



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Life Sciences  
Studiengang Gesundheitswissenschaften

## **Bachelorarbeit**

Verhältnisorientierte Maßnahmen zur Prävention von internetbezogenen  
Störungen bei Kindern und Jugendlichen in Europa  
– eine systematische Literaturrecherche

vorgelegt von

**Antonia Schoppe**



am 19.01.2023

Erstbetreuung: Prof<sup>n</sup> Dr<sup>n</sup> Zita Schillmöller

Zweitbetreuung: Dr<sup>n</sup> Claudia Terschüren

## Zusammenfassung

### **Theoretischer Hintergrund**

Die Nutzung digitaler Medien geht mit verschiedenen Chancen und Risiken einher. Ein Risiko stellt die Entstehung einer internetbezogenen Störung dar, wobei es sich um die exzessive und unkontrollierte Nutzung von Internetanwendungen handelt. Verschiedene Risikofaktoren nehmen Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit, diese Störungen zu entwickeln, welche unter Kindern und Jugendlichen am weitesten verbreitet sind und mit negativen Konsequenzen für die betroffene Person einhergehen. Daher sollte der Entstehung präventiv begegnet werden. Bisher existieren in Europa vor allem verhaltenspräventive Maßnahmen zur Vorbeugung, weshalb in der vorliegenden Arbeit die Möglichkeiten der Verhältnisprävention beleuchtet werden.

### **Methode**

Mit dem Ziel, für die Verhältnisprävention relevante Risikofaktoren und Maßnahmen zu ermitteln, wurde eine systematische Literaturrecherche durchgeführt. Zunächst erfolgten die Ableitung von Suchkomponenten und die Festlegung von Suchbegriffen. Mit hieraus entwickelten Suchstrings wurde die Recherche in drei Suchmaschinen vollzogen. Die sich anschließende Auswahl der Literatur wurde anhand der PRISMA-Empfehlungen und vorher festgelegter Ein- und Ausschlusskriterien durchgeführt.

### **Ergebnisse**

Es bestehen medienbezogene, familiäre und nutzungsbedingte Risikofaktoren, auf die mit verschiedenen Maßnahmen eingewirkt werden kann. Es wurden bereits bestehende und geforderte Maßnahmen mit verschiedenen Ansätzen identifiziert. Hierbei handelt es sich um Maßnahmen zum Schutz von Minderjährigen, Beschränkungen der Konsummöglichkeiten, Werbebeschränkungen und Maßnahmen bezüglich der Produktgestaltung. Es konnten keine Maßnahmen gefunden werden, welche auf die familiären Verhältnisse abzielen, die jedoch einen Einfluss auf den Gefährdungsgrad von Kindern und Jugendlichen haben, eine internetbezogene Störung zu entwickeln.

### **Schlussfolgerungen**

Es besteht großer Handlungsbedarf in der Implementierung verhältnispräventiver Maßnahmen. Hierfür bedarf es der Kooperation von politisch Agierenden, Wissenschaftler\*innen und der Industrie, welche Internetanwendungen entwickelt. Damit zielgenaue und effektive Maßnahmen entwickelt und umgesetzt werden können, müssen bestehende und neu aufkommende Maßnahmen evaluiert und optimiert werden. Darüber hinaus sollte die Forschung zu Risikofaktoren und präventiven Maßnahmen im Bereich von Computerspielen auf andere Internetanwendungen wie soziale Netzwerke ausgeweitet werden.

### **Schlüsselwörter**

Internetbezogene Störungen, Verhältnisprävention, Kinder und Jugendliche, Europa, Systematische Literaturrecherche

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>II</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	<b>II</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>II</b>
<b>1. Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Theoretischer Hintergrund</b> .....	<b>3</b>
2.1 <i>Internetbezogene Störungen</i> .....	3
2.1.1 Klassifikation und Krankheitsbild .....	4
2.1.2 Epidemiologie und Folgen internetbezogener Störungen bei Kindern und Jugendlichen .....	6
2.1.3 Entstehung von Suchtverhalten .....	9
2.2 <i>Verhältnisprävention</i> .....	11
<b>3 Aktueller Forschungsstand zu verhältnispräventiven Maßnahmen von internetbezogenen Störungen und Zielsetzung der vorliegenden Arbeit</b> .....	<b>14</b>
<b>4 Methodische Vorgehensweise</b> .....	<b>17</b>
4.1 <i>Systematische Literaturrecherche</i> .....	18
4.1.2 Festlegung der Suchkomponenten und der Suchbegriffe .....	18
4.1.3 Wahl der Suchhilfen .....	20
4.1.4 Entwicklung der Suchstrategie .....	21
4.2 <i>Auswahl der Literatur nach Ein- und Ausschlusskriterien</i> .....	23
<b>5 Ergebnisse</b> .....	<b>25</b>
5.1 <i>Für die Verhältnisprävention relevante Risikofaktoren von internetbezogenen Störungen</i> .....	26
5.2 <i>Bestehende verhältnisorientierte Maßnahmen zur Prävention von internetbezogenen Störungen in Europa</i> .....	32
5.3 <i>Geforderte Änderungen bestehender Maßnahmen und ergänzende Maßnahmen</i> .....	38
5.4 <i>Die Gegenüberstellung der identifizierten Risikofaktoren mit den bestehenden und geforderten verhältnispräventiven Maßnahmen</i> .....	45
<b>6 Diskussion</b> .....	<b>48</b>
6.1 <i>Diskussion der Ergebnisse im Gesamtzusammenhang</i> .....	49
6.2 <i>Stärken und Limitationen der vorliegenden Arbeit</i> .....	56
<b>7 Fazit und Ausblick</b> .....	<b>58</b>
<b>8 Literaturverzeichnis</b> .....	<b>61</b>
<b>9 Rechtsquellenverzeichnis</b> .....	<b>69</b>
<b>10 Anhang</b> .....	<b>70</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Darstellung der Diagnosekriterien der Computerspielsucht aus dem DSM-5, eigene Darstellung (nach K. W. Müller, 2017, S. 18).....	4
Abbildung 2: Das Suchtdreieck und die Risikokomponenten der Computerspielstörung, eigene Darstellung (nach Rehbein & Mößle, 2012, S. 396).....	10
Abbildung 3: PRISMA-Flussdiagramm zur Auswahl der Literatur, eigene Darstellung (nach Ziegler et al., 2011, S. 11).....	25
Abbildung 4: Kategorien verhältnispräventiver Maßnahmen, eigene Darstellung (nach Rehbein et al., 2014, S. 158) .....	33
Abbildung 5: Kreismodell zur Einwirkung auf das Risiko für internetbezogene Störungen mit verhältnispräventiven Maßnahmen, eigene Darstellung .....	46

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Komponenten der Fragestellung nach dem PICOS-Schema, eigene Darstellung (nach Nordhausen & Hirt, 2019b, S. 8).....	19
Tabelle 2: Suchbegriffe, Synonyme und Schlagwörter, eigene Darstellung (nach Nordhausen & Hirt, 2019c, S. 19).....	19
Tabelle 3: Ein- und Ausschlusskriterien der Literatursuche, eigene Darstellung (nach Kleibel & Mayer, 2011, S. 42 f.) .....	23

## Abkürzungsverzeichnis

DSM-5	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
ICD-11	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 11
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

## 1. Einleitung

Digitale Medien werden für unterschiedlichste Zwecke genutzt. Diese reichen von der Suche nach Informationen über die Kommunikation in sozialen Netzwerken bis hin zu Unterhaltung und Computerspielen (Opp, 2022, S. 382). Durch den in den letzten beiden Jahrzehnten schnell vorangeschrittenen Wandel, hin zur Digitalisierung und der Entwicklung sozialer Netzwerke und Computerspiele, nehmen digitale Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen einen großen Raum ein. Laut der JIM-Studie, in welcher 2021 zuletzt 1.200 Jugendliche in Deutschland zwischen 12 und 19 Jahren zu ihrer Medienausstattung und dem Konsum befragt wurden, besitzen 94 Prozent der Befragten ein eigenes Smartphone und fast drei Viertel (72 Prozent) der Studienteilnehmenden einen eigenen Laptop oder Computer (Feierabend et al., 2021, S. 8). Bezüglich der täglichen Internetnutzung konnte seit 2011 eine Zunahme von über 100 Minuten verzeichnet werden. So lag die tägliche Nutzungsdauer des Internets an Wochentagen 2021 laut Selbsteinschätzung bei 241 Minuten (Feierabend et al., 2021, S. 33).

Zur Eindämmung der Corona-Pandemie kam es 2020 in vielen europäischen Ländern zu verschiedenen kontaktbeschränkenden Maßnahmen und zeitweisen Schulschließungen (Freundl et al., 2021, S. 41 ff.). Eine Untersuchung des *Joint Research Centers* der Europäischen Kommission zur Mediennutzung von 10- bis 18-Jährigen in diesem Zeitraum ermittelte eine durchschnittliche Nutzungsdauer von 5,9 Stunden am Tag. Es ist ein Anstieg der Mediennutzungsdauer in dieser Zeit im Vergleich zur Nutzungsdauer vor den Maßnahmen zu verzeichnen. Über die Hälfte der ermittelten Zeit geht auf die Teilnahme an der Online-Lehre und die Bearbeitung von Schulaufgaben zurück, aber auch die Dauer der Nutzung von unterhaltungsorientierten und kommunikativen Online-Anwendungen ist angestiegen. 56 Prozent der Betroffenen gaben an, dass sie das Internet deutlich häufiger genutzt haben, um mit Lehrer\*innen, Freund\*innen oder Mitschüler\*innen zu kommunizieren. Bei mehr als der Hälfte der Befragten stieg die Nutzung des Internets aufgrund des Konsums von Computerspielen, Videos und Filmen an (C. Lampert et al., 2021, S. 12 f.).

Die Nutzung des Internets und der digitalen Medien bringt zahlreiche Chancen mit sich. So können in kürzester Zeit jegliche Informationen beschafft und verbreitet werden. Außerdem ermöglichen soziale Netzwerke die Kommunikation und den Austausch mit Menschen auf der ganzen Welt (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 11 f.). Insbesondere während der Kontaktbeschränkungen aufgrund der Corona-Pandemie stellte die virtuelle Kommunikation für Kinder und Jugendliche teilweise die einzige Möglichkeit dar, Kontakt zu ihren Freund\*innen zu halten.

Doch birgt die gesteigerte Nutzung digitaler Medien ebenso Herausforderungen und Risiken. Beispielsweise können Kinder und Jugendliche Inhalten ausgesetzt sein, die für sie nicht ge-

eignet sind, oder die ständige Erreichbarkeit kann zur Überforderung werden (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 11 f.). Nachgewiesen ist inzwischen, dass die Nutzung digitaler Medien zu Beeinträchtigungen der Gesundheit und des Wohlbefindens führen kann (Opp, 2022, S. 382 ff.). Die Nutzung des Internets und digitaler Medien steht zum Beispiel in Zusammenhang mit Einsamkeit (Nowland et al., 2018, S. 70 ff.), psychischem Stress und selbstverletzendem Verhalten. Neben den möglichen Auswirkungen auf die psychische Gesundheit korreliert der Internetkonsum außerdem mit Schlafmangel (Abi-Jaoude et al., 2020, S. 136 ff.) und einer verminderten körperlichen Aktivität, welche ein Risiko für Adipositas und Herz-Kreislauf-Erkrankungen darstellt (Tremblay et al., 2011, S. 1 ff.).

Ein Risiko, welches in Verbindung mit der Nutzung digitaler Medien steht, ist die Entwicklung einer Internetabhängigkeit. Für die exzessive oder problematische Nutzung von digitalen Medien und das hiermit einhergehende Störungsbild existiert bisher keine einheitliche und allgemein anerkannte Definition, weshalb in dieser Arbeit der Begriff der *internetbezogenen Störungen* verwendet wird. Auf diesen haben sich Forscher\*innen im deutschsprachigen Raum geeinigt. Er umfasst neben der Internetabhängigkeit ebenfalls Vorstufen einer solchen klinisch zu diagnostizierenden Abhängigkeitserkrankung. Hierunter fallen problematische Nutzungsweisen, welche die Diagnosekriterien von Abhängigkeitserkrankungen nicht oder nur teilweise erfüllen und dennoch negative Konsequenzen für das Individuum mit sich ziehen können. Internetbezogene Störungen umfassen riskante Nutzungsweisen von Online-Anwendungen wie Computerspielen und sozialen Netzwerken, welche über ein Endgerät erfolgen (Rumpf et al., 2016, S. 2). Hauptmerkmale internetbezogener Störungen „[...] sind der Kontrollverlust über die eigene Nutzung und die weitere Nutzung des Internets bzw. einzelner Anwendungen trotz des Erlebens negativer Konsequenzen im Alltag der Betroffenen, die durch die exzessive Nutzung begründet sind“ (Rumpf et al., 2017, S. 219).

Kinder und Jugendliche sind häufiger von internetbezogenen Störungen betroffen als Erwachsene (Bakken et al., 2008, S. 123; Wittek et al., 2016, S. 681), weshalb sich in der vorliegenden Bachelorarbeit ausschließlich auf diese bezogen wird. Unter den 12- bis 19-jährigen Jugendlichen in Deutschland leiden einer Prävalenzstudie zufolge 2,6 Prozent an einer Internetabhängigkeit (K. W. Müller et al., 2017, S. 246).

Da internetbezogene Störungen mit vielen verschiedenen Komorbiditäten einhergehen können (Carli et al., 2013, S. 9) und für die betroffenen einen hohen Leidensdruck darstellen (Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte, 2022), ist die Vorbeugung der Erkrankung mithilfe von präventiven Maßnahmen von hoher Bedeutung. Bisher wurden insbesondere verhaltenspräventive Maßnahmen erforscht und implementiert, weshalb sich die vorliegende Arbeit mit den weniger erforschten verhältnispräventiven Maßnahmen im europäischen Raum beschäftigt. Ziel dieser Arbeit ist es, sowohl mögliche Risikofaktoren für die Entstehung internetbezogener Störungen, als auch verhältnispräventive Maßnahmen, mithilfe derer auf

diese eingewirkt werden kann, darzustellen. Indem die Risikofaktoren mit den Maßnahmen in Verbindung gebracht werden, soll herausgestellt werden, auf welche Risikofaktoren die Maßnahmen abzielen und in Bezug auf welche Faktoren noch keine Maßnahmen bestehen. Im Zuge dessen sollen eventuelle Forschungslücken und Handlungsbedarfe in Bezug auf weitere Forschungstätigkeiten aufgezeigt werden.

Im Folgenden wird zunächst im theoretischen Hintergrund das Störungsbild der internetbezogenen Störungen näher charakterisiert sowie das grundlegende Konzept der Verhältnisprävention beschrieben. Auf Grundlage der Darstellung des aktuellen Forschungsstandes werden das Thema und die damit einhergehende Forschungsfrage abgeleitet. Im darauffolgenden Kapitel wird das Vorgehen während der Literaturrecherche und der Auswahl der Literatur erläutert. Die Inhalte der eingeschlossenen Literatur werden anschließend beschrieben und in Verbindung zueinander gesetzt. In der Diskussion werden die Analyseergebnisse schließlich interpretiert, um sie in den Zusammenhang mit dem aktuellen Forschungsstand zu bringen. Abschließend wird ein zusammenfassendes Fazit gezogen, auf dessen Basis Handlungsempfehlungen formuliert werden.

## 2. Theoretischer Hintergrund

Im Rahmen des theoretischen Hintergrundes werden zunächst internetbezogene Störungen definiert. Hierzu werden das Krankheitsbild und die Klassifikation beleuchtet und die Epidemiologie und Folgen bei Kindern und Jugendlichen beschrieben, um abschließend zu erläutern, wie Suchtverhaltensweisen entstehen.

Da in der vorliegenden Arbeit die Prävention aus verhältnisorientierter Sicht im Fokus steht, schließt sich eine Darstellung des Konzepts der Verhältnisprävention an.

### 2.1 Internetbezogene Störungen

Grundsätzlich sind internetbezogene Störungen den Verhaltenssuchten bzw. stoffungebundenen Abhängigkeitserkrankungen zuzuordnen (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 14). Sie stellen einen Oberbegriff für Störungen in Bezug auf verschiedene Online-Anwendungen dar und können deshalb auch als unspezifische bzw. generalisierte internetbezogene Störung bezeichnet werden. Dahingegen beziehen sich spezifische internetbezogene Störungen auf die exzessive und unkontrollierte Nutzung von bestimmten Online-Anwendungen (Montag et al., 2015, S. 21 ff.). Zu diesen zählen vor allem Computerspiele, soziale Netzwerke, Pornografie, Einkaufsportale und Glücksspiele (K. W. Müller, 2017, S. 10).

Im Folgenden wird grundsätzlich auf die generalisierte internetbezogene Störung Bezug genommen, um alle hiermit verbundenen Anwendungen mit einzubeziehen.

### 2.1.1 Klassifikation und Krankheitsbild

Obwohl die generalisierte internetbezogene Störung nun seit mehr als zwanzig Jahren im Interesse der Forschung steht, ist sie nicht als psychische Erkrankung klassifiziert und es bestehen somit keine einheitlichen Diagnosekriterien für die generalisierte internetbezogene Störung (Montag, 2018, S. 13). Die am häufigsten auftretende spezifische internetbezogene Störung ist die Computerspielsucht, weshalb hierzu die Forschung am weitesten vorangeschritten ist (K. W. Müller, 2017, S. 10). Seit 2013 ist sie in der klinischen Diagnostik verankert. So wurde in der fünften Auflage des *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)* der *American Psychiatric Association* die Diagnose des *Internet Gaming Disorder* (auf Deutsch: Internet-Computerspiel-Störung) mit neun Diagnosekriterien aufgenommen. Solange keine offiziellen Diagnosekriterien für internetbezogene Störungen existieren, wird sich auf die Kriterien für Computerspielsucht, welche in Abbildung 1 dargestellt sind, bezogen (K. W. Müller, 2017, S. 18 ff.).

Für die Diagnose einer Computerspielsucht müssten über einen Zeitraum von zwölf Monaten fünf dieser Kriterien auf die betroffene Person zutreffen (Cleveland et al., 2015, S. 1088 f.).

Hierbei bezieht sich das Kriterium der Eingenommenheit auf eine zeitliche und gedankliche Verein-

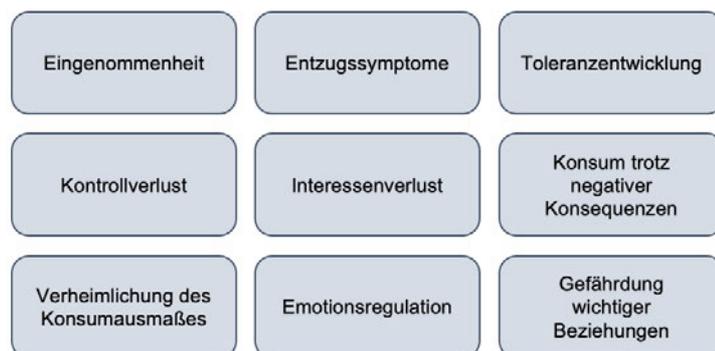


Abbildung 1: Darstellung der Diagnosekriterien der Computerspielsucht aus dem DSM 5 eigene Darstellung (nach K W Müller 2017 S 18)

nahmung im Alltag der Betroffenen. Entzugssymptome können auftreten, wenn der Konsum eingestellt wird, und äußern sich insbesondere auf psychischer Ebene zum Beispiel in Form von Nervosität oder Gereiztheit. Auch wenn die Nutzungszeiten allein keinen Aufschluss über das Vorliegen einer Internet- oder Computerspielsucht geben, ist ein Kriterium der Abhängigkeitserkrankung eine über einen längeren Zeitraum gesteigerte Nutzungsdauer aufgrund einer Toleranzentwicklung. Diese beschreibt eine Gewöhnung der betroffenen Person an die Effekte des Computerspielens oder der Internetnutzung und die damit einhergehende Abschwächung oder das Ausbleiben der Effekte. Infolgedessen wird meist automatisch die Nutzungsdauer erhöht, um die gewünschten Effekte zu erzielen. Ein Kontrollverlust liegt dann vor, wenn die betroffene Person nicht in der Lage ist, die Nutzungsdauer und -häufigkeit zu reduzieren. Das Kriterium des Interessenverlusts beschreibt eine Verschiebung von Bedürfnissen und persönlichen Interessen. Häufig geht diese mit einer Verdrängung anderer Lebensbereiche wie der Ausübung von Hobbys oder dem Pflegen von sozialen Kontakten einher. Die exzessive Nutzung von Computerspielen oder des Internets kann zu negativen Auswirkungen wie einer ab-

nehmenden Leistungsfähigkeit, Schlafstörungen oder sozialen Konflikten führen. Wird der Konsum fortgeführt, obwohl damit zusammenhängende negative Konsequenzen auftreten, ist ein weiteres Kriterium einer Abhängigkeit erfüllt (K. W. Müller, 2017, S. 18 ff.).

Betroffene Personen verschleiern teilweise das Ausmaß des Konsums, indem sie Familienangehörigen oder anderen nahestehenden Personen bezüglich der Nutzungszeiten die Unwahrheit sagen. Wird die Nutzung von Computerspielen oder des Internets zur Emotionsregulation eingesetzt, steht hierbei die Verdrängung negativer Gefühle und die Flucht vor persönlichen Problemen im Vordergrund. Die Gefährdung wichtiger Beziehungen stellt das neunte Kriterium einer Computerspielsucht dar. Hierunter wird die Vernachlässigung von privaten Beziehungen sowie von Ausbildungs- und Karrieremöglichkeiten verstanden. Bei Kindern und Jugendlichen könnte es sich hierbei um einen starken Abfall schulischer Leistungen und eine massive Beeinträchtigung familiärer Beziehungen oder das Entstehen gewalttätiger Auseinandersetzungen aufgrund des Konsums handeln (N. M. Petry et al., 2014, S. 1403 f.).

Anfang 2022 wurde die Diagnose *Pathologisches Spielen* ebenfalls im Klassifikationssystem für medizinische Diagnosen *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 11 (ICD-11)* der Weltgesundheitsorganisation in der elften Version hinzugefügt. Definiert wird dieses als „[...] ein anhaltendes und wiederkehrendes Spielverhalten [...], das online [...] oder offline stattfinden kann und sich durch folgende Merkmale äußert:

1. Eingeschränkte Kontrolle über das Spielen [...];
2. Zunehmende Priorität des Spielens in dem Maße, dass das Spielen Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat; und
3. Fortsetzen oder Eskalation des Spielens trotz negativer Konsequenzen.“  
(Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte, 2022)

Für eine Diagnose der Erkrankung müssen die Symptome normalerweise mindestens zwölf Monate vorliegen, wobei das oben beschriebene Spielverhalten kontinuierlich oder episodisch auftreten kann. Eine Computerspielsucht geht mit einem hohen Leidensdruck der Betroffenen einher und beeinträchtigt unter anderem das familiäre, soziale und schulische Umfeld und Leben (Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte, 2022).

Im ICD-11 Diagnosekatalog besteht die Möglichkeit, spezifische internetbezogene Störungen, welche sich nicht auf Computerspiele beziehen, als „sonstige bezeichnete Störung durch abhängige Verhaltensweisen“ zu klassifizieren (Arnaud & Thomasius, 2021, S. 490).

Die Übertragung der Diagnosekriterien der Computerspielsucht auf internetbezogene Störungen wird von Wissenschaftler\*innen kontrovers diskutiert. Teilweise erfolgte bereits ein Vor-

schlag für die Übertragung der DSM-5-Kriterien auf medienbezogene Störungen und die exzessive Nutzung von sozialen Medien (Paschke et al., 2020, S. 305 f.).

Expert\*innen, welche die Aufnahme der Internetsucht als eine offiziell klassifizierte Diagnose befürworten, sehen verschiedene Vorteile in einem solchen Schritt. Einerseits steigt durch die damit einhergehenden einheitlichen und klaren Diagnosekriterien die Vergleichbarkeit von Studien zu dem Thema. Andererseits stellt die Möglichkeit der Diagnosestellung einer Internetsucht als Abhängigkeitserkrankung die Voraussetzung für eine Verbesserung und Weiterentwicklung der Versorgung der Betroffenen dar. Die Aufnahme der Erkrankung in den Diagnosekatalog kann zudem dazu beitragen, dass die Prävention vorangetrieben wird (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 14).

Die Verbreitung und die damit einhergehenden Folgen für Kinder und Jugendliche der nunmehr näher definierten internetbezogenen Störungen sind Gegenstand des folgenden Kapitels.

### 2.1.2 Epidemiologie und Folgen internetbezogener Störungen bei Kindern und Jugendlichen

Die Prävalenzen der Computerspielsucht unter Kindern und Jugendlichen in Europa variieren je nach Studiendesign und Bezugsland zwischen 1,2 und 4,6 Prozent (Sugaya et al., 2019, S. 4). Auch bei den Ergebnissen zu Störungen im Bereich der Nutzung von sozialen Netzwerken schwanken die Prävalenzen stark. Boer et al. führten 2019 diesbezüglich eine Studie mit knapp 155.000 Jugendlichen aus 29 Ländern durch. In Deutschland wiesen 26,15 Prozent der Teilnehmenden eine intensive Nutzung sozialer Medien auf, welche anhand der Nutzungsdauer festgestellt wurde. 5,35 Prozent zeigten Symptome einer Abhängigkeitserkrankung und ihr Nutzungsverhalten wurde als problematisch eingestuft (Boer et al., 2020, S. 97).

In einer bereits in der Einleitung erwähnten Erhebung zur Internetsucht unter Jugendlichen in Deutschland wurde 2017 von Müller et al. neben der Prävalenz von Internetsucht, welche 2,6 Prozent beträgt, auch die Prävalenz einer leichten Internetabhängigkeit ermittelt. Diese beträgt unter den 12- bis 19-Jährigen 11,7 Prozent (K. W. Müller et al., 2017, S. 246).

In der Drogenaffinitätsstudie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung wird seit 2011 die Verbreitung von computerspiel- und internetbezogenen Störungen erfasst. Es handelt sich hierbei um eine repräsentative, deutschlandweite Befragung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 12 und 25 Jahren. Anhand der *Compulsive Internet Use Scale*, welche Probleme in Bezug auf die Internetnutzung erfasst, kann ein Punktwert ermittelt werden, wobei ein Wert über 30 auf eine internetbezogene Störung hinweisen kann. In der 2019 durchgeführten Befragung überschritten 8,4 Prozent der 12- bis 17-Jährigen diesen Punktwert (Orth & Merkel, 2020, S. 22). 2011 betrug der Anteil der Befragten, die mehr als 30 Punkte aufwiesen und somit vermutlich an einer internetbezogenen Störung litten, bei den 12- bis 17-Jährigen

3,3 Prozent. Die Anteile derjenigen mit Verdacht auf eine internetbezogene Störung haben sich somit innerhalb der acht Jahre mehr als verdoppelt (Orth & Merkel, 2020, S. 28).

Während Jungen dreimal häufiger von einer Computerspielstörung betroffen sind als Mädchen (Wartberg et al., 2017, S. 421), konnte bisher kein Unterschied zwischen den Geschlechtern bei der Prävalenz der pathologischen Nutzung sozialer Medien identifiziert werden (Wartberg et al., 2020, S. 33). In Bezug auf die generalisierte internetbezogene Störung konnte in der Drogenaffinitätsstudie ein signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern in der Altersgruppe der 12- bis 17-Jährigen festgestellt werden. Demnach sind die weiblichen Jugendlichen mit zehn Prozent häufiger betroffen als die männlichen Jugendlichen mit sieben Prozent (Orth & Merkel, 2020, S. 21 f.).

Die heterogenen Ergebnisse der oben dargestellten Studien und Arbeiten lassen keinen einheitlichen Schluss auf die Prävalenz internetbezogener Störungen bei Jugendlichen in Deutschland oder anderen Ländern zu. Dies ist neben den verschiedenen Studiendesigns unter anderem dadurch begründet, dass bisher nur die Computerspielstörung in den international verbreiteten Diagnosekatalogen DSM-5 oder ICD-11 klassifiziert ist und einheitliche Kriterien für die Diagnose einer internetbezogenen Störung fehlen. Dennoch weisen die Ergebnisse auf ein bei Jugendlichen verbreitetes Störungsbild und eine Zunahme in den letzten Jahren hin.

Ob die eingangs formulierte erhöhte Dauer der Internetnutzung während der Covid-19-Pandemie zu einem Anstieg internetbezogener Störungen geführt hat, kann bislang nicht eindeutig beantwortet werden, da die Nutzungszeit kein alleiniger Prädiktor für die Erkrankung ist. Bisherige Studien weisen nicht darauf hin, dass ein linearer Zusammenhang zwischen der gestiegenen Nutzungszeit und einer pathologischen Internetnutzung vorliegt. Klare Aussagen hierüber können erst in den kommenden Jahren getroffen werden, da zur Diagnosestellung mindestens ein Jahr vergangen sein muss und die Ergebnisse kommender Studien einbezogen werden müssen. (A. Müller & Rumpf, 2021, S. 231 f.).

Internetbezogene Störungen können verschiedene Auswirkungen auf das Wohlbefinden und die Gesundheit der Betroffenen haben. Da zu diesen Zusammenhängen bisher vor allem epidemiologische Studien und Querschnittsdaten vorliegen, ist ein Schluss darauf, ob die weiteren gesundheitlichen Beeinträchtigungen eine Folge der internetbezogenen Störung sind oder sie die Entstehung dieser als Risikofaktor begünstigen, schwer möglich (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 68).

