

Gaming Disorder und exzessive Mediennutzung

Prävention und Beratung als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe

Die Weltgesundheitsversammlung hat im Mai 2019 die 11. Revision der internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) beschlossen, die ab Januar 2022 international Anwendung finden wird. Die Gaming Disorder (6C51) ist darin als eigenes Krankheitsbild benannt (<https://icd.who.int/>), dabei wird unterschieden zwischen *Gaming disorder, predominantly online*; *Gaming disorder, predominantly offline* und *Gaming disorder, unspecified*.

In diesem Beitrag soll in einem ersten Schritt auf Fragen eingegangen werden, die mit dieser zukünftigen Diagnose einhergehen und auch die aktuell thematisierte Erweiterung auf »Internetbezogene Störungen« wird diskutiert. In einem zweiten Schritt sollen Aufgaben für die Kinder- und Jugendhilfe und den erzieherischen Kinder- und Jugendschutz abgeleitet werden.

COMPUTERSPIELSTÖRUNG UND EXZESSIVE MEDIENNUTZUNG

Video- und Onlinespielsucht beginnt für die Weltgesundheitsorganisation (WHO), wenn ein Mensch über einen Zeitraum von mehr als zwölf Monaten alle anderen Aspekte des Lebens dem Spielen unterordnet, wenn er seine Freunde verliert oder seine Körperhygiene vernachlässigt (www.aerzteblatt.de). Die Einführung dieses neuen Krankheitsbildes betrifft vorrangig Ärzt/-innen und therapeutische Einrichtungen des Gesundheitssystems, es geht um Möglichkeiten der Abrechnung entsprechender Leistungen aufgrund dieser Diagnose.

Eine deutsche Übersetzung der essentiellen Aussagen hat Dr. Kai Müller von der Ambulanz für Spielsucht der Universität Mainz geleistet: »Die Störung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wiederauftretendes Nutzungsverhalten von online oder offline Computerspielen. Dieses ist gekennzeichnet durch

1. verminderte Kontrolle über die Verhaltensausführung
2. überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessensfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt
3. fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen.

Das Verhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus. Die Symptome halten über einen Zeitraum von 12 Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann« (www.fv-medienabhaengigkeit.de).

Eine Arbeitsgruppe der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) und des Fachverbandes Medienabhängigkeit

verfolgte das Ziel, als Ergebnis einer intensiven Diskussion unterschiedlicher Fachdisziplinen und Institutionen das problematische Computerspielen und die Computerspielstörung nach dem ICD 11 (»Gaming Disorder«) aus dem jeweiligen Kenntnisstand zu erfassen. Das Ergebnis-papier mit einer Bestandsaufnahme und Positionierung in den Bereichen Prävention und Frühintervention, Beratung, Behandlung, Rehabilitation und Forschung wurde unter Beteiligung von Vertreter/-innen des Kinder- und Jugendschutzes erarbeitet (www.dhs.de).

Die Klassifizierung der Gaming Disorder als eigenständiges Krankheitsbild einer Verhaltensabhängigkeit wird jedoch sowohl gesellschaftlich als auch in Fachkreisen der Suchtforschung durchaus kontrovers diskutiert. So haben 24 Wissenschaftler/-innen in einem international veröffentlichten Thesenpapier an die WHO die Befürchtung geäußert, dass besonders Kinder und Jugendliche von voreilig erstellten Diagnosestellungen betroffen sein könnten (Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. www.researchgate.net). Kritisiert wird, dass die Operationalisierungen des Krankheitsbildes Gaming Disorder zu sehr aus den Kriterien einer Substanzabhängigkeit bzw. der Glücksspielsucht abgeleitet sind, mit der Folge, dass als normal einzuschätzendes Spielverhalten übermäßig als problematisch und symptomatisch interpretiert wird, in der Folge könne dies zu einer Überpathologisierung führen. Auch bestehe kein Konsens hinsichtlich der Symptomatik und deren Bewertung. Dies sei besonders bedenklich, da es sich bei den digitalen Spielen um Unterhaltungsmedien handele und so auch weitere Verhaltensweisen, die zum Alltag gehören und der Unterhaltung dienen, als Krankheit erfasst werden könnten, auch werde der kulturelle Kontext des Gaming nicht berücksichtigt. Es sei nicht nachgewiesen, dass exzessives Spielen eine eigenständige Erkrankung sei, sondern vielmehr eine Form der Bewältigung von anderen psychischen Problemen oder Störungen. Dieser kritischen Sicht wird seitens der Befürworter des Krankheitsbildes widersprochen, vielmehr wird eine Ausweitung des Krankheitsbildes über das Spielen auf weitere Internetanwendungen gefordert.

