

TikTok, Fortnite & Co.: Heranwachsende und digitale Versuchungen

Sophia Berber, Prof. Dr. Rudolf Kammerl, Anja Lächner,
Caroline Meyer, Dr. Katrin Potzel und Dr. Melanie Stephan

Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik



Nürnberg Digitalfestival am
09.07.2024

Agenda



1. Aufwachsen in einer mediengeprägten Gesellschaft



2. Problematische Nutzung von Medien bei Jugendlichen



3. Medienmerkmale und die Tricks der Unternehmen



4. Wie kann ein gesunder Umgang mit digitalen Medien erreicht werden?



5. Gruppendiskussionen

1 ■ Aufwachsen in einer mediengeprägten Gesellschaft

Einstieg

Erklärfilm TikTok – Berichte von Jugendlichen



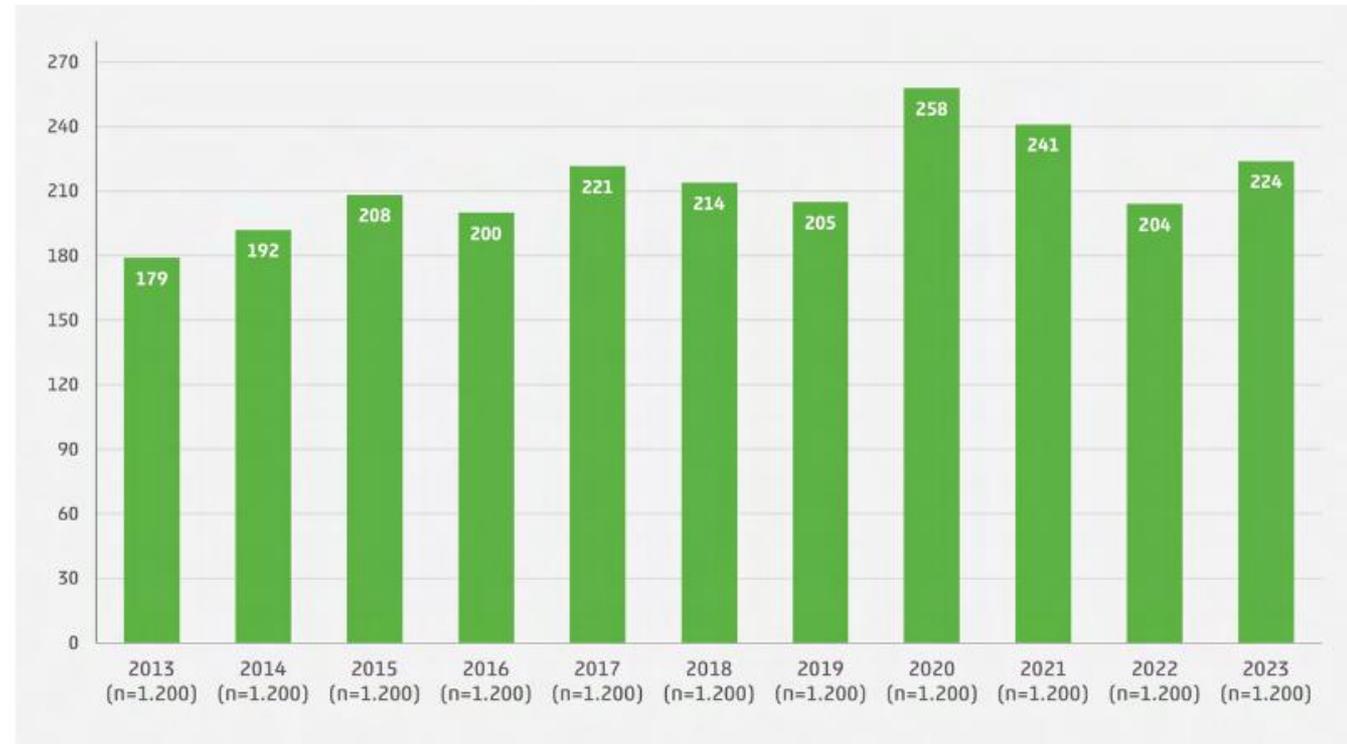
Quelle: [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) – „Was ist eigentlich TikTok?“

Aufwachsen in einer mediengeprägten Gesellschaft

Mediennutzung von Jugendlichen

- beinahe Vollausstattung an digitalen Endgeräten in Familien
- Zunahme eigener Geräte mit steigendem Alter der Heranwachsenden
- Corona-Pandemie als zusätzlicher Katalysator für Anstieg der Mediennutzung ab

Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2013 – 2023

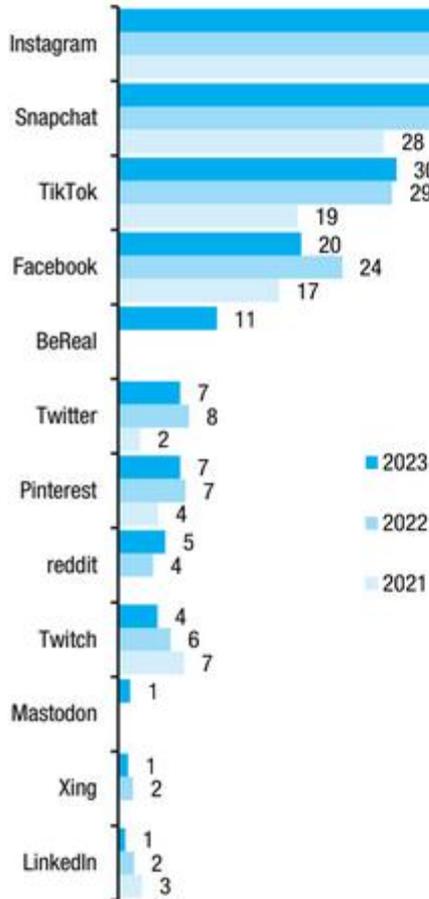


Quelle: JIM 2013–JIM 2023, Angaben in Minuten; Basis: alle Befragten, n=1.200

Aufwachsen in einer mediengeprägten Gesellschaft

Beliebteste Anwendungen und Spiele

Nutzung von Social Media 2021 bis 2023 - täglich genutzt
14 bis 29 Jahre, in %



Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2023

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ (32%)	„Minecraft“ (22%)	„Minecraft“ (21%)	„FIFA“ (14%)
Rang 2	„FIFA“ (18%)	„FIFA“ (16%)	„FIFA“ (13%)	„Minecraft“ (13%)
Rang 3	„Fortnite“ (15%)	„Fortnite“ (15%)	„Fortnite“ (10%)	„GTA - Grand Theft Auto“ (10%)

	Haupt-/Realschule	Gymnasium	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ (21%)	„Minecraft“ (23%)	„Minecraft“ (17%)	„Minecraft“ (27%)
Rang 2	„FIFA“ (15%)	„FIFA“ (16%)	„Die Sims“ + „Hay Day“ (jew. 10%)	„FIFA“ (24%)
Rang 3	„Fortnite“ (14%)	„Fortnite“ (11%)	„Mario Kart“ (9%)	„Fortnite“ (17%)

Basis: Deutschspr. Bevölkerung ab 14 Jahren
(2023: n=2.000; 2022: n=2.007; 2021: n=2.001).

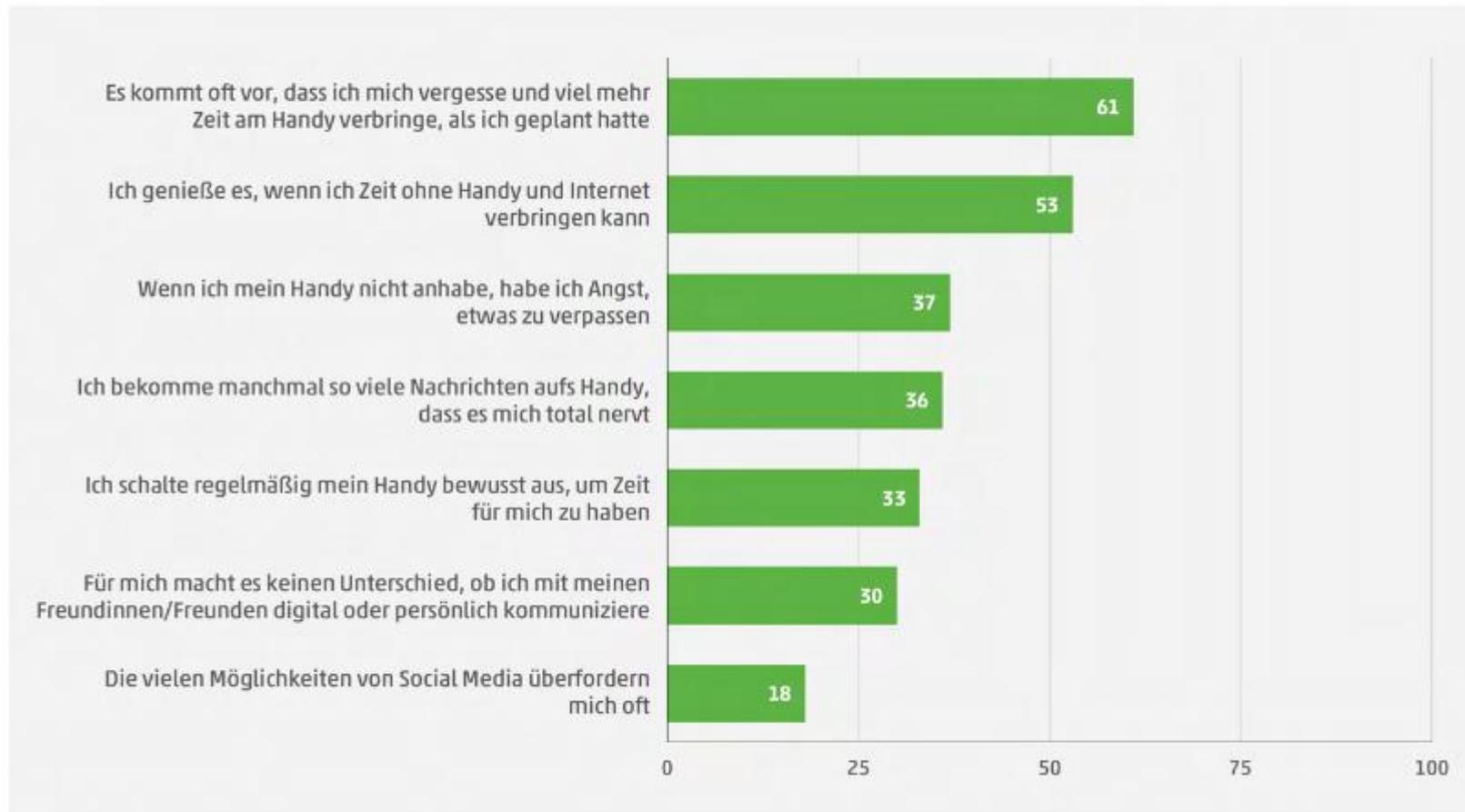
Koch (2023)

Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von digitalen Spielen, n=1.107

mpfs (2023)

Überdross digitaler Kommunikation 2023

– stimme voll und ganz/weitgehend zu –



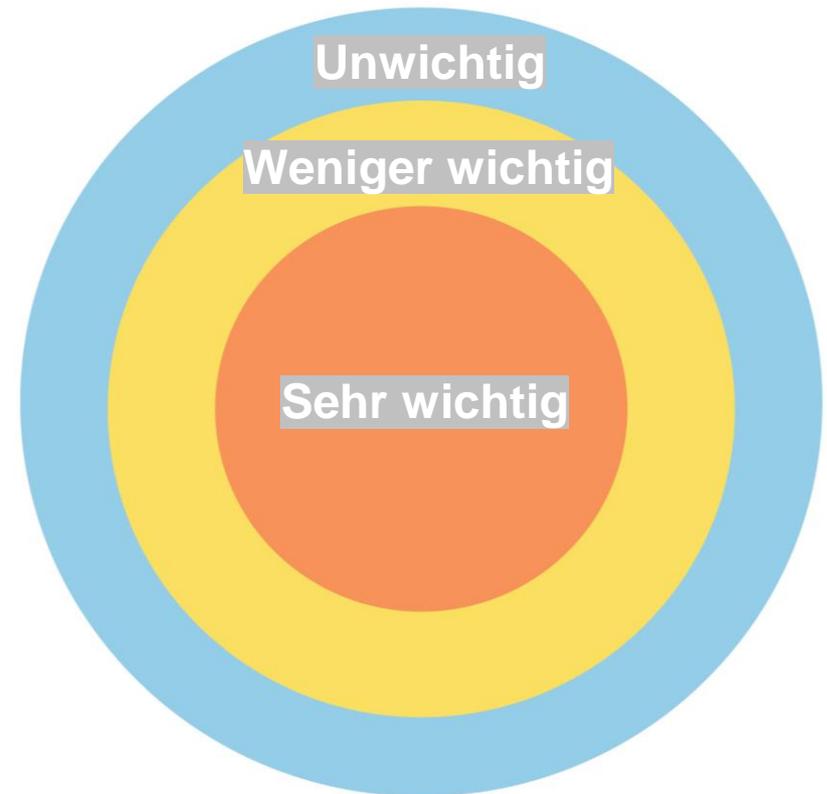
Angaben in Prozent, Basis: alle Befragte, n=1.200

mpfs (2023)

"Meine Medien & Ich" - Wie sieht eigentlich meine eigene Mediennutzung aus?

Ordnen Sie in den Kreisen an: Welche Medien sind mir sehr wichtig, welche weniger wichtig und welche unwichtig?

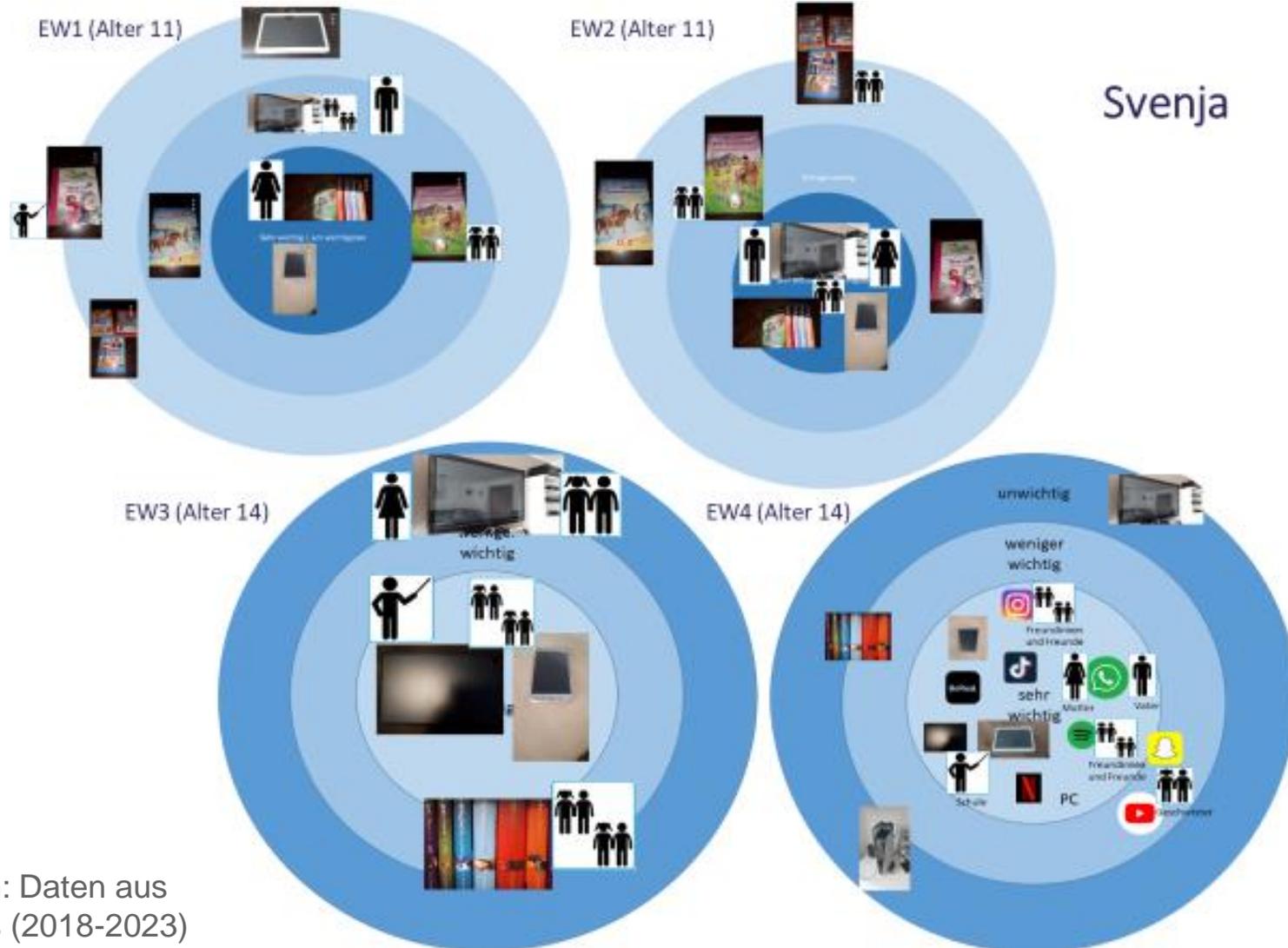
Mit welchen Personen nutze ich diese Medien gemeinsam?



Grafik: ConKids (2024)

Aufwachsen in einer mediengeprägten Gesellschaft

Auszüge aus unserem ConKids-Projekt: beispielhafte Mediennutzung



Grafiken: Daten aus ConKids (2018-2023)

2. Problematische Nutzung von Medien bei Jugendlichen

6.11.2023 / 19:37

Von: OLAF WUNDER

Hilfe, mein Kind ist internetsüchtig! Was kann ich jetzt tun?

DAK-Studie

Quelle: von Olaf Wunder (MOPO - Hamburger Morgenpost November 2023)

Mediensucht bei Kindern nimmt zu

Stand: 14.03.2023 12:17 Uhr

Gaming, Streaming, Social Media: Laut einer Studie der Krankenkasse DAK sind immer mehr Kinder und Jugendliche mediensüchtig. Jungen sind häufiger betroffen als Mädchen. Das sei auch eine Folge der Pandemie, so die DAK.

Quelle: tagesschau.de

Social-Media-Nutzung: Viele Kinder und Jugendliche sind süchtig

Zu oft und viel zu lange: 360.000 Kinder und Jugendliche in Deutschland zeigen bei der Nutzung von sozialen Medien ein deutliches Suchtverhalten, so eine neue Studie. Dabei kann bereits eine "riskante" Nutzung schädliche Auswirkungen haben.