Ein deutlicher Zusammenhang besteht zwischen pathologischer Internetnutzung und Schlafstörungen, welche wiederum Abgeschlagenheit, Konzentrations- und Aufmerksamkeitsstörungen sowie Gedächtnisschwierigkeiten zur Folge haben können (Abi-Jaoude et al., 2020). Grund hierfür ist eine häufige Verschiebung des Tag-Nacht-Rhythmus bei den Betroffene-

nen, da so dem Verlangen nach dem weiteren Konsum der Online-Anwendung nachgegangen werden kann. Oft wird dieses Verlangen dadurch ausgelöst oder verstärkt, dass Betroffene Angst haben, etwas zu verpassen, wenn sie nicht online sind. Diese Angst wird *Fear of missing out* genannt. Außerdem können beispielsweise unbeantwortete Nachrichten in sozialen Netzwerken oder noch nicht erledigte Aufgaben in Online-Rollenspielen, einen Druck der ständigen Erreichbarkeit auslösen und die Betroffenen gedanklich einnehmen. Dadurch fällt es schwer, zur Ruhe zu kommen, was wiederum Einschlafprobleme verursachen kann. In der Hoffnung, das Problem beheben zu können, greifen einige Betroffene zum weiteren Konsum der Online-Anwendung. So entsteht ein Teufelskreis, da der Konsum und der damit einhergehende ausgelöste kognitive Stress häufig die Ursache der Einschlafprobleme darstellen (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 75 f.).

Wie in den Diagnosekriterien verankert, führt der Interessenverlust in anderen Lebensbereichen zu einer Verschiebung der Bedürfnishierarchie. Diese kann ebenfalls Auswirkungen auf das Ess- und Hygieneverhalten haben. Beispielsweise werden Mahlzeiten ausgelassen oder unausgewogene Mahlzeiten während der Nutzung der Online-Anwendung zu sich genommen (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 77 f.).

Da Mediennutzung meist im Sitzen oder Liegen vollzogen wird, steht diese in Zusammenhang mit verminderter körperlicher Aktivität. Bei Kindern und Jugendlichen im Schulalter (5 bis 17 Jahre) ist eine geringere Fitness zu verzeichnen, wenn diese über zwei Stunden pro Tag Medien nutzen. Sowohl sitzende Tätigkeiten als auch eine geringe körperliche Aktivität ist mit einer erhöhten Morbidität und Mortalität insbesondere in Bezug auf Herz-Kreislauf-Erkrankungen, aber auch psychischen Belastungen verbunden (Tremblay et al., 2011, S. 1 ff.). Studien zufolge steht eine intensive Mediennutzung außerdem in Zusammenhang mit muskuloskelettalen Symptomen im Nacken- und Schulterbereich (Toh et al., 2017, S. 1 ff.).

In bisherigen Untersuchungen konnte eine Vielzahl an Komorbiditäten festgestellt werden, die mit internetbezogenen Störungen einhergehen können. Carli et al. erstellten eine systematische Übersichtsarbeit und zogen 20 Studien mit ein. Von diesen identifizierten 75 Prozent einen Zusammenhang von internetbezogenen Störungen mit Depression, 57 Prozent mit Angststörungen, 100 Prozent mit Symptomen der Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung (ADHS), 60 Prozent mit Zwangssymptomen und 66 Prozent mit Aggressionen (Carli et al., 2013, S. 9).

Eine hohe Anzahl an möglichen Komorbiditäten erfordert eine genaue Betrachtung der Funktion einer komorbiden Störung während der Diagnostik. Hierbei ist zwischen einer symptombedingten dysfunktionalen und einer suchtartigen Internetnutzung zu unterscheiden. Wenn eine symptombedingte dysfunktionale Internetnutzung vorliegt, stellt beispielsweise eine der oben genannten Komorbiditäten die Hauptdiagnose dar und die exzessive Internetnutzung ist

als ein Symptom einzuordnen. Eine Überprüfung der Diagnosekriterien würde in diesem Fall nicht auf eine Internetabhängigkeit hindeuten, obwohl ein exzessiver Medienkonsum vorliegen kann. Sind genügend Kriterien für die Diagnose einer Abhängigkeit erfüllt, stellt die Internetabhängigkeit die Hauptdiagnose dar. In diesem Fall werden beispielsweise depressive Verstimmungen oder Schlafstörungen als ein Symptom der Abhängigkeit angesehen. Die genaue Unterscheidung dieser beiden Phänomene ist deshalb von Bedeutung, weil der Ansatz der Therapie oder Behandlung sich je nach Hauptdiagnose unterscheidet (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 108 ff.).

Die dargestellte Verbreitung von internetbezogenen Störungen und die damit einhergehende Krankheitslast für die Betroffenen sowie die Komorbiditäten, die mit dieser auftreten können, verdeutlichen die Relevanz, der Entstehung internetbezogener Störungen zuvorzukommen und mithilfe von präventiven Maßnahmen das Risiko für die Erkrankung zu senken.

Obwohl digitale Medien, wie eingangs beschrieben, im Alltag von Kindern und Jugendlichen weit verbreitet sind, entwickelt nur ein Teil dieser ein suchartiges Verhalten. Die Gründe hierfür liegen in den Faktoren, welche die Entstehung von Suchtverhalten fördern, weshalb im Folgenden näher auf diese eingegangen wird.

### 2.1.3 Entstehung von Suchtverhalten

Für die Erklärung der Entstehung von Suchtverhalten existieren verschiedene Modelle aus der Sicht unterschiedlicher Disziplinen wie der Biologie, Psychologie oder Soziologie. Darüber hinaus bestehen multifaktorielle Modelle, welche diese Disziplinen und deren Erkenntnisse vereinen (Evers-Wölk & Opielka, 2019, S. 35 ff.). Das sogenannte Suchtdreieck wurde 1972 von Kielholz und Ladewig entwickelt und ist seitdem ein verbreitetes Erklärungsmodell für die Entstehung von Süchten (Rehbein & Mößle, 2012, S. 395). Es basiert auf dem biopsychosozialen Erklärungsansatz für Erkrankungen, welcher systemtheoretisch begründet ist. Grundlage des Modells ist die Annahme, „[...] dass körperliche, psychische und soziale Bedingungen und Prozesse in systematischer Beziehung zueinander stehen.“ (J. Petry, 2010, S. 71). Die drei Komponenten beeinflussen sich gegenseitig und die Wechselwirkung kann psychische Erkrankungen hervorrufen. Die Wechselwirkung zwischen den Bedingungskomponenten kann mithilfe des Konzepts der Vulnerabilität beschrieben werden (Zubin & Spring, 1977 nach J. Petry, 2010, S. 71). Vulnerabilität bezeichnet im psychologischen Sinne die Anfälligkeit eines Menschen für psychische Erkrankungen, welche neben genetischen Faktoren auch durch Einflüsse in der Entwicklung eines Menschen geprägt wird. Die individuelle Vulnerabilität hat einen Einfluss darauf, wie die betroffene Person auf äußere Rahmenbedingungen und eventuelle Auslösebedingungen reagiert. Die körperlichen, psychischen und sozialen Bedingungen weisen je nach Erkrankung und abhängig vom betroffenen Individuum einen unterschiedlich

starken Einfluss auf die Entstehung der Erkrankung auf (Faloun et al., 1984 nach J. Petry, 2010, S. 71 f.).

Aufbauend auf dem biopsychosozialen Modell werden im Suchtdreieck drei übergeordnete Bereiche festgelegt, die einen Einfluss auf die Entstehung einer Sucht haben: das Suchtmittel, die Person und die soziale Umwelt. Die Bereiche interagieren miteinander und bedingen sich teilweise gegenseitig. Das Dreieck wurde zunächst für stoffgebundene Abhängigkeitserkrankungen entwickelt. Bezüglich des Suchtmittels haben sowohl die Verfügbarkeit, die Menge als auch die Beschaffenheit einen Einfluss auf die Suchtentstehung. Faktoren in Bezug auf die Person, welche das Risiko beeinflussen können, sind beispielsweise genetische Veranlagungen, Merkmale der Persönlichkeit und die frühkindliche Lebenssituation. Der Bedingungsfaktor Umwelt wird aufgeteilt in den sozialen Nahraum und die Gesellschaft. Im direkten sozialen Umfeld können familiäre Beziehungen und Konflikte und mangelnde soziale Ressourcen die Suchtentstehung fördern. Auf gesellschaftlicher Ebene können vermittelte Lebensweisen und Werte sowie die Haltung zum betroffenen Suchtmittel außerdem als Suchtursache eine Rolle spielen (Sting & Blum, 2003, S. 33 ff.).

Aus dem Modell der Suchtursachen können Risikofaktoren identifiziert werden, welche die Entstehung einer Suchterkrankung fördern. Die Erkenntnis darüber ist grundlegend für die Konzeption von Präventionsmaßnahmen und deshalb für diese Arbeit von Bedeutung.

Rehbein und Mößle haben das Suchtdreieck und die damit einhergehenden Risikofaktoren bezüglich der einzelnen Entstehungskomponenten auf die Computerspielabhängigkeit übertragen (2012, S. 395 ff.). Wie aus dem in Abbildung 2 dargestellten Dreieck ersichtlich wird, benennen die Autor\*innen die drei Komponenten als personenbezogene, sozialisations- und umweltbezogene sowie spielbezogene Risikofaktoren.



Abbildung 2: Das Suchtdreieck und die Risikokomponenten der Computerspielstörung eigene Darstellung (nach Rehbein & Mößle 2012 S 396)

Bezüglich personenbezogener Risikofaktoren kann das Geschlecht der Person eine Rolle spielen. Die bisherige Forschung zu Computerspielabhängigkeit weist darauf hin, dass männliche Spieler ein erhöhtes Risiko aufweisen. Darüber hinaus können bestimmte Persönlichkeitseigenschaften wie eine erhöhte Impulsivität oder Gewaltakzeptanz sowie eine gerin-

gere Sozialkompetenz die Entstehung einer Computerspielsucht begünstigen. Die bisherige Forschung weist darauf hin, dass auch komorbide Störungen einen Risikofaktor für die Computerspielsucht darstellen, wobei bisher nur wenig Längsschnittstudien hierzu vorliegen (Rehbein & Mößle, 2012, S. 395 f.).

Bestimmte Charakteristika der genutzten Spiele können einen Einfluss auf die Suchtentstehung haben. So wurden die Spielgenres *Onlinerollenspiele* sowie *Shooter- und Strategiespiele* als Spiele mit einem hohen Suchtpotenzial identifiziert. Außerdem stellen eine erhöhte Spielzeit sowie die Motivation hinter dem Spielverhalten Risikofaktoren dar. Wird das Computerspielen beispielsweise zur dysfunktionalen Kompensation von negativen Emotionen und Misserfolgen im realen Leben genutzt, steigt das Risiko für die Entstehung einer Computerspielsucht (Rehbein & Mößle, 2012, S. 396 f.).

Die dritte Risikokomponente stellen die Sozialisation und das soziale Umfeld dar. Familiäre Probleme wie eine geringe Unterstützung durch die Eltern und soziale Einsamkeit können das Risiko von Kindern und Jugendlichen, eine Computerspielsucht zu entwickeln, erhöhen. Darüber hinaus stehen Probleme im Schulkontext wie Schulangst oder Klassenwiederholungen im Verdacht, einen Risikofaktor für Computerspielstörungen darzustellen (Rehbein & Mößle, 2012, S. 397).

Die Entstehung einer Suchterkrankung resultiert folglich aus dem Zusammenspiel von drei Risikokomponenten und ist somit abhängig von der betroffenen Person, ihrem sozialen Umfeld und der Nutzungsweise und Struktur des Suchtmittels. Die multifaktorielle Betrachtung der Suchtentstehung und die damit einhergehenden Risikofaktoren sind die Grundlage für eine zielgerichtete und umfassende Prävention der Erkrankung (Rehbein & Mößle, 2012, S. 398). Das Konzept der Verhältnisprävention soll deshalb im Folgenden – auch in Abgrenzung zur Verhaltensprävention - erläutert werden.

## 2.2 Verhältnisprävention

Die Implementierung präventiver Maßnahmen zielt darauf ab, Krankheiten innerhalb der Bevölkerung vorzubeugen. Hierbei können die Arten der Maßnahmen nach dem Zeitpunkt, der Adressat\*innengruppe und der Ebene, auf welcher die Veränderung stattfinden soll, unterteilt werden. In Bezug auf den Zeitpunkt setzt die Primärprävention vor dem Krankheitsbeginn an, indem sie krankheitsauslösende Faktoren minimiert. Das Ziel der Sekundärprävention ist die Vermeidung des Ausbruchs einer Erkrankung in gefährdeten Bevölkerungsgruppen. Liegt die Erkrankung bereits vor, wird im Rahmen der Tertiärprävention versucht, weitere gesundheitliche Folgen zu vermeiden. Wird die Prävention anhand von Adressat\*innengruppen unterteilt, handelt es sich um universelle, selektive oder indizierte Maßnahmen. Die universelle Präven-

tion weist einen unspezifischen Charakter auf und adressiert die Gesamtbevölkerung oder große Teilgruppen. Dahingegen zielen selektive Maßnahmen auf vulnerable Bevölkerungsgruppen ab, welche oft nach soziodemografischen Faktoren differenziert werden. Weisen Personen oder Bevölkerungsgruppen Erkrankungen oder gesicherte Faktoren, die zu einer Erkrankung führen, auf, wird mit indizierter Prävention darauf abgezielt, das Erkrankungsrisiko zu minimieren (Blättner & Waller, 2018, S. 199 ff.).

Die letzte und für die vorliegende Arbeit besonders relevante Einteilungsmöglichkeit erfolgt nach der Ebene der Veränderungen. Hierbei wird zwischen verhaltens- und verhältnispräventiven Maßnahmen unterschieden. Direkte Veränderungen des gesundheitsrelevanten Verhaltens werden mit verhaltenspräventiven Maßnahmen angestrebt. Hierbei wird an der Interaktion des Individuums mit der direkten Umwelt angesetzt. Mit verhältnispräventiven Maßnahmen wird dahingegen versucht, auf die Lebensbedingungen einzuwirken. Diese entstehen durch bestimmte Strukturen in den Lebenswelten und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen (Blättner & Waller, 2018, S. 201).

Der Ansatz der Verhältnisprävention basiert auf der Annahme, dass Krankheiten durch biologische, soziale und technische Umgebungsfaktoren beeinflusst werden. Die Beeinflussung dieser ist hierbei das Ziel verhältnisorientierter Maßnahmen. Durch die Verbesserung der Umgebungsfaktoren kann das Risiko für die Entstehung einer Krankheit gemindert werden. Häufig handelt es sich um primärpräventive Maßnahmen, welche also vor der Entstehung der Erkrankung wirken sollen. Die Umsetzung dieser erfolgt zumeist über die Politik, wobei nahezu alle politischen Sektoren eingeschlossen werden sollten, da in allen Einfluss auf die Lebens- und Arbeitsbedingungen der Menschen genommen wird (Habermann-Horstmeier, 2017, S. 37 f.). Der gesundheitspolitische Ansatz, welcher auf die Verankerung von gesundheitlichen Themen in allen Sektoren der Politik abzielt, wird auch *Health in All Policies* genannt (Habermann-Horstmeier, 2017, S. 31).

Über sogenannte normativ-regulatorische Maßnahmen, also Gesetze, Vorschriften, Gebote etc., wird indirekt auf das gesundheitsrelevante Verhalten der Menschen eingewirkt (Richter & Rosenbrock, 2012b, S. 126 f.). Ein Beispiel hierfür wäre das Rauchverbot in öffentlichen Räumen. Darüber hinaus kann mithilfe von ökonomischen Anreiz- oder Sanktionssystemen Einfluss auf die Nachfrage von Produkten genommen werden, die gesundheitsschädigend sein können. Beispielsweise wurde über die Erhöhung der Steuern auf Tabakprodukte staatlicherseits der Preis für diese Produkte erhöht. Eine weitere Möglichkeit des Eingriffs in die Verhältnisse sind Veränderungen in der materiellen und strukturellen Umwelt. Obwohl solche Maßnahmen häufig unter dem Begriff Gesundheitsförderung subsumiert werden, können diese je nach Zielsetzung und Kontext auch präventiven Charakter aufweisen. Im Rahmen solcher Maßnahmen wird darauf abgezielt, dass gesundheitsförderliche oder präventive Angebote und Strukturen in den Lebenswelten verfügbar sind (Leppin, 2018, S. 53).

Verhältnispräventive Maßnahmen umfassen einen breiten Bereich an Interventionsebenen. Diese reichen von sozialpolitischen Entscheidungen mit Auswirkungen auf die sozialen Verhältnisse der Menschen bis hin zu Mikrointerventionen, wie beispielsweise ergonomischen Stühlen am Arbeitsplatz (Leppin, 2018, S. 52). Da bisher keine klare Abgrenzung des Begriffs *verhältnispräventiver Maßnahmen* existiert, schlägt Cowen vor, nur diejenigen Maßnahmen als solche zu bezeichnen, die intentional oder strategisch auf die Vermeidung gesundheitlicher Probleme abzielen (Cowen, 1996 nach Leppin, 2018, S. 52).

Ein zentraler Ansatzpunkt der Verhältnisprävention ist die Minimierung der gesundheitlichen Ungleichheit. Diese beschreibt voneinander abweichende gesundheitliche Chancen von unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen. Es bestehen unvermeidbare Ungleichheiten, die beispielsweise aufgrund des Alters entstehen, aber auch vermeidbare Unterschiede, welche meist sozial bedingt sind. Wie bereits bezüglich der Suchtentstehung erwähnt, wirken auch soziale Faktoren auf die Gesundheit ein. Zu den sogenannten sozialen Determinanten gehören unter anderem das Einkommen, die Bildung sowie die Arbeits- Wohn und Umweltbedingungen. Die unterschiedliche Verteilung und Ausprägung dieser Determinanten bedingt die Entstehung einer sozialen Ungleichheit, welche wiederum die gesundheitlichen Chancen der Menschen beschränkt (Habermann-Horstmeier, 2017, S. 57). Mit Gesetzen und Maßnahmen der Sozialpolitik kann der gesundheitlichen Ungleichheit entgegen gewirkt werden, um auch die gesundheitlichen Chancen zu verbessern (Blättner & Waller, 2018, S. 209).

Bauch unterteilt verhältnispräventive Maßnahmen in direkte und indirekte Maßnahmen. Hintergrund dessen ist, dass beispielsweise das Verhalten der Eltern die Verhältnisse der Kinder und Jugendlichen prägt. Mit direkten verhältnispräventiven Maßnahmen wird folglich auf die Strukturen eingewirkt, welche die betroffenen Personen unmittelbar beeinflussen. Mit indirekten Maßnahmen wird eine Veränderung des Verhaltens von Bezugspersonen angestrebt, welche wiederum Einfluss auf das Erkrankungsrisiko der Kinder und Jugendlichen hat. Somit können verhaltenspräventive Maßnahmen Teil der Verhältnisprävention sein, was eine klare Trennung der beiden Ansätze erschwert (Bauch, 2008 nach Abderhalden, 2010, S. 17; Kalke & Buth, 2009, S. 3 f.).

Der Kombination von Verhaltens- und Verhältnisprävention wird eine besondere Bedeutung beigemessen, da das Verhalten und die Verhältnisse sich gegenseitig bedingen. Zum einen können Verhaltensänderungen nur dann umgesetzt werden, wenn mithilfe von verhältnisorientierten Maßnahmen die Voraussetzungen in den Lebensbedingungen geschaffen werden. Nach aktuellem Kenntnisstand ist die Wirkung verhaltenspräventiver Maßnahmen ohne den Einbezug der sozialen und strukturellen Bedingungen, in denen die Individuen leben, beschränkt. Zum Anderen bedarf es für die Nutzung von bereitgestellten verhältnisorientierten

Angeboten Interventionen auf Verhaltensebene, damit diese wahrgenommen werden und diese Maßnahmen präventiv wirken können (Richter & Rosenbrock, 2012a, S. 127).

Da internetbezogene Störungen wie in den Kapiteln 2.1.1 und 2.1.2 dargestellt mit einem hohen Leidensdruck und einem erhöhten Risiko für andere psychische Erkrankungen und körperliche Beeinträchtigungen einhergehen, ist die Vorbeugung von besonderer Relevanz. Um das Risiko der Entstehung bzw. Manifestierung einer internetbezogenen Störung zu senken, sind präventive Maßnahmen notwendig. Diese sollen auf ein kontrolliertes Nutzungsverhalten von digitalen Medien abzielen (Rumpf et al., 2017, S. 219). Verhältnisorientierte Präventionsmaßnahmen zu internetbezogenen Störungen setzen bei „suchtfördernden Lebensbedingungen, Systemen und Strukturen“ (Mücken, 2012, S. 239) an. Der auf Basis der Grobrecherche erfasste aktuelle Forschungsstand zu diesem Thema wird im Folgenden dargestellt.

### 3 Aktueller Forschungsstand zu verhältnispräventiven Maßnahmen von internetbezogenen Störungen und Zielsetzung der vorliegenden Arbeit

Da die Implementierung von verhältnispräventiven Maßnahmen im Bereich der Glücksspielabhängigkeit weiter fortgeschritten ist als bei der Computerspielsucht, haben Rehbein et al. die Übertragung der Maßnahmen im Glücksspielbereich auf Computerspiele diskutiert. Die Inhalte der Diskussion sind laut den Autor\*innen auch für andere Formen der Internetabhängigkeit von Relevanz (Rehbein et al., 2014, S. 156 ff.). Die Einteilung der Maßnahmen in sieben Kategorien erweitert die von Kalke und Buth dargestellte Einteilung verhältnisorientierter Maßnahmen der Suchtprävention (2009, S. 4 ff.). Die Kategorien umfassen (Rehbein et al., 2014, S. 158):

- Früherkennung und Frühintervention bei auffälligem Konsumverhalten
- Schutz von Minderjährigen
- Externe Beschränkungen der Konsummöglichkeiten
- Selbstbeschränkung der Konsummöglichkeiten
- Produktgestaltung
- Werbebeschränkungen
- Regelungen zum Konsumumfeld.

Eine Übertragung der Maßnahmen von Glücksspielen auf Computerspiele ist laut Rehbein et al. teilweise möglich, allerdings müssen einige Arten von Maßnahmen an die spezifischen Eigenschaften von Computerspielen angepasst werden. Die Autor\*innen stellen außerdem eine mangelhafte Einwirkung auf die Verhältnisse heraus, welche die Entstehung einer Computer-

spielsucht begünstigen. Darüber hinaus werden Handlungsempfehlungen und Forderungen an unterschiedliche Agierende wie beispielsweise den Jugendschutz und die Computerspielindustrie formuliert (Rehbein et al., 2014, S. 171 f.).

King et al. veröffentlichten eine systematische Übersichtsarbeit, in welcher die Präventionsmaßnahmen und politischen Strategien gegen problematische Computerspiel- und Internetnutzung in verschiedenen Ländern verglichen werden. Die Arbeit schließt alle Studien ein, in denen die Wirksamkeit der Programme und Strategien evaluiert wird (D. L. King et al., 2018, S. 248 ff.).

Es kann ein Unterschied zwischen der Herangehensweise an die Problematik in südostasiatischen und westlichen Regionen identifiziert werden. Während die Maßnahmen in China und Südkorea überwiegend durch staatliche Eingriffe und die Implementierung einer langfristigen nationalen Präventionsstrategie erfolgen, werden die Präventionsmaßnahmen in westlichen Regionen hauptsächlich durch nicht-gewinnorientierte Organisationen und private Unternehmen umgesetzt. Die Autor\*innen kommen zu dem Schluss, dass überwiegend Bildungsmaßnahmen für Jugendliche und ihre Angehörigen implementiert werden, welche auf die Informationsvermittlung und den Kompetenzerwerb zum maßvollen Umgang mit digitalen Medien abzielen (D. L. King et al., 2018, S. 245 f.).

Auch Lee et al. verzeichnen einen Fokus auf verhaltenspräventive Maßnahmen, welche überwiegend bei der Reduktion psychologischer Risikofaktoren ansetzen, und beleuchten die Prävention internetbezogener Störungen aus der Public-Health-Perspektive anhand des epidemiologischen Dreiecks<sup>1</sup>. Dieses stellt einen Erklärungsansatz für die Entstehung von Infektionskrankheiten dar und basiert ähnlich wie auch das bereits erwähnte Suchtdreieck auf einem multifaktoriellen Ansatz. Die Autor\*innen untersuchen neben individuellen auch internetbezogene und umweltbedingte Risikofaktoren und stellen einen Bedarf an Maßnahmen heraus, die auf die Umweltbedingungen in den Lebenswelten einwirken, welche problematische Internetnutzung fördern (2019, S. 303 ff.).

Ein 2017 veröffentlichtes systematisches Review von Király et al. nimmt politische Maßnahmen gegen problematische Computerspielnutzung in den Blick. Hierfür werden einerseits bestehende Maßnahmen klassifiziert und, wenn es möglich erscheint, ihre Wirksamkeit dargestellt, andererseits werden mögliche zukünftige Maßnahmen präsentiert, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung noch nicht bestanden (Király et al., 2017, S. 503 ff.). Die Autor\*innen

---

<sup>1</sup> Das epidemiologische Dreieck ist ein traditionelles Modell zur Erklärung der Entstehung von Infektionskrankheiten. Es geht davon aus, dass Krankheiten durch die Interaktion zwischen dem Erreger und dem Wirt in einer Umgebung entstehen, welche die Übertragung unterstützt. Für die Bekämpfung oder Verhütung von Krankheiten müssen deshalb alle drei Komponenten und ihre Wechselwirkungen betrachtet werden (Dicker et al., 2006, S. 52).

kommen zu dem Schluss, dass, separat betrachtet, die einbezogenen politischen Maßnahmen weniger effektiv sind als erwartet. Dies wird damit begründet, dass die politischen Maßnahmen die Reduktion spezifischer Aspekte des Problems anvisieren. Király et al. legen die Vermutung nahe, dass die gemeinsame Implementierung verschiedener Maßnahmen mit unterschiedlichen Zielen am effizientesten wäre. Es wird außerdem darauf hingewiesen, dass der größte Teil der einbezogenen Literatur die politischen Maßnahmen in Korea in den Blick nimmt und sich ansonsten eine Lücke in der internationalen Literatur zu politischen Maßnahmen erkennen lässt. Wie auch King et al. stellen Király et al. die kulturell bedingte, unterschiedliche Herangehensweise östlicher und westlicher Länder heraus und empfehlen aufgrund der starken Unterschiede eine länderspezifische Einführung und Evaluation der Maßnahmen (Király et al., 2017, S. 513 f.).

Bezüglich der Mediensuchtprävention in Deutschland stellen Bitzer et al. den Bedarf einer systematischen Untersuchung zu den Angeboten der Prävention heraus (2014, S. 23). Nach bestem Wissen der Autorin besteht der Bedarf, zumindest in Bezug auf verhältnispräventive Maßnahmen, weiterhin.

Auf Grundlage des dargestellten Forschungsstandes ergibt sich die Forschungsfrage dieser Arbeit. Da verschiedene Autor\*innen die Forderung einer Stärkung verhältnispräventiver Maßnahmen formulieren, konzentriert sich die Arbeit, wie bereits in der Einleitung erwähnt, auf verhältnispräventive Maßnahmen. Da deren Entwicklung und Umsetzung von länder- bzw. regionsspezifischen Faktoren abhängen und diesbezüglich Handlungsbedarf in Deutschland und generell in westlichen Ländern besteht, beschränkt sich die Fragestellung auf Maßnahmen im europäischen Raum. Die folgende Forschungsfrage ist zentraler Bestandteil der vorliegenden Arbeit:

*Mit welchen verhältnispräventiven Maßnahmen kann auf das Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung bei Kindern und Jugendlichen in Europa eingewirkt werden?*

Da vor dem dritten Lebensjahr ausdrücklich von jeglicher Nutzung digitaler Medien abgeraten wird (Sauseng et al., 2017, S. 254), bezieht sich im Folgenden der Begriff *Kinder* auf über Dreijährige. Das Jugendalter erstreckt sich von 12 bis 18 Jahren (Steinberger, 2012, S. 122), weshalb unter Kindern und Jugendlichen 3- bis 18-Jährige gefasst werden.

Im Folgenden wird sich auf direkte verhältnispräventive Maßnahmen beschränkt. Indirekte Maßnahmen, also verhaltenspräventive Interventionen, die sich an die Bezugspersonen von Kindern und Jugendliche richten, werden folglich nicht mit einbezogen, obwohl sie sich auf die Verhältnisse der Kinder und Jugendlichen auswirken können.

Um herauszufinden, wie auf das Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung eingewirkt werden kann, müssen zunächst Risikofaktoren identifiziert werden. Hierbei werden alle für die direkte Verhältnisprävention relevanten Faktoren berücksichtigt. Im Folgenden wird für Faktoren, welche durch die Verhältnisse ausgelöst werden, der Begriff der *verhältnisbedingten Risikofaktoren* verwendet. Hierunter fallen Faktoren der sozialen Lage, des Haushalts und der betroffenen Medien. Das Beziehungs- und Bindungsverhalten innerhalb der Familie stellt für Kinder und Jugendliche auch ein Verhältnis dar. Da auf dieses allerdings überwiegend mit verhaltenspräventiven Maßnahmen eingewirkt werden kann, werden Risikofaktoren, die hierdurch entstehen, nicht mit einbezogen. Für diese Faktoren wird der Begriff der *verhaltensbedingten Risikofaktoren* verwendet.