Der aktuelle Diskurs bringt für die Kinder- und Jugendhilfe Fragen und Aufgaben mit sich. Junge Menschen sind davon besonders betroffen, da nicht nur Jugendliche, sondern bereits Kinder in der öffentlichen, aber auch der fachlichen Diskussion immer wieder als Hauptrisikogruppe für das neue Krankheitsbild der Computerspielstörung benannt werden (als aktuelles Beispiel: DAK-Studien 2015

und 2017). In der Diskussion werden aktuell oft auch weitergehende Begriffe der Medienabhängigkeit genannt, es wird von Online-Sucht, Smartphone- oder Social-Media-Abhängigkeit gesprochen.

Internetbezogene Störungen

Von der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG Sucht) wird der Begriff »Internetbezogene Störungen« eingeführt und diskutiert: »Dieser Begriff umfasst eine ausgeprägte Störung mit klinischer Bedeutung im Sinne einer Internetabhängigkeit. ... Eingeschlossen sind für alle Bereiche Online-Anwendungen, die über verschiedenste Endgeräte einschließlich Smartphones genutzt sowie auch Computerspiele, die offline gespielt werden.« (www.dg-sucht.de). So sollte auch die Nutzung von z. B. Social-Media-Angeboten hinsichtlich einer möglichen Abhängigkeitserkrankung betrachtet werden. Im Memorandum der DG Sucht wird davon ausgegangen, dass »deutlich höhere Prävalenzen bei Jugendlichen (bis zu 5 %) zu verzeichnen sind. Die Schätzungen für darüber hinaus vorhandenen riskanten oder schädlichen Gebrauch liegen um den Faktor 2-3 höher«. Dementsprechend wurde 2018 in einer DAK-Studie »erstmalig das Suchtrisiko von sozialen Medien für Kinder und Jugendliche in Deutschland repräsentativ untersucht« und festgestellt, dass 2,6 Prozent der 12- bis 17-Jährigen in Deutschland einen problematischen Gebrauch sozialer Medien zeigen (3,4 % Mädchen/ 1,9 % Jungen). Gemeint war die Nutzung von WhatsApp, Instagram, Snapchat und anderen Anwendungen und Online-Foren sowie YouTube (DAK-Gesundheit 2018).

Zu hinterfragen ist, ob es angemessen und statthaft ist, Formen der sozialen Kommunikation und Unterhaltung mittels digitaler Medien, die im Lebensalltag von Kindern, Jugendlichen und deren Familien selbstverständlich sind, mit dem Suchtbegriff zu besetzen und ob im Kindes- und Jugendalter Kommunikationsverhalten als pathologisch eingeordnet werden kann. Viele junge Menschen, die viel Zeit mit digitalen Medien und Gaming verbringen, sehen in der Debatte eine überschießende Pathologisierung und Stigmatisierung. Bedenken bestehen auch, die Diagnose einer Abhängigkeitserkrankung im Kindes- oder Jugendalter zu stellen. Für die Glücksspielsucht wird empfohlen: »Aus entwicklungspsychopathologischer Sicht sollte vor dem 18. Lebensjahr jedoch keine Erwachsenen diagnose gestellt werden. Es empfiehlt sich, in dieser Lebensspanne ein problematisches und nicht ein pathologisches Glücksspielverhalten zu diagnostizieren. Störungen im Kindes- und Jugendalter können auch Verstärkungen normaler Entwicklungstrends sein und werden mehrheitlich bis zum Erwachsenenalter überwunden«. Wir halten es daher für dringend geboten, dass die Diagnose einer Gaming Disorder im Kindes- und Jugendalter möglichst gar nicht, grundsätzlich aber mit äußerster Vorsicht gestellt wird.

