Fachbereich WD 8

Verhaltenssüchte in Bezug auf Gaming und Social Media

Ausgewählte Publikationen im Überblick

© 2026 Deutscher Bundestag

Verhaltenssüchte in Bezug auf Gaming und Social Media
Ausgewählte Publikationen im Überblick

Aktenzeichen:	WD 8 - 30000 – 0006 - 0030
Abschluss der Arbeit:	09.10.2026
Fachbereich:	WD 8: Gesundheit, Familie, Bildung und Forschung, Umwelt

Die Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages unterstützen die Mitglieder des Deutschen Bundestages bei ihrer mandatsbezogenen Tätigkeit. Ihre Arbeiten geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste geben nur den zum Zeitpunkt der Erstellung des Textes aktuellen Stand wieder und stellen eine individuelle Auftragsarbeit für einen Abgeordneten des Bundestages dar. Die Arbeiten können der Geheimschutzordnung des Bundestages unterliegende, geschützte oder andere nicht zur Veröffentlichung geeignete Informationen enthalten. Eine beabsichtigte Weitergabe oder Veröffentlichung ist vorab dem jeweiligen Fachbereich anzuzeigen und nur mit Angabe der Quelle zulässig. Der Fachbereich berät über die dabei zu berücksichtigenden Fragen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 4

2. Zur Definition von Internetznutzungsstörungen 5

3. Ausgewählte Übersichtsarbeiten zu Gaming 7

4. Ausgewählte Übersichtsarbeiten zu Social Media 9

1. Einleitung

Bei Kindern und Jugendlichen, aber auch unter Erwachsenen ist eine starke Nutzung von Social Media zu beobachten. Zahlen des Statistischen Bundesamts (Destatis) zeigen, dass in Deutschland im Jahr 2025 59 Prozent der Menschen im Alter zwischen 16 und 74 Jahren soziale Netzwerke für private Zwecke genutzt haben, in der Gruppe der 16- bis 24-Jährigen lag der Anteil bei 85 Prozent.[1] Laut Erhebungen der sog. OTTER Mediensuchtstudie des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) haben über 86 Prozent der im Herbst 2025 befragten Kinder und Jugendlichen zwischen 10 und 17 Jahren regelmäßig Social Media genutzt. Die Befragten hätten im Schnitt angegeben, werktags 146 Minuten und am Wochenende 201 Minuten auf Social Media zu verbringen.[2] Angesichts derartiger Erkenntnisse wird in Gesellschaft, Politik und Wissenschaft über mögliche Suchpotenziale und -effekte sowie mögliche Interventionsmaßnahmen diskutiert.

Ähnliche Fragen stellen sich hinsichtlich eines übermäßigen und unkontrollierten Spielens von Computerspielen. Anders als mögliche Verhaltensstörungen im Zusammenhang mit Social Media wurde die sog. Gaming Disorder in der 11. Version der *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* (ICD-11) der Weltgesundheitsorganisation (WHO),[3] die in Deutschland für amtliche Zwecke bisher nur als Testversion zur Verfügung steht,[4] explizit aufgenommen. Die von der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e.V. (DG-Sucht) herausgegebene S1-Leitlinie zu Diagnostik und Therapie von Internetnutzungsstörungen enthält sowohl Empfehlungen zu Computerspielstörungen als auch zu einer Nutzungsstörung von Sozialen Netzwerken.[5] Gleichwohl werden S1-Leitlinien nicht evidenzbasiert entwickelt, sondern lediglich auf der Grundlage eines informellen Konsenses innerhalb einer Expertengruppe.