Im Folgenden werden die Literaturrecherche und die Darstellung der Ergebnisse nach drei Unterfragen gegliedert. Zunächst wird untersucht, welche verhältnisbezogenen Risikofaktoren für die Entstehung einer internetbezogenen Störung bestehen. Im Anschluss daran soll herausgestellt werden, mit welchen verhältnispräventiven Maßnahmen auf diese Risikofaktoren eingewirkt werden kann. Hierbei wird sowohl auf bestehende als auch auf geforderte Maßnahmen eingegangen. Die drei differenzierten Fragestellungen lauten demzufolge:

1. *Welche verhältnisbezogenen Risikofaktoren wirken auf die Entstehung einer internetbezogenen Störung bei Kindern und Jugendlichen ein?*
2. *Welche verhältnispräventiven Maßnahmen zu internetbezogenen Störungen bei Kindern und Jugendlichen bestehen in Europa?*
3. *Welche verhältnispräventiven Maßnahmen zu internetbezogenen Störungen bei Kindern und Jugendlichen werden für den europäischen Raum gefordert?*

Um diese Fragestellungen beantworten zu können, wurde ein passendes methodisches Vorgehen gewählt, welches nun erläutert wird.

## 4 Methodische Vorgehensweise

Das methodische Vorgehen orientiert sich an dem eines Scoping Reviews, welches darauf abzielt, den aktuellen Forschungsstand zu einem Thema zu erfassen und diesen in einem Überblick darzustellen. Dabei wird – anders als beispielsweise bei einem systematischen Literaturreview – keine Bewertung der methodischen Qualität der eingeschlossenen Artikel vorgenommen. In ein Scoping Review kann wissenschaftliche Literatur jeglicher Methodik einbezogen werden (von Elm et al., 2019, S. 2).

Die Erstellung eines Scoping Reviews kann verschiedene Gründe haben und unterschiedliche Ziele verfolgen. Hierunter fällt die Untersuchung des Umfangs, der Grenzen und der Art der

Forschungstätigkeit zu einem Thema, wobei die Forschungsinhalte nicht detailliert beschrieben werden, sondern das Forschungsfeld charakterisiert wird. Außerdem kann diese Methode der Bestimmung des Nutzens einer vollständigen systematischen Überprüfung dienen und somit als Vorarbeit für eine weitere wissenschaftliche Arbeiten fungieren. Eine Übersicht der bisherigen Forschungsergebnisse, in welcher detailliert auf die Inhalte eingegangen wird, intendiert, die generierten Ergebnisse im Anschluss zu publizieren und betroffenen Personen sowie Entscheidungsträger\*innen einen Überblick über den bisherigen Forschungsstand zur Verfügung zu stellen. Ein weiteres Ziel kann im Ermitteln von Forschungslücken in der vorhandenen Literatur bestehen (Arksey & O'Malley, 2005, S. 6 f.). Die vorliegende Arbeit hat sowohl die Übersicht über bisherige Forschungsergebnisse als auch die Identifizierung von Forschungslücken zum Ziel.

Zur Erfassung des wissenschaftlichen Kenntnisstandes wird zum einen eine systematische Literaturrecherche in Datenbanken durchgeführt und zum anderen über weitere Recherchemethoden relevante Literatur gesucht (von Elm et al., 2019, S. 5).

Es wird nachfolgend der Ablauf der Literaturrecherche beschrieben und anschließend auf die darauffolgende Auswahl der Literatur eingegangen.

## 4.1 Systematische Literaturrecherche

Die Vorbereitung und Durchführung der systematischen Literaturrecherche erfolgen in Anlehnung an die zehnteilige Reihe zur systematischen Literaturrecherche in Fachdatenbanken von Nordhausen und Hirt. Hiernach werden zunächst Suchbegriffe und Synonyme für die einzelnen Komponenten der Fragestellung herausgearbeitet. Nachdem festgelegt wurde, wo gesucht werden soll, wird eine Suchstrategie entwickelt und die Suche in der jeweiligen Datenbank oder Suchmaschine durchgeführt (Nordhausen & Hirt, 2019a, S. 2 ff.).

### 4.1.2 Festlegung der Suchkomponenten und der Suchbegriffe

Um die einzelnen Komponenten der Fragestellung herauszuarbeiten, wird die Forschungsfrage anhand des PICOS-Schemas unterteilt (Davies, 2011, S. 77). Hierbei handelt es sich um eine Erweiterung des PICO-Schemas, welches bei der Formulierung und Einteilung klinischer Fragestellungen in ihre einzelnen Komponenten helfen soll (Booth, 2006, S. 362). Die Unterteilung ist in Tabelle 1 dargestellt. Sie umfasst die fünf Komponenten *Population*, *Intervention*, *Kontrollintervention* (engl.: comparison), *Outcome* und *Setting* (Nordhausen & Hirt, 2019b, S. 7). Für die hier untersuchte Fragestellung stellen Kinder und Jugendliche die Population dar. Die verhältnispräventiven Maßnahmen sind die zu untersuchende Intervention. Da in dieser Arbeit keine Kontrollintervention in die Fragestellung einbezogen wurde, fehlt diese Komponente auch im Schema. Als Outcome wird die Einwirkung auf das Risiko der Entste-

hung einer internetbezogenen Störung angestrebt und das Setting begrenzt sich auf den europäischen Raum.

Tabelle 1: Komponenten der Fragestellung nach dem PICOS Schema eigene Darstellung (nach Nordhausen & Hirt 2019b S 8)

<b>P</b>	<b>Population</b>	Kinder und Jugendliche
<b>I</b>	<b>Intervention</b>	Verhältnispräventive Maßnahmen
<b>C</b>	<b>Kontrollintervention</b>	-
<b>O</b>	<b>Outcome (Erfolg)</b>	Einwirkung auf das Risiko der Entstehung von internetbezogenen Störungen
<b>S</b>	<b>Setting</b>	Europa

Auf der Grundlage der einzelnen Komponenten der Fragestellung wurden die in Tabelle 2 dargestellten Suchbegriffe festgelegt. Die Begriffe sind alle englischsprachig, da es sich hierbei um die Suchsprache der verwendeten Fachdatenbanken handelt. Insbesondere bei dem Suchbegriff *internetbezogene Störungen* ist die Suche nach synonymen Begriffen von hoher Relevanz, da keine einheitliche Definition für das Störungsbild besteht. Um möglichst alle Publikationen, die sich mit dem Thema unter einem anderen Begriff auseinandersetzen, mit einbeziehen zu können, wurden auch Begriffe gewählt, die eine spezifische internetbezogene Störung bezeichnen. Wie in der Grobrecherche festgestellt wurde, werden verhältnispräventive Maßnahmen oft nicht als solche bezeichnet, sondern unter politische Maßnahmen gefasst. Auch hier sind Synonyme und alternative Suchbegriffe wichtig, um Publikationen zu Maßnahmen zu finden, die auf die Veränderung der Verhältnisse abzielen. Während der Grobrecherche wurden gefundene Synonyme zu den Begriffen in der Tabelle festgehalten. Außerdem wurden Schlagwörter der jeweiligen Fachdatenbank identifiziert, indem die Suchbegriffe einzeln in die Maske eingegeben wurden und in zum Forschungsthema passenden Abstracts nach Schlagwörtern gesucht wurde.

Tabelle 2: Suchbegriffe Synonyme und Schlagwörter eigene Darstellung (nach Nordhausen & Hirt 2019c S 19)

<b>Suchkomponente</b>	<b>Suchbegriffe und Synonyme</b>
<b>Verhältnispräventive Maßnahmen</b>	structural prevention, public prevention, environmental prevention, situational prevention, policies, policy, policy approaches, policy intervention, prevention approaches, political strategy
<b>Internetbezogene Störungen</b>	internet related disorder, internet addiction disorder, internet addiction, gaming addiction, social media addiction, social network addiction, excessive internet use, compulsive internet use, problem internet use, pathological internet use, problematic mobile phone use, online gambling addiction, internet sex addiction, online shopping addiction
<b>Risikofaktoren</b>	risk factors, structural characteristics, structural factors, structural risk factors
<b>Kinder und Jugendliche</b>	children, adolescent

#### 4.1.3 Wahl der Suchhilfen

Um einen möglichst umfassenden Überblick über den aktuellen Stand der Wissenschaft bezüglich der Forschungsfrage zu erhalten, wurden verschiedene Möglichkeiten der Literatursuche kombiniert. Diese Möglichkeiten werden auch Suchhilfen genannt und beziehen unter anderem Fachzeitschriften, Bibliothekskataloge, Fachdatenbanken und andere Suchmaschinen mit ein (Kleibel & Mayer, 2011 ff.).

Die systematische Literaturrecherche im Rahmen dieser Arbeit fand im November 2022 in den wissenschaftlichen Suchmaschinen PubMed, PubPsych und ScienceDirect statt. Darüber hinaus erfolgte eine Freihandsuche in der Suchmaschine Google Scholar sowie den Bibliothekskatalogen der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg und der Universität Hamburg.

PubMed ist eine wissenschaftliche Suchmaschine mit über 34 Millionen Zitaten und Zusammenfassungen von Literaturquellen aus den Fachbereichen der Biomedizin und Gesundheit sowie verwandten Disziplinen wie beispielsweise den Verhaltenswissenschaften (PubMed, 2022). Hierbei greift PubMed primär auf die Fachdatenbank MEDLINE zurück, welche einen biomedizinischen Schwerpunkt aufweist (National Library of Medicine, 2022).

Das Suchportal PubPsych enthält über zwei Millionen Datensätze (Stand: November 2022) im Bereich der internationalen Psychologie. Hierbei greift die Suchmaschine auf verschiedene Datenbanken wie PSYINDEX und PASCAL zurück. Beide Datenbanken beinhalten Literatur aus der Psychologie und relevanten Nebendisziplinen und legen ihren Schwerpunkt auf Literatur aus deutschsprachigen bzw. europäischen Ländern (PubPsych, 2022) Dieser Fokus eignet sich für die hier behandelte Fragestellung aufgrund der Eingrenzung auf den europäischen Raum. Außerdem wurde PubPsych gewählt, um psychologische Literatur mit abzudecken, da es sich bei internetbezogenen Störungen um eine Verhaltensabhängigkeit handelt. Als dritte Suchmaschine wurde ScienceDirect gewählt, da über diese neben Buchveröffentlichungen auch auf Artikel aus wissenschaftlichen Fachzeitschriften zugegriffen werden kann. Hierbei werden unter anderem die Themenfelder der Bio- und Gesundheitswissenschaften abgedeckt und die Recherche beinhaltet den Zugriff auf über 19 Millionen Artikel (Elsevier, 2022).

Bevor die Recherche in den beschriebenen Datenbanken durchgeführt werden konnte, musste zunächst eine Suchstrategie entwickelt werden.

#### 4.1.4 Entwicklung der Suchstrategie

Ziel der Suchstrategie ist die Entwicklung eines Suchstrings, welcher in die jeweilige Datenbank oder Suchmaschine eingegeben werden kann. Dieser beschreibt „[...] die Verknüpfung von Suchkomponenten bzw. die der darunterfallenden Suchbegriffe mithilfe von booleschen Operatoren [...]“ (Nordhausen & Hirt, 2019d, S. 21). Hierbei werden am häufigsten die Operatoren AND und OR verwendet. Der Operator AND zielt darauf ab, dass beide hiermit verbundenen Suchkomponenten oder -begriffe in der Publikation enthalten sein müssen. Steht zwischen zwei Suchkomponenten oder -begriffen der boolesche Operator OR, muss die Publikation einen der beiden beinhalten (Nordhausen & Hirt, 2019d, S. 21).

Da viele Datenbanken bei Suchbegriffen, welche aus mehreren Wörtern bestehen, die einzelnen Wörter als Begriffe werten und automatisch durch ein AND verbinden, kann die Phrasensuche genutzt werden. Diese erfolgt, indem der Suchbegriff in Anführungszeichen gesetzt wird. So wird der exakte Suchbegriff in der angegebenen Reihenfolge gesucht. Außerdem besteht beim Erstellen des Suchstrings die Möglichkeit, sogenannte Platzhalter einzusetzen. Hierunter werden Zeichen gefasst, welche stellvertretend für einen oder mehrere Buchstaben stehen. Ziel der Nutzung ist es, alle Variationen eines Suchbegriffs in die Suche mit einzuschließen. Die Bedeutung der Zeichen ist unterschiedlich je nach Datenbank oder Suchmaschine. In allen in dieser Arbeit verwendeten Suchmaschinen konnte die \*Trunkierung verwendet werden, welche am Ende des Wortes eingefügt wird. Für das Sternchen können sowohl null, ein oder mehrere Buchstaben eingesetzt werden (Nordhausen & Hirt, 2019d, S. 22).

Da die Entwicklung der Suchstrategie je nach Datenbank oder Suchmaschine verschieden ist, wurden drei verschiedene Suchstrings erstellt und in Form von Rechercheprotokollen dokumentiert. Diese sind in Anhang 1 zu finden.

Bevor die Suchkomponenten in Verbindung gebracht werden konnten, wurden zunächst die Suchstrings der vier Suchkomponenten einzeln in die Suchmaschine eingegeben. Die jeweiligen Suchstrings und die dazugehörige Anzahl der Treffer sind ebenfalls im Rechercheprotokoll festgehalten. Anschließend wurde für jede Unterfragestellung ein Suchstring erstellt und in die Suchmaschine eingegeben. Für die erste Unterfragestellung wurden die Suchstrings der Komponenten *Internetbezogene Störungen*, *Risikofaktoren* und *Kinder und Jugendliche* mit dem Operator AND kombiniert. Um Literatur zur zweiten Unterfragestellung zu finden, wurden die Komponenten *Verhältnispräventive Maßnahmen*, *Internetbezogene Störungen* und *Kinder und Jugendliche* gemeinsam eingegeben.

In der Suchmaschine PubMed wurde bei allen Suchdurchgängen der Filter bezüglich der Sprache der Publikationen auf Englisch und Deutsch eingestellt. Ansonsten wurde auf die Nutzung weiterer Filter verzichtet, um die Ergebnisse nicht zu sehr einzuschränken. Die Altersbegrenzung über die Filterfunktion wurde in PubMed probeweise angewandt und dann wieder entfernt, weil der Filter die Ergebnisse zu sehr eingeschränkt hat. Mithilfe von Suchbefehlen

kann gesteuert werden, wo in den Fachdatenbanken nach den Begriffen gesucht werden soll (Nordhausen & Hirt, 2019d, S. 22). Die Suche wurde zunächst in allen Suchfeldern durchgeführt, was zu sehr vielen und für die Arbeit irrelevanten Treffern geführt hat. Deshalb wurde in PubMed final in Titeln und Abstracts gesucht, um mehr Publikationen zu finden, die sich hauptsächlich mit den gesuchten Begriffen befassen.

Für die erste Unterfragestellung wurden 75 Treffer und für die zweite 19 Treffer erreicht. Insgesamt konnten hierdurch also 94 Publikationen in PubMed generiert werden.

In den wissenschaftlichen Suchmaschinen PubPsych und ScienceDirect ist die Anzahl an Zeichen und booleschen Operatoren, welche in die Suchleiste eingegeben werden können, limitiert. In den beiden Suchmaschinen wurden deshalb weniger Suchbegriffe verwendet. Beispielsweise wurden bei der Suchkomponente internetbezogene Störungen nur die Suchbegriffe, welche die generalisierte internetbezogene Störung beschreiben, verwendet. Begriffe, die spezifische internetbezogene Störungen beschreiben, konnten nicht mit in die Suche eingeschlossen werden.

Der Suchprozess in PubPsych verlief nach derselben Reihenfolge und mit demselben Filter bezüglich der Sprachen wie bei PubMed. Da in dieser Suchmaschine keine Suche in Titeln und Abstracts möglich ist, wurde nur in Titeln gesucht. Außerdem kann die Trunkierung nicht mit der Phrasensuche kombiniert werden, weshalb in dieser Suchmaschine keine Trunkierung angewandt wurde. Mit beiden Suchstrings zu den Unterfragestellungen konnten keine Treffer erzielt werden. Deshalb wurde die Suchkomponente *Kinder und Jugendliche* ausgeschlossen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass Publikationen gefunden werden. Anschließend konnten für die erste Unterfragestellung neun Publikationen gefunden werden und für die zweite blieb die Suche weiterhin ohne Treffer.

Der Rechercheprozess in der wissenschaftlichen Suchmaschine ScienceDirect erfolgte in derselben Reihenfolge wie bei PubMed und PubPsych. Allerdings existiert hier kein Filter für die Sprache, weshalb Publikationen in allen Sprachen gesucht wurden und in der anschließenden Auswahl der Literatur bezüglich der Sprache ein- oder ausgeschlossen werden mussten. Der Befehl, in Titeln und Abstracts zu suchen, ist auch hier nicht vorhanden. Für die Suche wurden die Suchfelder Titel, Abstract und Schlüsselwörter ausgewählt.

Für die erste Unterfragestellung konnten 36 Publikationen gefunden werden. Der Suchstring der zweiten Fragestellung ergab fünf Treffer.

Im Rahmen der sich anschließenden, ergänzenden Recherche wurde zum einen in der Suchmaschine Google Scholar und den Bibliothekskatalogen der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg und der Universität Hamburg nach weiteren relevanten Veröffentlichungen gesucht. Zum anderen wurde bei einigen relevanten Suchtreffern die Zitationssuche an-

gewandt. Hierbei wird in den erzielten Suchtreffern im Literaturverzeichnis nach weiteren relevanten Publikationen gesucht oder nach aktuelleren Veröffentlichungen, welche den Suchtreffer zitiert haben (Nordhausen & Hirt, 2019e, S. 39 ff.). Durch die ergänzende Recherche wurden 19 Publikationen gefunden.

Insgesamt wurden im Prozess der systematischen Literaturrecherche und der ergänzenden Freihandsuche 163 Publikationen gefunden. Alle Ergebnisse wurden in ein Literaturverwaltungsprogramm eingepflegt, um den sich anschließenden Schritt der Auswahl der Publikationen, welche für die Fragestellung von Relevanz sind, zu erleichtern.

#### 4.2 Auswahl der Literatur nach Ein- und Ausschlusskriterien

Um aus der generierten Literatur die für die Fragestellung relevanten Publikationen auswählen zu können, wurden Ein- und Ausschlusskriterien formuliert. Diese sind in Tabelle 3 dargestellt und spezifizieren die inhaltlichen Charakteristika der Intervention, Population und des Outcomes sowie formale Rahmenbedingungen wie die Publikationsart, den Zeitraum der Publikationen, die Sprache. Indem die Kriterien offen gelegt werden, soll die Nachvollziehbarkeit des Auswahlvorgangs erhöht werden (Kleibel & Mayer, 2011, S. 42).

Tabelle 3: Ein und Ausschlusskriterien der Literatúrauswahl eigene Darstellung (nach Kleibel & Mayer 2011 S 42 f)

	<b>Einschlusskriterien</b>	<b>Ausschlusskriterien</b>
<b>Intervention</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verhältnispräventive Maßnahmen</li> <li>- Europäische Länder oder kulturunabhängige Inhalte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verhaltenspräventive Maßnahmen</li> <li>- Kulturspezifische Maßnahmen außerhalb Europas</li> </ul>
<b>Outcome</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Für die Verhältnisprävention relevante Risikofaktoren (verhältnis- und nutzungsbedingt)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Für die Verhaltensprävention relevante Risikofaktoren (verhaltensbedingt und psychisch)</li> <li>- Komorbiditäten</li> <li>- Prävalenzen</li> </ul>
<b>Population</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kinder und Jugendliche</li> <li>- Altersunabhängige Inhalte zu medienbezogenen Risikofaktoren und Stakeholdern der Verhältnisprävention</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erwachsene</li> <li>- Spezifische Gruppen wie z.B. erkrankte Personen</li> </ul>
<b>Publikationsart</b>	- Keine Eingrenzung	
<b>Zeitraum</b>	- Keine Eingrenzung	
<b>Sprache</b>	- Englisch- oder deutschsprachig	

Bezüglich der Intervention werden verhaltenspräventive Maßnahmen ausgeschlossen und Maßnahmen, die verhältnisorientiert wirken, eingeschlossen. Aufgrund der Begrenzung auf den europäischen Raum, werden kulturspezifische Maßnahmen, die außerhalb Europas existieren, nicht berücksichtigt. Neben Maßnahmen aus europäischen Ländern werden außerdem

kulturunabhängige Inhalte eingeschlossen, da diese für die Prävention im europäischen Raum relevant sein können.

In Bezug auf das Outcome ist während des Auswahlprozesses zu berücksichtigen, dass es sich um verhältnis- und nutzungsbedingte Risikofaktoren handelt, da diese für die Verhältnisprävention von Relevanz sind. Publikationen, welche sich ausschließlich mit verhaltensbezogenen Risikofaktoren, wie sie in Kapitel 3 definiert wurden, und psychischen Risikofaktoren befassen, werden nicht in die Arbeit eingeschlossen. Außerdem werden Veröffentlichungen, die sich ausschließlich auf Komorbiditäten oder Prävalenzen beziehen, ausgeschlossen, da diese für die vorliegende Forschungsfrage nicht relevant sind. Bezüglich der Risikofaktoren wurde bewusst kein Ausschluss von außereuropäischer Literatur vorgenommen, um ein möglichst breites Abbild der Forschungslage zu erhalten.

Die Population, welche in dieser Arbeit im Fokus steht, sind Kinder und Jugendliche. Dennoch werden auch altersunabhängige Inhalte eingeschlossen, die sich beispielsweise auf Stakeholder oder medienbezogene Inhalte beziehen. Ausgeschlossen werden hierbei Inhalte, die nur auf Erwachsene oder spezifische Gruppen wie beispielsweise erkrankte Menschen eingehen.

Die Sprachen der einzuschließenden Literatur beschränken sich auf Englisch und Deutsch, um Fehldeutungen aufgrund unzureichender Sprachkenntnisse seitens der Verfasserin dieser Arbeit in anderen Publikationssprachen vorzubeugen. Es wurde bewusst keine Beschränkung bezüglich der Art der Publikationen vorgenommen, damit ein möglichst breiter Stand der Forschung erfasst werden kann. Aus demselben Grund wurde kein Zeitraum festgelegt, aus welchem die Publikationen stammen sollen.

Die Auswahl der Literatur wird nach den PRISMA-Empfehlungen (*Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analysis*) vorgenommen und ist in Abbildung 3 in Form eines Flussdiagramms dargestellt (Ziegler et al., 2011, S. 9 ff.).

Zunächst wurden aus den insgesamt 163 gefundenen Publikationen mithilfe des Literaturverwaltungsprogramms die Duplikate entfernt. Die Anzahl der Publikationen verringerte sich hierdurch um 17. Im Anschluss erfolgte eine Vorauswahl der Literatur. Hierfür wurde auf der Grundlage des jeweiligen Titels und Abstracts begutachtet, ob die Publikation für die Beantwortung der Fragestellung relevant ist. Die Ein- und Ausschlusskriterien stellten hierbei den Entscheidungsrahmen dar. Im Zuge der Vorauswahl wurden 118 Veröffentlichungen aus verschiedenen Gründen, welche im Flowchart festgehalten sind, ausgeschlossen. Die übrigen 28 Publikationen wurden einer Beurteilung des Volltextes unterzogen, um die Eignung für die vorliegende Arbeit zu prüfen. Auch hier dienten die festgelegten Ein- und Ausschlusskriterien als Entscheidungsgrundlage. Nach Ausschluss weiterer 14 Volltexte wurden 14 Publikationen als geeignet befunden und in die Arbeit eingeschlossen.

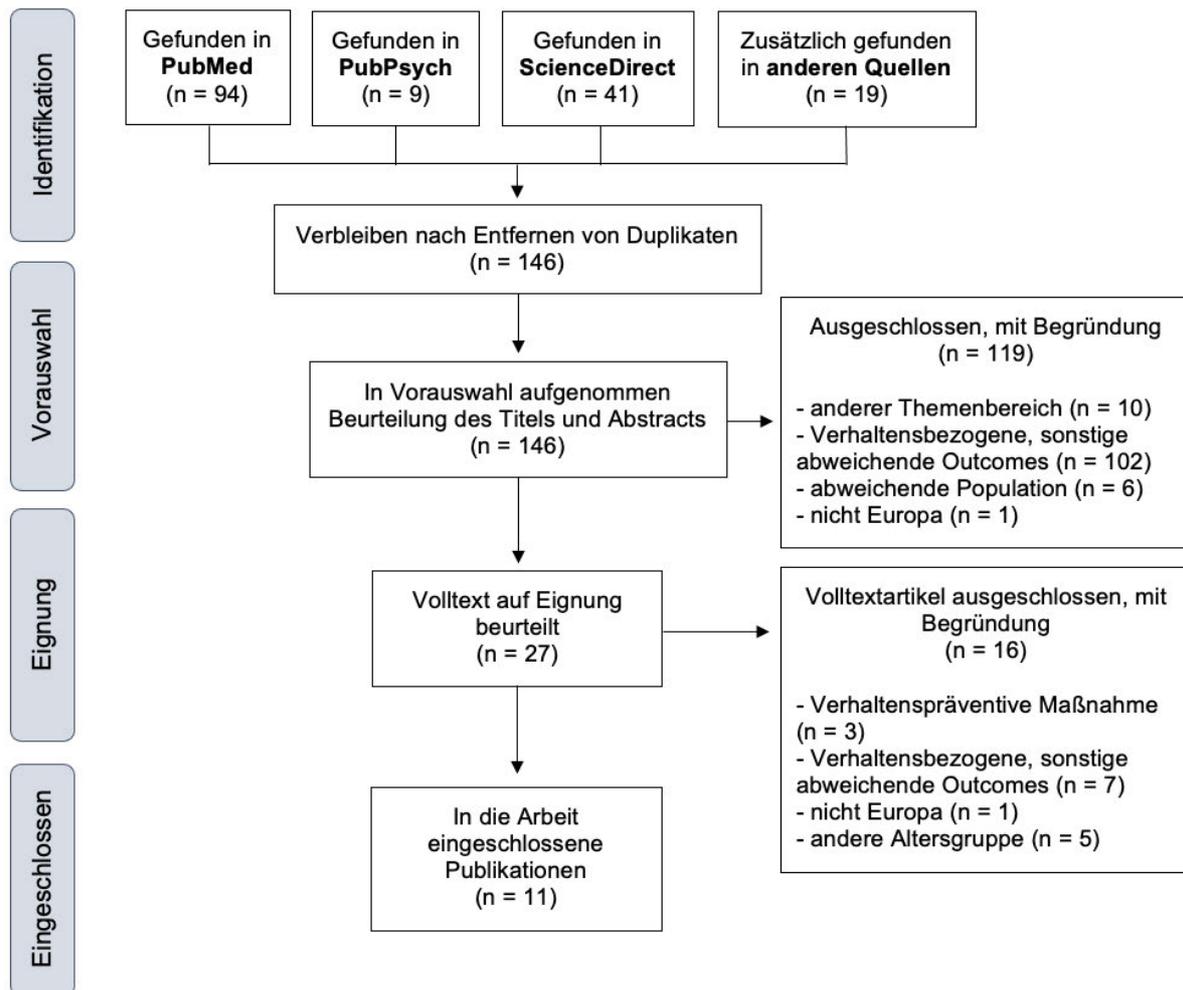


Abbildung 3: PRISMA Flussdiagramm zur Auswahl der Literatur eigene Darstellung (nach Ziegler et al 2011 S 11)

## 5 Ergebnisse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der eingeschlossenen Publikationen hinsichtlich der Risikofaktoren und verhältnispräventiven Maßnahmen beschrieben. Außerdem sind in Anhang 2 drei Übersichtstabellen zu finden, in denen die Autor\*innen, das Erscheinungsjahr, die jeweils vorliegende Publikationsart und das Land, in welchem die Erhebung stattfand bzw. die Autor\*innen ihrer Forschungstätigkeit nachgehen, dargestellt sind. Darüber hinaus werden die Methodik, die Zielgruppe und die internetbezogene Störung, auf die Bezug genommen wird, genannt sowie die Hauptideen verkürzt festgehalten.

Die Deskription erfolgt zunächst für die erste Unterfragestellung und stellt die identifizierten, relevanten Risikofaktoren von internetbezogenen Störungen dar. Anschließend wird zur Beantwortung der zweiten Unterfragestellung auf die bereits bestehenden und geforderten verhältnisbezogenen Maßnahmen eingegangen, um abschließend die beiden Aspekte im Sinne der vorliegenden Forschungsfrage zusammenzuführen. Hierbei soll eine Gegenüberstellung der Risikofaktoren und verhältnispräventiven Maßnahmen erfolgen, um herauszustellen, auf

welche Faktoren bereits im europäischen Raum mit Maßnahmen reagiert wird und in Bezug auf welche Faktoren noch Handlungsbedarf besteht.

Insgesamt werden ausschließlich die Ergebnisse dargestellt, die für die Beantwortung der Fragestellung relevant sind. Daher wird beispielsweise nicht auf länderspezifische Ergebnisse zu verhältnispräventiven Maßnahmen eingegangen, welche sich auf außereuropäische Länder beziehen.