Stigmatisierung und Abhängigkeitserkrankung

Das Problem der Stigmatisierung und Selbststigmatisierung im Kontext von Suchterkrankungen wird in der Suchtkrankenhilfe intensiv diskutiert. Beschrieben wird,

dass Suchtkranke häufig ausgegrenzt, diskriminiert und stigmatisiert werden. Der Stigmatisierungsprozess wird als ein komplexes Phänomen von Wechselwirkungen zwischen den Betroffenen und der Gesellschaft beschrieben. Dabei nehmen meist historisch entstandene und nicht hinterfragte Vorstellungen von Normalität und Normabweichung eine entscheidende Rolle ein. Die DG Sucht beschreibt die Stigmatisierung als einen »Prozess, in dem ein bestimmtes Merkmal, z. B. eine Suchtkrankheit, dazu führt, dass Menschen mit einem Etikett versehen, mit negativen Stereotypen in Verbindung gebracht, ausgegrenzt und schließlich diskriminiert werden. Stigmatisierung tritt in vielfältiger Form auf: Sie wird vom Einzelnen erlebt, befürchtet oder durch Geheimhaltung und sozialen Rückzug vermieden. Stigmatisierung findet nicht nur im Kontakt zwischen Menschen statt (öffentliches Stigma), sondern zeigt sich auch in diskriminierenden Strukturen und Regeln (strukturelles Stigma). Persönliche stigmatisierende Einstellungen können zur Abwertung anderer Menschen, aber auch zur Selbststigmatisierung führen, wenn eine Person sich mit eigenen Suchtproblemen auseinandersetzen muss« (www.dg-sucht.de). Prozesse der Stigmatisierung von Kindern und Jugendlichen bei einer diagnostizierten Abhängigkeitserkrankung »Gaming Disorder« erscheinen umso problematischer, da die Gefahr besteht, dass diese Zuschreibung die jungen Menschen für das weitere Leben begleiten können.

Der Vorstand der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (BAJ) fordert in diesem Zusammenhang,

- die Vermittlung von Medienkompetenz als wichtigem Präventionsfaktor stärker zu fördern,
- die Stigmatisierung junger Menschen wegen exzessiver Mediennutzung zu verhindern,
- die Forschung zu »Internetbezogenen Störungen«, ihren Auslösern und Ursachen, der Prävention wie der Behandlung zu intensivieren.

Aufgabe des Kinder- und Jugendschutzes ist es, neben den Chancen der digitalen Teilhabe auch die Risiken der Nutzung digitaler Kommunikations- und Unterhaltungsmedien zu benennen und es als Aufgabe von Bildung und Erziehung anzusehen, mit jungen Menschen gemeinsam eine angemessene Nutzung im Alltag zu entwickeln. Eine Pathologisierung jugendlichen Mediennutzungsverhaltens erscheint dabei aber weder zielführend noch hilfreich. Vielmehr müssen wir im gemeinsamen Diskurs in Familie, Schule und Freizeit angemessene Wege finden, eine Kultur der Nutzung der sich immer schneller entwickelnden digitalen Medien zu entwickeln. Diesbezüglich stehen wir allerdings erst am Anfang eines dringend notwendigen gesellschaftlichen Prozesses, der in Schule und Jugendhilfe, aber auch in Familien geführt werden muss. Dieser Prozess umfasst dann, neben dem Aufstellen von Regeln für den Alltag, auch das Verhältnis von Eltern und Kindern zueinander und welche Rolle Medien im Lebensalltag spielen, unter Einbezug ethischer Aspekte und von Fragen der gesellschaftlichen Verantwortung.