Im Zuge der Erarbeitung der Leitlinie wurden auch Vorschläge für die Vereinheitlichung von deutschsprachigen Begriffen für verschiedene Internetnutzungsstörungen bzw. entsprechende Verhaltenssüchte erarbeitet. Dabei sei nach Angaben der DG-Sucht eine Kompatibilität mit deutschen Übersetzungen der Bezeichnungen aus der ICD-11 sowie der 5. Fassung des *Diagnostic and*

---

1 Statistisches Bundesamt (Destatis), 59 % der Bevölkerung zwischen 16 und 74 Jahren in Deutschland nutzen aktiv soziale Medien, Pressemitteilung Nr. N014 vom 2. März 2026, 2026, abrufbar unter https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2026/03/PD26_N014_63.html?templateQueryString=%22Soziale+Medien%22. Dieser und alle weiteren Links wurden zuletzt abgerufen am 8. Oktober 2026.

2 Wiedemann, Hanna, u.a., Problematische Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland: Ergebnisbericht 2025/2026. Ausgewählte Ergebnisse der achten Erhebungswelle im September/Oktober 2025, 2026, abrufbar unter https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/164858/data/b5615ff25d9ef91ba493d409a-edf1e5f/260324-download-mediensucht-ergebnisbericht.pdf.

3 WHO, International Classification of Diseases 11th Revision, abrufbar unter https://icd.who.int/en/.

4 Siehe Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte (BfArM), ICD-11-Code 6C51.0. Deutsche Übersetzung der ICD-11-Klassifikation, abrufbar unter https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-11/uebersetzung/_node.html.

5 DG-Sucht, S1-Leitlinie Diagnostik und Therapie von Internetnutzungsstörungen, AWMF-Register Nr. 076-011, Stand: 20. November 2024, abrufbar unter https://register.awmf.org/assets/guidelines/076-011l_S1_Diagnostik-Therapie-Internetnutzungstoerungen_2025-06.pdf.

Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5),[6] dem US-amerikanischen Klassifikationssystem für psychische Störungen, angestrebt worden. In Anlehnung an die ICD-11 und die DSM-5 wird als Oberbegriff *Störungen aufgrund von Verhaltenssüchten* und für überwiegend online ausgeübte Verhaltensweisen der Terminus *Internetnutzungsstörungen* empfohlen. Als deutschsprachige Bezeichnung der Gaming Disorder wurde die Bezeichnung *Computerspielstörung* aufgeworfen. Gleichzeitig ist auch im Deutschen die Verwendung des englischen Begriffs Gaming Disorder gebräuchlich. In Bezug auf Social Media wurde der Begriff *Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung* vorgeschlagen. Ein entsprechendes englischsprachiges Äquivalent gibt es aufgrund der fehlenden expliziten Berücksichtigung im ICD-11 nicht. Vor dem Hintergrund dessen wird diskutiert, ob eine Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung im ICD-11 unter die *Other Specified Disorders Due to Addictive Behaviours* klassifiziert werden könnte.[7]

Die vorliegende Dokumentation stellt auftragsgemäß ausgewählte Publikationen zusammen, die sich mit verschiedenen Gesichtspunkten von Verhaltenssüchten in Bezug auf Gaming (Computerspielstörung) und Social Media (Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung)[8] sowie damit verbundene Störungen auseinandersetzen. Die einbezogenen Übersichtsarbeiten erörtern insbesondere diesbezüglich Charakteristika und mögliche Diagnosekriterien. Dem vorangestellt, wird die Definition von Internetnutzungsstörungen erörtert.

2. Zur Definition von Internetznutzungsstörungen

Das Auftreten von Internetnutzungsstörungen wird derzeit unter verschiedenen Begriffen diskutiert. Neben dem in der Fachwelt zunehmend verwendeten Begriff *Internetnutzungsstörung* werden z.B. auch die Begriffe Onlinesucht, Handysucht, Internetsucht und pathologischer Internetgebrauch verwendet.[9] Ebenso hat sich noch keine einheitliche Definition durchgesetzt. Mehrheit-

6 American Psychiatric Association, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Text Revision (DSM-5-TR), 2022, abrufbar unter https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596.

7 Dazu Brand, Matthias, u.a., Which conditions should be considered as disorders in the International Classification of Diseases (ICD-11) designation of "other specified disorders due to addictive behaviors"?, in: Journal of Behavioral Addictions 11, 2022, S. 150–159, abrufbar unter https://doi.org/10.1556/2006.2020.00035; Rumpf, Hans-Jürgen, u.a., Vereinheitlichung der Bezeichnungen für Verhaltenssüchte, in: SUCHT 67, 2021, S. 181–185, abrufbar unter https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000720.

