



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

HERAUSFORDERUNG(EN)

Unzureichende Finanzierung für die Behandlung von Computerspielstörungen: Eine angemessene Finanzierung ist unerlässlich, um Forschung, Präventionsprogramme, Behandlungsdienste, Kapazitätsaufbau, Trainings und Kampagnen zur Sensibilisierung der Öffentlichkeit im Zusammenhang mit Spielstörungen zu unterstützen. Eine zu geringe Finanzierung kann den Fortschritt bei der wirksamen Bekämpfung des Problems behindern. Es ist wichtig, lokale und nicht-lokale Finanzierungsmöglichkeiten zu ermitteln, die die Arbeit im Bereich Computerspielstörungen unterstützen können.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND ALLGEMEINE EMPFEHLUNGEN

Unter einer Computerspielstörung bei Jugendlichen versteht man das problematische und exzessive Beschäftigen mit Gaming-Aktivitäten, das zu erheblichen Beeinträchtigungen in verschiedenen Aspekten und Bereichen des Lebens eines jungen Menschen führt. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat die Computerspielstörung in ihre Internationale Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) als psychische Störung aufgenommen. Auch die Europäische Union (EU) hat die Bedeutung der Behandlung von Computerspielstörungen anerkannt und die Notwendigkeit von Präventivmaßnahmen und Unterstützung für betroffene Personen betont. Trotz der Auswirkungen behindert der Mangel an Finanzmitteln die Bemühungen, das Bewusstsein für das Problem zu schärfen, Forschung zu betreiben, das Lehrpersonal in Schulen über Prävention und Intervention zu informieren und zu schulen, und vor allem schränkt er die verfügbaren Ressourcen für die Bereitstellung von Präventions- und Behandlungsdiensten ein.

INTERESSENGRUPPEN UND ANSPRECHPARTNER

- Jugendarbeiter:innen und Pädagog:innen
- Eltern, Familien und Freund:innen
- Pflegekräfte und medizinisches Fachpersonal
- Entscheidungsträger:innen und Regierungsbehörden

BARRIEREN

- Begrenztes Wissen und Verständnis bezüglich Spielstörungen bei den Interessengruppen.
- Spielstörungen werden in der Jugendarbeit eher als Unterthema behandelt, anstatt ihr einen eigenen Schwerpunkt zu widmen.
- Stigmatisierung und falsche Vorstellungen im Zusammenhang mit Spielsucht.

- Mangel an Trainings und Ressourcen für Interessengruppen, um Spielsucht effektiv anzugehen.

KURZFRISTIGE ZIELE

1. Sensibilisierung und Wissensvermittlung über Spielstörungen bei Jugendlichen für die Interessengruppen.
2. Einsatz für die Entwicklung öffentlicher Finanzierungsprogramme für Prävention und Intervention bei Spielstörungen.
3. Aufbau von Partnerschaften zum Austausch von Ressourcen

LANGFRISTIGE ZIELE

1. Finanzierung von Forschung zu Ursachen, Mechanismen und wirksamen Behandlungsmethoden für Spielstörungen, um über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden zu bleiben.
2. Entwicklung umfassender Bildungsprogramme, die in die Lehrpläne der Schulen und in die Öffentlichkeitsarbeit der Gemeinschaften integriert werden, mit dem Ziel, die Entwicklung von Spielstörungen bereits im Vorfeld zu verhindern.
3. Erweiterung des Zugangs zu evidenzbasierten Behandlungsmöglichkeiten für Spielstörungen, um diese für Menschen jeden Alters und sozioökonomischen Hintergrunds verfügbar und erschwinglich zu machen.

KURZFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Entwicklung und Durchführung von Aufklärungskampagnen über die Bedeutung der Behandlung von Spielstörungen.
- ✓ Erhebung aussagekräftiger Daten und Forschungsergebnisse zur Prävalenz und den Auswirkungen von Spielstörungen. Solide Nachweise können die Unterstützung von Organisationen, Regierungsbehörden und philanthropischen Einzelpersonen anziehen.
- ✓ Nutzung von sozialen Medien, Websites und Online-Plattformen, um für Ihre Sache zu werben, Geschichten zu teilen und mit potenziellen Spender:innen in Kontakt zu treten. Kommunikation mit Ihrem Publikum durch regelmäßige Updates und Interaktionen.
- ✓ Mobilisierung lokaler Gemeinschaften zur Unterstützung Ihrer Initiativen. Veranstaltung von Spendenaktionen, Wohltätigkeitsveranstaltungen oder Workshops, um mit der Gemeinschaft in Kontakt zu treten und finanzielle Unterstützung zu generieren.

LANGFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Zusammenarbeit mit Universitäten, Forschungseinrichtungen, Organisationen für psychische Gesundheit und Interessengruppen der Gaming-Branche. Partnerschaften können Zugang zu Ressourcen, Fachwissen und potenziellen Finanzierungsquellen bieten.
- ✓ Kontaktaufnahme mit Unternehmen und Konzernen, insbesondere aus der Gaming-Branche, um Initiativen im Zusammenhang mit verantwortungsvollem Gaming und Computerspielstörungen zu unterstützen. Diese könnten daran interessiert sein, im Rahmen ihrer unternehmerischen Gesellschaftsverantwortung Forschungs-, Bildungs- oder Sensibilisierungskampagnen zu finanzieren.
- ✓ Kontinuierliche Suche nach Finanzierungsmöglichkeiten bei Regierungsbehörden, Stiftungen und privaten Spender:innen, um Ihre Initiativen aufrechtzuerhalten und zu erweitern.
- ✓ Entwicklung eines strategischen Finanzierungsplans mit klaren Zielen und einem Fahrplan für deren Erreichung.
- ✓ Einrichtung von Systemen zur Überwachung des Fortschritts finanziertener Initiativen und zur Erfassung von Daten über deren Wirksamkeit.

BEISPIEL(E) FÜR BEWÄHRTE PRAKTIKEN

Griechenland: Die [Stavros Niarchos Foundation](#) unterstützte die Einrichtung eines Tageszentrums am Technologischen Bildungsinstitut Westgriechenlands der Universität Patras in Zusammenarbeit mit der Beobachtungsstelle für Drogen- und Internetabhängigkeit. Der Zuschuss deckt die Personalkosten für eine:n Sozialarbeiter:in und eine:n Psycholog:in mit Erfahrung in den Bereichen Entzug und schädliches Verhalten sowie die Beschaffung der technischen Ausrüstung für das Zentrum. Das

Tageszentrum richtet sich in erster Linie an Jugendliche, Eltern und Lehrkräfte, wobei der Schwerpunkt auf Bevölkerungsgruppen liegt, die in strukturschwachen Gebieten von Achaia leben, weshalb kostenlose Dienstleistungen angeboten werden.

Europa: [COST](#) (European Cooperation in Science and Technology) ist eine Finanzierungsagentur für Forschungs- und Innovationsnetzwerke. Ihre Aktionen helfen dabei, Forschungsinitiativen in ganz Europa zu vernetzen und ermöglichen es Wissenschaftler:innen, ihre Ideen weiterzuentwickeln, indem sie sie mit ihren Fachkolleg:innen teilen. Die COST-Aktion CA16207 „[Net and me](#)“ profitiert von der Zusammenführung einiger der führenden Forscher:innen und Pädagog:innen auf dem Gebiet der problematischen Internetnutzung und zwanghaften Verhaltensweisen aus einer Vielzahl von Disziplinen und kulturellen Hintergründen. Ziel der Aktion ist es, die vernetzte interdisziplinäre Forschung zur problematischen Internetnutzung in ganz Europa und darüber hinaus voranzutreiben.