## 5.1 Für die Verhältnisprävention relevante Risikofaktoren von internetbezogenen Störungen

Im Rahmen der Literaturrecherche wurden Publikationen identifiziert, welche verschiedene Risikofaktoren untersuchen und ermitteln, die für verhältnispräventive Maßnahmen von Bedeutung sind. Diese lassen sich in drei Kategorien einteilen: medienbezogene Risikofaktoren, familiäre Verhältnisse und Risikofaktoren, die aus der Verfügbarkeit oder dem Nutzungsverhalten resultieren.

In einer von Chung et al. 2015 durchgeführten Querschnittstudie mit 1.628 Schüler\*innen an weiterführenden Schulen in Korea wurden unter anderem **medienbezogene Risikofaktoren** einer Internetsucht untersucht (Chung et al., 2019, S. 1 ff.). Die Messung der Internetabhängigkeit erfolgte mit dem Test zur Internetabhängigkeit nach Young, welcher 20 Items umfasst. Die Addition dieser Items ergibt einen Endwert, welcher anschließend interpretiert wird. Für die Untersuchung wurden drei Kategorien gebildet. Hiernach weisen die Teilnehmenden einen normalen Konsum, eine mäßige oder eine schwere Abhängigkeit auf (Chung et al., 2019, S. 4).

Limitierend weisen die Autor\*innen auf das Studiendesign hin, da dieses keine Identifikation von kausalen Beziehungen ermöglicht, was bei der Interpretation der Ergebnisse berücksichtigt werden sollte (Chung et al., 2019, S. 12).

Den Untersuchungen zufolge haben die Jugendlichen, die einer höheren Exposition von Werbung für Internetspiele ausgesetzt sind, eine 1,26-fach erhöhte Chance, an einer mäßigen oder schweren Internetabhängigkeit zu leiden als diejenigen, die eine geringere Exposition aufweisen (Chung et al., 2019, S. 9).

Neben der Konfrontation mit Werbung können verschiedene Strukturen von Computerspielen einen Risikofaktor für die Entstehung einer Abhängigkeit darstellen. Griffiths und Nuyens geben in ihrem Artikel einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand zu strukturellen Eigenschaften von Computerspielen und deren Einfluss auf problematisches Computerspielverhalten.

Klemm und Pieters unterscheiden zwischen einer *Anziehungssucht* und einer *Motivations-sucht*. Während die Anziehungssucht durch den Spielinhalt und das Design hervorgerufen

wird, handelt es sich bei der Motivationssucht um psychologische Aspekte, welche die Sucht begünstigen (Klemm & Pieters, 2017, S. 83). Griffiths und Nuyens merken an, dass diese beiden Faktoren sich gegenseitig beeinflussen können (2017, S. 279). Für die Untersuchung von Suchtursachen, denen mit verhältnispräventiven Maßnahmen begegnet werden kann, ist allerdings ausschließlich der Einfluss des Spieldesigns auf abhängige Verhaltensweisen interessant.

Beispielsweise stellen Chumbley und Griffiths im Rahmen einer Untersuchung fest, dass häufige Belohnungen und wenige Hindernisse im Spiel die Nutzer\*innen zum Spielen motivieren (Chumbley & Griffiths, 2006, S. 313). Außerdem wirkt der Einsatz von mehreren Belohnungssystemen gleichzeitig verstärkend auf die Spielzeit (D. King & Delfabbro, 2009, S. 67). Der partielle Verstärkungseffekt, welcher eine Reaktion des Menschen beschreibt, obwohl die Verstärkung ausbleibt, stellt nach Griffiths und Wood einen wichtigen psychologischen Erklärungsansatz zur Entstehung einer Computerspielsucht dar. Grund hierfür ist eine andauernde Hoffnung, dass die nächste Belohnung zeitnah kommen wird. Weitere Strukturen, welche zur Befriedigung der Spieler\*innen führen, sind eine hohe Anzahl an Belohnungen und schnelle Belohnungen. Das Ausmaß der Belohnungen hat ebenfalls Einfluss auf die Schnelligkeit der Reaktion der Spieler\*innen. Für die Entwickler\*innen von Computerspielen sind diese Kenntnisse die Grundlage für die Entwicklung attraktiver Spiele. Es existieren verschiedene Arten der Verstärkung und da jeder Mensch unterschiedlich auf diese reagiert, werden meistens mehrere Arten in einem Spiel eingesetzt (M. Griffiths & Wood, 2000, S. 211), um mit den Verstärkungsmechanismen möglichst viele Produktnutzer\*innen anzusprechen.

King et al. definieren fünf Kategorien für strukturelle Merkmale: soziale Merkmale, Manipulations- und Kontrollmerkmale, Erzähl- und Identitätsmerkmale, Belohnungs- und Bestrafungsmerkmale und Darstellungsmerkmale (2010, S. 93). In einer weiteren Untersuchung prüfen die Autor\*innen den Zusammenhang zwischen den strukturellen Merkmalen und dem problematischen Spielverhalten. Es wurden 15 strukturelle Merkmale identifiziert, welche einen Unterschied in der Bewertung von strukturellen Merkmalen zwischen Teilnehmenden mit einem unproblematischen und problematischen Konsum von Computerspielen aufweisen. Nutzer\*innen mit einem problematischen Konsum bewerteten unter anderem folgende Merkmale signifikant höher bezüglich ihrer Freude an diesem Merkmal, der empfundenen Bedeutung für die Spielerfahrung und der Auswirkungen auf das eigene Verhalten: das Finden seltener Gegenstände, der Zugriff auf Inhalte für Erwachsene, das Verwalten von Spielressourcen, das Sammeln von Punkten und die Bewältigung eines weiteren Levels. Auffällig ist laut King et al., dass es sich bei den genannten Merkmalen hauptsächlich um Aktionen handelt, die viel Zeit in Anspruch nehmen.

In der sich anschließenden multivariaten Regressionsanalyse wurde getestet, welchen Anteil die 15 strukturellen Merkmale an dem Unterschied zwischen der Gruppe mit problematischem und unproblematischem Nutzungsverhalten haben. Über die Spielzeit hinaus, welche 10,2 Prozent der Gesamtvarianz erklärt, bedingen die genannten strukturellen Merkmale zusätzlich 15 Prozent der Gesamtvarianz. Obwohl der Einfluss jedes einzelnen Merkmals gering ist, stellen manche Merkmale einen stärkeren Prädiktor für eine Abhängigkeit dar als das Alter oder das Geschlecht der Spieler\*innen. Die Autor\*innen schließen aus den Ergebnissen, dass die strukturellen Merkmale einen relevanten Einfluss auf die Computerspielsucht haben. Sie heben Merkmale aus den Kategorien der Belohnungs-, Manipulations- und sozialen Merkmale als Prädiktoren hervor (D. L. King et al., 2011, S. 328 ff.). Hull et al. kommen in ihrer Studie zu ähnlichen Ergebnissen bezüglich der Prädiktoren für süchtiges Konsumverhalten. Insbesondere identifizieren sie das strukturelle Merkmal der erhöhten Soziabilität im Videospiel als einen Prädiktor für die Computerspielsucht (Hull et al., 2013, S. 148 ff.).

Wie bereits in Kapitel 2.3.1 erwähnt, weisen unter anderem Online-Rollenspiele ein erhöhtes Suchtpotenzial auf. Sogenannte Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele [englisch: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)] sind eine Untergruppe dieser Rollenspiele und beinhalten verschiedene Spielstrukturen anhand derer Klemm und Pieters die Auswirkungen auf das Suchtpotenzial beschreiben. Neben dem integrierten Belohnungssystem, welches aufgrund des bereits erläuterten partiellen Verstärkungseffekts zu einem längeren Spiel führt, ist das Merkmal der sozialen Interaktion im Spiel verankert. Nur durch die Arbeit im Team und strategische Kooperationen können Aufgaben erledigt sowie neue Level erreicht werden. Das Aussteigen einer Person kann dazu führen, dass die Gruppe verliert. Hierdurch entsteht eine soziale Verpflichtung zur Fortsetzung des Spielens, so dass häufig weitergespielt wird, obwohl die Person keine Zeit oder Lust hat. Manche MMORPGs verteilen zusätzlich Punkte, wenn die Nutzer\*innen sich täglich einloggen und spielen, was ebenfalls zum häufigen Spielen animieren kann (Klemm & Pieters, 2017, S. 84 ff.).

Ein weiterer wesentlicher Faktor bei der Entstehung einer internetbezogenen Störung können die **familiären Verhältnisse** sein, in denen Kinder und Jugendliche aufwachsen. Einen möglichen Einfluss kann die finanzielle Lage der Familie haben, welchen Wu et al. 2016 unter anderem in einer Querschnittstudie in China untersuchten. Insgesamt nahmen 1.248 Schüler\*innen im Alter zwischen 12 und 18 Jahren aus weiterführenden Schulen an der Befragung teil. Das Risiko für eine Internetsucht wurde ebenfalls anhand des Tests zur Internetabhängigkeit nach Young bestimmt (C. S. T. Wu et al., 2016, S. 3). Die Chance, dass Kinder aus Familien mit einem unterdurchschnittlichen Einkommen an einer Internetabhängigkeit leiden, ist 1,872-mal höher als bei Kindern aus Familien mit einem durchschnittlichen oder höheren Einkommen (C. S. T. Wu et al., 2016, S. 6). Die Autor\*innen erwähnen, dass Kinder aus ein-

kommensschwächeren Haushalten weniger finanzielle Unterstützung dabei bekommen, eventuellen Freizeitbeschäftigungen und Hobbys nachzugehen und die Internetnutzung somit eine kostengünstige, alternative Beschäftigung darstellt. Darüber hinaus weisen sie darauf hin, dass ein geringes Einkommen häufig mit einem niedrigen Bildungsstand einhergeht und die Eltern aufgrund dessen eventuell die Konsequenzen einer Internetabhängigkeit oder die Möglichkeiten, dieser vorzubeugen, nicht kennen (C. S. T. Wu et al., 2016, S. 7).

Neben der finanziellen Lage weisen die Ergebnisse der identifizierten Literatur darauf hin, dass auch die Größe des Haushalts und die Familienkonstellation einen Einfluss auf die Entstehung einer Internetabhängigkeit haben können. 2021 befragten Kapus et al. 2.540 ungarische Gymnasiast\*innen, welche im Mittel 17,56 Jahre alt waren. Mithilfe von Fragebögen führten sie eine Querschnittstudie an Gymnasien in Mittel- und Südungarn durch (Kapus et al., 2021, S. 1; 3 f.). Um das Vorliegen einer Internetsucht festzustellen, wählten die Autor\*innen den *Fragebogen zur problematischen Internetnutzung*, welcher als Grundlage den Test nach Young nutzt. Der Fragebogen besteht aus 18 Items, welche jeweils mit einer 5-stufigen Likert-Skala beantwortet werden. Für die vorliegende Untersuchung wurde der Gesamtwert aller Items interpretiert, wobei ein Punktwert über 41 auf das Vorliegen einer Internetsucht hindeutet (Kapus et al., 2021, S. 6 f.).

Die Schüler\*innen, die in einem Haushalt mit mehr als fünf Personen leben, weisen eine 2,546-mal höhere Chance auf, an einer Internetabhängigkeit zu leiden als diejenigen, die in einem kleineren Haushalt leben (Kapus et al., 2021, S. 10). Das Leben in großen Familien geht oft mit einer erhöhten Anzahl an Konflikten oder mangelnder Kommunikation einher. Darüber hinaus kann es in größeren Familien zu weniger Aufmerksamkeit und Unterstützung durch die Eltern kommen, was wiederum das Risiko für eine Internetsucht erhöhen kann (Chi et al., 2020, S. 20 ff.).

Auch der Familienstand kann das Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung beeinflussen. Die Chance von Kindern mit geschiedenen Eltern an einer Internetabhängigkeit zu leiden ist 2,536-mal höher als bei Kindern mit verheirateten Eltern (C. S. T. Wu et al., 2016, S. 6). Ein möglicher Grund hierfür könnte darin liegen, dass in Familien mit geschiedenen Eltern meistens ein Elternteil die Versorgung der Familie übernimmt. Hierdurch ist die Zeit begrenzt, in der sich um die einzelnen Kinder oder den Aufbau der Beziehungen zu diesen gekümmert werden kann (C. S. T. Wu et al., 2016, S. 7). Außerdem identifizieren Ni et al. die Kompensation von psychischen Belastungen mit einer erhöhten Internetnutzung, welche durch die familiäre Situation zustande kommen, als einen möglichen Grund für ein erhöhtes Risiko (Ni et al., 2009, S. 327 ff.).

Mit einer Trennung der Eltern geht oft die Veränderung der Familienkonstellation einher, in der Kinder und Jugendliche leben. Beispielsweise ist es üblich, dass diese nur noch mit einem Elternteil leben. In einer Querschnittstudie wurden 9.618 Siebt- bis Zehntklässler\*innen aus

Hongkong befragt. Für die Ermittlung, ob eine Internetsucht vorliegt, wurde die *Chen Internet Addiction Scale* verwendet. Diese besteht aus 26 Items zu Symptomen der Internetabhängigkeit, welche jeweils auf einer 4-Punkte-Likert-Skala beantwortet werden können. Der Gesamtwert bewegt sich zwischen 26 und 104 Punkten, wobei mit höherer Punktzahl der Grad der Internetsucht steigt (A. M. S. Wu et al., 2018, S. 433 f.). Die Ergebnisse zeigen, dass die Schüler\*innen, die nur mit ihrer Mutter leben, eine 1,5-fach höhere Chance haben, an einer Internetabhängigkeit zu leiden, als Schüler\*innen, die mit beiden Elternteilen zusammenleben. Leben diese nur mit ihrem Vater zusammen, ist die Chance um das 2,07-fache erhöht (A. M. S. Wu et al., 2018, S. 437 f.).

Auch Kinder und Jugendliche, die ohne ihre Eltern aufwachsen, scheinen einem erhöhten Risiko für internetbezogene Störungen ausgesetzt zu sein. Die Chance einer Erkrankung von denjenigen, die ohne ihre Eltern aufwachsen, lag 1,35 mal höher als die derer, die mit beiden Elternteilen leben (A. M. S. Wu et al., 2018, S. 437 f.). Kapus et al. berechnen eine 2,091-fach höhere Chance für die Entwicklung einer internetbezogenen Störung aufgrund des Aufwachsens ohne Eltern (2021, S. 10).

Das Leben ohne Eltern oder mit nur einem Elternteil stellt folglich einen Einflussfaktor für die Entstehung einer internetbezogenen Störung dar. Wu et al. legen die Vermutung nahe, dass eine geringere elterliche Kontrolle über den Internetkonsum der Kinder und Jugendlichen ein Grund für diesen Zusammenhang sein kann (2018, S. 440). Darüber hinaus könnten eine durch die Familienkonstellation verursachte geringe soziale Unterstützung, eine unsichere Bindung, eine schlechte Beziehung zwischen den Eltern und Kindern, und ein Mangel an Zuneigung den Zusammenhang begründen (Kapus et al., 2021, S. 11).

Eine weitere Risikokomponente, die für verhältnispräventive Maßnahmen von internetbezogenen Störungen von Bedeutung ist, stellen das **Nutzungsverhalten und der Zugang zu Internetanwendungen** dar.

Bezüglich des Zugangs untersuchten Chung et al. den Zusammenhang zwischen der Verfügbarkeit von Internetcafés und Internetabhängigkeit. Internetcafés sind vor allem in Korea verbreitet und mit Computern und Konsolen ausgestattet, welche von vielen jungen Menschen genutzt werden (Chung et al., 2019, S. 5). Auch wenn es sich hierbei um ein außereuropäisches Phänomen handelt, werden die Ergebnisse im Folgenden dargestellt, da die Verfügbarkeit und der Zugang zu Angeboten wichtige Faktoren sind, welche das Nutzungsverhalten beeinflussen können.

So haben Jugendliche, die eine hohe Zugänglichkeit zu solchen Angeboten aufweisen, eine 1,116-fach erhöhte Chance, an einer mäßigen oder schweren Abhängigkeit zu leiden, als diejenigen mit einer niedrigen Zugänglichkeit (Chung et al., 2019, S. 9).

Die Autor\*innen betonen, dass bezüglich substanzgebundener Abhängigkeitserkrankungen der Zugang zu den Substanzen einen wichtigen Risikofaktor darstellt. Ihre Untersuchung legt die Vermutung nahe, dass dies auch auf internetbezogene Störungen zutrifft (Chung et al., 2019, S. 11).

2022 untersuchten Syvertsen et al. im Rahmen einer Querschnittstudie nutzungsbedingte Risikofaktoren bezüglich der problematischen Nutzung von Handyspielen. Für die Erhebung wurden 2017 aus fünf weiterführenden Schulen in einer Großstadt Norwegens Schüler\*innen rekrutiert und letztendlich 519 Teilnehmende mit einem durchschnittlichen Alter von 17 Jahren in die Studie eingeschlossen (Syvertsen et al., 2022, S. 362, 366 f.). Mithilfe der Skala von Lemmens et al., welche die neun Diagnosekriterien für eine Internetspielstörung beinhaltet, wurden die Teilnehmenden in drei Gruppen kategorisiert. Je nachdem, wie viele Kriterien erfüllt waren, wurde die Person als Nicht-Problemspieler\*in, Risikospieler\*in oder Problemspieler\*in eingestuft (Syvertsen et al., 2022, S. 368).

Anders als in den bisher angeführten Studien wurden die Ergebnisse nicht mit dem Odds Ratio, sondern mithilfe von Kreuztabellen und des Chi-Quadrats errechnet. Syvertsen et al. merken limitierend an, dass aufgrund des Studiendesigns keine Schlüsse auf die Kausalität gezogen werden können, weshalb nicht sicher darauf geschlossen werden kann, dass es sich um Risikofaktoren handelt (2022, S. 373 f.).

Den Ergebnissen zufolge steht eine erhöhte Anzahl an Stunden pro Woche und Minuten pro Spielgelegenheit, die mit Handyspielen verbracht werden, in Zusammenhang mit einem erhöhten Risiko für eine Abhängigkeit. Die Effektstärke wurde anhand des Eta-Quadrats bestimmt und liegt bei  $\eta^2 = 0,02$  und  $\eta^2 = 0,03$ , was auf eine geringe Stärke des Effekts hindeutet (Syvertsen et al., 2022, S. 369 f.).

Auch Kapus et al. identifizieren die Dauer der Nutzung als einen möglichen Risikofaktor. In der Studie hatten Teilnehmende, die mehr als sechs Stunden online verbringen, eine 5,457-mal höhere Chance, an einer Internetsucht zu leiden, als diejenigen, die weniger Zeit im Internet verbringen (Kapus et al., 2021, S. 10). Auch der Zeitpunkt der Nutzung kann einen Einfluss auf das Vorliegen einer internetbezogenen Störung haben. Syvertsen et al. kamen zu dem Ergebnis, dass ein Zusammenhang zwischen der Nutzung von Handyspielen während des Anfertigens von Hausaufgaben und einem problematischen Konsum besteht. Die Effektstärke fällt dabei gering aus (Cramer's  $V = 0,137$ ) (Syvertsen et al., 2022, S. 369).

Neben der Nutzungsdauer und dem Zeitpunkt kann die Art der Nutzung einen Einfluss auf das Abhängigkeitsrisiko haben. Beispielsweise weisen Spieler\*innen mit einem erhöhten Risiko oder einem problematischen Konsum eine erhöhte Anzahl an In-App-Käufen auf als Spieler\*innen mit keinem Risiko. Der Effekt stellt sich als schwach heraus (Cramer's  $V = 0,149$ ).

Darüber hinaus konnte festgestellt werden, dass diejenigen, die hauptsächlich Computer- oder Konsolenspiele nutzen oder auf mehreren Plattformen spielen, eher hinsichtlich eines proble-

matischen Spielverhaltens gefährdet sind. Beide Effekte sind gering (Cramer's  $V = 0,179$ ). Diejenigen, die fast ausschließlich Handyspiele konsumieren, sind am wenigsten gefährdet (Syvertsen et al., 2022, S. 369 ff.).

Syvertsen et al. vermuten, dass Handyspiele nicht aufgrund ihrer Eigenschaften weniger gefährdend sind. In den Ergebnissen der Untersuchung ist zu sehen, dass mehr weibliche Teilnehmende angeben, Handyspiele zu konsumieren (Syvertsen et al., 2022, S. 372). Wie bereits in Kapitel 2.1.3 erwähnt, weist die bisherige Forschung darauf hin, dass männliche Spieler ein höheres Risiko tragen, ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln (Mihara & Higuchi, 2017, S. 432; Paulus et al., 2018, S. 648). Das geringere Risiko bezüglich der Handyspiele kann folglich den Autor\*innen zufolge so begründet werden, dass weibliche Nutzerinnen in der vorliegenden Stichprobe mehr vertreten sind (Syvertsen et al., 2022, S. 372).

Zusammenfassend können Risikofaktoren aus drei Kategorien identifiziert werden, die für verhältnispräventive Maßnahmen von Bedeutung sind. Bezüglich **medienbezogener Faktoren** können die Exposition gegenüber Werbung und Strukturmerkmale in Computerspielen - wie beispielsweise die Belohnungsmechanismen oder soziale Merkmale - Einflussfaktoren darstellen. Die **familiären Verhältnisse** können die Entstehung von internetbezogenen Störungen insofern beeinflussen, als dass eine schwache finanzielle Lage, große Haushalte und das Leben ohne Eltern oder mit nur einem Elternteil das Risiko, eine internetbezogene Störung zu entwickeln, erhöhen können. Weitere **nutzungs- und zugangsbedingte Risikofaktoren** sind die Verfügbarkeit von Internetangeboten, eine erhöhte Nutzungsdauer und die Nutzung des Internets während der Hausaufgaben.

Nachdem nun Faktoren dargestellt wurden, welche die Entstehung einer internetbezogenen Störung begünstigen können, geht das folgende Kapitel auf die bereits bestehenden verhältnispräventiven Maßnahmen ein, um diese schließlich mit den Risikofaktoren verknüpfend betrachten zu können.

## 5.2 Bestehende verhältnisorientierte Maßnahmen zur Prävention von internetbezogenen Störungen in Europa

Bezüglich verhältnisorientierter Maßnahmen zur Vorbeugung internetbezogener Störungen konnten aus den in der Literaturrecherche gefunden Publikationen bereits bestehende Maßnahmen herausgearbeitet werden.

Verhältnispräventive Maßnahmen werden sowohl von Rehbein et al. als auch von Rumpf et al. in sechs beziehungsweise sieben Kategorien eingeteilt, welche im Folgenden den Rahmen für die Beschreibung der Ergebnisse im Bereich der bereits ergriffenen und geforderten Maßnahmen darstellen sollen. Rehbein et al. nennen in einer siebten Kategorie die Früherkennung

und -intervention. Hierbei handelt es sich um die Erkennung von Warnsignalen für einen problematischen Konsum und die Schulung von Verkaufs- und pädagogischem Personal, um diese rechtzeitig zu erkennen und anschließend zu intervenieren (Rehbein et al., 2014, S. 158). Da diese Maßnahmen jedoch in den Bereich der indirekten Verhältnisprävention fallen, werden im Folgenden ausschließlich die oben dar-

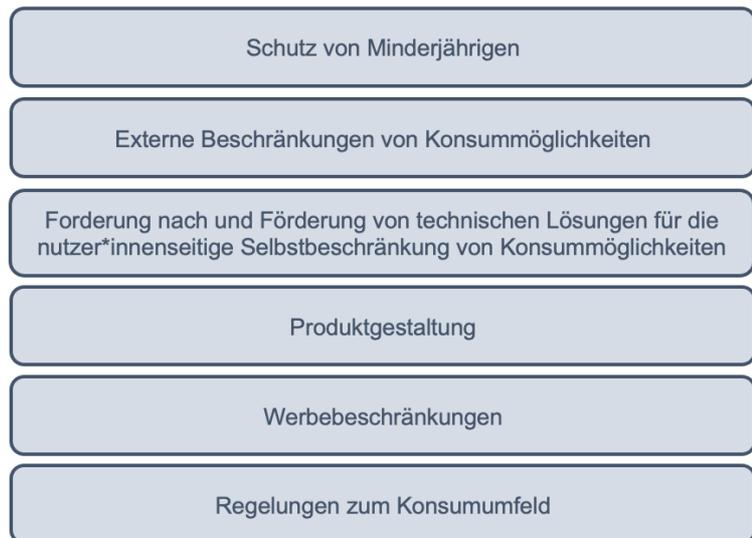


Abbildung 4: Kategorien verhältnispräventiver Maßnahmen eigene Darstellung (nach Rehbein et al. 2014 S. 158; Rumpf et al. 2017 S. 219 ff.)

gestellten sechs Kategorien betrachtet. Sowohl in diesem als auch in dem darauffolgenden Unterkapitel werden die Maßnahmen den in Abbildung 4 dargestellten Kategorien zugeordnet und darüber hinausgehende Maßnahmen ergänzt.

Wie in Kapitel 3 bereits erwähnt, veröffentlichten Rehbein et al. 2014 einen Übersichtsbeitrag zur Verhältnisprävention von stoffungebundenen Süchten, in welchem sie sich aufgrund der Datenlage auf Computerspielsucht beziehen. Hierbei merken die Autor\*innen an, dass die Inhalte auch auf andere spezifische Formen der Internetabhängigkeit übertragen werden können (Rehbein et al., 2014, S. 156).

Das Ziel von Maßnahmen, die in den Bereich des **Schutzes von Minderjährigen** fallen, besteht darin, den Zugang zu Verhaltensangeboten zu kontrollieren, die Auswirkungen auf die Entwicklung eines problematischen Nutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen haben können. In Bezug auf Computerspiele soll dieser Schutz über den Kinder- und Jugendmedienschutz erfolgen. Rehbein et al. halten fest, dass dieser aus verschiedenen Gründen als defizitär zu bewerten ist. Bisher existiert die Altersverifikation für Computerspiele nur für datenträgergebundene Spiele. Die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK), welche mit den obersten Landesjugendbehörden kooperiert, nimmt die Alterskennzeichnung von Computerspielen vor, welche für deren Verkauf verpflichtend ist. Die Verkäufer\*innen müssen vor Verkauf des Spiels das Alter der Käufer\*innen überprüfen (Rehbein et al., 2014, S. 160 f.).

Diese Verpflichtung gilt nicht für datenträgerungebundene Spiele, welche auch *Telemidien* genannt werden. Die anbietenden Unternehmen müssen die Auflagen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) erfüllen (Rehbein et al., 2014, S. 161). Hiernach müssen anbietende Unternehmen von entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten gemäß § 5 Abs. 1 JMStV, „dafür Sorge [...] tragen, dass Kinder und Jugendliche der betroffenen Altersstufen sie

üblicherweise nicht wahrnehmen.“ (§ 5 Absatz 1 Satz 1 JMStV). Meistens wird diese Vorgabe durch eine einfache Altersverifikation erfüllt, bei der vor dem Erwerb von Spielen eine Angabe des Geburtsdatums durch die Spieler\*innen erfolgt. Aus dieser Art der Kontrolle resultieren niedrige Zugangshürden für Minderjährige, weil die Altersverifikation durch Falschangaben leicht umgangen werden kann (Rüdiger, 2013, S. 20 f.).

Für Spiele, die ausschließlich online verkauft werden, gilt, dass entweder die eben erwähnte Auflage eingehalten wird oder eine freiwillige Kennzeichnung der USK erfolgen muss. Die Alterseinstufung wird mithilfe eines Fragebogens ermittelt und kann nach dem Ausfüllen des Bogens durch das anbietende Unternehmen verändert werden, solange keine Freigabe ab 18 Jahren ermittelt wurde. In dem Fall können Unternehmen also ihre Spiele ab einem beliebigen Alter empfehlen. Rehbein et al. merken außerdem an, dass die Anwendungen auf dem Handy keinen gesetzlichen Regelungen bezüglich des Kinder- und Jugendschutzes unterliegen. Darüber hinaus kritisieren die Autor\*innen, dass in die Einstufung der Spiele nach Alter keine spielspezifischen Faktoren mit einfließen und diese somit nicht als Risikofaktoren beachtet werden.

Bei Free-2-Play-Spielen handelt es sich um Spiele, die kostenlos heruntergeladen werden können und welche die Nutzer\*innen im Spiel für den Kauf von Items und Zusatzleistungen motivieren. Viele dieser Spiele werden mit der Kennzeichnung versehen, dass sie ab null Jahren konsumiert werden dürfen.

Die Autor\*innen fassen zusammen, dass der Kinder- und Jugendschutz mit der aktuellen Vorgehensweise keinen wesentlichen Beitrag zur Verhältnisprävention von Computerspielstörungen leistet (Rehbein et al., 2014, S. 162 f.).

Eine weitere Kategorie für Maßnahmen stellt die **externe Beschränkung von Konsummöglichkeiten** dar. Der Konsum digitaler Medien ist nicht generell schädlich. Da Internetanwendungen im Alltag Minderjähriger jedoch einen großen Raum einnehmen, kann eine Beschränkung der Konsummöglichkeiten in einigen Kontexten helfen, einen unkontrollierten und problematischen Gebrauch zu vermeiden. Indem die Verfügbarkeit von Computerspielen reduziert wird, soll einem zeitintensiven und exzessiven Spielverhalten vorgebeugt werden (Király et al., 2017, S. 509; Rumpf et al., 2017, S. 220). Da der Konsum von Computerspielen überwiegend im privaten Raum stattfindet, ergeben sich laut Rehbein et al. Herausforderungen für die Implementierung von Maßnahmen in diesem Bereich (2014, S. 163).