8 Im Folgenden werden, unabhängig von den in den zusammengestellten Publikationen verwendeten unterschiedlichen englischsprachigen Termini, entsprechend den Bezeichnungen in der S1-Leitlinie zu Diagnostik und Therapie von Internetnutzungsstörungen die Begriffe Computerspielstörung und Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung verwendet.

9 Bundesministerium für Gesundheit (BMG), Online-Sucht, abrufbar unter https://gesund.bund.de/online-sucht.

lich wird die Internetnutzungsstörung als Verhaltenssucht eingeordnet.[10] Der Großteil der Definitionsansätze lehnt sich an die im ICD-11 enthaltene *Computerspielstörung (Gaming Disorder)* an:[11]

> *„Eine Computerspielstörung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder wiederkehrendes Computerspielverhalten ("digitales Spielen" oder "Videospiele"), das online (d. h. über das Internet) oder offline stattfinden kann und sich durch folgende Merkmale äußert: 1. Eingeschränkte Kontrolle über das Spielen (z. B. Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beendigung, Kontext); 2. Zunehmende Priorität des Spielens in dem Maße, dass das Spielen Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat; und 3. Fortsetzung oder Eskalation des Spielens trotz negativer Konsequenzen. Das Muster des Spielverhaltens kann kontinuierlich oder episodisch und wiederkehrend sein. Das Spielverhalten führt zu einem ausgeprägten Leidensdruck oder einer bedeutsamen Beeinträchtigung in persönlichen, familiären, sozialen, ausbildungsbezogenen, beruflichen oder anderen wichtigen Funktionsbereichen. Das Spielverhalten und andere Merkmale sind normalerweise über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten zu beobachten, damit eine Diagnose gestellt werden kann, obwohl die erforderliche Dauer verkürzt werden kann, wenn alle diagnostischen Anforderungen erfüllt sind und die Symptome schwerwiegend sind.“*[12]

Dementsprechend werden folgende Kriterien im Hinblick auf einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten auch für weitere Internetnutzungsstörungen als relevant erachtet:

- verminderte Kontrollfähigkeit bzw. Kontrollverlust,
- Vernachlässigung anderer Interessen wie Schule, Beruf, Hobbys, Ernährung und soziales Leben in der realen Welt sowie
- innerer Zwang zur Internetnutzung bzw. -fortsetzung trotz negativer Folgen.[13]

---

10 BMG, Online-Sucht, Stand: 2. Juli 2025, abrufbar unter https://gesund.bund.de/online-sucht; Eichenberg, Christiane, Social-Media-Sucht: Bindungsqualität und Mentalisierungsfähigkeit, in: Deutsches Ärzteblatt PP, 09/24, S. 420-422, abrufbar unter https://www.aerzteblatt.de/archiv/social-media-sucht-bindungsqualitaet-und-mentalisierungsfaehigkeit-53497beb-0c0d-4194-b71b-9ce13a50fc0c.

11 Vgl. etwa-Pschyrembel Online, Internetsucht, Stand: Dezember 2020, abrufbar unter https://www.pschyrembel.de/Internetsucht/P0505, gesund.bund.de als Initiative des BMG, Online-Sucht, Stand: 2. Juli 2025, abrufbar unter https://gesund.bund.de/online-sucht, Bleich, Holger, Smartphone-Sucht: Bestandsaufnahme, in: Magazin für Computertechnik (ct), Heft 8, 4. April 2026, S. 51-54 (51).

12 BfArM, ICD-11-Code 6C51.0. Deutsche Übersetzung der ICD-11-Klassifikation, abrufbar unter https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-11/uebersetzung/_node.html.