Von  BR24 Redaktion

Quelle: BR24

Eindeutige Suchtkennzeichen (laut WHO):

- **Verringerte Kontrolle:** Kontroll- und Zeitverlust
- **Craving:** Suchtmittel hat höchste Priorität (Verlangen, körperliche und/oder psychische Entzugserscheinungen)
- Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen (z. B. Vernachlässigung sozialer Kontakte, Ernährung, gesundheitliche Schäden, Konflikte, ...)
- **Achtung:** Nutzungszeit allein ist kein aussagekräftiger Faktor



Grafik: pixabay von natureaddict

Begrifflichkeiten in der Forschung (z.B. Kammerl et al. 2023b):

- international kritische Diskussion des Konzeptes einer „Internet addiction“ und des Sucht-Begriffs
- „exzessive Internetnutzung“: Nutzungsverhalten, das von Nutzer*innen und/oder den Angehörigen subjektiv als übermäßig und problematisch erlebt wird
- zunehmende Ausdifferenzierung des Forschungsfelds um exzessive Internetnutzung und Internetsucht in den letzten Jahren

→ **Internet Gaming Disorder** (*problematische Computerspielnutzung*)

und

Social Media Disorder (*problematische Nutzung von Sozialen Medien*)

- Definition **problematischer Computerspielnutzung** „Internet Gaming Disorder“ (IGD):

- *Persistierendes oder wiederholt auftretendes, exzessives Spielverhalten mit Kontrollverlust, dem Vorrang gegenüber anderen Aktivitäten gegeben und das trotz negativer Auswirkungen fortgesetzt wird*

DSM-5 (APA 2014); ICD-11 (WHO 2018)

→ Kriterien für IGD werden oft analog für die SMD verwendet

- Definition **problematischer Nutzung von Sozialen Medien** „Social Media Disorder“ (SMD):

- *„...ein **übermäßiges Interesse an sozialen Medien**, eine **starke Motivation zur Nutzung** sozialer Medien und ein so hoher **Zeit- und Arbeitsaufwand** für die Nutzung sozialer Medien, dass dadurch **andere soziale Aktivitäten**, Studium/Beruf, zwischenmenschliche Beziehungen und/oder die **psychische Gesundheit** und das Wohlbefinden **beeinträchtigt** werden“*

Shensa et al. 2017

In Abgrenzung zu einer problematischen Computerspielnutzung oder der problematischen Nutzung von sozialen Medien:

→ riskante Internetnutzung

Definition: „[...] riskantes Spielverhalten (engl. hazardous gaming) [geht] ebenso mit der Inkaufnahme negativer Folgen aufgrund der zum Beispiel sehr zeitintensiven Nutzung einher, jedoch ohne, dass in diesem Fall Konsequenzen bereits eingetreten sind.“

DAK 2024

Problematische Mediennutzung

Kriterien einer problematischen Mediennutzung



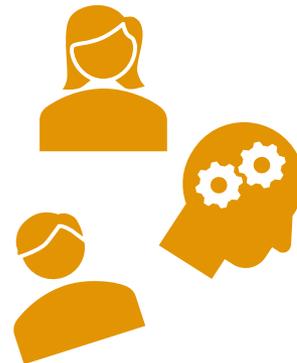
Kriterien nach DSM-5 (APA 2014) und ICD-11 (WHO 2018)
Grafik: eigene Darstellung

- **Problematische Computerspielnutzung unter den 10- bis 17-Jährigen in Deutschland:**
 - aktuelle Prävalenz 2023: 4,3%
 - wieder auf dem Niveau von Mai/Juni 2021
 - signifikanter Rückgang nach Anstieg zu Beginn der Covid-19 Pandemie
 - 11,1% der Kinder und Jugendlichen erfüllten 2023 die ICD-11-Kriterien für riskantes Computerspielverhalten
- **Problematische Nutzung sozialer Medien unter den 10- bis 17-Jährigen in Deutschland:**
 - aktuelle Prävalenz 2023: 6,1%
 - Prävalenz unverändert im Vergleich zu den Vorjahren
 - 24,5% der Kinder und Jugendlichen erfüllten 2023 die Kriterien für eine riskante Nutzung sozialer Medien

Erklärungsansatz aus der Forschung

-

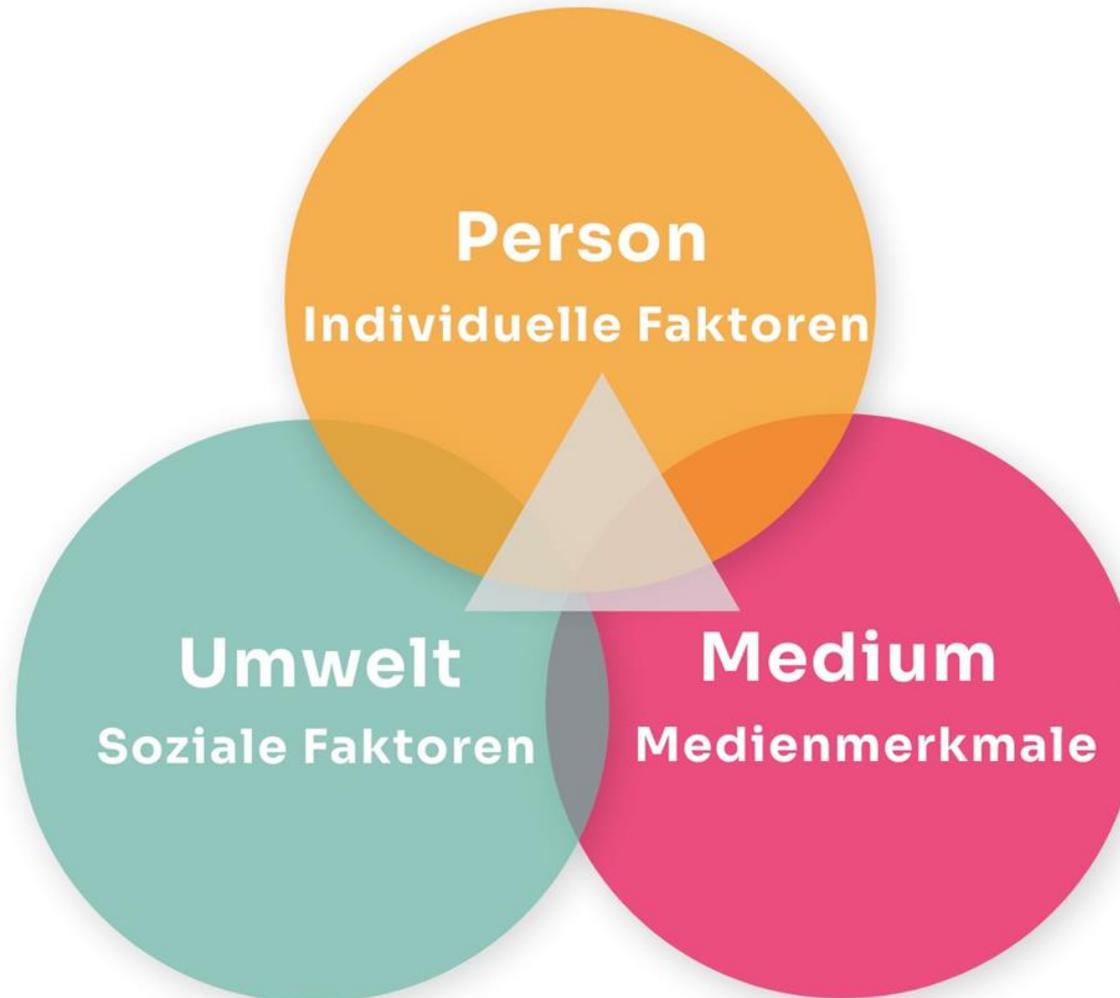
Zusammenspiel verschiedener Faktorenbündel ausschlaggebend: neben **technischen** Merkmalen der Medien (Spezifika des Medienangebots) sind auch **individuelle** Faktoren (Merkmale des Individuums) sowie das **soziale** Umfeld relevant



Kammerl et al. 2023a

Problematische Mediennutzung

Erklärungsansatz (Suchtdreieck)



Grafik: Anja Lächner

PERSON

Individuelle Faktoren:

- **Gender:** männliche Spieler mit höherem Risiko für problematisches Gaming (Su et al. 2019, Stevens et al. 2021)
- **Alter:** Adoleszenz als kritische Phase aufgrund neurobiologischer Aspekte, der Suche nach einer eigenen Identität und dem Wunsch nach sozialer Zugehörigkeit (Li et al. 2020)
 - **Persönlichkeitsmerkmale**
 - **Psychisches Befinden:** Zusammenhänge mit anderen Suchtkrankheiten, depressiven Symptomatiken, generalisierten Angststörungen & Angstsymptomen, Suizidrisiko (Ji et al. 2022, Kuss et al. 2018, Montag et al. 2024, Ostinelli et al. 2021, Wang et al. 2017)

UMWELT

Merkmale des sozialen Umfelds:

- **familiale Aspekte:** Familie als Lebensmittelpunkt von Kindern und Jugendlichen → Familie nimmt somit eine entscheidende Rolle ein: Familienklima (z.B. Liu et al. 2012) und Medienerziehung bedeutend (z.B. Lee 2012)
- **Bindung zu den Peers:** im Jugendalter ist die Integration in der Peer-Gruppe von großer Bedeutung → Faktoren einer IGD bei Jugendlichen hängen mit Problemen mit Gleichaltrigen zusammen (Mihara & Higuchi 2017)

3. ■ Medienmerkmale und die Tricks der Unternehmen

Merkmale von Games:

- Offline Games vs. Online Games
- Genres
- soziale Elemente
- Avatar und identifikationsstiftende Features
- Belohnungen & Bestrafungen
- Mikrotransaktionen und Lootboxen



Grafik: AI Emojis

Kammerl et al. 2023b

Merkmale von Social Media:

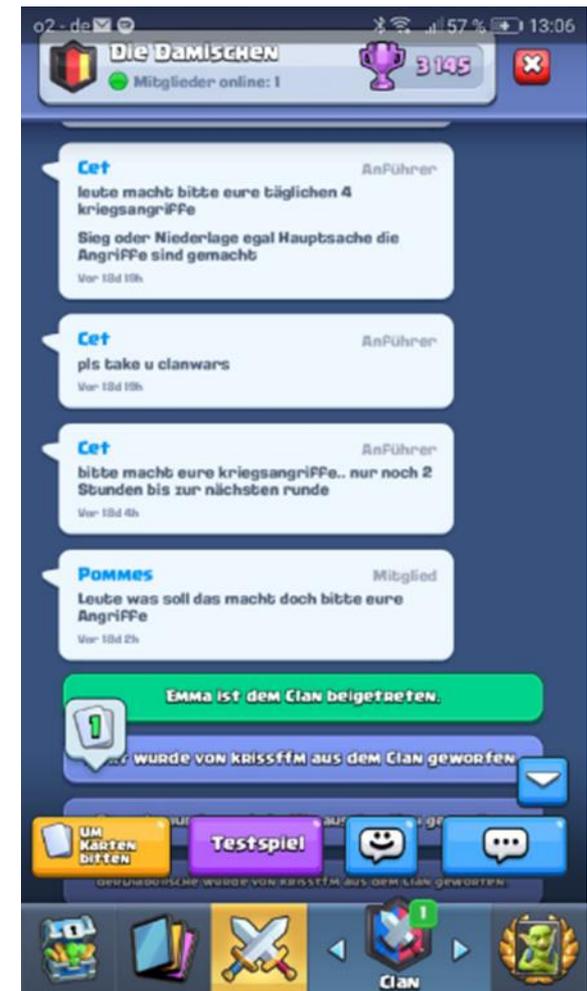
- Welche Form von Posts können veröffentlicht werden? (Produktion)
- Welche Inhalte und Formate können betrachtet werden? (Rezeption)
- Wie kann mit anderen Usern interagiert werden? (Interaktion)
- Wie können Inhalte und Nutzungsweisen organisiert werden? (Organisation)
- Wie können Produkte, Content und Dienstleistungen vermarktet, verkauft oder erworben werden? (Monetarisierung)

Kammerl et al. 2023a

Dark Patterns | Definition:

- **Gestaltungsmittel** beim Design der Mensch-Computer-Schnittstellen, mit denen versucht wird, eine kritische Zahl an Nutzer*innen zu einem **bestimmten Verhalten** zu bewegen, das einseitig dem Interesse der Anbieter digitaler Anwendungen dient Martini et al. 2021, EU 2023
 - der Digital Service Act der EU definiert „Dark Patterns“ als **Praktiken**, mit denen darauf abgezielt oder tatsächlich erreicht wird, dass die Fähigkeit der Nutzer, eine autonome und informierte Auswahl oder Entscheidung zu treffen, maßgeblich **verzerrt oder beeinträchtigt** wird. Solche Praktiken können eingesetzt werden, um die Nutzer zu **unerwünschten Verhaltensweisen** oder **ungewollten Entscheidungen** zu bewegen, die **negative Folgen** für sie haben.
 - die [Regulation \(EU\) 2022/2065](#) Art. 25 DSA verbietet solche Praktiken
- typischerweise zielen Dark Patterns darauf ab, **mehr Daten** über sich preiszugeben, **mehr Geld** auszugeben, **mehr Zeit** auf der Anwendung (Spiele-App, Website, Social-Media-Plattform etc.) zu verbringen oder **anderen Inhalten** zu folgen als ursprünglich von der*dem Anwender*in intendiert Martini et al. 2021, EU 2023

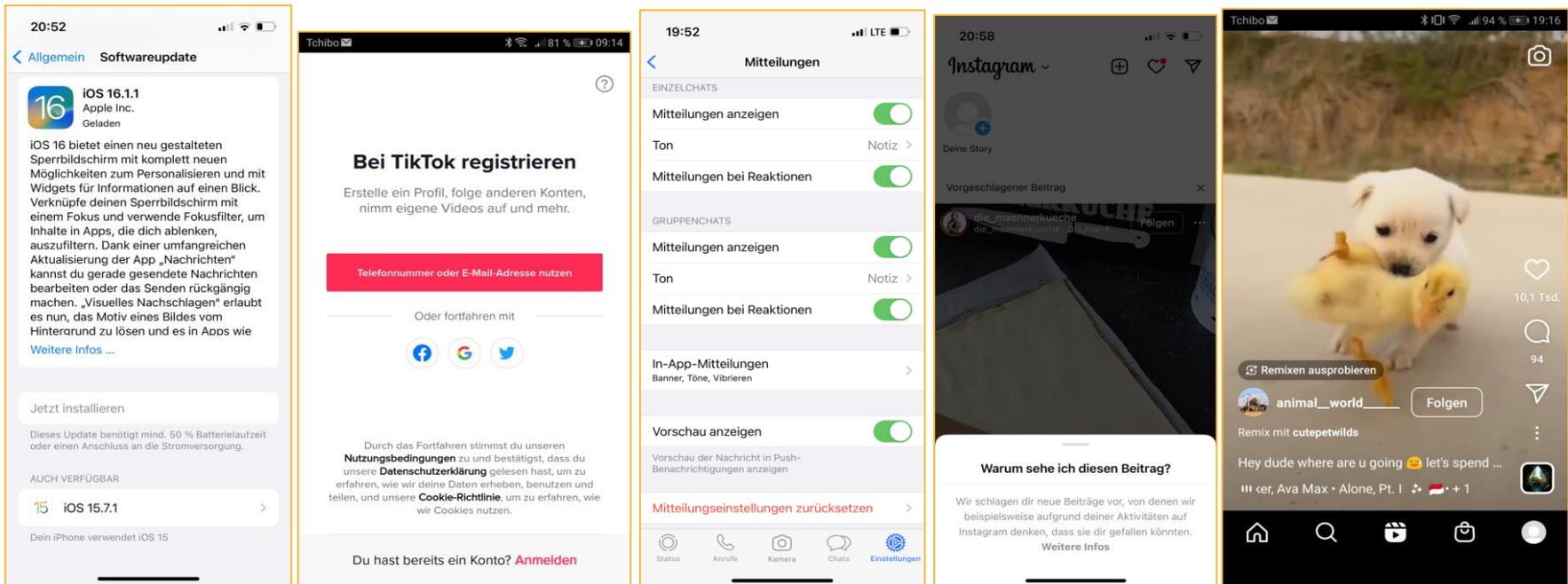
Dark Patterns Beispiele Games



Grafiken: Eigene Screenshots

Dark Patterns

Beispiele Social Media



0



Smartphone & Betriebssystem

1



Installation & Registrierung

2



Default-Einstellungen

3



Sammlung von Nutzungsdaten

4



Personalisierung & emotionale Inhalte

Grafiken: Eigene Screenshots

Dark Patterns

Beispiele Social Media



5



Etablierung einfacher Verhaltensmuster



6



Neue Kontakte, Inhalte & Aktivitäten



7



Belohnung & Statuserwerb



8



Abmeldung & Löschung

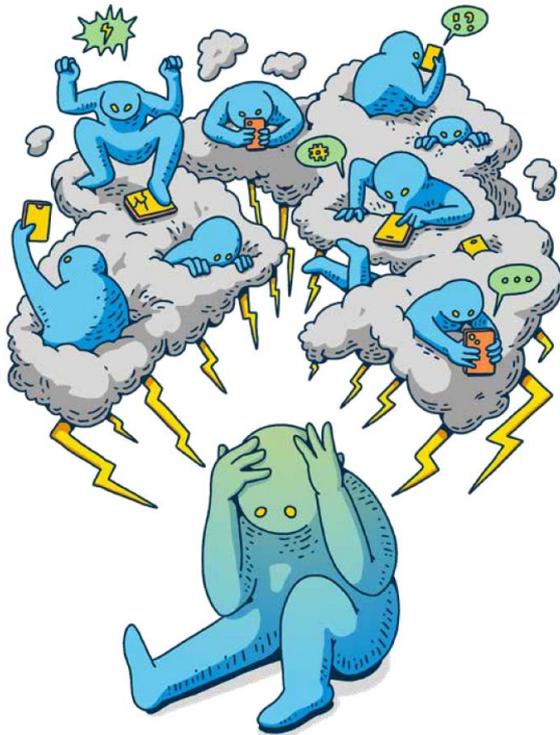
4. **Wie kann ein gesunder Umgang mit digitalen Medien erreicht werden?**

Exzessive Social-Media- und/oder Gaming-Nutzung geht mit erhöhten Risiken für Kinder einher:

- Depressionen, geringeres Wohlbefinden
- Angstzustände
- Sucht
- Verhaltensstörungen
- Einsamkeit
- Beeinträchtigung des Körperbildes
- Online-Grooming, Sexting
- Schlafstörungen, Augenprobleme, Kopfschmerzen
- Schlechtere schulische Leistungen, Prokrastination