In den asiatischen Ländern Südkorea und China wurden zur externen Begrenzung verschiedene Gesetze eingeführt. Das sogenannte *Shutdown-Gesetz* sperrt zwischen Mitternacht und 6 Uhr morgens alle Spiele im Internet für unter 16-Jährige. Ein weiteres Gesetz legt fest, dass bei unter 18-Jährigen nach zwei Stunden Spielzeit eine zehnmündige Pause einsetzt und im Anschluss daran höchstens zwei weitere Stunden gespielt werden kann. Die bisherige Daten-

lage lässt laut Rehbein et al. keine Beurteilung der Wirksamkeit dieser Maßnahmen zu. Außerdem muss die Übertragbarkeit solcher Maßnahmen auf die rechtliche Lage in anderen Ländern geprüft werden. Dennoch können die Erfahrungen aus den betroffenen asiatischen Ländern bei der Implementation vergleichbarer Systeme im europäischen Raum genutzt werden. Möglich wäre es zum Beispiel, dass diese Maßnahmen von den Unternehmen als freiwillige Maßnahmen angeboten werden (Rehbein et al., 2014, S. 163 f.).

Király et al. führen in ihrer 2017 verfassten systematischen Übersichtsarbeit verschiedene Möglichkeiten der elterlichen Kontrolle an. Hierbei kann es sich um Filtereinstellungen bezüglich des Inhalts handeln, mit denen beispielsweise altersunangemessene Inhalte blockiert werden können. Außerdem besteht die Möglichkeit, die Spielzeit zu limitieren. So kann auch das Spielen während bestimmter Tageszeiten blockiert werden. Eine dritte Möglichkeit der Kontrolle durch die Eltern ist die Überwachung der Spiel- und Onlineaktivitäten. Die Autor\*innen stellen fest, dass Möglichkeiten der elterlichen Kontrolle auf den meisten Videospieldattformen und Betriebssystemen zur freiwilligen Nutzung zur Verfügung stehen (Király et al., 2017, S. 509).

Auch in öffentlichen Kontexten wie Bildungs- und Betreuungseinrichtungen für Kinder und Jugendliche insbesondere im Schulunterricht sind regulierende Maßnahmen zu treffen. Teilweise wird die Nutzung in Schulen bereits beschränkt oder verboten (Rumpf et al., 2017, S. 220).

Neben der externen Beschränkung des Konsums existieren **Maßnahmen zur Selbstbeschränkung**, mit denen die Kontrolle der Konsument\*innen über ihr Konsumverhalten erhöht werden soll. Hierbei handelt es sich zum Beispiel um zeitliche Sperren für bestimmte Internetanwendungen oder die Festlegung von Obergrenzen und Sperren bezüglich des auszugebenen Geldes für Spiele, Kaufvorgänge und Pornografie im Internet. Durch das Einstellen von sogenannten Cool-Off-Perioden, können selbst gewählte Pausenzeiten eingestellt werden und Nachrichten können die Spieler\*innen an die bereits verstrichene Zeit oder das aufgewendete Geld erinnern (De Sousa, 2021, S. 261; Rumpf et al., 2017, S. 220).

In Bezug auf Online-Glücksspiele weisen erste Untersuchungen darauf hin, dass solche Maßnahmen effektiv sind (Meyer & Hayer, 2010 nach Rehbein et al., 2014), weshalb Rehbein et al. die Annahme formulieren, dass dies auch auf Computerspiele zutreffen könnte (2014, S. 165). Bisher existieren Systeme, die eine Begrenzung der Spielzeit und des auszugebenen Geldes ermöglichen. Diese können wahlweise zu einem Spiel dazugekauft werden und es handelt sich häufig um Systeme, mit denen Eltern die Begrenzung für ihre Kinder vornehmen (Yousafzai et al., 2014, S. 183).

Da die Produktstruktur Einfluss auf das Suchtpotenzial von Internetanwendungen haben kann, sollten präventive Maßnahmen auch bei den anbietenden Unternehmen ansetzen. Maßnahmen, die sich auf die **Produktgestaltung** beziehen, zielen auf eine Reduktion des Gefährdungspotenzials ab.

Die bisherige Forschung im Bereich der präventiven Maßnahmen bezieht sich vor allem auf Computerspiele. Grundlage für solche Maßnahmen, sind Erkenntnisse darüber, welche Spielstrukturen und -merkmale besonders suchtfördernd wirken. Hierzu wird laut Rehbein et al. derzeit intensiv geforscht, wobei die Erkenntnisse von hoher Relevanz sind, um Regelungen zu selbstverpflichtenden Maßnahmen treffen zu können. Darüber hinaus könnten diese Erkenntnisse die Grundlage für eine Begutachtung der Produkte im Rahmen des Kinder- und Jugendschutzes bieten, bevor diese auf den Markt kommen (Rehbein et al., 2014, S. 166 ff.). Bisher haben Unternehmen, welche Computerspiele anbieten, einige Maßnahmen auf freiwilliger Basis getroffen. In einem Nutzer\*innenforum des Spiels *World of Warcraft* wurde Kritik gegenüber virtuellen Auszeichnungen, die für einen schnellen Aufstieg in ein höheres Level vergeben werden, ausgeübt. Die Auszeichnungen fördern laut Stimmen von Kritiker\*innen exzessives Computerspielen. Als Reaktion auf die Kritik wurden die Auszeichnungen im Spiel seitens des anbietenden Unternehmens abgeschafft (Yousafzai et al., 2014, S. 183).

Eine weitere Art der Maßnahmen sind Warnhinweise, die vor oder während des Spiels eingeblendet werden. Diese sollen zu einem bewussten Konsum anregen oder vor der Vernachlässigung anderer Lebensbereiche wie beispielsweise der Familie, der Schule oder dem Essen warnen (Rehbein et al., 2014, S. 168 f.). Solche Hinweise existieren bereits vereinzelt in den Spielen und wurden freiwillig von den Unternehmen integriert (Király et al., 2017, S. 510; Rehbein et al., 2014, S. 168 f.)

Warnhinweise wie diese sind vergleichbar mit den Gesundheitswarnhinweisen auf Tabak und Alkohol (van Rooji et al., 2010 nach Király et al., 2017, S. 510). Auf Grundlage dessen, dass sich diese Hinweise als wirksam herausgestellt haben (Azagba & Sharaf, 2013, S. 708 ff.), gehen Király et al. davon aus, dass auch in Bezug auf Computerspiele somit das Bewusstsein für die Folgen von exzessivem Spielverhalten geschärft werden kann. Die Autor\*innen halten fest, dass die bisherigen Hinweise sehr unterschiedlich frequent und zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingeblendet werden (Király et al., 2017, S. 510).

**Werbebeschränkungen** zielen darauf ab, Kinder und Jugendliche nicht auf altersunangemessene oder problematische Produkte hinzuweisen. Darüber hinaus kann dadurch vermieden werden, dass Nutzer\*innen mit bereits suchtartigem Verhalten neuen suchtfördernden Reizen ausgesetzt werden. In anderen suchtpreventiven Bereichen - wie beispielsweise bezüglich des Konsums von Alkohol und Nikotin - haben solche verhältnispräventiven Maßnahmen bereits

Wirkung gezeigt (Rehbein et al., 2014, S. 169 f.). Den Publikationen zufolge existieren bisher keine Beschränkungen bezüglich der Werbung für Internetanwendungen.

Neben den bereits genannten Einflussfaktoren auf das Konsumverhalten von Kindern und Jugendlichen, kann außerdem das Konsumumfeld Auswirkungen hierauf haben. Maßnahmen, welche die **Regelungen zum Konsumumfeld** betreffen, stoßen auf ähnliche Herausforderungen wie die der externen Beschränkungen, da die Nutzung von Computerspielen im europäischen Raum überwiegend im privaten Umfeld stattfindet. Veranstaltungen, bei denen Computerspiele genutzt werden, können als Konsumumfeld betrachtet werden. Da diese aber nicht ausschlaggebend für ein regelmäßiges Computerspielverhalten sind, bewerten die Autor\*innen diesen Ansatz als weniger relevant für die Verhältnisprävention (Rehbein et al., 2014, S. 170 f.).

Király et al. bringen über die bisher angeführten Kategorien hinaus Maßnahmen an, welche die **Versorgungsstruktur** betreffen. Für Kinder und Jugendliche, die bereits Probleme in ihrem Computerspielverhalten zeigen, ist es von hoher Bedeutung, dass diese Angebote der Prävention, Beratung und Behandlung erhalten (Király et al., 2017, S. 511). Die Bereitstellung dieser Versorgungsstrukturen erfolgt in Deutschland und anderen europäischen Ländern hauptsächlich durch das Suchthilfesystem (Thomasius & Petersen, 2010, S. 132). Dieses beinhaltet ambulante und stationäre Einrichtungen zur Behandlung von internetbezogenen Störungen. Neben staatlich finanzierten Behandlungseinrichtungen existieren solche, die Maßnahmen umsetzen und Behandlungen anbieten, ohne staatlich finanziert zu werden (Király et al., 2017, S. 511). Die Bereitstellung einer angemessenen Versorgung im Falle einer internetbezogenen Störung kann als sekundäre und tertiäre Verhältnisprävention eingestuft werden.

Zusammenfassend halten Rehbein et al. fest, dass auf die Verhältnisse, welche auf die Entstehung einer Computerspielsucht einwirken, bisher kaum mit präventiven Maßnahmen Einfluss genommen wird. (Rehbein et al., 2014, S. 171 f.). Aufgrund dieser Defizite in der bisherigen Umsetzung, ist ein Blick darauf, welche Maßnahmen verändert und ergänzt werden sollten, von besonderer Relevanz.

### 5.3 Geforderte Änderungen bestehender Maßnahmen und ergänzende Maßnahmen

Über die bereits bestehenden verhältnispräventiven Maßnahmen für internetbezogene Störungen in Europa hinaus, werden weitere Maßnahmen gefordert und Handlungsempfehlungen formuliert. Diese werden im Folgenden den gleichen sechs Kategorien zugeordnet, die bereits in Kapitel 5.2 dargestellt wurden.

2017 verfasste eine Expert\*innengruppe um Rumpf et al. aus Deutschland im Auftrag des Drogen- und Suchtrats der Bundesregierung ein Positionspapier zur Prävention von internetbezogenen Störungen. Dieses enthält unter anderem Maßnahmen der Verhältnisprävention. Da keine Evaluationsstudien vorliegen, welche die Effektivität von verhältnisorientierten Maßnahmen zur Prävention von internetbezogenen Störungen untersuchen, basieren die Empfehlungen unter anderem auf dem aktuellen Forschungsstand zur allgemeinen Suchtprävention (Rumpf et al., 2017, S. 218 f.).

Die Autor\*innen empfehlen im Internet die Förderung eines verbesserten **Schutzes von Minderjährigen** für Angebote, welche durch ein hohes Suchtpotenzial geprägt sind. Eine grundsätzliche Forderung stellt hierbei eine effektivere Umsetzung des Jugendmedienschutzes seitens des Staates bezüglich Online-Spielen, Pornografie, Glücksspiel und Inhalten mit Gewaltbezug dar (Rumpf et al., 2017, S. 219).

Rehbein et al. fordern, dass für alle Computerspiele, ohne die Trennung zwischen datenträgergebundenen und online verfügbaren Spielen, eine verpflichtende Alterseinstufung mit Einbezug von spielbezogenen Faktoren eingeführt wird (2014, S. 162 f.). Auch Rumpf et al. empfehlen den Einbezug des Suchtrisikos bei der Alterseinstufung von Computerspielen (2017, S. 219). Die Belohnungsmerkmale und die Bindungswirkung sollten bei der Beurteilung mitberücksichtigt werden, da diese einen Einfluss auf das Suchtpotenzial von Spielen haben. Damit Free-2-Play-Spiele nicht als problemlos dargestellt werden, sollte zusätzlich die Monetarisierungsstrategie im Spiel in die Altersbewertung einfließen.

Rehbein et al. schlagen vor, eine Einrichtung zu schaffen, welche für die Beurteilung und eine verbindliche Einstufung der Altersfreigabe verantwortlich ist. Aufgrund des Einbezugs der erwähnten geforderten Aspekte in die Beurteilung, würden Spiele mit einem hohen Gefährdungspotenzial eine höhere Alterseinstufung erhalten (Rehbein et al., 2014, S. 163). Eine Prüfung, ob die Altersgrenze bereits eingestufter Medien angehoben werden kann, erscheint nach Einführung eines solchen Systems sinnvoll (Rumpf et al., 2017, S. 219).

Für Spiele, welche eine niedrige Alterseinstufung erhalten, fordern Rehbein et al. Schutzmaßnahmen gegen die dennoch mit dem Spiel verbundenen Risiken. Beispielsweise sollten den Autor\*innen zufolge Kosten im Spiel transparenter dargestellt und anstelle einer virtuellen Währung in Euro angegeben werden. Für Spiele mit niedriger Alterseinstufung schlagen sie ein Verbot von virtuellen Währungen vor (Rehbein et al., 2014, S. 163). Innerhalb der Produkte

sollte außerdem die Möglichkeit bestehen, Teile der Inhalte, die ein hohes Gefährdungspotenzial aufweisen, für Nutzer\*innen unzugänglich zu machen (Swanton et al., 2021, S. 873).

Auch Király et al. und Swanton et al. fordern die Schaffung eines Bewertungssystems, welches Internetanwendungen je nach Gefährdungspotenzial verschiedenen Risikokategorien zuordnet (Király et al., 2017, S. 510 f.; Swanton et al., 2021, S. 873). Die Autor\*innen sehen hierin den Vorteil, dass somit das Bewusstsein für die Suchtgefahr der Spiele erhöht werden kann. Sie merken jedoch an, dass eine Quantifizierbarkeit der strukturellen Merkmale, welche das Suchtpotenzial beeinflussen, nicht bei allen Spielen möglich und schwieriger als beispielsweise bei der reinen Bewertung des Inhalts nach Altersangemessenheit ist. Nicht nur die Elemente an sich, sondern auch die Kombination dieser, sowie das zufällige Einbauen nicht quantifizierbarer Elemente, haben einen Einfluss auf das Suchtpotenzial eines Spiels. Den Autor\*innen zufolge könnte eine Bewertungssoftware Schwierigkeiten haben, diese Komplexität der strukturellen Beschaffenheit zu erfassen. Aufgrund dessen ist eine solche Bewertung laut Király et al. eine unzureichende Lösung. Deshalb schlagen sie vor, dass Spielebewertungen und -rezensionen ergänzend zu der Bewertung der strukturellen Merkmale hinzugezogen werden könnten. Gemeint sind bestehende professionelle Rezensionen beispielsweise von Videospieldjournalist\*innen in Spielmagazinen, welche teilweise Einfluss auf den Verkauf von Spielen haben. Außerdem erfolgt bereits für jedes Computerspiel die Zusammenfassung mehrerer Bewertungen von Spielmagazinen in Form einer sogenannten Metakritik, welche Schlüsse auf den Erfolg des Spiels und dem häufig damit verbundenen Suchtpotenzial zulässt (Király et al., 2017, S. 510 f.).

Rumpf et al. sprechen sich für den Ersatz der Altersfreigabe „Ab 0 Jahren“ durch „Ab 3 Jahren“ aus, da die Nutzung von Computerspielen im frühkindlichen Alter nach bisherigem Wissensstand nicht als unbedenklich eingestuft werden kann. Außerdem fordern sie, dass eine nachträgliche Veränderung der Altersfreigabe aufgrund sich verändernder Inhalte ermöglicht wird (Rumpf et al., 2017, S. 219 f.).

Rehbein et al. weisen darauf hin, dass neben einer strikteren Alterseinstufung und Bewertung der Spiele, sichergestellt werden muss, dass diese eingehalten werden und keine jüngeren Nutzer\*innen Zugang zu den jeweiligen Spielen erhalten (2014, S. 163).

Über Computerspiele hinaus sind eine Untersuchung und dementsprechende Hinweise in sozialen Netzwerken bezüglich des Suchtpotenzials, des Datenschutzes und der Darstellung von selbst- und fremdverletzendem Verhalten empfehlenswert (Rumpf et al., 2017, S. 220).

Die **externe Beschränkung der Konsummöglichkeiten** im privaten Kontext liegt hauptsächlich in der Verantwortung der Eltern oder Erziehungsberechtigten. Allerdings könnte eine staatliche Regulierung diesbezüglich die Verfügbarkeit der Kontrollsysteme erhöhen. Eine Verpflichtung der Unternehmen dahingehend, dass diese Beschränkungsmöglichkeiten für ihre

Produkte anbieten müssen, würde die Voraussetzungen dafür schaffen, dass eine externe Beschränkung erfolgen kann. Eine passende ergänzende verhaltenspräventive Maßnahme würde Eltern über den Nutzen und die Nutzung der Systeme aufklären (Király et al., 2017, S. 509).

Sowohl Király et al. als auch Swanton et al. schlagen eine Preiserhöhung von Computerspielen und anderen internetbezogenen Produkten als eine weitere mögliche verhältnispräventive Maßnahme vor, welche Einfluss auf die Konsummöglichkeiten nehmen kann (Király et al., 2017, S. 509; Swanton et al., 2021, S. 872 f.). Sie beziehen sich hierbei auf das Gesetz der Nachfrage aus mikroökonomischer Sicht. Hiernach kann die Erhöhung eines Preises für ein Produkt zu einer Reduktion der Nachfrage führen. Die Erhöhung kann durch die Unternehmen selbst vorgenommen werden oder über die Erhöhung von Steuern auf die jeweiligen Produkte durch den Staat. Das hierdurch erworbene Geld könnte einem Vorschlag der Autor\*innen zufolge in die Behandlung von internetbezogenen Störungen investiert werden.

Die Autor\*innen Király et al. bringen an, dass eine freiwillige Erhöhung der Preise seitens der Unternehmen deshalb unwahrscheinlich ist, da sie hierdurch Kund\*innen verlieren würden, was in der Regel mit finanziellen Verlusten einhergeht. Sie weisen auf ein weiteres Problem hin, welches Free-2-Play-Spiele betrifft. Da diese zunächst kostenlos gespielt werden können, würden erhöhte Steuern keinen Einfluss auf den Preis dieser Spiele nehmen. Als Lösung des Problems sehen Király et al. die Änderung des Geschäftsmodells der Spiele. Dies würde allerdings Schwierigkeiten in der Implementierung mit sich bringen, da hiervon ein großer Sektor der Spieleindustrie betroffen wäre und diese Maßnahmen den Gesetzen der freien Marktwirtschaft widersprechen könnten (Király et al., 2017, S. 509 f.).

Bezüglich externer Beschränkungen der Konsummöglichkeiten in der Öffentlichkeit wird ein Verbot von Handys und mobilen Spielekonsolen in Kindergärten und Schulen empfohlen. Außerdem besteht die Möglichkeit einen Handy-Blocker einzusetzen, welcher die Nutzung von Online-Spielen auf dem Schulgelände unterbindet. Bei der Nutzung von Informationstechnologien während des Unterrichts sollte außerdem sichergestellt werden, dass kein Zugang zu Computerspielen existiert (Rehbein et al., 2014, S. 164 f.). Generell sieht die Expert\*innengruppe keine Gefahr in der Implementierung von digitalen Lernmedien, solange diese das Risiko für die Entstehung internetbezogener Störungen nicht erhöhen. Für die Beurteilung des Risikopotenzials könnten Gütesiegel hilfreich sein, welche Auskunft über die Effektivität und Unbedenklichkeit des Mediums geben. Um Kriterien für ein solches Siegel entwickeln zu können, sind weitere wissenschaftliche Untersuchungen notwendig (Rumpf et al., 2017, S. 220).

Über den Schulkontext hinaus sollte die Beschränkung der Konsummöglichkeiten im öffentlichen Raum betrachtet werden. Rehbein et al. schlagen vor, dass in Kaufhäusern oder Ge-

schäften, in denen Spielmöglichkeiten bestehen, der Zugang zu diesen vor allem für Erwachsene bestehen sollte (Rehbein et al., 2014, S. 164).

**Selbstbeschränkende Maßnahmen** können Nutzer\*innen dabei helfen, ihr Konsumverhalten zu regulieren. Für alle Internetanwendungen mit hohem Suchtpotenzial wird deshalb gefordert, dass die Möglichkeit der Selbstbeschränkung bestehen muss (Rumpf et al., 2017, S. 220).

Bei den vertreibenden Unternehmen von Computerspielen handelt es sich häufig um Plattformen, die verschiedene Spiele verkaufen. So könnte es sinnvoll sein, eine Verpflichtung einzuführen, dass auf diesen Plattformen die Möglichkeit der Selbstsperre existieren muss. Somit könnten die Nutzer\*innen mehrere Spiele auf der Plattform sperren und würden hierfür auch keine Werbung mehr erhalten (Rehbein et al., 2014, S. 165 f.).

Rehbein et al. betonen, dass im Sinne der Selbstregulation die Systeme für die Nutzer\*innen selbst bereitgestellt werden sollten, mit denen sie die maximale tägliche oder wöchentliche Spielzeit bestimmen können. Nutzer\*innen, die bereits ein problematisches Spielverhalten aufweisen und sich ihres Problems bewusst sind, kann ein solches System im Sinne der Sekundärprävention helfen, eine Reduktion der Spielzeit umzusetzen.

Auch die Limitation der auszugebenden Geldbeträge und der Bezahlungsmöglichkeiten, welche bei Kindern und Jugendlichen von den Erziehungsberechtigten vorgenommen werden sollte, könnte einer unkontrollierten Nutzungsweise vorbeugen (Rehbein et al., 2014, S. 166).

Wie in Kapitel 5.1 dargestellt, können strukturelle Merkmale von Computerspielen ein suchtartiges Verhalten fördern. Die **Produktgestaltung** hat somit Einfluss auf das Suchtpotenzial von Internetanwendungen. Unternehmen, welche diese anbieten, sollten deshalb zu einer Reduktion der Suchtwirkung verpflichtet werden. Obwohl sich Rumpf et al. dessen bewusst sind, dass eine einheitliche Festlegung von Richtlinien für Angebote, die weltweit genutzt werden, schwierig ist, sprechen sie sich für eine solche Verpflichtung aus. Die Autor\*innen fordern Richtlinien bezüglich der Belohnungsmechanismen. Glücksspielähnliche Mechanismen sollten in Computerspielen nicht zum Einsatz kommen dürfen (Rumpf et al., 2017, S. 220).

Rehbein et al. bringen an, dass der Verzicht auf suchtfördernde Mechanismen am sinnvollsten wäre. Aber auch eine Verringerung der Belohnungen mit voranschreitender Spielzeit könnte dazu führen, dass die Attraktivität des Spiels mit der Zeit sinkt (Rehbein et al., 2014, S. 168).

Yousafzai et al. schlagen vor, dass mithilfe verschiedener Maßnahmen, die aufzuwendende Zeit für Fortschritte im Spiel verringert werden sollte. Beispielsweise kann dies erreicht werden, indem die Zeit für die Erfüllung einzelner Aufgaben im Spiel verkürzt wird. Außerdem wäre die Senkung der Anzahl der benötigten Punkte, um ein neues Level erreichen zu können, sinnvoll. Auch die Erhöhung der Chance für den Erhalt von Gegenständen kann dazu beitragen, dass

die Spielzeit sinkt (Yousafzai et al., 2014, S. 183). Die Umsetzung dieser Maßnahmen könnte deshalb schwierig sein, weil sie die Attraktivität des Spiels senken würde und die Unternehmen somit einen Einnahmerückgang befürchten müssen. Király et al. schätzen eine freiwillige Umsetzung dieser Maßnahmen als unrealistisch ein, da die Unternehmen, welche die Spiele entwickeln, in einem hohen Wettbewerb stehen und häufig die Spielmerkmale mit einem hohen Suchtpotenzial den Erfolg der Spiele bestimmen. Eine mögliche Maßnahme, welche nicht in das Belohnungssystem eingreift, stellt die transparente Darstellung der durchschnittlich benötigten Anwendungszeit dar. Somit würden potenzielle Nutzer\*innen besser informiert eine Entscheidung treffen können (Király et al., 2017, S. 511 f.). Auch die deutliche Anzeige der bereits gespielten Zeit, kann den Nutzer\*innen dabei helfen, ihren Konsum besser zu steuern (Klemm & Pieters, 2017, S. 90). Durch die transparente Darstellung einer festgelegten Chance, eine Belohnung zu erlangen, könnten Spieler\*innen selbst die Entscheidung treffen, ob sie die Spieldauer bis zur Belohnung in Kauf nehmen wollen. Darüber hinaus schlagen Klemm und Pieters für den Aufstieg in ein höheres Level vor, dass hierbei ein einheitlicher Zeitaufwand verwendet wird, damit auch hier die Einschätzung der benötigten Zeit erleichtert wird (Klemm & Pieters, 2017, S. 89 f.).

Wie auch in der Maßnahmenkategorie zum Schutz von Minderjährigen schlagen Rumpf et al. für die im Spiel genutzte Währung vor, die Angabe der Ausgaben in Euro statt in einer Spielwährung zu nutzen, um den Bezug zum real ausgegebenen Geld herzustellen. Käufe, die mit einem Klick getätigt werden können, fördern die unkontrollierte Ausgabe von Geld während des Spiels und sollten deshalb abgeschafft werden. Außerdem schlagen Rumpf et al. vor, ein sogenanntes Unbedenklichkeitssiegel einzuführen. Dieses soll den Konsument\*innen oder ihren Erziehungsberechtigten eine Orientierung bezüglich der Suchtwirkung von Online-Anwendungen bieten (Rumpf et al., 2017, S. 220 f.).

Außerdem sollen Spieler\*innen keine Nachteile zu spüren bekommen, wenn sie länger nicht im Spiel aktiv sind. Auch Aufforderungen dazu, zum Spiel zurückzukehren, sollten verboten werden (Rehbein et al., 2014, S. 168; Rumpf et al., 2017, S. 220).

Bisher werden vereinzelt Warnhinweise in Computerspielen eingesetzt. Rehbein et al. schlagen eine Selbstverpflichtung der Spieleindustrie für globale Warnhinweise vor. Diese würde dazu führen, dass in Spielen derjenigen Genres, die als besonders gefährlich bezüglich der Suchtentwicklung gelten, vor einem zeitintensiven Spielverhalten und der Vernachlässigung anderer Aktivitäten in der realen Welt gewarnt wird (Rehbein et al., 2014, S. 169). Es kann davon ausgegangen werden, dass einigen Spieler\*innen die Hinweise nutzen würden, wobei sie der Rentabilität der Spieleunternehmen nicht schaden sollten. Király et al. schlagen vor, dass die Warnhinweise zielgerichteter eingesetzt werden, indem sie an die tatsächlich verbrachte Spielzeit der Spieler\*innen angepasst werden. So würden beispielsweise diejenigen

Spieler\*innen gewarnt werden, die eine bestimmte Anzahl an Spielstunden in der Woche oder am Stück überschreiten (Király et al., 2017, S. 510).

Außerdem könnten Hinweise auf ein gefährdendes Potenzial von Produkten oder Online-Spielen Nutzer\*innen vor dem Kauf warnen. Diese könnten Spieler\*innen, die bereits gefährdet sind, eventuell helfen, Spiele zu erwerben, die ein geringeres Suchtpotenzial aufweisen als andere. Rehbein et al. betonen allerdings, dass die Hinweise einen ernsthaften Charakter aufweisen müssen und Folgen eines suchartigen Verhaltens beinhalten sollten. Andernfalls besteht die Gefahr, dass Hinweise zu langen Spielzeiten oder einem erhöhten Suchtpotenzial von Spieler\*innen als Qualitätsmerkmal für ein besonders attraktives Spiel wahrgenommen werden (Rehbein et al., 2014, S. 168 f.).

Bezüglich aller Maßnahmen seitens der Spieleindustrie warnen die Autor\*innen davor, dass diese vorwiegend zur Verbesserung des Images genutzt werden könnten. Es sollte folglich der Spieler\*innenschutz im Zentrum des Interesses stehen. Hierbei entsteht ein Konflikt für die betroffenen Unternehmen, da sie einerseits aus ökonomischem Interesse attraktive und bindende Spiele entwickeln wollen und andererseits die Produktgestaltung Einfluss auf das Risiko der Entstehung einer Computerspielstörung nimmt. Als mögliche Lösung des Konflikts wird vorgeschlagen, dass neben den anbietenden Unternehmen der Spiele auch der Kinder- und Jugendmedienschutz für die Umsetzung der Maßnahmen verantwortlich ist (Rehbein et al., 2014, S. 172).

Über die spezifischen Forderungen hinaus werden allgemeine Anforderungen an die Industrie der Internetanwendungen formuliert. Die Unternehmen sollten laut Swanton et al. transparent mit den möglichen Risiken bezüglich ihrer Produkte umgehen. Darüber hinaus sind die Autor\*innen der Meinung, dass Maßnahmen ergriffen werden müssen, welche das Risiko für negative Auswirkungen der Nutzung senken. Um eine gelingende Prävention zu etablieren, müssen die Unternehmen, welche die Produkte auf den Markt bringen, bereit sein, mit anderen Interessengruppen zu kooperieren und gemeinsam auf die Risiken zu reagieren (Swanton et al., 2021, S. 872).

Damit die Transparenz der Unternehmen bezüglich potenzieller Gefahren gewährleistet werden kann, ohne dass diese negative Konsequenzen befürchten müssen, sollte ein passender rechtlicher Rahmen geschaffen werden (Swanton et al., 2021, S. 873).