13 Bleich, Holger, Smartphone-Sucht: Bestandsaufnahme, in: Magazin für Computertechnik (ct), Heft 8, 4. April 2026, S. 51-54 (51); Lozano-Blasco, Raquel u. a., Internet addiction in young adults: A meta-analysis and systematic review, in: Computers in Human Behavior, 2022, 130, abrufbar unter https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563222000231?via%3Dihub; BMG, Online-Sucht, Stand: 2. Juli 2025, abrufbar unter https://gesund.bund.de/online-sucht.

Teilweise wird ergänzt, dass Entzugserscheinungen, Toleranzentwicklung[14], und Stimmungsschwankungen charakteristische Aspekte seien.[15] Zudem wird darauf hingewiesen, dass die Internetznutzungsstörung kontinuierlich, episodisch oder wiederkehrend auftreten könne.[16] In Bezug auf die Einordnung von Internetnutzungsstörungen als Verhaltenssucht, die mit einer substanzbezogenen Abhängigkeit vergleichbar sei,[17] wird teilweise vor einer Inflationierung des Suchtbegriffs gewarnt.[18]

3. Ausgewählte Übersichtsarbeiten zu Gaming

Király, Orsolya, u.a., **Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology**, in: Comprehensive Psychiatry, 122, 2023, 152376, abrufbar unter https://doi.org/10.1016/j.comppsych.2023.152376.

Diese Publikation stellt Charakteristika und Ursachen einer Computerspielstörung überblicksartig dar. Es ist nicht ersichtlich, dass bei der Literaturerfassung eine systematische Methodik angewandt wurde. Ziel der Arbeit sei es aber, den Forschungsstand umfassend zu erörtern. Demnach sei die Entwicklung einer Computerspielstörung von unterschiedlichen Faktoren abhängig, die sich in einem komplexen Prozess wechselseitig beeinflussten. Dazu zählten direkt mit den Videospielen verbundene Faktoren. So zeigten sich Unterschiede zwischen verschiedenen Genres, strukturellen Merkmalen und Designelementen der Videospiele. Außerdem bestehe laut den vorliegenden Studien bei Online – im Vergleich zu Offline-Gaming – grundsätzlich eine höhere Prävalenz von Verhaltensstörungen, gleichzeitig könne abhängig von individuellen Veranlagungen aber auch bei Offline-Spielen eine Computerspielstörung entstehen. Es zeige sich, dass neben den spielbezogenen Aspekten auch individuelle Gesichtspunkte – wie etwa das Vorhandensein von Vulnerabi-

14 Toleranzentwicklung bedeutet, dass eine immer intensivere oder längere Nutzung erforderlich ist, um eine positive Empfindung zu erreichen. Näher dazu siehe Mölling, Nadine/Schulte-Kemminghausen, Klara, Mediensucht und betriebliche Suchtprävention, in: Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV) Forum 11/2024, abrufbar https://forum.dguv.de/wp-content/uploads/2025/07/DGUV-forum-Ausgabe-11-2024.pdf.

15 Müller, Thomas, Wege aus der Onlinesucht, in: DNP-Der Neurologe & Psychiater, Volume 23, 1. Februar 2022, S. 14–15, abrufbar unter https://link.springer.com/article/10.1007/s15202-021-4805-4.

16 Eidenbenz, Franz, Onlinesucht oder internetbezogene Störungen: Ein Thema für den Kinderschutz?, in: Biesel, Kay u. a., Digitale Kindeswohlgefährdung: Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit, 2023, S. 169 ff. (173), Ausschnitt abrufbar unter https://books.google.de/books?hl=de&lr=&id=4JyEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA169&dq=definition+onlinesucht&ots=EVeAehOquW&sig=WGyikqiRnmjY8ESqTk802LQ-wrE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

17 Eichenberg, Christiane, Social-Media-Sucht: Bindungsqualität und Mentalisierungsfähigkeit, in: Deutsches Ärzteblatt PP, 09/24, S. 420-422, abrufbar unter https://www.aerzteblatt.de/archiv/social-media-sucht-bindungsqualitaet-und-mentalisierungsfaehigkeit-53497beb-0c0d-4194-b71b-9ce13a50fc0c; DG-Sucht, S1-Leitlinie Diagnostik und Therapie von Internetnutzungsstörungen, AWMF-Register Nr. 076-011 Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e.V. (DG-Sucht, Hrsg.), Stand: 20. November 2024, u. a. Tabelle 1, abrufbar unter https://register.awmf.org/assets/guidelines/076-011l_S1_Diagnostik-Therapie-Internetnutzungstoerungen_2025-06.pdf.