Grafik: Freepik, KI-generiert von Midjourney 5.2 Eigene Darstellung

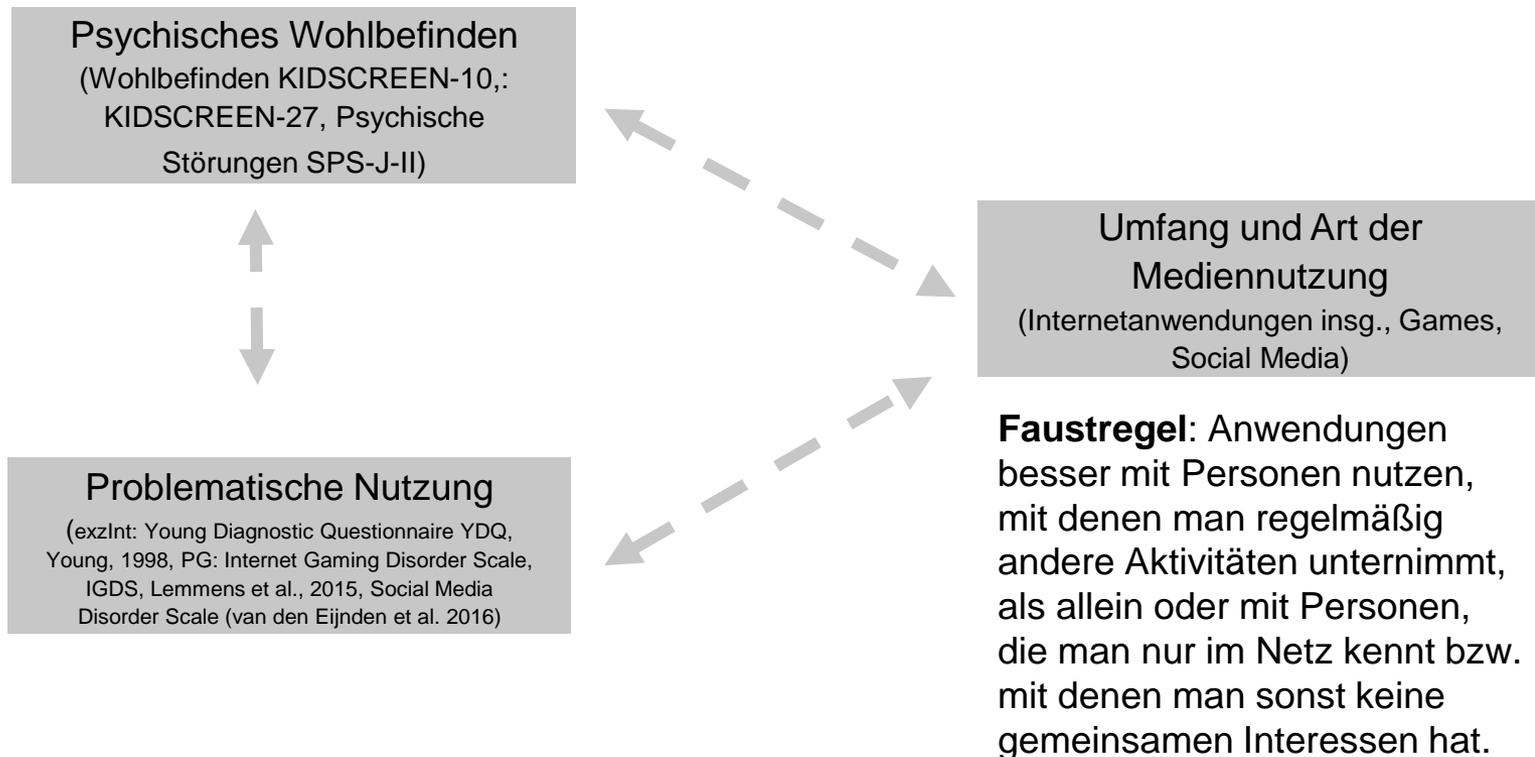


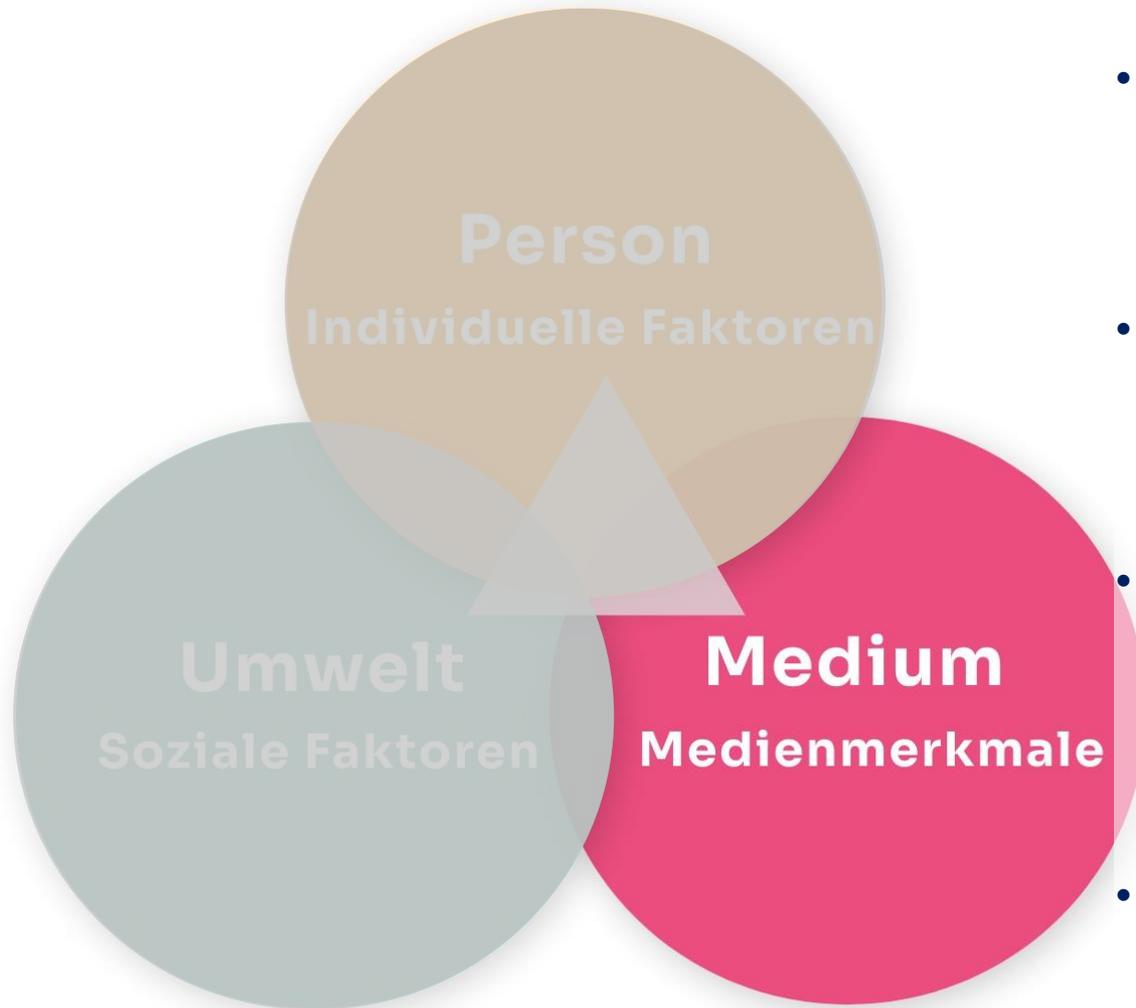
Beispiel FoMO Die Angst etwas zu verpassen

37%

Wenn ich mein Handy nicht an habe, habe ich Angst etwas zu verpassen

Der 12-19-Jährigen
(2021 waren es 44%)