Außerdem ist eine Zusammenarbeit der Spieleindustrie mit Fachleuten aus der Psychiatrie während der Entwicklung von Spielen von großer Relevanz. Auf diese Weise könnten Ergebnisse aus der Forschung bezüglich des Suchtpotenzials verschiedener Spiele und bezüglich des Einflusses bestimmter Inhalte auf die Psyche von Kindern und Jugendlichen bei der Spieleentwicklung berücksichtigt und präventiv genutzt werden. Spieleentwickler\*innen sollten somit dafür sensibilisiert werden, welchen Einfluss die entwickelten Produkte auf Kinder und Jugendliche haben können (De Sousa, 2021, S. 260).

Des Weiteren werden eine finanzielle Beteiligung und Unterstützung der Spieleindustrie an der Forschung gefordert. Vor der Implementierung eines neuen Spiels auf dem Markt sollte eine Phase von 12 bis 18 Monaten vorgesehen werden, in welcher durch unabhängige Forscher\*innen unter anderem dessen Suchtpotenzial ermittelt wird und mögliche Auswirkungen auf die Nutzer\*innen untersucht werden. Durch ein Gremium, welches alle Interessengruppen vertritt, könnte eine Einstufung und Bewertung der Spiele erfolgen. Die Ergebnisse sollten der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden, um auf dieser Basis darüber zu entscheiden, ob das Spiel auf dem Markt angeboten werden darf oder nicht (De Sousa, 2021, S. 260 f.).

Neben den Forderungen an die anbietenden Unternehmen von Internetanwendungen bezüglich der Reduktion des Suchtpotenzials schlagen Rumpf et al. die Entwicklung eines Systems vor, welches neue Online-Anwendungen auf ihr Suchtpotenzial prüft und frühzeitig vor den damit einhergehenden Gefahren warnen kann (Rumpf et al., 2017, S. 224).

Bezüglich der **Werbebeschränkungen** sprechen sich Rehbein et al. und Rumpf et al. für Werbeverbote aus. Diese sollen abhängig vom Gefährdungspotenzial von Computerspielen gelten, wie dies auch im Glücksspielbereich gilt. Spiele, die ein hohes Suchtpotenzial aufweisen, dürften folglich nicht mehr oder unter Einschränkungen beworben werden. Beispielsweise könnten sich die Beschränkungen auf das genutzte Medium oder die verwendete Werbezeit beziehen, so dass die Wahrscheinlichkeit verringert wird, dass Kinder und Jugendliche die Werbung konsumieren (Rehbein et al., 2014, S. 169 f.). Auch Werbung für andere suchtfördernde Internetanwendungen, welche im Fernsehen oder Internet beworben werden, sollte nicht vor Sendungen für Kinder und Jugendliche oder in sozialen Medien platziert werden dürfen (Rumpf et al., 2017, S. 221). Darüber hinaus könnte ein Werbeverbot für Computerspiele, die ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind, in der Nähe von Schulen und Jugendeinrichtungen eingeführt werden. Im Zuge der Beschränkungen sollte außerdem irreführende Werbung verboten werden. Hierunter wird die Bewerbung von Free-2-Play-Spielen als kostenlos verstanden, wenn das Verweigern von Ausgaben während des Spiels zu Nachteilen im Spielverlauf führt. Wenn dies der Fall ist, sollte das Spiel nicht als kostenloses Spiel beworben werden dürfen (Rehbein et al., 2014, S. 169 f.; Rumpf et al., 2017, S. 221).

Bezüglich der Werbung für Computerspiele spricht sich De Sousa für die Sensibilisierung der für das Marketing verantwortlichen Mitarbeitenden aus. Indem diese über spielsüchtiges Verhalten aufgeklärt werden, soll dazu beigetragen werden, dass die Vermarktung von Spielen ethisch vertretbar bleibt (De Sousa, 2021, S. 261).

**Regelungen zum Konsumumfeld** bestehen bislang noch nicht. Präventive Maßnahmen, die den Umgang mit Suchtmitteln in der Öffentlichkeit kontrollieren, haben sich als erfolgreich herausgestellt. Aufgrund der voranschreitenden Verbreitung digitaler Medien im alltäglichen

Leben, wäre die Schaffung von medienfreien Umgebungen eine vergleichbare Möglichkeit für verhältnispräventive Maßnahmen bezüglich internetbezogener Störungen. Diese könnten durch eine bewusste Gestaltung im öffentlichen Raum erzielt werden, welche einen kritischen und kontrollierten Umgang mit Medien fördert (Rumpf et al., 2017, S. 221).

Zusätzlich zur bisherigen Versorgungsstruktur durch staatlich oder privat finanzierte Einrichtungen können Unternehmen mit sogenannten *Maßnahmen der sozialen Verantwortung* für die Gesundheit der Zielgruppe ihrer Produkte Verantwortung übernehmen (Király et al., 2017, S. 512). Van Rooji et al. und Swanton et al. regen an, dass die anbietenden Unternehmen der Internetanwendungen das Nutzungsverhalten der Nutzer\*innen überwachen und bei überdurchschnittlich langer Nutzungsdauer, Kontakte zu Behandlungsmöglichkeiten zur Verfügung stellen könnten (Swanton et al., 2021, S. 872; Van Rooij et al., 2010, S. 492). Eine Voraussetzung für diese Maßnahme wäre eine von De Sousa vorgeschlagene *Scan-App*, welche das Spiel- bzw. Nutzungsverhalten aufzeichnet und das Risiko bezüglich eines problematischen Konsums einschätzt (De Sousa, 2021, S. 261). Király et al. zufolge sollte sich eine solche Maßnahme nicht negativ auf die Rentabilität auswirken. Eventuell kann diese sogar das Image des Spiels oder Unternehmens verbessern (Király et al., 2017, S. 512).

Ein weiterer Vorschlag für eine Maßnahme der sozialen Verantwortung stellt die Vergabe von Auszeichnungen oder Belohnungen dar, wenn Spieler\*innen unter 20 Stunden in der Woche gespielt haben (Klemm & Pieters, 2017, S. 90).

Auf der Basis der Darstellung von bestehenden und geforderten verhältnispräventiven Maßnahmen zur Vermeidung von internetbezogenen Störungen soll im Folgenden eine Gegenüberstellung der Risikofaktoren und Maßnahmen erfolgen, um mögliche Handlungsbedarfe benennen zu können.

#### 5.4 Die Gegenüberstellung der identifizierten Risikofaktoren mit den bestehenden und geforderten verhältnispräventiven Maßnahmen

In Abbildung 5 ist ein Kreismodell dargestellt, welches die Erkenntnisse der letzten drei Unterkapitel zusammenfassen soll. Es verknüpft die Ergebnisse der drei Unterfragestellungen, um eine Beantwortung der Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit zu ermöglichen. Diese zielt darauf ab, herauszufinden, mit welchen verhältnispräventiven Maßnahmen auf das Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung bei Kindern und Jugendlichen in Europa eingewirkt werden kann.

Die hier in den Blick genommene Zielgruppe stellen Kinder und Jugendliche dar, weil diese von internetbezogenen Störungen besonders betroffen sind und für welche daher präventive

Maßnahmen von hoher Relevanz sind. Sie stehen im Mittelpunkt des Modells. Bisherige Erkenntnisse geben Auskunft über mögliche Risikofaktoren auf verschiedenen Ebenen, welche im Modell die Kinder und Jugendlichen in einem orangefarbenen Kreis umgeben. Die kreisförmige Darstellung soll die Vielfalt der suchtfördernden Einflussfaktoren in verschiedenen Lebensbereichen und Verhältnissen darstellen. Zu diesen gehören medienbezogene, familiäre und nutzungsbedingte Risikofaktoren. Neben der Exposition gegenüber Werbung und strukturellen Merkmalen wie die Belohnungsmechanismen in Computerspielen können außerdem eine schwache finanzielle Lage, das Leben in großen Familien, ohne Eltern oder mit nur einem Elternteil Einflussfaktoren für die Entstehung einer internetbezogenen Störung darstellen. Außerdem können lange Nutzungszeiten oder die Nutzung während der Hausaufgaben das Risiko erhöhen.

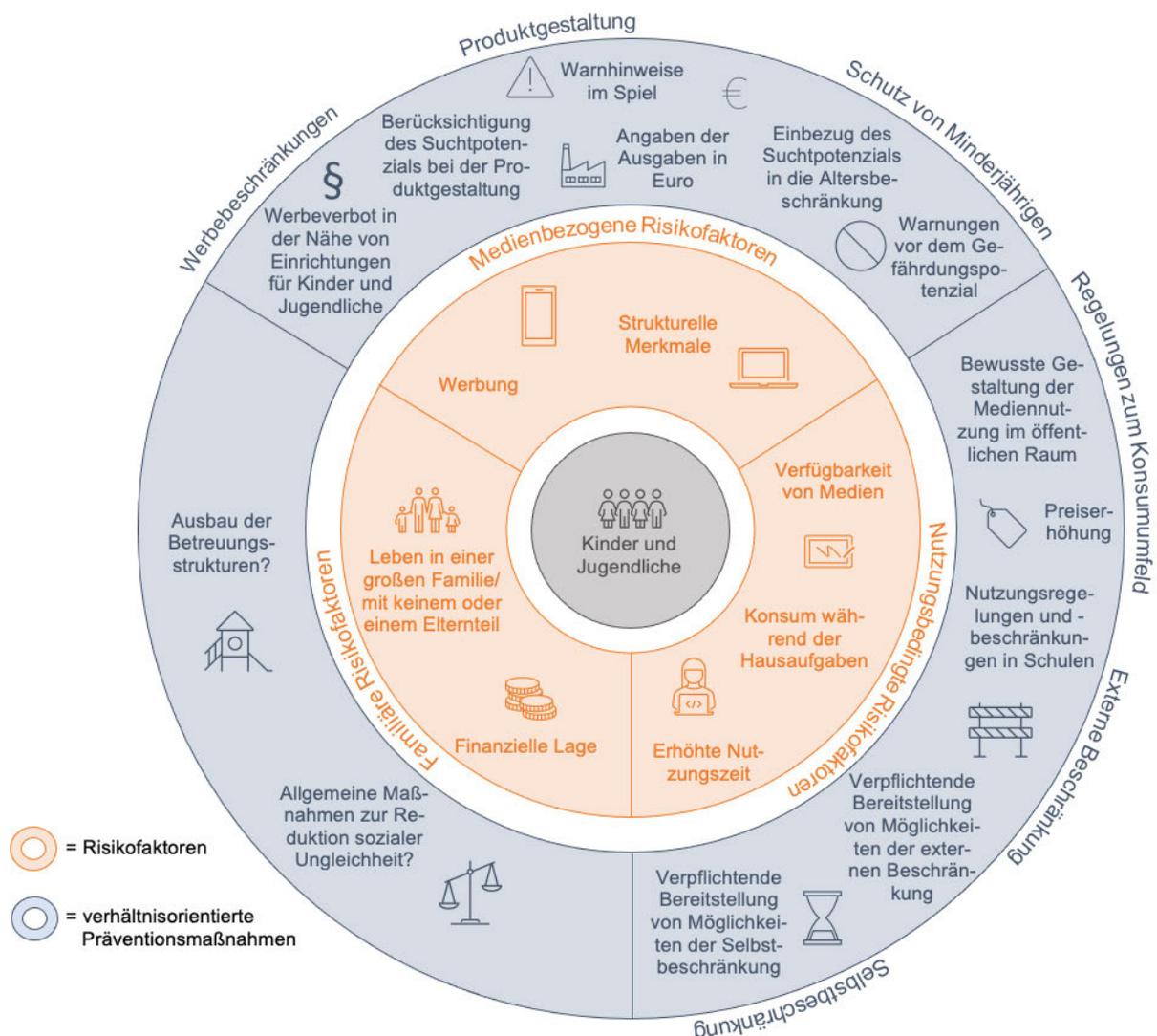


Abbildung 5: Kreismodell zur Einwirkung auf das Risiko für internetbezogene Störungen mit verhältnispräventiven Maßnahmen eigene Darstellung

Um auf die Risikofaktoren einwirken zu können sind Maßnahmen auf mehreren Ebenen, von verschiedenen Agierenden und mit unterschiedlichen Herangehensweisen notwendig. Diese sind im außenliegenden grauen Kreis dargestellt. In dem Modell sind sowohl bestehende als auch geforderte Maßnahmen enthalten, da die Forschungsfrage ebenfalls potenzielle Maßnahmen miteinschließt und somit besser beurteilt werden kann, ob sie an den Risikofaktoren ansetzen. Das Modell enthält die primärpräventiven Maßnahmen, welche im Rahmen der Arbeit identifiziert wurden. Diese beziehen sich auf den Schutz von Minderjährigen, die externen Konsumbeschränkungen und die selbstbeschränkenden Möglichkeiten. Außerdem kann durch Maßnahmen der Produktgestaltung, Werbebeschränkungen und Regelungen zum Konsumumfeld primärpräventiv angesetzt werden. Darüber hinaus wurden auch Möglichkeiten der Sekundär- und Tertiärprävention dargestellt. Hierbei handelt es sich zum Beispiel um eine allgemeine Verbesserung der Versorgungsstrukturen oder einer verbesserten Anbindung an diese.

Insgesamt besteht quantitativ eine große Differenz zwischen den bestehenden und geforderten Maßnahmen: Den bereits umgesetzten Maßnahmen steht eine Vielzahl geforderter Maßnahmen gegenüber. Eine Verpflichtung zur Umsetzung oder das Angebot gewisser Maßnahmen wird in mehreren Bereichen gewünscht. Beispielsweise werden Warnhinweise im Spiel bisher teilweise freiwillig eingesetzt und die Bereitstellung von Möglichkeiten der externen oder Selbstbeschränkung sind vereinzelt vorzufinden. Bislang existieren der Literatur zufolge keine Richtlinien oder Maßnahmen im Bereich der Werbebeschränkungen, und auch in der Produktgestaltung gibt es keine Vorgaben dazu, dass das Suchtpotenzial berücksichtigt werden muss. Den Forderungen der Wissenschaftler\*innen zufolge besteht folglich noch ein großer Handlungsbedarf in der Umsetzung verhältnisorientierter Präventionsmaßnahmen.

Die bestehenden und geforderten Maßnahmen gehen in den Bereichen der medienbezogenen und nutzungsbedingten Risikofaktoren auf die identifizierten Einflussfaktoren ein. Es handelt sich folglich um passende, an den Risikofaktoren ansetzende Maßnahmen. Auffällig ist, dass in der Literaturrecherche keine Maßnahmen bezüglich der familiären Risikofaktoren gefunden wurden, obwohl in der Literatur deutliche Hinweise darauf zu finden sind, dass die Familienkonstellation und finanzielle Lage Einfluss auf das Risiko für eine internetbezogene Störung nehmen können. Auf die im Modell dargestellten möglichen Lösungsansätze wird in Kapitel 6 eingegangen.

Zusammenfassend wird in Bezug auf die zentrale Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit festgehalten, dass im Bereich der medienbezogenen und nutzungsbedingten Risikofaktoren konkrete Maßnahmen identifiziert wurden, mit denen zukünftig auf das Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung Einfluss genommen werden kann. Ungeklärt ist, ob die

bereits bestehenden Maßnahmen in ausreichendem Maße Anwendung finden und effektiv sind, das Risiko einer internetbezogenen Störung tatsächlich minimieren. Auch für noch nicht umgesetzte Maßnahmen müsste die Effektivität ermittelt werden, um einen flächendeckenden Einsatz zu legitimieren. Diesbezüglich besteht ein vielfach geforderter Forschungsbedarf (Király et al., 2017, S. 509 ff.; Rehbein et al., 2014, S. 171 f.; Rumpf et al., 2017, S. 219 ff.; Swanton et al., 2021, S. 871 ff.). Die Tatsache, dass in der eingeschlossenen Literatur keine Maßnahmen zu familiären Risikofaktoren herausgearbeitet werden konnten, ist ebenfalls als eine Teilantwort auf die Forschungsfrage zu betrachten. Inwiefern Handlungsbedarf zu Maßnahmen besteht, die auf die familiären Risikofaktoren abzielen und welcher Bedingungen es bedarf, damit die geforderten Maßnahmen implementiert werden, ist unter anderem Bestandteil der sich nun anschließenden Diskussion der Ergebnisse im Gesamtzusammenhang.

## 6 Diskussion

Für die Beantwortung der dieser Arbeit zugrunde liegenden Forschungsfrage wurde eine systematische Literaturrecherche durchgeführt. Mithilfe der gefundenen, für das Thema relevanten Literatur erfolgte die Darstellung der für die Beantwortung der Forschungsfrage wesentlichen Aspekte. Auf dieser Basis wurde die Gegenüberstellung der Ergebnisse der Risikofaktoren und Maßnahmen vorgenommen.

Auf das Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung wirken medienbezogene, familiäre und nutzungsbedingte Risikofaktoren ein, denen es mit verhältnispräventiven Maßnahmen auf verschiedenen Ebenen zu begegnen gilt. Ein Überblick über die Risikofaktoren und Maßnahmen ist dem in Kapitel 5.4 erläuterten Kreismodell zu entnehmen.

Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass bisher wenige Maßnahmen umgesetzt oder von den Unternehmen nur als freiwilliges Zusatzangebot eingesetzt werden. Es konnten viele Maßnahmen identifiziert werden, die von Wissenschaftler\*innen gefordert und bisher noch nicht umgesetzt werden. Sowohl die bestehenden als auch die geforderten Maßnahmen zielen auf die medienbezogenen und nutzungsbedingten Risikofaktoren ab. In der Literaturrecherche konnten keine Maßnahmen gefunden werden, die auf die familiären Risikofaktoren einwirken sollen.

Im Folgenden werden die Ergebnisse in den Forschungskontext eingeordnet und diskutiert. Darauf folgt eine Diskussion der Methodik, in der die Stärken und Limitationen der vorliegenden Arbeit dargestellt werden.

## 6.1 Diskussion der Ergebnisse im Gesamtzusammenhang

Wie bereits in Kapitel 2.1.3 beschrieben, entsteht Suchtverhalten aus einem Zusammenspiel verschiedener Faktoren. Diese können im Sinne des Suchtdreiecks von der verwendeten Internetanwendung, der betroffenen Person oder ihrer Umwelt ausgehen. In der vorliegenden Arbeit konnten Einflussfaktoren auf allen drei Ebenen identifiziert werden, welche das Risiko für eine internetbezogene Störung erhöhen können.

Die Ergebnisse zu Risikofaktoren aufgrund der familiären Verhältnisse stammen größtenteils aus Studien aus asiatischen Ländern. Ob diese ebenfalls auf europäische Länder zutreffen, muss in weiteren Studien geprüft werden. Da zu den Risikofaktoren in europäischen Ländern bis auf die Studie von Kapus et al. keine Untersuchungen aus dem europäischen Raum im Rahmen der Literaturrecherche gefunden wurden, erfolgt die Interpretation unter der Annahme, dass Kinder und Jugendliche aus Europa ähnlichen Risikofaktoren ausgesetzt sind wie die in asiatischen Ländern. Zukünftig sollten Untersuchungen im europäischen Raum durchgeführt werden, um die Übertragung der Ergebnisse zu prüfen und eventuell abweichende und weitere Risikofaktoren identifizieren zu können.

Beim Vergleich der Risikofaktoren fällt auf, dass diese unterschiedlich hohe Odds Ratios aufweisen. Hierbei ist zu beachten, dass die Daten aus unterschiedlichen Stichproben stammen und somit unterschiedliche Werte auch aufgrund dessen zustande gekommen sein könnten. Ein Risikofaktor, welcher aufgrund des Odds Ratios von 5,457 besonders auffällt, ist eine Nutzungszeit von über sechs Stunden (Kapus et al., 2021, S. 10). Und auch Syvertsen et al. identifizierten in ihrer Untersuchung, dass eine erhöhte Nutzungsdauer von Handyspielen mit einem erhöhten Risiko zusammenhängt, wobei der Effekt schwach ausfiel (Syvertsen et al., 2022, S. 369 f.). Die Faktoren, geschiedene Eltern zu haben oder in einem Haushalt mit mehr als fünf Personen zu leben, weisen ein vergleichsweise hohes Chancenverhältnis auf. Die Odds Ratios liegen bei 2,5. Das Risiko, welches dadurch steigt, dass Kinder und Jugendliche ohne ihre Eltern leben, fällt in den beiden Untersuchungen unterschiedlich groß aus. Während Wu et al. ein Odds Ratio von 1,35 ermittelt (2018, S. 438), liegt die Chance bei Kapus et al. bei 2,091 (2021, S. 10). Außerdem ist die Beobachtung von Relevanz, dass das Risiko niedriger ist, wenn die Kinder nur bei der Mutter leben, als wenn diese nur beim Vater leben (A. M. S. Wu et al., 2018, S. 438). In weiteren, eventuell auch qualitativen Untersuchungen, könnte erforscht werden, warum sich die beiden Lebensumstände bezüglich des Risikos für das Entwickeln einer internetbezogenen Störung unterscheiden.

Sollte sich in weiteren Studien bestätigen, dass die Ergebnisse auch auf Kinder und Jugendliche aus Europa zutreffen, wäre eine Priorisierung der Interventionen sinnvoll, um das weitere Vorgehen konkret dahingehend festzulegen, welche Risikofaktoren zuerst oder verstärkt angegangen werden sollten. So könnten Risikofaktoren, die einen großen Einfluss auf die Ent-

stehung einer internetbezogenen Störung aufweisen, früher oder flächendeckender reduziert werden.

Chung et al. merken an, dass bisherige Studien zu Risikofaktoren für internetbezogene Störungen vor allem individuelle Faktoren untersuchen und nur wenige das Thema aus der Public-Health-Perspektive beleuchten. Somit stellt ihre Untersuchung eine der wenigen dar, die auch medienbezogene und umweltbedingte Risikofaktoren untersuchen (Chung et al., 2019, S. 3; 11).

Auch Griffiths und Nuyens kritisieren, dass im Vergleich zu psychologischen und biologischen Aspekten der Computerspielsucht sehr viel weniger Forschung bezüglich struktureller Merkmale betrieben wurde. Um den Zusammenhang zwischen strukturellen Merkmalen und Computerspielsucht zu verstehen, ist eine umfassende und theorieübergreifende Forschung notwendig. Der bisherige Forschungsstand weist darauf hin, dass die Strukturen der Spiele zu einem suchtartigen Verhalten beitragen können, allerdings muss in weiteren Untersuchungen herausgefunden werden, welche Merkmale einen besonders starken Einfluss haben (M. D. Griffiths & Nuyens, 2017, S. 280). Sowohl De Sousa als auch Griffiths und Nuyens bemängeln außerdem, dass die bisherigen Studien meistens auf retrospektiven Selbstauskünften oder dem Spielverhalten in einer Laborsituation basieren. Um realistische Daten aus dem natürlichen Spielverhalten der Nutzer\*innen generieren zu können, wäre eine Kooperation zwischen den spielebetreibenden Unternehmen und den Forscher\*innen sinnvoll. So könnten die Echtzeitdaten ausgewertet und präzisere sowie realitätsnähere Schlüsse gezogen werden (De Sousa, 2021, S. 261; M. D. Griffiths & Nuyens, 2017, S. 280 f.). Darüber hinaus weisen Griffiths und Nuyens darauf hin, dass Forscher\*innen über neu aufkommende Spielmechanismen und -merkmale informiert sein sollten, da diese sich schnell verändern (2017, S. 280 f.).

Syvertsen et al. merken an, dass es weiterer Forschung bezüglich der Handyspiele bedarf, in der Erkenntnisse über die Charakteristika und Auswirkungen angestrebt werden, da diese immer mehr an Beliebtheit gewinnen (Syvertsen et al., 2022, S. 373 f.).

Die bisherige Forschung zu medienbezogenen Risikofaktoren bezieht sich ausschließlich auf Computerspiele. In der durchgeführten Literaturrecherche wurde keine Veröffentlichung zu den strukturellen Merkmalen von sozialen Netzwerken, Online-Einkaufswebseiten oder der Pornografie gefunden. Erkenntnisse dazu, welche Merkmale beispielsweise von sozialen Netzwerken die Entstehung einer internetbezogenen Störung fördern, stellen eine Forschungslücke dar. Auch Rumpf et al. weisen auf diesen Bedarf hin (2017, S. 220). Mit Blick darauf, dass die Nutzungszeit sozialer Netzwerke in den letzten drei Jahren – auch pandemiebedingt – wochentags um 19,8 Prozent und am Wochenende um 7,6 Prozent angestiegen ist (Thomasius, 2021, S. 29), sollte diese Forschungslücke dringend geschlossen werden.

Darüber hinaus weisen Studienergebnisse darauf hin, dass Personen, die mehr als zwei Stunden pro Tag soziale Netzwerke nutzen, eine 4,69-mal höhere Chance haben, an einer dysfunktionalen Internetnutzung zu leiden, als diejenigen, die weniger Zeit damit verbringen. Das Odds Ratio für eine Nutzung von Computerspielen beträgt 3,33 und ist somit geringer als das für soziale Netzwerke (König & Steffgen, 2015, S. 87).

Soziale Netzwerke scheinen somit einen erheblichen Anteil an der Entstehung internetbezogener Störungen zu haben, weshalb eine Ausweitung der Forschung notwendig ist.

Vor allem Maßnahmen, die an so spezifische Faktoren wie der Produktstruktur anknüpfen, können nur zielführend konzipiert werden, wenn Erkenntnisse darüber existieren, welche Merkmale in der jeweiligen Internetanwendung suchtfördernd sind.

Bei der Gegenüberstellung der durch die Literaturrecherche gefundenen Risikofaktoren und Maßnahmen wurde ein Mangel von Maßnahmen im Bereich der familiären Verhältnisse verzeichnet. Eine wirtschaftlich benachteiligte Lage von Menschen stellt zum Beispiel auch für viele weitere Erkrankungen einen Risikofaktor dar (Blättner & Waller, 2018, S. 131 f.), so dass die Frage offen bleibt, ob das Fehlen von Maßnahmen für den Bereich der familiären Risikofaktoren darauf zurückzuführen ist, dass Maßnahmen zur Reduktion sozialer Ungleichheit sich in der Folge ebenfalls reduzierend auf die Suchtgefahr auswirken. Sollte dies der Fall sein, könnte so das Fehlen spezifischer Maßnahmen erklärt werden. Dann hätte die so verbesserte gesundheitliche Chancengleichheit auch eine Verringerung des Risikos für internetbezogene Störungen zur Folge.

Maßnahmen, welche die Reduktion sozialer Ungleichheit und in der Folge die Erhöhung gesundheitlicher Chancengleichheit zum Ziel haben, setzen beispielsweise an verbesserten Zugangswegen zum Bildungswesen (Sperlich, 2009, S. 37) oder der Schaffung von Arbeitsplätzen an. Außerdem wird im Zuge dessen die Ausweitung der Möglichkeit von flexiblen Arbeitszeiten für alleinerziehende Elternteile angestrebt, damit die Vereinbarkeit von Familie und Beruf erhöht wird (T. Lampert & Mielk, 2008, S. 13). Hierdurch könnte beispielsweise die Möglichkeit der elterlichen Kontrolle in Bezug auf den Medienkonsum der Kinder erhöht werden.

Es fällt auf, dass sowohl in der systematischen als auch in der Grobrecherche lediglich eine Veröffentlichung gefunden wurde, welche auf den Ansatz an der sozialen Ungleichheit hinweist (Bitzer et al., 2014, S. 22). Dies lässt vermuten, dass die soziale und gesundheitliche Ungleichheit eine bislang vernachlässigte Komponente innerhalb der Verhältnisprävention von internetbezogenen Störungen darstellt. Zukünftig sollten die familiären Risikofaktoren in der europäischen Forschung untersucht werden, um darauf aufbauend eventuell identifizierte Einflussfaktoren durch allgemeine und spezifische Maßnahmen minimieren zu können.

Bezüglich der familiären Konstellation, in der Kinder und Jugendliche leben, weisen die Ergebnisse darauf hin, dass das Leben ohne Eltern oder mit nur einem Elternteil einen Risikofaktor

darstellt. Wenn sich die Vermutung von Wu et al., dass das Risiko von Kindern, welche mit einem oder keinem Elternteil zusammenleben, aufgrund einer geringen elterlichen Kontrolle erhöht, (2018, S. 440), bestätigen sollte, dann wären gerade für diese Familien die Systeme zur Beschränkung der Konsuminhalte und -zeiten von zentraler Bedeutung. Die verpflichtende Bereitstellung dieser präventiven Instrumente könnte die Möglichkeit der Erziehungsberechtigten dahingehend erhöhen, dass sie vor allem in Zeiten der elterlichen Abwesenheit Einfluss auf den Konsum von Internetanwendungen ihrer Kinder nehmen könnten.

Es konnten keine Maßnahmen identifiziert werden, welche auf die Verbesserung der familiären Lebenssituation abzielen. Daher erscheint es sinnvoll zu prüfen, ob die identifizierten Risikofaktoren darauf zurückzuführen sind, dass die Kinder und Jugendlichen keine angemessene Betreuung erfahren. Sollte dies der Fall sein, könnte mit einer Optimierung und Ausweitung der Betreuungsstruktur beispielsweise an Schulen eine Verbesserung der Verhältnisse erzielt werden, indem die betreuungsfreien Zeiten reduziert würden.