18 Amthor, Ralph-Christian u. a., Wörterbuch Soziale Arbeit, 9. Auflage, 2021, Sucht, Substanzgebrauchsstörungen; Müller, Thomas, Wege aus der Onlinesucht, in: DNP-Der Neurologe & Psychiater, Volume 23, 1. Februar 2022, S. 14–15, abrufbar unter https://link.springer.com/article/10.1007/s15202-021-4805-4.

litäten, bestimmte Persönlichkeitsmerkmale oder auch soziale und kulturelle Kontexte für die Entwicklung einer Computerspielstörung maßgebliche Faktoren sein könnten. In Anbetracht dessen seien für diesbezügliche Prävention und Intervention multiprofessionelle Ansätze erforderlich.

Limone, Pierpaolo, u.a., **The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis**, in: Acta Psychologica, 241, 2023, 104047, abrufbar unter https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104047.

Diese Übersichtsarbeit beschäftigt sich mit der Verbreitung und den Effekten von Videospielsucht. Dazu wurden zunächst Publikationen aus vier Datenbanken systematisch erfasst. Anschließend wurden basierend auf prädefinierten Kriterien 27 Studien ausgewählt und ausgewertet. Darüber hinaus wurden zwölf dieser Veröffentlichungen einer Meta-Analyse unterzogen. Die gewonnenen Erkenntnisse ließen den Schluss zu, dass übermäßiges Gaming süchtig machen könne. Als Kennzeichen des Suchtverhaltens wurden überdurchschnittliche Spieldauer und spielbedingte Beeinträchtigungen des Schlafrhythmus identifiziert. Prädiktive Merkmale seien eine emotionale Abhängigkeit, soziale Entfremdung, erhöhte Spieldauern und das Auftreten von emotionalem und psychischem Stress. Daneben könne auch die Präferenz für Online- gegenüber Offline-Spielen ein Indiz für ein gestörtes Spielverhalten darstellen. Junge männliche Personen seien überdurchschnittlich häufig von einer Computerspielsucht betroffen. Eine solche gehe regelmäßig mit anderen psychischen Problemen einher. In den analysierten Studien habe sich gezeigt, dass schlechtere schulische oder akademische Leistungen, Depressionen, Angstzustände sowie ein Rückgang des Selbstwertgefühls und der Lebenszufriedenheit Folgen einer Verhaltenssucht in Bezug auf Gaming sein könnten.

Satapathy, Prakasini, u.a., **Burden of gaming disorder among adolescents: A systemic review and meta-analysis**, in: Public Health in Practice, 9, 2025, 100565, abrufbar unter https://doi.org/10.1016/j.puhip.2024.100565.

Für diese Publikation wurden Studien zur Prävalenz von Verhaltensstörungen in Verbindung mit Gaming systematisch analysiert. 84 Studien wurden identifiziert, die Daten aus verschiedenen Staaten und Regionen weltweit einbeziehen, und in eine Metaanalyse einbezogen. Auch wenn sich in verschiedenen Staaten Unterschiede gezeigt hätten, wurde insgesamt unter Jugendlichen eine signifikante Häufigkeit der Computerspielstörung festgestellt. Dies deute darauf hin, dass es sich um eine erhebliche Herausforderung für die öffentliche Gesundheit handle. In Anbetracht dessen heben die Autoren die Bedeutung der Förderung gesunder Spielgewohnheiten ebenso wie einer Sensibilisierung der Öffentlichkeit und von Interventionsprogrammen hervor.