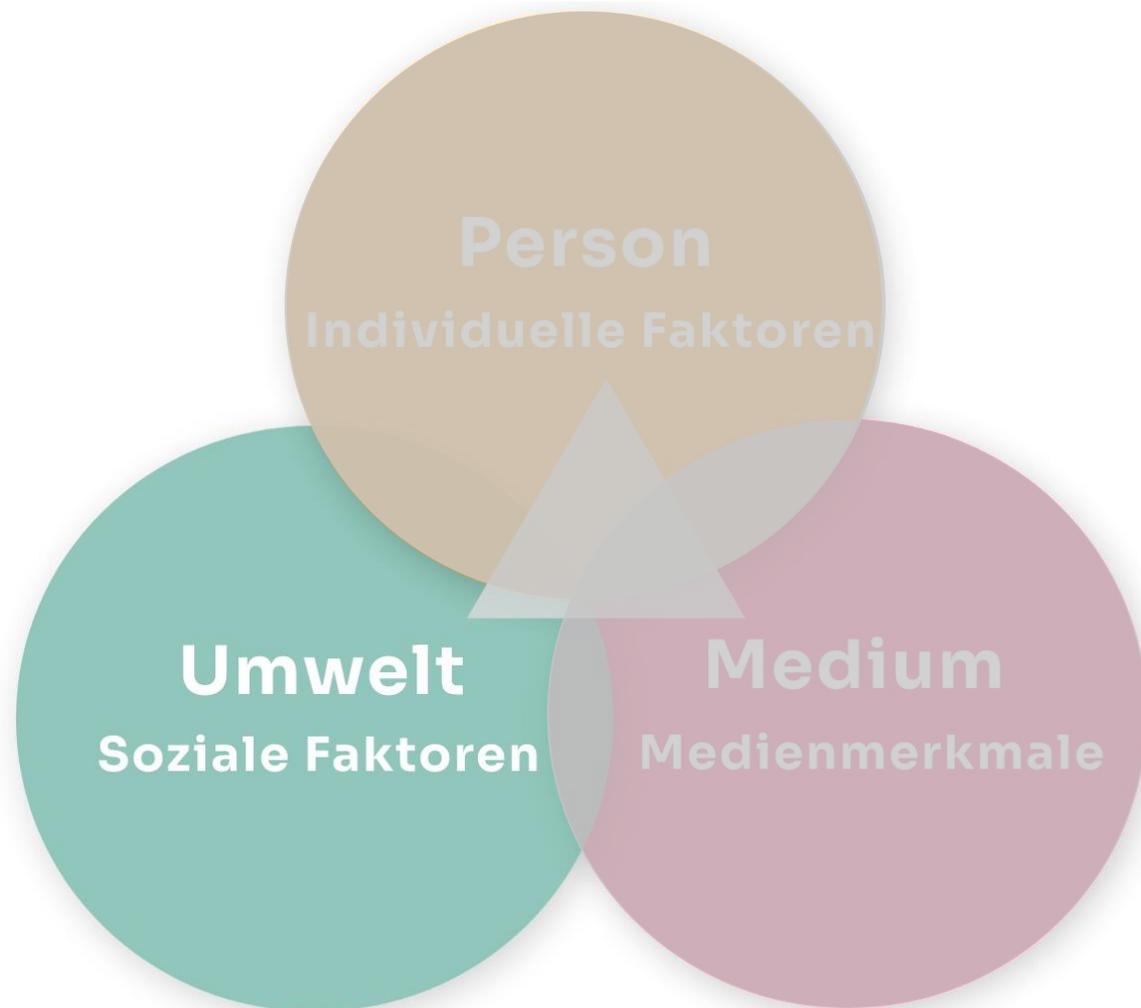




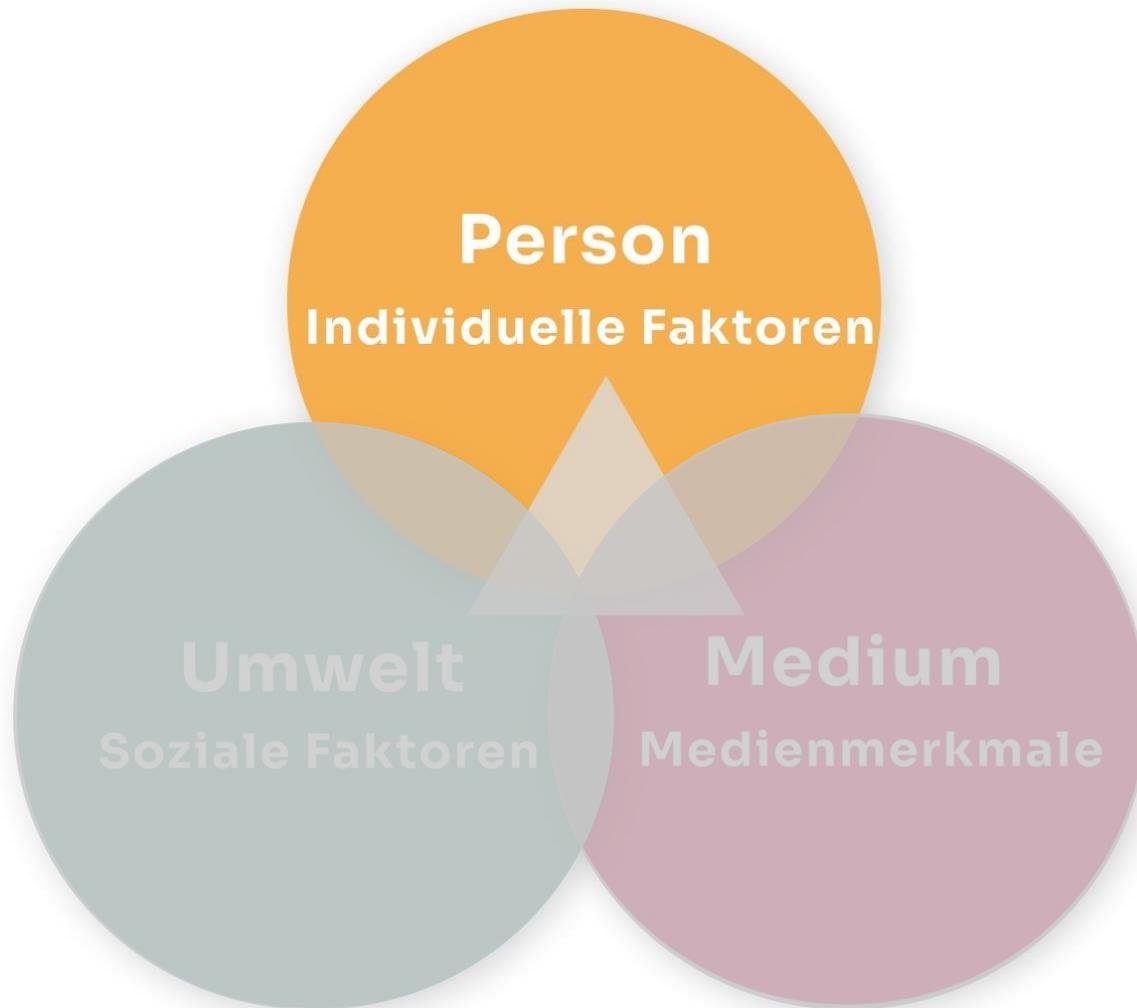
- Verantwortung und ethisches Design als Selbst-Verpflichtung von Medienanbietenden
- Technische Eindämmung potentieller Risiken von Dark Patterns und Digital Nudging
- Steigerung des Bekanntheitsgrades von Dark Patterns und Fähigkeit, diese zu erkennen → Medienkritikfähigkeit
- Fremdkontrolle – Ahndung von Verstößen durch EDA / FTC

Design Tricks bei Social Media und Games im Fokus der Regulierung

- EDSA: **TikTok** „nudge people into making decisions that violate their privacy interests” GDPR: 5(1)(a); 5(1)(c); 5(1)(f); 24(1); 25(1); 25(2); 12(1); and 13(1)(e); “serious doubts regarding the effectiveness of the age verification measures put in place by TikTok during this period” (2020) **345M€**
- EDSA 2022 **Instagram fined 405M€ in EU over children’s privacy**
- FTC Epic (**Fortnite**) Epic violated the Children’s Online Pcy Protection Act (COPPA) and used design tricks (so-called “**dark patterns**”) to trick millions of players into making unwanted purchases. **540M\$**
- Österreich: Landesgericht Wien: **FIFA-Packs** (Lootboxen) sind illegales Glücksspiel. Sony / EA sollen Spielern Geld rückerstatten.

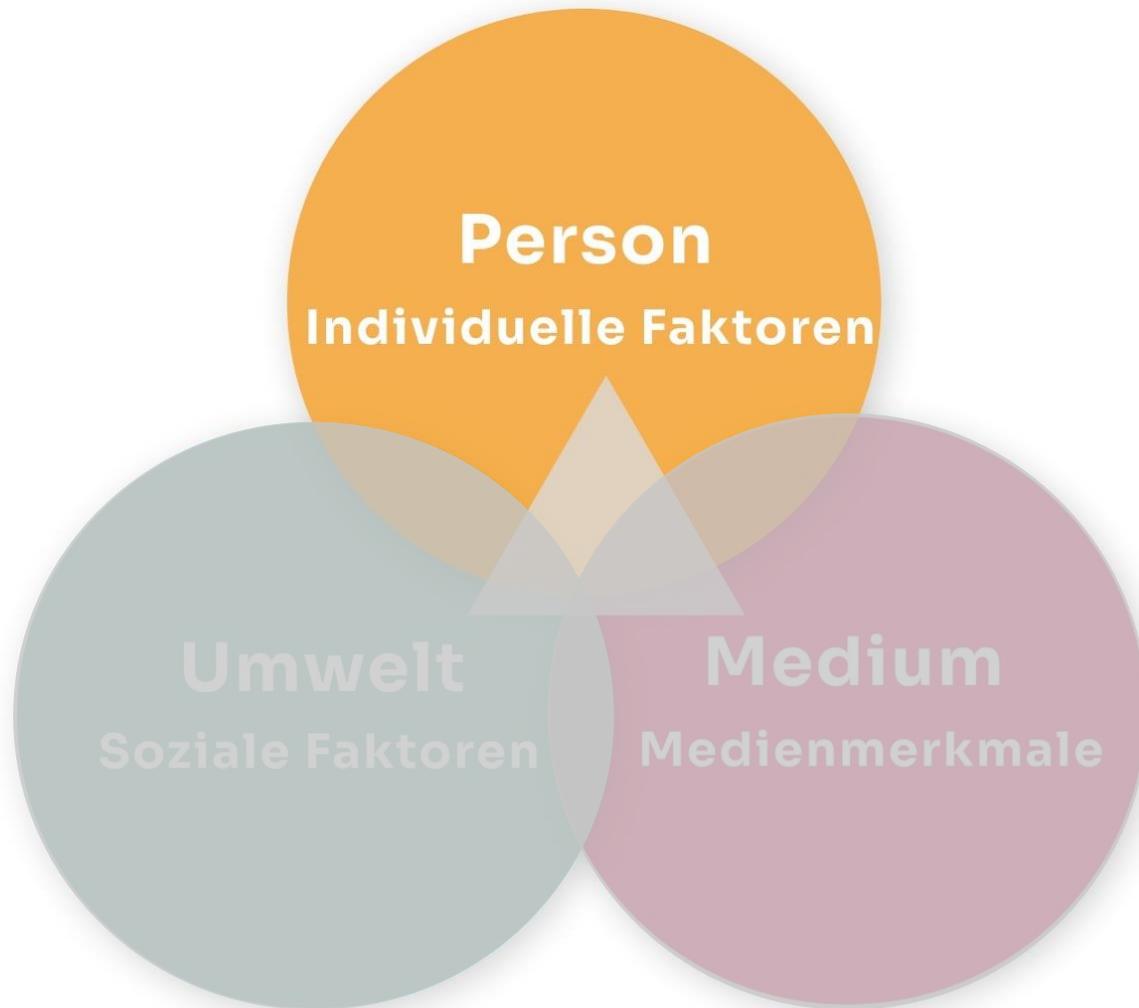


- Elternarbeit
- Peer-Ansätze
- Fortbildung pädagogischer Fachkräfte
- Weiterentwicklung von Daten-, Verbrauchenden- sowie Kinder- und Jugendschutz