In allen angeführten Kategorien der Maßnahmen überwiegen die Erkenntnisse und Forderungen bezüglich Computer- oder Handyspielen. Grund hierfür ist, dass die Evidenzlage zur Computerspielsucht weiter fortgeschritten ist und deshalb hierauf Bezug genommen wird (Rehbein et al., 2014, S. 156). Für Maßnahmen, die bisher nur auf Computerspiele ausgelegt sind, besteht der dringende Bedarf zu prüfen, ob diese auch für andere Internetanwendungen effektiv und sinnvoll sind. Außerdem sollten, auf Grundlage der geforderten Forschung zu den Risikofaktoren von anderen Internetanwendungen außer Computerspielen, spezifische neue Maßnahmen konzipiert werden.

Wie bereits in Kapitel 3 formuliert, legt der aktuelle Forschungsstand nahe, dass innerhalb der Prävention von internetbezogenen Störungen ein Fokus auf verhaltensorientierten Maßnahmen liegt (D. L. King et al., 2018, S. 245; Lee et al., 2019, S. 309).

Der in den eingeschlossenen Publikationen erwähnte Bedarf an der Förderung der Forschung bezüglich verhältnispräventiver Maßnahmen und die starke Differenz zwischen den bestehenden und geforderten Maßnahmen, unterstützt die Forderungen nach einer Stärkung der Verhältnisprävention. Diese ist insofern notwendig, als sich die beiden Ansätze der Verhaltens- und Verhältnisprävention, wie in Kapitel 2.2 erwähnt, gegenseitig bedingen. Damit die bestehenden und neu zu etablierenden verhaltenspräventiven Maßnahmen Wirkung zeigen können, sind Maßnahmen notwendig, welche die sozialen und strukturellen Verhältnisse dahingehend verbessern, dass die Verhaltensänderungen umgesetzt werden können (Richter & Rosenbrock, 2012a, S. 127). Wenn beispielsweise in der Schule ein suchtpreventives Programm zur bewussten und kontrollierten Nutzung von digitalen Medien durchgeführt wird, erhöht sich vermutlich die Wahrscheinlichkeit einer positiven Verhaltensänderung im Nutzungsverhalten, wenn jede\*r die Möglichkeit der Selbstbeschränkung seiner oder ihrer

Nutzung digitaler Angebote hat, da diese durch die anbietenden Unternehmen verpflichtend zur Verfügung gestellt werden müssen.

Gleichermaßen sind bei erfolgreicher Implementierung von verhältnispräventiven Maßnahmen ergänzende verhaltenspräventive Programme sinnvoll (Richter & Rosenbrock, 2012a, S. 127). So kann beispielsweise die Verwendung einer App, mit welcher die Nutzungszeiten von sozialen Medien oder Handyspielen selbst beschränkt werden können, in das oben erwähnte suchtpräventive Programm einbezogen werden, indem auf diese App aufmerksam gemacht und ihre Nutzung geübt wird.

Aufgrund der in Kapitel 2 dargestellten Verbreitung internetbezogener Störungen unter Kindern und Jugendlichen mit einer vermutlich steigenden Tendenz, besteht die Notwendigkeit, dem Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung entgegenzuwirken bzw. vorzuzukommen. Auf diesem Weg könnte die mit dieser Störung zusammenhängende steigende Krankheitslast der Kinder und Jugendlichen infolge der dargestellten Komorbiditäten ebenfalls gemindert werden.

Deshalb stellt sich die Frage, wie eine Stärkung der Verhältnisprävention gestaltet und erfolgreich umgesetzt werden kann. Mögliche Maßnahmen, welche ergänzend zu den bisherigen implementiert werden könnten, wurden in den Ergebnissen in Kapitel 5.3 dargestellt. Um die bisher geringe Evidenz im Bereich der Verhältnisprävention von internetbezogenen Störungen zu stärken, werden mehr wissenschaftliche Untersuchungen zu Risikofaktoren und Maßnahmen - insbesondere die Evaluation der bestehenden und neu implementierten Maßnahmen - gefordert (Király et al., 2017, S. 509 ff.; Rehbein et al., 2014, S. 171 f.; Rumpf et al., 2017, S. 219 ff.; Swanton et al., 2021, S. 871 ff.). So könnte die Effektivität etablierter Konzepte untersucht werden, um anhand der Ergebnisse der Evaluation gezielt Anpassungen bei den Maßnahmen vorzunehmen.

Die zukünftige Forschung sollte unabhängig sein und einen interdisziplinären Charakter aufweisen. Die Zusammenarbeit verschiedener Stakeholder wird hierbei und insbesondere bei der Konzeption möglicher Interventionen empfohlen (Swanton et al., 2021, S. 872). So kann die multifaktorielle Entstehung der Erkrankung bei der Konzeption weiterer Maßnahmen Berücksichtigung finden. Eventuell ließe sich die Umsetzbarkeit der Maßnahmen auf diesem Weg erhöhen, weil die Interessen und Bedenken seitens der anbietenden Unternehmen während der Konzeption mit einbezogen würden.

Neben diesen allgemeinen Forderungen sind außerdem spezifische Untersuchungen notwendig. Bezüglich der Computerspiele fordern Rehbein et al. auf alle Kategorien bezogen Studien, welche die Wirksamkeit der Maßnahmen und die Nutzung seitens der Spieler\*innen untersuchen (Rehbein et al., 2014, S. 171 f.). Um Maßnahmen, welche die strukturellen Merkmale von Internetanwendungen betreffen, zu optimieren, sollte in weiteren Forschungsarbeiten ana-

lysiert werden, inwiefern die Änderung von Belohnungsmechanismen die Spielzeiten und den Spielgenuss beeinflussen (Klemm & Pieters, 2017, S. 90).

Rumpf et al. empfehlen die Evaluation der Maßnahmen zur Regulierung des Mediengebrauchs in Schulen, um die Wirksamkeit bewerten zu können (Rumpf et al., 2017, S. 220).

Allgemein ist bei der Konzeption und Forschungsarbeit zu den Maßnahmen zu beachten, dass diese mit den gesetzlichen Regelungen und kulturellen Gegebenheiten des jeweiligen Landes übereinstimmen müssen (Király et al., 2017, S. 513 f.). Aufgrund der länderspezifischen Herangehensweise fokussiert sich die vorliegende Arbeit auf die Prävention im europäischen Raum. Dennoch sollten Forschungsergebnisse aus dem außereuropäischen Raum bei der Konzeption neuer Maßnahmen zur Prävention einer internetbezogenen Störung nicht unbeachtet bleiben. Die Erkenntnisse aus anderen Ländern können und sollten in die weitere Forschung und Entwicklung von Maßnahmen einfließen. Wie Rehbein et al. erwähnen, könnten beispielsweise Maßnahmen, welche in asiatischen Ländern als obligatorische oder unumgängliche Maßnahmen eingeführt werden, in europäischen Ländern als freiwillige Möglichkeit implementiert werden (Rehbein et al., 2014, S. 164). Evaluationsstudien außereuropäischer Länder bezüglich der Effektivität der Maßnahmen können für die Optimierung der Prävention im europäischen Raum von hoher Relevanz sein und vor allem zu einer Zeitersparnis führen, so dass die Umsetzung von Maßnahmen beschleunigt werden könnte.

Swanton et al. merken außerdem an, dass auch weiterhin mehr Prävalenzen, soziale Determinanten und potenzielle Folgen beziehungsweise Komorbiditäten erhoben werden sollten, um weitere präventive Arbeiten begründen und finanzieren zu können (Swanton et al., 2021, S. 875). Bei der Recherche für die vorliegende Arbeit ist aufgefallen, dass die meisten Untersuchungen zu Prävalenzen vor allem Jugendliche mit einbeziehen. Zukünftig wäre es sinnvoll, die Erhebung der Prävalenzen auf Kinder unter zwölf Jahren auszuweiten.

Die Förderung der Forschung zu den genannten Aspekten stellt eine grundlegende Voraussetzung für die Implementierung und Ausweitung verhältnispräventiver Maßnahmen dar.

Da die Implementierung verhältnisorientierter Präventionsmaßnahmen überwiegend über politisch Agierende erfolgt (Habermann-Horstmeier, 2017, S. 38), ist eine Kooperation der Wissenschaftler\*innen und politischen Entscheidungsträger\*innen wichtig (Swanton et al., 2021, S. 874), damit die wissenschaftlichen Erkenntnisse in die Gestaltung und Implementierung der Maßnahmen auf politischer Seite einfließen. So können beispielsweise zur Verfügung gestellte finanzielle Mittel zielgenau in diejenigen Maßnahmen investiert werden, deren Effektivität nachgewiesen und als besonders hoch eingestuft wird.

Forderungen an politisch Agierende sind zum einen die Bereitstellung finanzieller Mittel zur Förderung wissenschaftlicher Untersuchungen im Bereich der Verhältnisprävention. Letztere

sollten von Interessenfreiheit geprägt sein. Außerdem fordern Rumpf et al. die Politik auf, zu prüfen, inwieweit eine verstärkte Umsetzung der genannten Präventionsmaßnahmen möglich ist. Sie sprechen sich außerdem dafür aus, dass geprüft werden sollte, inwieweit die Förderung und Umsetzung der geforderten Maßnahmen auf die europäische und internationale Politik ausgeweitet werden können (Rumpf et al., 2017, S. 221, 224).

In Anlehnung an die von Király et al. formulierte Vermutung, dass die Effizienz der Prävention durch die gleichzeitige Implementierung mehrerer Maßnahmen mit verschiedenen Intentionen erhöht werden kann (2017, S. 513), sollte eine Kombination der im Kreismodell dargestellten Maßnahmen zu den jeweiligen Gruppen der Risikofaktoren angestrebt werden.

Neben der Politik werden ebenfalls Forderungen an die Industrie gestellt, welche die Internetanwendungen entwickelt. Rumpf et al. sprechen sich für eine Förderung der Forschung in der Industrie aus. Hierbei müssen Interessenskonflikte verhindert werden, indem Steueranteile und Abgaben an staatliche Stellen entrichtet werden (Rumpf et al., 2017, S. 224).

Außerdem wird auch der Industrie die Verantwortung für das Entwickeln und Implementieren von Maßnahmen übertragen, welche die Nutzer\*innen vor möglichen negativen Auswirkungen, die durch ein problematisches Konsumverhalten ausgelöst werden können, schützen (De Sousa, 2021, S. 260 f.; Swanton et al., 2021, S. 872). Politisch Agierende sollten laut Swanton et al. die Voraussetzungen für eine erleichterte Implementierung der Maßnahmen in den Unternehmen schaffen (2021, S. 873).

Während der Darstellung der geforderten präventiven Maßnahmen wurden an verschiedenen Stellen Bedenken bezüglich der Umsetzbarkeit der Maßnahmen vor allem im Rahmen der Produktgestaltung von Unternehmen geäußert. Mithilfe der Schaffung eines rechtlichen Rahmens könnte laut Swanton et al. die Wahrscheinlichkeit erhöht werden, dass Unternehmen offen mit den Gefährdungen umgehen und schützende Maßnahmen treffen, ohne negative Konsequenzen oder Verluste befürchten zu müssen (2021, S. 873). Dies ist insbesondere für alle geforderten Maßnahmen wichtig, die einen Eingriff in die Strukturen der Internetanwendungen beinhalten, da diese die Attraktivität der Spiele und infolgedessen die Rentabilität der Unternehmen beeinflussen können.

Die Vorgehensweise und Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit unterliegen einigen Limitationen, welche bei der Beurteilung der Ergebnisse beachtet werden müssen. Die Stärken und Grenzen der Arbeit werden daher im Folgenden aufgeführt.

## 6.2 Stärken und Limitationen der vorliegenden Arbeit

Die vorliegende Arbeit gibt sowohl einen Überblick über den bisherigen Forschungsstand zu Risikofaktoren, die für verhältnispräventive Maßnahmen im Bereich der internetbezogenen Störungen relevant sind, als auch einen Einblick in bestehende und geforderte Maßnahmen im europäischen Raum. Nach bestem Wissen der Autorin stellt die Arbeit die erste in dieser Form dar, nämlich mit ausschließlichem Bezug auf verhältnisbezogene Maßnahmen und einer Eingrenzung auf den europäischen Raum. Es konnten auf Grundlage einer Gegenüberstellung der Risikofaktoren und Maßnahmen bisher vernachlässigte Bereiche innerhalb der Verhältnisprävention bezüglich internetbezogener Störungen herausgestellt werden. Darüber hinaus betont die festgestellte Differenz zwischen den bestehenden und geforderten Maßnahmen den Handlungsbedarf in der Umsetzung von Implementationen. Indem die Arbeit einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand gibt, konnten konkrete Forschungsbedarfe identifiziert werden. Eine Stärke der Arbeit besteht in der systematischen Vorgehensweise bei der Literaturrecherche. Diese trägt dazu bei, dass möglichst viele relevante Veröffentlichungen in der Arbeit berücksichtigt wurden.

Dennoch weist die Arbeit verschiedene Limitationen auf, welche die Ergebnisse beschränken. Beispielsweise wurde die Suche auf drei Suchmaschinen begrenzt und eine Einschränkung auf deutsch- und englischsprachige Literatur vorgenommen. Es besteht die Möglichkeit, dass dadurch eventuell relevante Literatur in einer anderen Sprache oder in nicht abgedeckten Datenbanken nicht eingeschlossen wurde. Bezüglich der verwendeten Suchmaschinen und Datenbanken besteht eine weitere Limitation, da kein Zugriff auf kostenpflichtige Datenbanken bestand. Diese methodischen Beschränkungen hatten erheblichen Einfluss auf die Quellen, welche in dieser Arbeit ausgewertet wurden und auf Grundlage derer die Ergebnisse präsentiert wurden. Bei der Betrachtung der erwähnten Forschungslücken und -bedarfe muss also bedacht werden, dass die Ergebnisse auf Basis der eingeschlossenen Literatur formuliert wurden. Es besteht die Möglichkeit, dass relevante Forschung, welche zu den geforderten Untersuchungen existiert, in der Literaturrecherche nicht gefunden wurde und somit fälschlicherweise auf Forschungslücken hingewiesen wurde.

Für zukünftige Arbeiten zu dem vorliegenden Thema ist eine breitere Recherche in mehreren und eventuell kostenpflichtigen Datenbanken sowie eine damit einhergehende Ausweitung der einzuschließenden Literatur erstrebenswert.

Da die Recherche lediglich von einer Person durchgeführt wurde, können Fehler in der Recherche und Auswahl der Literatur unterlaufen sein. Um diese Fehleranfälligkeit zu verringern, führen bei anderen Forschungsarbeiten häufig zwei Wissenschaftler\*innen den Rechercheprozess unabhängig voneinander durch.

Durch die Ein- und Ausschlusskriterien wurde festgelegt, welche Literatur in die Ergebnisse der Arbeit einfließt. Hier erfolgte beispielsweise die Einschränkung auf direkte verhältnisprä-

ventive Maßnahmen und ein damit einhergehender Ausschluss von indirekten Maßnahmen. Da diese ebenfalls einen wichtigen Beitrag zur Prävention internetbezogener Störungen leisten können, sollten in zukünftigen Arbeiten, welche eine umfassendere Betrachtung des Themas erlauben, auch indirekte Maßnahmen beleuchtet werden. Insbesondere vor dem Hintergrund der Relevanz, den Ansatz der Verhaltens- und Verhältnisprävention zu verknüpfen, stellen indirekte Maßnahmen, eine wichtige Schnittstelle dar. So kann es für die Prävention internetbezogener Störungen von besonderer Relevanz sein, Maßnahmen an die Eltern oder Erziehungsberechtigten und Institutionen für Kinder und Jugendliche zu richten, da der Medienkonsum überwiegend zuhause oder in diesen Institutionen stattfindet.

Bei der Definition der Ein- und Ausschlusskriterien bezüglich der Risikofaktoren kam die Schwierigkeit auf, die durch die Verhältnisse entstehenden Risikofaktoren von denen abzugrenzen, welche durch das Verhalten zustande kommen. In der bestehenden Literatur wurde der Begriff der *verhaltensbedingten Risikofaktoren* gefunden, jedoch kein äquivalenter Begriff für die den Verhältnissen zuzuordnenden Faktoren. Aufgrund dessen wurden Faktoren festgelegt, welche in dieser Arbeit als *verhältnisbedingte Risikofaktoren* definiert sind. Für zukünftige Arbeiten wäre eine einheitliche Einführung des Begriffs insofern sinnvoll, als dass eine klarere Abgrenzung der Risikofaktoren möglich wäre.

Da es sich um eine an die Methode eines Scoping Reviews angelehnte Arbeit handelt, erfolgte keine Bewertung der Qualität der Literatur. Hierdurch besteht die Möglichkeit, dass qualitativ defizitäre Studien oder Arbeiten in die Auswertung eingeschlossen wurden. Dies sollte bei der Interpretation der Ergebnisse beachtet werden. Aufgrund des bislang wenig erforschten Themenfeldes wurde sich allerdings bewusst für diese Herangehensweise entschieden, damit eventuell trotz einer mangelnden Qualität relevante Publikationen nicht ausgeschlossen werden.

Dennoch soll im Folgenden auf Limitationen bezüglich der eingeschlossenen Literatur eingegangen werden.

Bei den eingeschlossenen Studien zu den Risikofaktoren handelt es sich ausschließlich um Querschnittstudien. Da dieses Forschungsdesign keinen Schluss auf die Kausalität eines Zusammenhangs zulässt, sind keine gesicherten Aussagen zu den Risikofaktoren zu treffen. Es muss bedacht werden, dass die identifizierten Einflussfaktoren ebenfalls eine Folge der internetbezogenen Störung sein können.

Es besteht dringender Forschungsbedarf bezüglich Längsschnittstudien zu den Risikofaktoren für internetbezogene Störungen. Die Erkenntnisse darüber, welche Faktoren das Risiko in relevantem Maße fördern, sind die Grundlage für die Konzeption passender Maßnahmen.

Darüber hinaus werden in den Untersuchungen unterschiedliche Begrifflichkeiten verwendet, was darauf zurückzuführen sein kann, dass keine einheitliche Definition und Diagnose für in-

ternetbezogene Störungen existiert. Hiermit steht eine weitere Limitation im Zusammenhang, nämlich die Verwendung teilweise unterschiedlicher Erhebungsinstrumente zur Feststellung, ob eine Person an einer Internetabhängigkeit leidet bzw. wie groß ihr Risiko ist. Die Heterogenität bezüglich der Begrifflichkeiten und Erhebungsinstrumente erschwert den Vergleich unter den Studien und Veröffentlichungen.

Müller kritisiert den bisherigen Ausschluss anderer internetbezogener Störungen in den Diagnosekriterien des DSM-5 und ICD-11 (K. W. Müller, 2017, S. 23). Die Diskussion darüber, ob eine Einführung der Diagnose sinnvoll wäre, kann im Rahmen dieser Arbeit nicht erfolgen. Eine einheitliche Definition internetbezogener Störungen und die Aufnahme der Erkrankung in den Diagnosekatalog könnte die Forschungstätigkeiten voranbringen und die Vergleichbarkeit der Studien erhöhen. Wie bereits in Kapitel 2.2.1 erwähnt, kann dies die weitere Implementierung von Behandlungs- und Präventionsmaßnahmen fördern (K. W. Müller & Wölfling, 2017, S. 14).

Die erwähnten Forschungslücken stellen ebenfalls eine Limitation dieser Arbeit dar. Aufgrund fehlender Evaluationsstudien kann keine Aussage zu der Wirksamkeit der angeführten Maßnahmen getroffen werden. Somit konnte lediglich auf Grundlage der Gegenüberstellung abgeglichen werden, ob die Maßnahmen eine Beeinflussung der Risikofaktoren zum Ziel haben. Erkenntnisse darüber, ob diese auch wirklich darauf einwirken, sind notwendig, um die weitere Implementation legitimieren zu können.

Eine der weitreichendsten Limitationen entsteht aus der bisher vernachlässigten Forschung zu strukturellen Merkmalen und darauf aufbauenden Maßnahmen zu allen Internetanwendungen außer Computerspielen. Die Ergebnisse der Arbeit spiegeln den bisherigen Forschungsstand wider, da hier ein starker Fokus auf Computerspiele gesetzt wurde.

## 7 Fazit und Ausblick

In dieser Arbeit wurden verhältnispräventive Maßnahmen in Europa identifiziert, mit denen auf das Risiko der Entstehung einer internetbezogenen Störung bei Kindern und Jugendlichen eingewirkt werden kann. Aufgrund der multifaktoriellen Entstehung von internetbezogenen Störungen, ist es sinnvoll, an verschiedenen Risikofaktoren gleichzeitig anzusetzen, um das Risiko der 3- bis 18-Jährigen insgesamt zu reduzieren und der Erkrankung rechtzeitig vorzubeugen.

Wie in der Arbeit gezeigt werden konnte, existieren viele potenzielle Maßnahmen der Verhältnisprävention. Viele werden von Wissenschaftler\*innen gefordert und wenige davon kommen bereits vereinzelt zum Einsatz. Es besteht großer Handlungsbedarf im Ausbau verhältnispräventiver Maßnahmen, damit diese in der Kombination mit den bestehenden verhaltensorientierten Maßnahmen eine präventive Wirkung erzielen können.

Grundlegend für die Stärkung der Verhältnisprävention sind Evaluationsstudien, die Auskunft über die Effektivität der Maßnahmen geben. Da hierzu bisher eine Forschungslücke besteht, werden diese dringend gefordert.

Darüber hinaus wurde festgestellt, dass sich die bisherige Datenlage überwiegend auf Computerspiele bezieht. Da auch andere Internetanwendungen, wie zum Beispiel soziale Netzwerke, eine wichtige Rolle im Leben von Kindern und Jugendlichen spielen und ansteigende Nutzungszeiten zu verzeichnen sind, sollte die Forschung auf diese ausgeweitet werden. Dies gilt insbesondere für die Erforschung der medienbezogenen Risikofaktoren und Maßnahmen.

Es sollte außerdem geprüft werden, ob die Reduktion der familiären Risikofaktoren durch allgemeine Maßnahmen gegen soziale Ungleichheit ausreichend abgedeckt werden, da keine spezifischen Maßnahmen hierzu gefunden wurden.

Insgesamt wurde die Vermutung aufgestellt, dass der Ansatz der gesundheitlichen Ungleichheit im Bereich der Verhältnisprävention von internetbezogenen Störungen bisher vernachlässigt wurde. Für zukünftige wissenschaftliche Arbeiten wäre deshalb die Betrachtung dieses Ansatzes besonders zu empfehlen.

Wenn durch zukünftige Untersuchungen, die aufgeführten Forschungslücken geschlossen werden könnten, sollten die Erkenntnisse in der Konzeption und Umsetzung präventiver Maßnahmen Beachtung finden. Durch die Förderung der Forschung und eine Zusammenarbeit von Wissenschaftler\*innen und politisch Agierenden können Maßnahmen zu Risikofaktoren, die einen besonders hohen Einfluss auf die Entstehung internetbezogener Störungen aufweisen, priorisiert werden und finanzielle Mittel zielgerichtet und für Maßnahmen, die eine hohe Effektivität erzielen, eingesetzt werden. Außerdem ist der Einbezug der Industrie in die Entwicklung der Maßnahmen insofern von Bedeutung, als die Ziele der Unternehmen und der gesundheitsfördernden Prävention als gegensätzlich betrachtet werden können. Während die Unternehmen aus wirtschaftlichem Interesse ihre Internetanwendungen so konzipieren, dass sie möglichst attraktiv sind, werden aus präventiver Sicht Maßnahmen gefordert, welche das Suchtpotenzial der Anwendungen senken. Es liegt in der Verantwortung der Politik, Rahmenbedingungen zu schaffen, in denen die Unternehmen Änderungen an den Strukturen vornehmen können, ohne Verluste befürchten zu müssen.

Neben der Schaffung dieser Rahmenbedingungen sollte außerdem darüber nachgedacht werden, inwiefern Anreize für die anbietenden Unternehmen gesetzt werden können, damit diese zur Umsetzung bestimmter Maßnahmen motiviert werden. Da es sich um profitorientierte Unternehmen handelt, wäre die Einführung eines finanziellen Anreizsystems denkbar. Beispielsweise könnten die Unternehmen Prämien erhalten, wenn diese Maßnahmen der sozialen Verantwortung implementieren oder eine Veränderung der Produktstruktur hinsichtlich eines geminderten Suchtpotenzials vornehmen. Sollte eine Verpflichtung der Unternehmen

zur Umsetzung bestimmter Maßnahmen beschlossen werden, könnte die Regelung eingeführt werden, dass Unternehmen, welche die Einführung einer Maßnahme verweigern, ein Bußgeld entrichten müssen. Somit könnten Teile der Prämien durch die Bußgelder gegenfinanziert werden. Inwieweit solche Regelungen mit den Gesetzen der sozialen Marktwirtschaft vereinbar sind, müsste geprüft werden.

Der in dieser Arbeit geschaffene Überblick über den aktuellen Forschungsstand zu verhältnispräventiven Maßnahmen in Europa kann verschiedenen relevanten Stakeholdern einen Mehrwert bieten. Politisch Agierenden weist der Überblick einen konkreten Handlungsbedarf auf und zeigt, welche Maßnahmen in Zukunft möglich und sinnvoll wären. Wissenschaftler\*innen auf diesem Feld können die aufgeführten Forschungslücken und -bedarfe als Ansatzpunkte für zukünftige Untersuchungen verwenden und eventuell damit die Notwendigkeit des Bereitstellens finanzieller Mittel begründen.

Auch Unternehmen, die in der Herstellung von Internetanwendungen tätig sind, können Anreize für Maßnahmen aus der Arbeit ziehen, die sie freiwillig einführen könnten, um soziale Verantwortung für die Gesundheit ihrer jungen Nutzer\*innen zu übernehmen. Denn letztendlich sollte es auch im Interesse der herstellenden Unternehmen sein, dass ihre jungen Nutzer\*innen kein suchtartiges Konsumverhalten entwickeln. Denn sie sind in hohem Maße mit dafür verantwortlich, dass Kinder und Jugendliche durch internetbezogene Störungen, Schwierigkeiten haben, ihren Alltag adäquat zu bewältigen.

