



Fachverband
Medienabhängigkeit e.V.

Michael Knothe (HP-Psych./Personal Coach CM)

Fachstelle Glücksspielsucht / Fachambulanz für Suchtkranke der
CaritasSozialdienste Rhein-Kreis Neuss GmbH

„Next Generation Prevention VS APP Like –Free to play“

Symposium 2016 intern – Salus Klinik Hürth

*„Aktuelle Entwicklungen in der Medienlandschaft sowie erste
wissenschaftliche Erkenntnisse zu Free-Play-Games“*

online

Besonderheiten der Medien : Suchtdreieck

Psychologische
Faktoren

Physiologische
Faktoren

MENSCH

Konsumsitten

Information

UMWELT

MEDIUM

Familie

Ritualisierungen

Soziale
Integration

Suchtpotential

Griffnähe



Besonderheiten bei der Prävention von Medienabhängigkeit/ der Medien: Suchtdreieck

Durch die Verbindung aller drei Komponenten über
das Internet kommen die Faktoren hinzu:

- Immer
- Alles
- Überall (u.a. Dank des Smartphones)

Die beeinflussen zur auch massiv andere Verhaltenssüchte z.B.
die Glücksspielsucht

Psychologische
Faktoren

Physiologische
Faktoren

Konsumsitten

Information

Umwelt

Medium

Ritualisierungen

Soziale
Integration

Suchtpotential

Griffnähe



Das Medium:

➡ https://www.youtube.com/watch?v=yFnciHpEOMI&oref=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DyFnciHpEOMI&has_verified=1

➡ Wann steht ein Generationen Wechsel an?

➡ 6 Mio Sony, HTC 700.000, Oculus Rift 2,3 Mio

➡ Wenn eine andere Generation „stirbt“ ...

➡ Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) definiert **jede „Substanz“ als Droge**, „**die in einem lebenden Organismus Funktionen zu verändern vermag**“.

➡ Sind die gesundheitlichen Folgen derzeit absehbar?

➡ Neurologisch?

➡ Ungewollte Nebeneffekte, Hypnose, EMDR und Traumata



Eine Definition ?

➡ Ein steuerbarer (**luzider**) **Klar**Traum,
über deren Inhalt und Dauer der
Anwender „selber“ bestimmt.

➡ Nur Nachteile?

➡ Medienabhängigkeit ein guter Begriff...Konzerte, Serien, Filme,
Soziale Medien(z.B.:VR-live Konzerte)



Praxisbeispiel („Free-to-Play“) aus der Arbeit des Fachverbandes Medienabhängigkeit e.V.

Folgende Kernpunkte sollten durch den Gesetzgeber Eingang in die Entwicklung von Computerspielen finden:

- Keine Verschleierung der tatsächlichen Geldbeträge durch In-Game-Währungen
- In-Game-Anzeige über insgesamt investiertes Geld nach dem Login
- Retrospektive Warenkorbanzeige
- Keine 1 Klick-Käufe
- Nicht zwei, sondern drei Optionen aufzeigen (1. kostenlos spielen, 2. Geld aufwenden, 3. das Spiel beenden) → insbesondere für Kinder und Jugendliche von Bedeutung
- Dichotome Ranglisteninformation über Echt-Geld-Einsatz auf Accounts
- Rückgaberecht für ungenutzte In-Game-Käufe



Free-to-Play Games

Das Gamedesign ist auf Gewinn durch
Geldeinsatz (ausgelegt)

Startkapital

Geldeinsatz führt zu
Stressabbau im Spiel

Erste
Stresssituationen
können mit dem
Startkapital
überwunden werden

„Süchtiger
Gamer“

Endphase

„Funpain“

Schlechte
Stressbewältigungsstrategien

Nutz die Medien zum Abbau
von realem Stress



Erste wissenschaftliche Erkenntnisse:

- “Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder.
- Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2016)
- Veröffentlicht in Addictive behaviors



Schlimmer geht immer....

- Notwendigkeit der Prävention gegeben
- Schneller Veränderungen des Mediums kann effektiv begegnet werden
- Evaluation der Methoden
- Geschaffene bundesweite Verbandsstrukturen nutzen
- Mit Hilfe des Internets den nachhaltigen Nutzen zur Freude aller schaffen



Schlimmer geht immer....

Eine SammelApp für den Umtausch
von „Ingame Punkten“ in reale Währung
z.B.: App-Like (USK 0 !!!) u.a.

Durch diese Schließung des Geldkreises
zurück zum Anwender kann das
Gefahren(Sucht-)potenzial
weiter gesteigert werden...daraus folgt...





Fachverband
Medienabhängigkeit e.V.

Die primäre Prävention muss wirksam in den Virtuellen Raum und das Internet implementiert werden!

Dies zählt auch zu den kommenden Aufgaben und wird bedeutsamer.
Danke für Ihre und Eure Aufmerksamkeit!

“

online