Saunders, John B., u.a., **The Development of and Rationale for Gaming Disorder in ICD-11 and a Review of Available Assessment Tools**, in: Current Addiction Reports, 12, 2025, 18, abrufbar unter https://doi.org/10.1007/s40429-025-00631-0.

Dieser Artikel beleuchtet die Gründe dafür, dass die *Gaming Disorder* (hier als Computerspielstörung bezeichnet) als Verhaltensstörung in die ICD-11 aufgenommen wurde. Dazu werden zunächst empirische Erkenntnisse zur Computerspielstörung zusammengefasst und die diesbezüglich verfügbaren Diagnoseverfahren im Überblick erörtert. Im Kontext des Videospielens zeige sich ein ähnliches Suchtverhalten, wie es bereits in Verbindung mit Glücksspiel bekannt sei. In Studien seien Zusammenhänge der Computerspielstörung mit anderen psychischen Störungen wie Angstzuständen, Depressionen, Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung sowie

sozialer Phobie und Zwangssymptomen aufgezeigt worden. Darüber hinaus seien verschiedene psychosoziale Faktoren mit Computerspielstörungen assoziiert worden. Eine Diagnose der Computerspielstörung sei insbesondere von drei Kriterien geprägt: einer beeinträchtigten Selbstkontrolle, der zunehmenden Priorisierung im Leben und dem fortgesetzten Konsum trotz des Eintritts negativer Folgen. Diesbezüglich bereits entwickelte diagnostische Verfahren werden in der Veröffentlichung in einer Übersicht dargestellt. Es sei weiterer Klärungsbedarf vorhanden. Einerseits sei eine Überpathologisierung und Überdiagnose zu vermeiden, aber andererseits der Zugang zu benötigten Behandlungen sicherzustellen.

4. Ausgewählte Übersichtsarbeiten zu Social Media

Amirthalingam, Jashvini/Khera, Anika, **Understanding Social Media Addiction: A Deep Dive**, in: Cureus, 16, 2024, e72499, abrufbar unter https://doi.org/10.7759/cureus.72499.

Dieser Beitrag betrachtet den Stand der Forschung zur Verbreitung von Suchtverhalten in Bezug auf Social Media unter Jugendlichen und damit verbundenen Verhaltensmustern. Die Autorinnen unterscheiden dabei zwischen psychologischen, sozialen und technologischen Faktoren. Laut den einbezogenen Studien seien Jugendliche, die Social Media regelmäßig nutzen, häufiger von Angstzuständen und Depressionen betroffen. Außerdem sei die allgemeine Lebenszufriedenheit geringer. Durch Nutzung von Social Media verursachte unrealistische Schönheitsvorstellungen könnten das Entstehen von Essstörungen begünstigen. In sozialer Hinsicht zeigten sich negative Auswirkungen auf zwischenmenschliche Beziehungen, aber auch auf schulische Leistungen. Um der als Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung bezeichneten Social Media-bezogenen Verhaltenssucht entgegenzuwirken, hätten verhaltensorientierte Maßnahmen wie kognitive Verhaltenstherapie und Achtsamkeitstraining vielversprechende Ergebnisse gezeigt. Ebenso könnten Aufklärungsprogramme, auch unter Einbeziehung der Eltern, wirksame Mittel sein, die damit einhergehenden negativen Folgen abzuschwächen.

Montag, Christian, u.a., **Problematic social media use in childhood and adolescence**, in: Addictive Behaviors, 153, 2024, 107980, abrufbar unter https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.107980.