## 8 Literaturverzeichnis

- Abderhalden, I. (2010). Alkoholprävention im Spannungsfeld. *SuchtMagazin*, 36(1), 13–17. <https://doi.org/10.5169/seals-800187>
- Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T., & Pignatiello, A. (2020). Smartphones, social media use and youth mental health. *Canadian Medical Association Journal*, 192(6), 136–141. <https://doi.org/10.1503/cmaj.190434>
- Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: Towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*, 8(1), 19–32. <https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>
- Arnaud, N., & Thomasius, R. (2021). Störungen durch Substanzgebrauch und abhängige Verhaltensweisen in der ICD-11. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 49(6), 486–493. <https://doi.org/10.1024/1422-4917/a000748>
- Azagba, S., & Sharaf, M. F. (2013). The Effect of Graphic Cigarette Warning Labels on Smoking Behavior: Evidence from the Canadian Experience. *Nicotine & Tobacco Research*, 15(3), 708–717. <https://doi.org/10.1093/ntr/nts194>
- Bakken, I., Wenzel, H., Gøtestam, K., Johansson, A., & Øren, A. (2008). Internet addiction among Norwegian adults: A stratified probability sample study. *Scandinavian journal of psychology*, 50(2), 121–127. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2008.00685.x>
- Bitzer, E. M., Bleckmann, P., & Mößle, T. (2014). *Prävention problematischer und suchtartiger Bildschirmmediennutzung—Eine deutschlandweite Befragung von Praxiseinrichtungen und Experten* (Forschungsbericht Nr. 125). Pädagogische Hochschule Freiburg, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. [https://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB\\_125.pdf](https://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB_125.pdf)
- Blättner, B., & Waller, H. (2018). *Gesundheitswissenschaft—Eine Einführung in Grundlagen, Theorie und Anwendung* (6.). W. Kohlhammer.
- Boer, M., Wong, S.-L., & Gobina, I. (2020). Adolescents' Intense and Problematic Social Media Use and Their Well-Being in 29 Countries. *Journal of Adolescent Health*, 66(6), 89–99. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.02.014>
- Booth, A. (2006). Formulating questions for evidence based practice. *Library Hi Tech*, 24(3), 355–368. <https://doi.org/10.1108/07378830610692127>
- Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte. (2022, Oktober 21). *ICD-11 für Mortalitäts- und Morbiditätsstatistiken (MMS)*. [https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-11/uebersetzung/\\_node.html](https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-11/uebersetzung/_node.html)
- Carli, V., Durkee, T., Wasserman, D., Hadlaczky, G., Despalins, R., Kramarz, E., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Hoven, C. W., Brunner, R., & Kaess, M. (2013). The Association between Pathological Internet Use and Comorbid Psychopathology:

- A Systematic Review. *Psychopathology*, 46(1), 1–13.  
<https://doi.org/10.1159/000337971>
- Chi, X., Hong, X., & Chen, X. (2020). Profiles and sociodemographic correlates of Internet addiction in early adolescents in southern China. *Addictive Behaviors*, 106(2), 106385. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106385>
- Chumbley, J., & Griffiths, M. (2006). Affect and the Computer Game Player: The Effect of Gender, Personality, and Game Reinforcement Structure on Affective Responses to Computer Game-Play. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 308–316.  
<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.308>
- Chung, S., Lee, J., & Lee, H. K. (2019). Personal Factors, Internet Characteristics, and Environmental Factors Contributing to Adolescent Internet Addiction: A Public Health Perspective. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(23), 4635. <https://doi.org/10.3390/ijerph16234635>
- Cleveland, H.-R., Görtz, P., Janssen, B., & Schmidt-Kraepelin, C. (2015). Klinische Erscheinungsbilder mit weiterem Forschungsbedarf. In P. Falkai & H.-U. Wittchen (Hrsg.), *Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen DSM-5* (1. Aufl., S. 1071–1103). Hogrefe Verlag.
- Davies, K. S. (2011). Formulating the Evidence Based Practice Question: A Review of the Frameworks. *Evidence Based Library and Information Practice*, 6(2), 75–80.  
<https://doi.org/10.18438/B8WS5N>
- De Sousa, A. (2021). The Gaming Industry and its Role in the Prevention of Video Game Addiction. *Indian Journal of Social Psychiatry*, 37(3), 260–261.  
[https://doi.org/10.4103/ijsp.ijsp\\_231\\_21](https://doi.org/10.4103/ijsp.ijsp_231_21)
- Dicker, R., Coronado, F., Koo, D., & Parrish, R. G. (2006). *Principles of Epidemiology in Public Health Practice* (3. Aufl.). Centers for Disease Control and Prevention.
- Elsevier. (2022, Oktober 25). *About ScienceDirect | Premier platform for discovering peer-reviewed scientific, technical and medical information | Elsevier*. Elsevier.  
<https://www.elsevier.com/solutions/sciencedirect>
- Evers-Wölk, M., & Opielka, M. (2019). *Neue elektronische Medien und Suchtverhalten: Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen* (Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag, Hrsg.; 2. Aufl., Bd. 43). Nomos Verlagsgesellschaft.  
<https://doi.org/10.5771/9783845290089>
- Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2021). *JIM-Studie 2021 Jugend, Information, Medien—Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf)

- Freundl, V., Stiegler, C., & Zierow, L. (2021). Europas Schulen in der Corona-Pandemie – ein Ländervergleich. *ifo Schnelldienst*, 74(12), 41–50. <https://www.ifo.de/DocDL/sd-2021-12-freundl-stiegler-zierow-schulen-europa-corona.pdf>
- Griffiths, M. D., & Nuyens, F. (2017). An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing. *Current Addiction Reports*, 4(3), 272–283. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0162-y>
- Griffiths, M., & Wood, R. T. A. (2000). Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing, and the Internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 199–225. <http://dx.doi.org/10.1023/A:1009433014881>
- Habermann-Horstmeier, L. (2017). *Gesundheitsförderung und Prävention*. Hogrefe. <https://doi.org/10.1024/85707-000>
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.005>
- Kalke, J., & Buth, S. (2009). Verhältnisorientierte Suchtprävention. *proJugend*, 3, 4–8. [https://projugend.jugendschutz.de/wp-content/uploads/2015/02/proJugend\\_3\\_09\\_vo\\_suchtpraevention.pdf](https://projugend.jugendschutz.de/wp-content/uploads/2015/02/proJugend_3_09_vo_suchtpraevention.pdf)
- Kapus, K., Nyulas, R., Nemeskeri, Z., Zadori, I., Muity, G., Kiss, J., Feher, A., Fejes, E., Tibold, A., & Feher, G. (2021). Prevalence and Risk Factors of Internet Addiction among Hungarian High School Students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(13), 6989. <https://doi.org/10.3390/ijerph18136989>
- King, D., & Delfabbro, P. (2009). Understanding and Assisting Excessive Players of Video Games: A Community Psychology Perspective. *The Australian Community Psychologist*, 21(1), 62–74. [https://groups.psychology.org.au/Assets/Files/21\(1\)-King-Delfabbro.pdf](https://groups.psychology.org.au/Assets/Files/21(1)-King-Delfabbro.pdf)
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90–106. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9206-4>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Doh, Y. Y., Wu, A. M. S., Kuss, D. J., Pallesen, S., Mentzoni, R., Carragher, N., & Sakuma, H. (2018). Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: An International Perspective. *Prevention Science*, 19(2), 233–249. <https://doi.org/10.1007/s11121-017-0813-1>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2011). The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 320–333. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9289-y>
- Király, O., Griffiths, M. D., King, D. L., Lee, H.-K., Lee, S.-Y., Bányai, F., Zsila, Á., Takacs, Z. K., & Demetrovics, Z. (2017). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of Behavioral*

*Addictions*, 7(3), 503–517. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.050>

Kleibel, V., & Mayer, H. (2011). *Literaturrecherche für Gesundheitsberufe* (2. Aufl.). Facultas Verlags- und Buchhandel.

Klemm, C., & Pieters, W. (2017). Game mechanics and technological mediation: An ethical perspective on the effects of MMORPG's. *Ethics and Information Technology*, 19(2), 81–93. <https://doi.org/10.1007/s10676-017-9416-6>

König, A., & Steffgen, G. (2015). *Mediennutzung Jugendlicher in Luxemburg—Aktueller Überblick zur Nutzung von Internet und Computerspielen und erster Prävalenzdaten zur dysfunktionalen Nutzung*. Universität Luxemburg. <http://hdl.handle.net/10993/21477>

Lampert, C., Thiel, K., & Güngör, B. (2021). *Mediennutzung und Schule zur Zeit des ersten Lockdowns während der Covid-19-Pandemie 2020: Ergebnisse einer Online-Befragung von 10- bis 18-Jährigen in Deutschland* (Arbeitspapier Nr. 53; 1.0.0, Arbeitspapiere des Hand-Bredow-Instituts | Projektergebnisse). Hans-Bredow-Institut. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/71712>

Lampert, T., & Mielk, A. (2008). Gesundheit und soziale Ungleichheit—Eine Herausforderung für Forschung und Politik. *G+G Wissenschaft*, 8(2), 7–16. [https://www.wido.de/fileadmin/Dateien/Dokumente/Publikationen\\_Produnkte/GGW/wido\\_ggw\\_0208\\_lampert\\_mielck.pdf](https://www.wido.de/fileadmin/Dateien/Dokumente/Publikationen_Produnkte/GGW/wido_ggw_0208_lampert_mielck.pdf)

Lee, S.-Y., Kim, M. S., & Lee, H. K. (2019). Prevention Strategies and Interventions for Internet Use Disorders Due to Addictive Behaviors Based on an Integrative Conceptual Model. *Current Addiction Reports*, 6(3), 303–312. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00265-z>

Leppin, A. (2018). Konzepte und Strategien der Prävention. In K. Hurrelmann, M. Richter, T. Klotz, & S. Stock (Hrsg.), *Referenzwerk Prävention und Gesundheitsförderung* (5. Aufl., S. 47–55). Hogrefe. <https://doi.org/10.1024/85590-000>

Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature: Review of epidemiological studies of IGD. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425–444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>

Montag, C. (2018). *Homo Digitalis—Smartphones, soziale Netzwerke und das Gehirn*. Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-20026-8>

Montag, C., Bey, K., Sha, P., Li, M., Chen, Y.-F., Liu, W.-Y., Zhu, Y.-K., Li, C.-B., Markett, S., Keiper, J., & Reuter, M. (2015). Is it meaningful to distinguish between generalized and specific Internet addiction? Evidence from a cross-cultural study from Germany, Sweden, Taiwan and China: Specific forms of Internet addiction. *Asia-Pacific Psychiatry*, 7(1), 20–26. <https://doi.org/10.1111/appy.12122>

- Mücken, D. (2012). Prävention der Medien- und Computersucht. In C. Möller (Hrsg.), *Internet- und Computersucht—Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern* (1. Aufl., S. 233–241). W. Kohlhammer.
- Müller, A., & Rumpf, H.-J. (2021). Covid-19: Ein Nährboden für Internetnutzungsstörungen? *SUCHT*, 67(5), 231–233. <https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000727>
- Müller, K. W. (2017). *Internetsucht—Wie man sie erkennt und was man dagegen tun kann*. Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-16460-7>
- Müller, K. W., Dreier, M., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2017). Adding Clinical Validity to the Statistical Power of Large-Scale Epidemiological Surveys on Internet Addiction in Adolescence: A Combined Approach to Investigate Psychopathology and Development-Specific Personality Traits Associated With Internet Addiction. *The Journal of Clinical Psychiatry*, 78(3), 244–251. <https://doi.org/10.4088/JCP.15m10447>
- Müller, K. W., & Wölfling, K. (2017). *Pathologischer Mediengebrauch und Internetsucht* (O. Bilke-Hentsch, E. Gouzoulis-Mayfrank, & M. Klein, Hrsg.; 1. Aufl.). W. Kohlhammer.
- National Library of Medicine. (2022, Oktober 25). *MEDLINE Overview*. U.S. National Library of Medicine. [https://www.nlm.nih.gov/medline/medline\\_overview.html](https://www.nlm.nih.gov/medline/medline_overview.html)
- Ni, X., Yan, H., Chen, S., & Liu, Z. (2009). Factors Influencing Internet Addiction in a Sample of Freshmen University Students in China. *CyberPsychology & Behavior*, 12(3), 327–330. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0321>
- Nordhausen, T., & Hirt, J. (2019a). One size does not fit all – systematische Literaturrecherche in Fachdatenbanken Einführung in eine zehnteilige Reihe. *Klinische Pflegeforschung*, 5, 2–4. <https://doi.org/10.6094/KlinPflg.5.2>
- Nordhausen, T., & Hirt, J. (2019b). One size does not fit all – systematische Literaturrecherche in Fachdatenbanken Schritt 2: Festlegung der Suchkomponenten. *Klinische Pflegeforschung*, 5, 7–9. <https://doi.org/10.6094/KlinPflg.5.7>
- Nordhausen, T., & Hirt, J. (2019c). One size does not fit all – systematische Literaturrecherche in Fachdatenbanken Schritt 5: Identifikation von Schlagwörtern. *Klinische Pflegeforschung*, 5, 17–20. <https://doi.org/10.6094/KlinPflg.5.17>
- Nordhausen, T., & Hirt, J. (2019d). One size does not fit all – systematische Literaturrecherche in Fachdatenbanken Schritt 6: Entwicklung des Suchstrings. *Klinische Pflegeforschung*, 5, 21–26. <https://doi.org/10.6094/KlinPflg.5.21>
- Nordhausen, T., & Hirt, J. (2019e). One size does not fit all – systematische Literaturrecherche in Fachdatenbanken Schritt 10: Ergänzende Recherchemöglichkeiten. *Klinische Pflegeforschung*, 5, 39–43. <https://doi.org/10.6094/KlinPflg.5.39>

- Nowland, R., Necka, E. A., & Cacioppo, J. T. (2018). Loneliness and Social Internet Use: Pathways to Reconnection in a Digital World? *Perspectives on Psychological Science*, 13(1), 70–87. <https://doi.org/10.1177/1745691617713052>
- Opp, G. (2022). Das Wohlbefinden Jugendlicher auf dem Weg in die digitalisierte Zukunft. In R. Frank & C. Flückiger (Hrsg.), *Therapieziel Wohlbefinden: Ressourcen aktivieren in der Psychotherapie* (4. Aufl., S. 379–389). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-63821-7>
- Orth, B., & Merkel, C. (2020). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019—Teilband Computerspiele und Internet* (Version 1) [BZgA-Forschungsbericht]. Bundeszentrale Für gesundheitliche Aufklärung. <https://www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/suchtprevention/die-drogenaffinitaet-jugendlicher-in-der-bundesrepublik-deutschland-2019-1/>
- Paschke, K., Holtmann, M., Melchers, P., Klein, M., Schimansky, G., Krömer, T., Reis, O., Wartberg, L., & Thomasius, R. (2020). Medienbezogene Störungen im Kindes- und Jugendalter: Evidenzpapier der Gemeinsamen Suchtkommission der kinder- und jugendpsychiatrischen und psychotherapeutischen Fachgesellschaft und Verbände (DGKJP, BAG, BKJPP). *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 48(4), 303–317. <https://doi.org/10.1024/1422-4917/a000735>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Petry, J. (2010). *Dysfunktionaler und pathologischer PC-und Internet-Gebrauch*. Hogrefe Verlag.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mößle, T., Bischof, G., Tao, R., Fung, D. S. S., Borges, G., Auriacombe, M., González Ibáñez, A., Tam, P., & O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach: Internet gaming disorder. *Addiction*, 109(9), 1399–1406. <https://doi.org/10.1111/add.12457>
- PubMed. (2022, Oktober 25). *PubMed Overview*. PubMed. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/about/>
- PubPsych. (2022, Oktober 25). *Über PubPsych*. PubPsych. <https://pubpsych.zpid.de/pubpsych/about.jsp?lang=DE>
- Rehbein, F., Kalke, J., Bleckmann, P., Rüdiger, T.-G., & Mößle, T. (2014). Verhältnisprävention bei stoffungebundenen Süchten. In K. Mann (Hrsg.), *Verhaltenssüchte* (S. 155–175). Springer.
- Rehbein, F., & Mößle, T. (2012). Risikofaktoren für Computerspielabhängigkeit: Wer ist gefährdet? *SUCHT*, 58(6), 391–400. <https://doi.org/10.1024/0939-5911.a000216>

- Richter, M., & Rosenbrock, R. (2012a). Sinnvolle Kombination von Verhaltens- und Verhältnisprävention. In M. Egger & O. Razum (Hrsg.), *Public health: Sozial- und Präventivmedizin kompakt* (S. 127). De Gruyter.
- Richter, M., & Rosenbrock, R. (2012b). Verhältnisprävention. In M. Egger & O. Razum (Hrsg.), *Public health: Sozial- und Präventivmedizin kompakt* (S. 126–127). De Gruyter.
- Rüdiger, T.-G. (2013). Sex offenders in the virtual worlds. *Oranienburger Schriften, Special Edition*, 9–26. <https://hpolbb.de/sites/default/files/field/dokumente/ora-schriften-s-2013.pdf>
- Rumpf, H.-J., Arnaud, N., Batra, A., Bischof, A., Bischof, G., Brand, M., Gohlke, A., Kaess, M., Kiefer, F., Leménager, T., Mann, K., Mößle, T., Müller, A., Müller, K., Rehbein, F., Thomasius, R., Wartberg, L., Wildt, B. te, Wölfling, K., & Wurst, F. M. (2016). Memorandum Internetbezogene Störungen der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht). *SUCHT*, 62(3), 167–172. <https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000425>
- Rumpf, H.-J., Batra, A., Bleckmann, P., Brand, M., Gohlke, A., Feindel, H., Große Perdekamp, M., Leménager, T., Kaess, M., Markowetz, A., Mößle, T., Montag, C., Müller, A., Müller, K., Pauly, A., Petersen, K.-U., Rehbein, F., Schnell, K., te Wildt, B., ... Wurst, F. M. (2017). Empfehlungen der Expertengruppe zur Prävention von Internetbezogenen Störungen. *SUCHT*, 63(4), 217–225. <https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000492>
- Sauseng, W., Sonnleitner, A., Hofer, N., Pansy, J., Kiechl-Kohlendorfer, U., Weiss, S., Kenzian, H., & Kerbl, R. (2017). Empfehlungen zur Regulierung von Bildschirmzeiten im Kindes- und Jugendalter: Konsensuspapier der Arbeitsgruppe Schlafmedizin und Schlafforschung der Österreichischen Gesellschaft für Kinder- und Jugendheilkunde. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 165(3), 254–256. <https://doi.org/10.1007/s00112-016-0201-0>
- Steinberger, A. (2012). Wachstum und Entwicklung. In M. Hoehl & P. Kullick (Hrsg.), *Gesundheits- und Krankenpflege* (4. Aufl., S. 111–132). Georg Thieme Verlag.
- Sting, S., & Blum, C. (2003). *Soziale Arbeit in der Suchtprävention*. E. Reinhardt.
- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: A systematic review. *BioPsychSocial Medicine*, 13(3), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>
- Swanton, T. B., Blaszczynski, A., Forlini, C., Starcevic, V., & Gainsbury, S. M. (2021). Problematic risk-taking involving emerging technologies: A stakeholder framework to minimize harms. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(4), 869–875. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.52>
- Syvertsen, A., Ortiz de Gortari, A. B., King, D. L., & Pallesen, S. (2022). Problem mobile gaming: The role of mobile gaming habits, context, and platform. *Nordisk Alkohol- &*

- Thomasius, R. (2021). *Mediensucht während der Corona-Pandemie—Ergebnisse der Längsschnittstudie von 2019 bis 2021 zu Gaming und Social Media mit dem UKE Hamburg*. <https://www.dak.de/dak/download/studie-mediensucht-ergebnisse-2508664.pdf>
- Thomasius, R., & Petersen, K.-U. (2010). *Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland* [Endbericht]. Bundesministerium für Gesundheit. [https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5\\_Publikationen/Drogen\\_und\\_Sucht/Berichte/Forschungsbericht/Studie\\_Beratungsangebote\\_pathologischer\\_Internetgebrauch.pdf](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Forschungsbericht/Studie_Beratungsangebote_pathologischer_Internetgebrauch.pdf)
- Toh, S. H., Coenen, P., Howie, E. K., & Straker, L. M. (2017). The associations of mobile touch screen device use with musculoskeletal symptoms and exposures: A systematic review. *PLoS ONE*, 12(8), e0181220. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0181220>
- Tremblay, M. S., LeBlanc, A. G., Kho, M. E., Saunders, T. J., Larouche, R., Colley, R. C., Goldfield, G., & Gorber, S. C. (2011). Systematic review of sedentary behaviour and health indicators in school-aged children and youth. *The International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 8(98), 1–22. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-8-98>
- Van Rooij, A. J., Meerkerk, G.-J., Schoenmakers, T. M., Griffiths, M., & van de Mheen, D. (2010). Video game addiction and social responsibility. *Addiction Research & Theory*, 18(5), 489–493. <https://doi.org/10.3109/16066350903168579>
- von Elm, E., Schreiber, G., & Haupt, C. C. (2019). Methodische Anleitung für Scoping Reviews (JBI-Methodologie). *Zeitschrift für Evidenz, Fortbildung und Qualität im Gesundheitswesen*, 143, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.zefq.2019.05.004>
- Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2017). The Prevalence and Psychosocial Correlates of Internet Gaming Disorder. *Deutsches Ärzteblatt international*, 114(25), 419–424. <https://doi.org/10.3238/arztebl.2017.0419>
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.014>
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>

- Wu, A. M. S., Lau, J. T. F., Cheng, K., Law, R. W., Tse, V. W. S., & Lau, M. M. C. (2018). Direct and Interaction Effects of Co-Existing Familial Risk Factors and Protective Factors Associated With Internet Addiction Among Chinese Students in Hong Kong. *The Journal of Early Adolescence*, 38(4), 429–450. <https://doi.org/10.1177/0272431616671826>
- Wu, C. S. T., Wong, H. T., Yu, K. F., Fok, K. W., Yeung, S. M., Lam, C. H., & Liu, K. M. (2016). Parenting approaches, family functionality, and internet addiction among Hong Kong adolescents. *BMC Pediatrics*, 16(130), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12887-016-0666-y>
- Yousafzai, S., Hussain, Z., & Griffiths, M. (2014). Social responsibility in online videogaming: What should the videogame industry do? *Addiction Research & Theory*, 22(3), 181–185. <https://doi.org/10.3109/16066359.2013.812203>
- Ziegler, A., Antes, G., & König, I. (2011). Bevorzugte Report Items für systematische Übersichten und Meta-Analysen: Das PRISMA-Statement. *DMW - Deutsche Medizinische Wochenschrift*, 136(08), 9–15. <https://doi.org/10.1055/s-0031-1272978>

## 9 Rechtsquellenverzeichnis

- JMStV      Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien - in der Fassung des Staatsvertrags vom 1. April 2003, zuletzt geändert durch Art. 2 des zweiten Medienänderungsstaatsvertrags am 30. Juni 2022

## 10 Anhang

<b>1</b>	<b>Rechercheprotokolle.....</b>	<b>71</b>
1.1	<i>PubMed</i> .....	71
1.2	<i>PubPsych</i> .....	71
1.3	<i>ScienceDirect</i> .....	72
<b>2</b>	<b>Tabellarische Übersicht der eingeschlossenen Publikationen.....</b>	<b>73</b>

# 1 Rechercheprotokolle

## 1.1 PubMed

#	Eingabe	Trefferzahl
1	("structural prevention"[Title/Abstract]) OR ("public prevention"[Title/Abstract]) OR ("environmental prevention"[Title/Abstract]) OR ("situational prevention"[Title/Abstract]) OR (polic*[Title/Abstract]) OR ("policy approaches"[Title/Abstract]) OR ("policy intervention"[Title/Abstract]) OR ("prevention approaches"[Title/Abstract]) OR ("political strategy"[Title/Abstract]) Filters: English, German	351,893
2	("internet related disorder"[Title/Abstract]) OR ("internet addiction disorder"[Title/Abstract]) OR ("internet addiction"[Title/Abstract]) OR ("gaming addiction"[Title/Abstract]) OR ("social media addiction"[Title/Abstract]) OR ("social network addiction"[Title/Abstract]) OR ("excessive internet use"[Title/Abstract]) OR ("compulsive internet use"[Title/Abstract]) OR ("problematic internet use"[Title/Abstract]) OR ("pathological internet use"[Title/Abstract]) OR ("problematic mobile phone use"[Title/Abstract]) OR ("online gambling addiction"[Title/Abstract]) OR ("internet sex addiction"[Title/Abstract]) OR ("online shopping addiction"[Title/Abstract]) Filters: English, German	2.992
3	("risk factor*" [Title/Abstract]) OR ("structural characteristics"[Title/Abstract]) OR ("structural factor*" [Title/Abstract]) OR ("structural risk factor*" [Title/Abstract]) Filters: English, German	697,559
4	(children[Title/Abstract]) OR (adolescent[Title/Abstract]) Filters: English, German	1.182.192
5	(#2) AND (#3) AND (#4) Filters: English, German	75
6	(#1) AND (#2) AND (#4) Filters: English, German	19

## 1.2 PubPsych

#	Eingabe	Trefferzahl
1	TI=("structural prevention" OR "environmental prevention" OR policy) AND (LA="eng" OR LA="deu")	3.663
2	TI=("internet related disorder" OR "internet addiction disorder" OR "internet addiction") AND (LA="eng" OR LA="deu")	440
3	TI=("risk factors" OR "structural characteristics" OR "structural factors" OR "structural risk factors") AND (LA="eng" OR LA="deu")	5996
4	TI=(children OR adolescent) AND (LA="eng" OR LA="deu")	115209
5	TI=("internet related disorder" OR "internet addiction disorder" OR "internet addiction") AND TI=("risk factors" OR "structural characteristics" OR "structural factors" OR "structural risk factors") AND (LA="eng" OR LA="deu")	9
6	TI=("structural prevention" OR "environmental prevention" OR policy) AND TI=("internet related disorder" OR "internet addiction disorder" OR "internet addiction") AND TI=(children OR adolescent) AND (LA="eng" OR LA="deu")	0

#	Eingabe	Trefferzahl
1	Title, abstract, keywords: "structural prevention" OR "environmental prevention" OR policy	253.956
2	Title, abstract, keywords: "internet related disorder" OR "internet addiction disorder" OR "internet addiction"	838
3	Title, abstract, keywords: "risk factors" OR "structural characteristics" OR "structural factors" OR "structural risk factors"	221.551
4	Title, abstract, keywords: children OR adolescent	390.550
5	Title, abstract, keywords: ("internet related disorder" OR "internet addiction disorder" OR "internet addiction") AND ("risk factors" OR "structural characteristics" OR "structural factors" OR "structural risk factors") AND (children OR adolescent)	36
6	Title, abstract, keywords: ("structural prevention" OR "environmental prevention" OR policy) AND ("internet related disorder" OR "internet addiction disorder" OR "internet addiction") AND (children OR adolescent)	5

## 2 Tabellarische Übersicht der eingeschlossenen Publikationen

Autor*innen, Jahr	Art der Publikation	Land	Methodik	Stichprobe/ Zielgruppe	Art der internetbezogenen Störung	Hauptkenntnisse
Chung et al., 2019	Forschungsbericht	Korea	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Querschnittsstudie mit Fragebogen</li> <li>- Randomisierung der teilnehmenden Schulen und Klassen</li> </ul>	1.628 Schüler*innen weiterführender Schulen ( $\bar{x} = 14,9$ Jahre)	Internetsucht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Exposition gegenüber Werbung erhöht die Chance an einer Internetabhängigkeit zu leiden.</li> </ul>
De Sousa, 2021	Artikel	Indien	Stellungnahme	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spieleindustrie</li> <li>- Forschung</li> <li>- politisch Agierende</li> </ul>	Computerspielstörung	<p>Forderungen an die Spieleindustrie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenarbeit der Spieleindustrie mit Forscher*innen und Fachleuten der Psychiatrie</li> <li>- Prüfung und Bewertung der Computerspiele bevor diese auf den Markt kommen</li> <li>- Bereitstellung von Tools zur Steuerung des eigenen Konsums</li> </ul>
Griffiths & Nuyens, 2017	Übersichtsarbeit	England	Überblick über die wichtigsten Arbeiten bezüglich des Themas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forschung</li> <li>- Stakeholder</li> </ul>	Computerspielstörung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Strukturelle Spielmerkmale können einen Einfluss auf die Entstehung einer Computerspielsucht haben.</li> <li>- Insbesondere Belohnungs-, Manipulations- und soziale Merkmale stellen einen Prädiktor dar.</li> </ul>

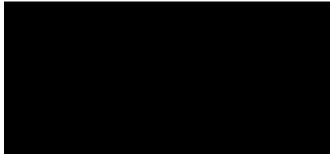
Autor*innen, Jahr	Art der Publikation	Land/Länder	Methodik	Stichprobe/ Zielgruppe	Art der internet-bezogenen Störung	Hauptkenntnisse
Kapus et al., 2021	Forschungsbericht	Ungarn	Querschnittstudie mit Fragebögen	2.540 Schüler*innen der weitführenden Schulen aus Mittel- und Südungarn ( $\phi = 17, 56$ Jahre)	Internet-sucht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Leben ohne Eltern oder in einem Haushalt mit mehr als fünf Personen und Nutzungszeiten über sechs Stunden erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass die Schüler*innen an einer Internetsucht leiden.</li> </ul>
Király et al.,	Systematische Übersichtsarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ungarn</li> <li>- Großbritannien</li> <li>- Australien</li> <li>- Korea</li> </ul>	Systematische Literatur-recherche und weiterführende Überlegungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wissenschaftler*innen</li> <li>- politisch Agierende</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computersucht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorschläge für weitere potenzielle Maßnahmen in den Kategorien</li> <li>- Forderung der Ausweitung der Evaluation bestehender Maßnahmen</li> </ul>
Rumpf et al., 2017	Positionspapier	Deutschland	Empfehlungsschreiben einer Expert*innen-gruppe	Politisch Agierende	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet-bezogene Störungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forderung der Ausweitung der verhältnisorientierten Maßnahmen in verschiedenen Kategorien</li> <li>- Forderung von Forschungsförderung seitens des Bundes zur Wirksamkeit verhältnispräventiver Maßnahmen</li> </ul>
Rehbein et al., 2014	Übersichtsbeitrag	Deutschland	Darstellung und Diskussion	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wissenschaftler*innen</li> <li>- politisch Agierende</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computersucht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bisherige präventive Einwirkung auf die krankheitsauslösenden Verhältnisse gering</li> <li>- Ausweitung der Maßnahmen in verschiedenen Kategorien</li> <li>- Bedarf an Studien zur Evaluierung der Maßnahmen</li> </ul>

Autor*innen, Jahr	Art der Publikation	Land	Methodik	Stichprobe/ Zielgruppe	Art der internet-bezogenen Störung	Hauptkenntnisse
Swanton et al.,	Diskussionspapier	Australien	Entwicklung eines Gefüges der Stakeholder und der jeweiligen Aufgaben	Stakeholder, welche zur Prävention beitragen können, politisch	Problematrische Risikobereitschaft bei neuen Technologien	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forderung der Kooperation zwischen Wissenschaft, Industrie und Politik</li> <li>- Geforderte Maßnahmen der relevanten Stakeholder auf verschiedenen Ebenen</li> </ul>
Syvertsen et al., 2022	Forschungsbericht	Norwegen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Querschnittstudie</li> <li>- Online-Befragung</li> </ul>	519 Schüler*innen der weiterführenden Schule (Ø = 17 Jahre)	Handy- und Computerspielsucht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifikation verschiedener potenzieller Risikofaktoren mit einer geringen Effektstärke: Dauer des Spielens, Nutzung verschiedener Plattformen und von Konsolen- und Computerspielen, In-App-Käufe</li> </ul>
Wu et al., 2018	Forschungsbericht	China	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Querschnittstudie mit Fragebogen</li> <li>- einfache Randomisierung</li> </ul>	9.618 Schüler*innen der siebten bis zehnten Klasse aus Hongkong	Internetsucht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Zusammenleben mit keinem oder einem Elternteil erhöht die Chance, an einer Internetsucht zu leiden.</li> </ul>
Wu et al., 2016	Forschungsbericht	China	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Querschnittstudie mit Fragebogen</li> <li>- zweistufige Zufallsstichprobe</li> </ul>	1.248 Schüler*innen im Alter von 11 bis 18 Jahren aus Hongkong	Internetsucht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unterdurchschnittliches Einkommen der Familie und geschiedene Eltern erhöhen die Chance, an einer Internetsucht zu leiden.</li> </ul>

## Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt wurden. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Hamburg, den 19.01.2023



---

Antonia Schoppe