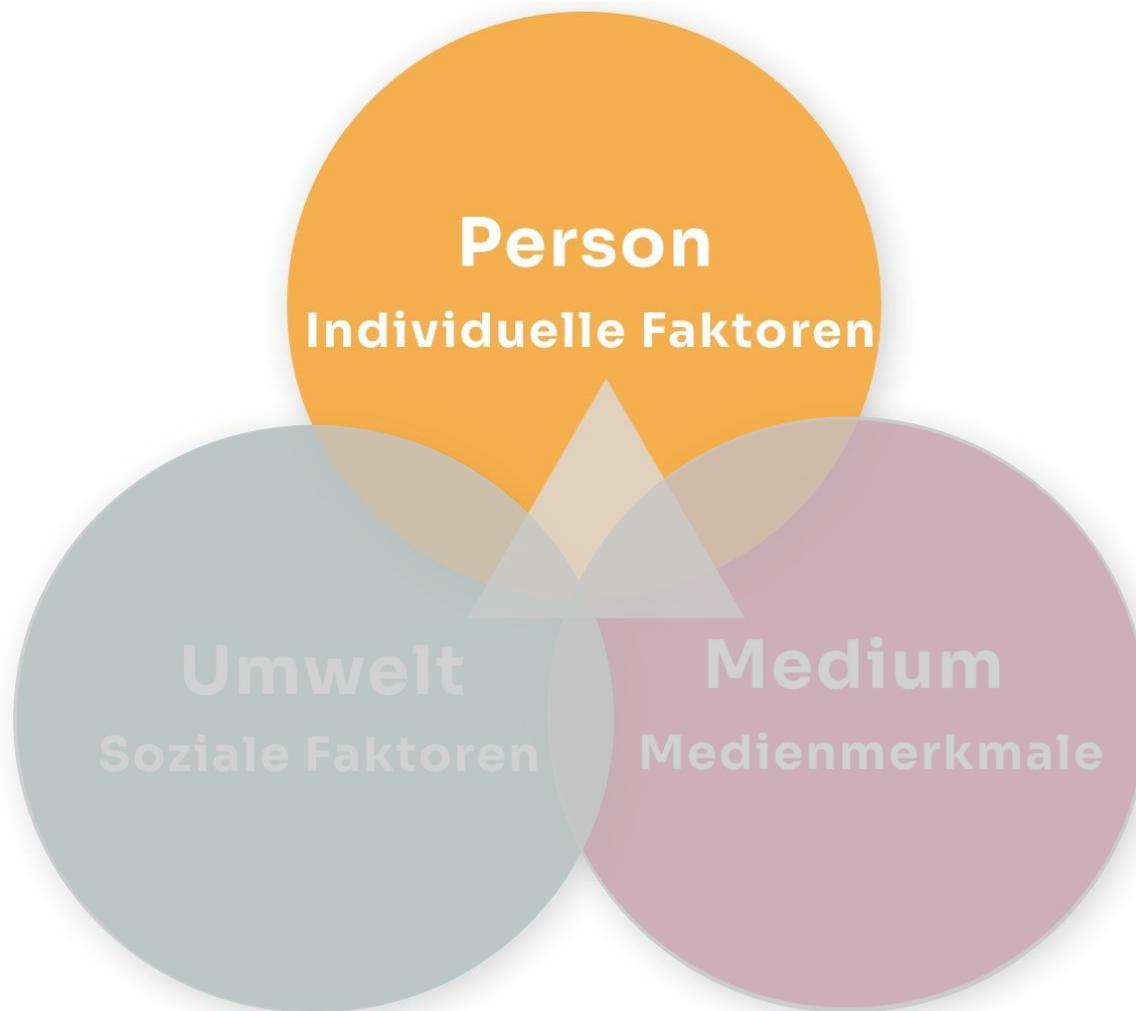
Universelle Prävention:

- Medienkompetenzförderung bei Kindern und Jugendlichen - insb. Medienkritik und Selbstreflexion des Medienhandelns
- Förderung der Selbstregulation und allg. Life Skills



Selektive Prävention:

- Restriktive Mediation bei besonders gefährdeten Gruppen
- Einübung von alternativen Verhaltensmustern
- z. B. Programm PROTECT (bestehend aus 4 Modulen, z.B. Problemlösetraining)



Indizierte Prävention und Intervention:

- Professionelle Hilfen aufsuchen
<https://www.ins-netz-gehen.info/beratung-hilfe/>
- Teilabstinenz
- Verhaltenstherapeutische Ansätze

Konkrete Beispiele für schulische Präventionsmaßnahmen

Individuelle Maßnahmen

- Wissen über problematische Nutzung und dessen Folgen fördern
- Förderung der Dark-Pattern-Awareness um Manipulierendes Interface-Design besser erkennen
- Medientagebuch / Reflexion des Medienverhaltens Bsp. „Medien non-stop?“ (5., 6., 7.)
- Gezielte Einstellungen am Endgerät, Nutzung von Wellbeing-Apps
- Förderung des Medienauswahlverhaltens (Gezielte „Entfolgen“ und Löschung von Accounts bzw. Mediengewohnheiten),, Bsp. Ommm, Klicksafe

Soziale Maßnahmen

- Medienvereinbarungen (Eltern-Kind, <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>)
- Klassengemeinschaft/Erziehungspartnerschaft, Peers z. B. „Net-Piloten“, Klassenchat-Vereinbarungen)
- Elternabend, Elternbrief
- Digital Detox , z. B. Challenge „Back to the 90s“

Mediennutzungsvertrag.de

Allgemeine Regeln

Informieren und austauschen

Ich informiere mich über neue Entwicklungen und Angebote, die mein Kind nutzt. Wir sprechen regelmäßig über unsere Medienerfahrungen.

[Bearbeiten](#) [Regel in den Vertrag übernehmen](#)

- Verhalten gegenüber anderen
- Verhalten gegenüber anderen
- Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing
- Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing
- Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung
- Ungewollte Kontaktaufnahme/Belästigung
- Erst fragen, dann einschalten
- Gerechte Nutzung der Familiengeräte
- Sorgsamer Umgang mit Geräten
- Einrichten von Geräten

Regeln

- §
- 🕒
- 📱
- 🌐
- 📺
- 🎮
- ✎

Zeitliche Regelung

Freie Bildschirmzeit

Täglich Wöchentlich

← 00 : 15 →

[Regel in den Vertrag übernehmen](#)

- Video/Filme (Fernsehen, DVD/Blu-ray, Internet)
- Spielen am Bildschirm (Handy, Konsole, Tablet, Computer)
- Surfen im Internet (Handy, Konsole, Tablet, Computer)

Bitte beachten Sie:

Jedes Kind, jeder Jugendliche und jede Familie sind unterschiedlich. Und wichtiger als die exakte Einhaltung von Minutenangaben ist ein möglichst ausgewogener Tagesablauf. Die hier aufgeführten Nutzungszeiten sollten daher nur als grobe Richtwerte angesehen werden, um das Thema „Bildschirmzeiten“ in der Familie zu besprechen. Überlegen Sie dabei, wie viel Mediennutzung Ihrem Kind Spaß macht, in Ihren familiären Alltag passt und Ihrem Kind noch genügend Zeit für andere spannende Aktivitäten lässt. Und natürlich spricht auch nichts dagegen, wenn Ihr Kind darüber hinaus einmal mit Ihnen zum Beispiel per Video-Anruf mit der Oma spricht.

Bei **jüngeren Kindern** reicht eine tägliche Bildschirmzeit von ungefähr einer halben Stunde aus, mit fortschreitendem Alter kann sie auf 1½ Stunden pro Tag anwachsen. Bildschirmzeiten sollten auch mobile Geräte wie Smartphone oder tragbare Spielkonsole beinhalten. Auch die Tageszeit der Mediennutzung kann in einer Regel festgehalten werden. Direkt vor den Hausaufgaben oder vor dem Einschlafen

Regeln

- §
- 🕒
- 📱
- 🌐
- 📺
- 🎮
- ✎

Selbstbestimmte Nutzung

Tipps und Beispiele für die eigene Nutzung (Klicksafe)

Miste regelmäßig
Deine Social Media-
Accounts aus

Beobachte Deine
Mediennutzung &
andere Dinge, die
Dich stören

Schalt auch mal
komplett ab!

Sprich mit Familien
& Freunden über
den digitalen Stress

Lass Dich von der
schönen Onlinewelt
nicht stressen

Stelle Zeitlimits an
Deinem Gerät ein

Medientagebuch führen



5. ■ Gruppendiskussionen

Hier gelangen Sie zu unserem **Blogbeitrag** auf unserer Lehrstuhl-Website und zum **Download der Präsentationsfolien**:



Weiterführende Links

Unsere Projekte (Beispiele)

**Connected Kids – Sozialisation
in einer sich wandelnden
Medienumgebung (ConKids)**

**Verläufe exzessiver
Internetnutzung in
Familien (VEIF):**

**Digital Leadership &
Kommunikations- und
Kooperationsentwicklung
(LeadCom)**



SCAN ME



SCAN ME

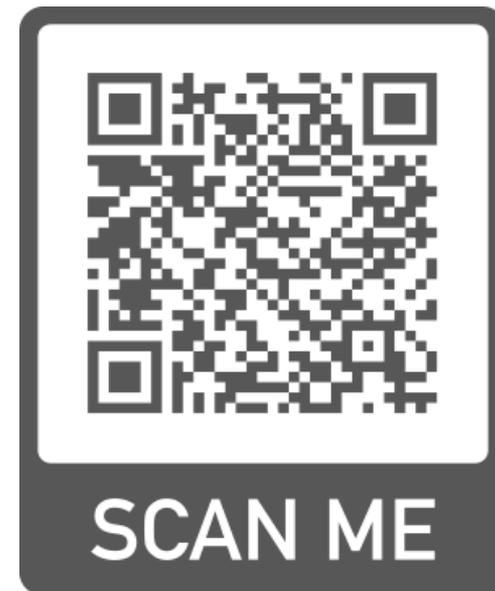


SCAN ME

"Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games" – Gutachten für die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)



"Dark Patterns und Digital Nudging in Social Media – wie erschweren Plattformen ein selbstbestimmtes Medienhandeln?"



