



HERAUSFORDERUNG(EN)

Die Computerspielstörung (Gaming Disorder - GD) oder Internet-Computerspielstörung (Internet Gaming Disorder - IGD) erfordern ein Verständnis von Stigmatisierung und sozialen Einstellungen. Aufklärung sollte im Mittelpunkt stehen, um Missverständnisse auszuräumen und offene Diskussionen zu fördern. Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen, Eltern und Angehörige der Gesundheitsberufe können eine unterstützende Rolle spielen, indem sie Verständnis fördern und ein Umfeld schaffen, in dem nicht über Betroffene geurteilt wird. Gemeinsam können sie dazu beitragen, dass Betroffene rechtzeitig Hilfe erhalten und unterstützt werden. Es ist von entscheidender Bedeutung, eine genaue und rechtzeitige Unterstützung zu fördern, um die Internet-Computerspielstörung wirksam zu bekämpfen, insbesondere in Gemeinschaften, in denen die Inanspruchnahme von psychologischer Hilfe als Schwäche angesehen und stigmatisiert werden könnte. Infolgedessen kann die Stigmatisierung einen Dominoeffekt auf die Behandlung von Computerspielstörungen haben und zu Problemen wie sozialer Isolation, verzögerter Erkennung, begrenzter gesetzlicher Unterstützung und sensationalistischer Berichterstattung führen.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND ALLGEMEINE EMPFEHLUNGEN

Aufgrund der Covid-19-Pandemie haben digitale Geräte und die Nutzung von Computerspielen bei jungen Menschen erheblich an Beliebtheit gewonnen. Dies hat zu einer Reihe von theoretischen Diskussionen und empirischen Untersuchungen über die positiven und negativen Auswirkungen dieser Medien geführt. Nachdem die Computerspielstörung in das DSM-5 und das ICD-11 aufgenommen wurde, gilt sie nun als psychische Störung. Wie bei vielen psychischen Problemen sind Stigmatisierung und soziale Einstellungen ein Problem (Borges et al., 2021). Stigmatisierung und negative soziale Einstellungen gegenüber der Spielstörung haben sich aufgrund verschiedener Faktoren entwickelt, wie z. B. mangelndes Bewusstsein, mediale Darstellung, öffentliche Wahrnehmung, ineffektive Peer-Support-Programme und mangelndes Verständnis seitens der politischen Entscheidungsträger:innen. Stigmatisierung entsteht, wenn eine Person negativ wahrgenommen wird, was zu Statusverlust, Diskriminierung und Abwertung führen kann. Allerdings wird Gaming im Allgemeinen als eine normative, kulturell akzeptierte und geschätzte Aktivität angesehen, die gesetzlich nicht eingeschränkt ist (Galanis et al., 2023). Trotzdem kann es einigen vulnerablen Nutzer:innen schaden.

INTERESSEGRUPPEN UND ANSPRECHPARTNER

- Jugendarbeiter:innen und Pädagog:innen
- Eltern, Familien und Freund:innen
- Fachkräfte für psychische Gesundheit
- Entscheidungsträger:innen und Regierungsbehörden

BARRIEREN

- Begrenztes Wissen und Verständnis bezüglich Spielstörungen bei den Interessengruppen.
- Spielsucht wird 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. Eine Verbesserung der Akzeptanz des Besuchens von Fachleuten für psychische Gesundheit kann dazu beitragen, junge Menschen, die unter Spielstörungen leiden, oder deren Familien, in der lokalen Gesellschaft zu entstigmatisieren.
2. Entwicklung und Umsetzung von Bildungsprogrammen, die Stereotypen und Missverständnisse im Zusammenhang mit Spielstörungen und anderen psychischen Problemen infrage stellen.
3. Einrichtung von Peer-Support-Initiativen an Bildungseinrichtungen und in Nachbarschaftsverbänden, um Menschen mit Spielstörungen einen sicheren Zufluchtsort zu bieten.