Diese Publikation analysiert den Forschungsstand zu problematischer Nutzung von Social Media (*Problematic Social Media Use, PSMU*) bei Kindern und Heranwachsenden. Basierend auf einer Analyse der Literatur treten die Autoren dafür ein, dass sich der wissenschaftliche Diskurs nicht nur auf die Betrachtung von Nutzungsdauern beschränken sollte, sondern insbesondere Fragen des *Warums* („why“) und des *Wie* („how“) der Nutzung in den Fokus genommen werden sollten. Beim Warum, also der Frage nach den Gründen der Nutzung von Social Media, könne zwischen hedonistischen, sozialen und utilitaristischen Motiven differenziert werden. Neben Nutzungen aus hedonistischen Gründen sei insbesondere eine Nutzung problematisch, die der Kompensation unbefriedigter sozialer Bedürfnisse diene. Das *Wie* ergänze die Betrachtung der persönlichen Motive um die Art der Nutzung. Es könne zwischen aktiven und eher passiven Nutzungsformen unterschieden werden. Laut den betrachteten vorangegangenen Studien würden passive Nutzungsformen ein größeres Risiko für ein problematisches Nutzungsverhalten bergen.

Moretta, Tania/Wegmann, Elisa, **Toward the classification of social media use disorder: Clinical characterization and proposed diagnostic criteria**, in: Addictive Behaviors Reports, 21, 2025, 100603, abrufbar unter https://doi.org/10.1016/j.abrep.2025.100603.

Diese Übersichtsarbeit wurde 2025 veröffentlicht und beschäftigt sich mit möglichen klinischen Charakteristika und Diagnosekriterien von Verhaltensstörungen im Kontext von Social Media. Obwohl die problematische Nutzung von Social Media (*Problematic Social Media Use, PSMU*) oder die Soziale-Netzwerke-Nutzungsstörung (*Social Media Use Disorder, SMUD*) nicht spezifisch in die ICD-11 der WHO aufgenommen wurden, zeige sich an der Zahl wissenschaftlicher Publikationen zu dieser Thematik die klinische Relevanz von mit Social Media assoziierten Verhaltenssüchten. Beeinträchtigungen können in verschiedenen Bereichen auftreten, darunter im sozialen und beruflichen Umfeld sowie hinsichtlich der psychischen, aber auch körperlichen Gesundheit. Laut den Autorinnen sei das Vorliegen derartiger Beeinträchtigungen neben der eingeschränkten Kontrolle über das Nutzungsverhalten ein zentrales Kriterium für eine SMUD. Diese Kriterien könnten einen möglichen Ansatz zur klinischen Einordnung von SMUD darstellen. Der Diskussion liege die Frage zugrunde, ob SMUD als Suchterkrankung einzuordnen sei. In der Veröffentlichung wurden die in der Literatur identifizierten diagnostischen Kriterien darüber hinaus in Zusammenhang mit Merkmalen anerkannter Substanzgebrauchs- und Verhaltensstörungen, wie etwa Verhaltensstörungen im Kontext von Gaming, gesetzt. Die Autorinnen heben jedoch hervor, dass für eine umfassende Validierung der vorgeschlagenen Kriterien weitere Studien notwendig seien.

Sun, Yalin/Zhang, Yan, **A review of theories and models applied in studies of social media addiction and implications for future research, in:** Addictive Behaviors, 114, 2021, 106699, abrufbar unter https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106699.

Diese Arbeit wertet 55 Studien zu Suchtverhalten in Bezug auf Social Media (dort bezeichnet als *Social Media Addiction, SMA*) aus. In den einbezogenen Studien wurde eine Anwendung von insgesamt 25 unterschiedlichen Theorien und Modellen identifiziert, die acht Gruppen von Ansätzen zugeordnet wurden, und zwar: Perspektiven zu dispositionellen Unterschieden, motivationale Perspektiven, neurobiologische Perspektiven, entscheidungsbezogene Perspektiven, lernbezogene Perspektiven, technologieorientierte Ansätze, auf soziale Netzwerke ausgerichtete Ansätze sowie internetspezifische Modelle. Laut den Autoren könne keiner der dargestellten Ansätze allein die Komplexität möglicher Verhaltensstörungen im Zusammenhang mit Social Media vollständig abbilden. Deshalb seien umfassende Betrachtungen, die verschiedene Ansätze kombinierten, erforderlich. Dies sei für ein ganzheitliches Verständnis notwendig, mit dem man effektive Maßnahmen gegen die schädlichen Folgen diesbezüglicher Verhaltenssüchte entwickeln könne.

***