6. ■ Weiterführende Links und Literatur

Weiterführende Links

- „Lass dich nicht von manipulativen Designs täuschen. Spiele jetzt das Dark Patterns-Spiel der Verbraucherzentrale“ - online abrufbar unter: <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/dark-patternsspiel-wer-zustimmt-verliert-73000>
- Internet ABC – online abrufbar unter: <https://www.internet-abc.de/>
- Materialien von klicksafe – online abrufbar unter: <https://www.klicksafe.de/materialien>

Literatur

- Alutaybi, A.; Arden-Close, E.; McAlaney, J.; Stefanidis, A.; Phalp, K. & Ali, R. (2019). How Can Social Networks Design Trigger Fear of Missing Out?. In 2019 IEEE International Conference on Systems, Man and Cybernetics (SMC). 3758–3765. <http://dx.doi.org/10.1109/SMC.2019.8914672>.
- American Psychiatric Association. (2014). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5. 5th ed., 3rd print. Washington,DC, VA: American Psychiatric Publishing
- Boer, M., van den Eijnden RJJM, Boniel-Nissim, M., Wong, SL., Inchley, JC., Badura, P., Craig, WM., Gobina, I., Kleszczewska, D., Klanšček, HJ., Stevens, GWJM (2020). Adolescents' Intense and Problematic Social Media Use and Their Well-Being in 29 Countries. *J Adolesc Health*. 2020 Jun;66(6S):S89-S99. doi: 10.1016/j.jadohealth.2020.02.014. PMID: 32446614; PMCID: PMC7427320.
- Bozzola, E. et al. (2022). The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2022; 19(16), 9960
- ConKids (2024). Mein Medientagebuch. Aufgerufen von: www.conkids.de/program.
- DAK. (2024). «Problematische Mediennutzung im Kindes- und Jugendalter in der post-pandemischen Phase: Ergebnisbericht 2023». Ausgewählte Ergebnisse der sechsten Erhebungswelle im August/ September 2023. <https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/57130/data/1e99c74f76c82194594692bcf2e2337d/dzskj-dakmediensuchtstudie-2023-24-ergebnisbericht.pdf>.
- Davis, K. et al. (2023). Supporting Teens' Intentional Social Media Use Through Interaction Design. In *Interaction Design and Children (IDC '23)*, 323 – 334. <https://doi.org/10.1145/3585088.3589387>
- European Commission - Have your say. (2023). European Commission - Have Your Say. https://ec.europa.eu/info/law/better-regulation/have-your-say/initiatives/13413-Digitale-Fairness-Eignungsprufung-des-EU-Verbraucherrechts_de.

Literatur

- Gentzler, A. L., Hughes, J. L., Johnston, M. & Alderson, J. E. (2023). Which social media platforms matter and for whom? Examining moderators of links between adolescents' social media use and depressive symptoms. *Journal of Adolescence* (95), 1725–1748.
- Hampel, P. & Petermann, F. (2012). Screening psychischer Störungen im Jugendalter-II: SPS-J-II.: Deutschsprachige Adaptation des Reynolds Adolescent Adjustment Screening Inventory™ (RAASITM) von William M. Reynolds. Huber Verlag
- Ji, Y., Yin, M. X. C., Zhang, A. Y., & Wong, D. F. K. (2022). Risk and protective factors of Internet gaming disorder among Chinese people: A meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 56(4), 332–346. <https://doi.org/10.1177/00048674211025703>.
- Kammerl R., Lampert C., Müller J. (2022) (Hrsg.): Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung. Zur Rolle der kommunikativen Figuration Familie Baden-Baden: 2022 (Medienpädagogik, Bd. 1) DOI: 10.5771/9783748928621.
- Kammerl, R., Potzel, K., & Wartberg, L. (2023b). Erkenntnisse zur Entwicklung exzessiver Internetnutzung und zur Gaming Disorder. In: Demmler, K., Schorb, B. (Hrsg.): *Zeitschrift für Medienpädagogik 2023/03: (Kritische) Aktive Medienarbeit*.
- Kammerl, R., Kramer, M., Müller, J., Potzel, K., Tischer, M. und Wartberg, L. (2023a). Dark patterns und digital nudging in Social Media - wie erschweren Plattformen ein selbstbestimmtes Medienhandeln? Expertise für die Bayerische Landeszentrale für neue Medien. BLM-Schriftenreihe Band 110. Baden-Baden: Nomos.
- The KIDSCREEN Group Europe (2006). *The KIDSCREEN Questionnaires - Quality of life questionnaires for children and adolescents. Handbook*. Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Klicksafe (2021). Was ist Digital Wellbeing? Abgerufen von: <https://www.klicksafe.de/digital-wellbeing>.
- Kuss, D. J., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2018). Neurobiological Correlates in Internet Gaming Disorder: A Systematic Literature Review. *Frontiers in psychiatry*, 9, 166. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00166>

Literatur

- Lee, Sook-Jung (2012): Parental restrictive mediation of children`s internet use: Effective for what and for whom? In: *New Media & Society* 15 (4), S. 466-481. DOI: 10.1177/1461444812452412.
- Lemmens, J.S.; Valkenburg, P.M. & Gentile, D.A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychol. Assess.* 2015, 27, 567–582
- Li, Q., Wang, Y., Yang, Z., Dai, W., Zheng, Y., Sun, Y., & Liu, X. (2020). Dysfunctional cognitive control and reward processing in adolescents with Internet gaming disorder. *Psychophysiology*, 57(2), e13469. <https://doi.org/10.1111/psyp.13469>.
- Liu, Q.-X., Fang, X.-Y., Deng, L.-Y., & Zhang, J.-T. (2012). Parent–adolescent communication, parental internet use and internet-specific norms and pathological internet use among Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1269–1275. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.010>.
- Lutz, K. & Wagner, U. (2022). Medienpädagogik im Kontext von Mediensuchtprävention. In *Medien. Mediensucht. Mediensuchtprävention*. Merz Zeitschrift.
- Martini, M., Drews, C., Seeliger, P. , Weinzierl, Q. (2021): Dark Patterns – Phänomenologie und Antworten der Rechtsordnung. *Zeitschrift für Digitalisierung und Recht, ZFDR*, Heft 01/2021. S. 47–74. https://rsw.beck.de/docs/librariesprovider132/default-document-library/zfdr_heft_2021-01.pdf. (zuletzt aufgerufen am 04.12.2022).
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425–444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Montag, C., Demetrovics, Z., Elhai, J. D., Grant, D., Koning, I., Rumpf, H. J., M Spada, M., Throuvala, M., & van den Eijnden, R. (2024). Problematic social media use in childhood and adolescence. *Addictive behaviors*, 153, 107980. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.107980>

Literatur

- Mpfs (2020). JIMplus 2020—Lernen und Freizeit in der Corona-Krise. mpfs. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf.
- Mpfs (2021). JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf.
- Mpfs (2023a). JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/>.
- Mpfs (2023b). KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Stuttgart: mpfs.
- Ostinelli, E. G., Zangani, C., Giordano, B., Maestri, D., Gambini, O., D'Agostino, A., Furukawa, T. A., & Purgato, M. (2021). Depressive symptoms and depression in individuals with internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of affective disorders*, 284, 136–142. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.02.014>
- Radtke, T., Apel, T., Schenkel, A. & Keller, J. & von Lindern, E. (2022). Digital detox: An effective solution in the smartphone era? A systematic literature review. *Mobile Media & Communication* 10(2), 190–215.
- Shensa, A., Escobar-Viera, C. G., Sidani, J. E., Bowman, N. D., Marshal, M. P., & Primack, B. A. (2017). Problematic social media use and depressive symptoms among U.S. young adults: A nationally-representative study. *Social science & medicine* (1982), 182, 150–157. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2017.03.061>.
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 55(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Su, W., Király, O., Demetrovics, Z., & Potenza, M. N. (2019). Gender Moderates the Partial Mediation of Impulsivity in the Relationship Between Psychiatric Distress and Problematic Online Gaming: Online Survey. *JMIR mental health*, 6(3), e10784. <https://doi.org/10.2196/10784>

Literatur

- Van den Eijnden, R.J., Lemmens, J. S. & Valkenburg, P.M. (2016). The social media disorder scale. *Comput. Hum. Behav.* 2016, 61, 478–487.
- Wang CY, Wu YC, Su CH, Lin PC, Ko CH & Yen JY. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of Behavioral Addictions*. 2017 Dec 1;6(4):564-571.
<https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.088>.
- Wartberg, L., Zieglmeier, M., & Kammerl, R. (2021). An Empirical Exploration of Longitudinal Predictors for Problematic Internet Use and Problematic Gaming Behavior. *Psychological Reports*, 124(2), 543–554. DOI: 10.1177/0033294120913488
- World Health Organization (WHO). (2018). «International statistical classification of diseases and related health problems (11th Revision)». <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 237-244.