LANGFRISTIGE ZIELE

1. Förderung der Integration von Aufklärung über psychische Gesundheit in die Lehrpläne von Schulen, um das Verständnis der Schüler:innen für psychische Probleme, einschließlich Spielstörungen, zu verbessern.
2. Erarbeitung und Umsetzung von Initiativen zur Förderung der Medienkompetenz, um die Öffentlichkeit über angemessene und wahrheitsgemäße Darstellungen von Computerspielabhängigkeit in den Medien zu informieren.
3. Erstellung einer Datenbank zur Überwachung der langfristigen Ergebnisse in der Behandlung von computerspielabhängigen Personen, die zur Verbesserung der Interventionstaktiken beitragen kann.

KURZFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Entwicklung und Verteilung von Informationsmaterialien, die Ratschläge dazu enthalten, wie Einzelpersonen das Problem der Stigmatisierung überwinden können.
- ✓ Sensibilisierung für die Ernsthaftigkeit von Spielstörungen durch Datenvisualisierungskampagnen.
- ✓ Durchführung von Workshops, Seminaren und Trainings, um das Verständnis der Interessengruppen für Spielstörungen zu verbessern.
- ✓ Zusammenarbeit mit neu gegründeten Spielefirmen, um sie über die Risiken von Spielstörungen aufzuklären und Stigmatisierungsbedenken anzusprechen.
- ✓ Organisation von Sensibilisierungskampagnen, die sich an Eltern, Pädagog:innen und Angehörige der Gesundheitsberufe richten.

LANGFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Etablierung fortlaufender Bildungsprogramme für Fachkräfte, um sich über das sich weiterentwickelnde Verständnis von Spielstörungen und damit zusammenhängenden Problemen auf dem Laufenden zu halten.
- ✓ Aufbau von Partnerschaften mit Forschungseinrichtungen, um Längsschnittstudien über die Auswirkungen von Spielstörungen durchzuführen und evidenzbasierte Interventionen zu entwickeln.
- ✓ Förderung von Partnerschaften zwischen Organisationen für psychische Gesundheit, Interessengruppen der Spielindustrie und Jugendorganisationen, um Bewusstsein und Unterstützung zu fördern.

BEISPIEL(E) FÜR BEWÄHRTE PRAKTIKEN

[The Role of Public Figures in Destigmatizing Mental Health disorders](#) (Wake Forest University)

Mehrere Personen des öffentlichen Lebens haben ihre große Bekanntheit genutzt, um offen über ihre eigenen psychischen Probleme zu sprechen und so die Öffentlichkeit aufzuklären. Einige Beispiele:

- Demi Lovato (Sänger*in), bipolare Störung
- Michael Phelps (Olympiasieger im Schwimmen), Depression

- Naomi Osaka (Tennisprofi), Angststörung und Depression
- Lady Gaga (Sängerin, Schauspielerin), traumainduzierte psychische Erkrankung

Viele berühmte Persönlichkeiten sprechen offen über ihre psychischen Probleme. Dadurch tragen sie dazu bei, das öffentliche Bewusstsein und Verständnis für dieses Thema zu schärfen. Die genannten Persönlichkeiten haben eine große Fangemeinde, wodurch sie Millionen von Menschen erreichen können. Lady Gaga hat beispielsweise allein auf Twitter mehr als 84 Millionen Follower:innen. Wenn Prominente ihre Bekanntheit, ihren Einfluss und ihre enorme Reichweite nutzen, um über psychische Probleme aufzuklären und die Diskussion darüber zu normalisieren, trägt dies zu deren Entstigmatisierung bei. Darüber hinaus kann es andere dazu ermutigen, sich bei ihren eigenen psychischen Problemen Unterstützung zu suchen. In einem Artikel für Healthline sagte Dr. Allison Forti, außerordentliche Professorin und stellvertretende Leiterin der Online-Beratungsprogramme an der Wake Forest University: „Wenn eine prominente Person auf ihre persönlichen Probleme mit ihrer psychischen Gesundheit aufmerksam macht, schafft sie Bewusstsein, indem sie ein Beispiel dafür gibt, wie psychische Probleme psychologisch, kognitiv und verhaltensbezogen aussehen können.“