MEDIENNUTZUNG JUNGER MENSCHEN – DIE AKTUELLE SITUATION

Die Nutzung digitaler Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsmedien gehört für Kinder und Jugendliche zum Lebensalltag, das Smartphone mit seinen multifunktionalen Nutzungsmöglichkeiten besitzen 97% der 12- bis 19-Jährigen, und es ist auch das am meisten genutzte Gerät für die Internetnutzung in dieser Altersgruppe. Die Zeit der Onlinenutzung pro Tag hat sich von 2007 (106 Minuten) bis 2018 (214 Minuten) verdoppelt. Die inhaltliche Verteilung der Onlinenutzung verschiebt sich zu deutlich stärkerer Nutzung von Unterhaltungsplattformen (Musik, Videos, Bilder), auch die Nutzung von Spielen hat auf 24% zugenommen (2008: 18%). Diese Entwicklungen sind sowohl durch technische Weiterentwicklungen der Endgeräte als auch der Online-Angebote erklärbar, durch die Zunahme von Musik- und Video-Streaming genauso wie der Bedeutung von YouTube-Angeboten als Teil der Jugendkultur. Für neun von zehn Jugendlichen gehören Online-Videos zu den regelmäßig genutzten Inhalten. »Die Medientätigkeiten mit der größten Alltagsrelevanz zeichnen sich auch durch eine gleich große Bedeutsamkeit für Mädchen und Jungen aus. Bei digitalen Spielen zeigt sich wie in den vergangenen Jahren die deutlich höhere Präferenz der Jungen für dieses Genre, auch Online-Videos und Tageszeitungsinhalte werden von Jungen bevorzugt genutzt. Mädchen hingegen zeigen eine stärkere Affinität zum Lesen von Büchern, Radiohören, Fernsehen und zur Nutzung von Streaming-Diensten« (JIM-Studie 2018, S. 14).

Mediennutzung im Kindes- und Jugendalter

Die Nutzung von Medien war schon immer in den Jugendkulturen verankert und spielte eine Rolle im Prozess der Abgrenzung gegenüber der Eltern-Generation sowie in der Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Bedingungen. Auch wurden die Medien von der Generation der Eltern und von gesellschaftlichen Gruppen und Institutionen kritisch bis sogar gefährlich betrachtet und bewertet, auch sanktioniert. Exponierte Beispiele dafür sind in allen Mediengattungen zu finden, prominente Beispiele sind in der Literatur z.B. Goethes »Die Leiden des jungen Werther« und die Romane von Hermann Hesse, im Film »Denn sie wissen nicht was sie tun«, in der Musik die Wandervogel-Bewegung, und in den modernen Subkulturen des Rock 'n' Roll, des Punk bis zum Techno, die Comic-Kultur und die Hippie-Bewegung sowie die Graffiti-Szene. Auch die Nutzung digitaler Medien spielt in den verschiedenen Jugendkulturen eine zentrale Rolle, in sozialen Netzwerken können Freundinnen und Freunde getroffen und neue Kontakte geknüpft werden, Bedürfnisse nach Aufmerksamkeit, Selbstdarstellung und Ausprobieren können erfüllt werden. Die Nutzung digitaler Medien dient neben der Unterhaltung auch der Identitätsbildung und Selbstrepräsentation, wobei oft eine erstaunliche Produktivität und Kreativität entwickelt wird. Computerspiele bzw. digitale Spiele (dieser Begriff ist treffender, da digitale Spiele lange nicht mehr an den Computer gebunden sind, sondern auf den unterschiedlichsten Konsolen und

mobilen Endgeräten gespielt werden können) gehören inzwischen nicht nur zum Alltag junger Menschen, es bilden sich auch unter den Gamern verschiedene Szenen, die unterschiedliche Vorlieben und Kommunikationsformen entwickeln. Auf der jährlich stattfindenden Gamescom als weltweit größter Computerspiel-Messe kann dieses reale Eintauchen in digitale Spielwelten als eigenständige Lebenswelt junger Menschen hautnah erlebt werden.

In der öffentlichen Diskussion wird noch immer häufig von »Medienkonsum« gesprochen, ein Begriff der mit seiner Reduktion auf den bloßen Konsum durchaus mit einer Bewertung verbunden ist und als abwertend erlebt wird. Wir halten dies für eine falsche Begrifflichkeit und sprechen stattdessen von Mediennutzung, dieser Begriff ist sowohl hinsichtlich der kommunikativen und interaktiven Nutzungsformen digitaler Medien, als auch der Funktion im Rahmen der Identitätsbildung zutreffender. So werden die vielen kreativen Gestaltungsformen umfasst, die gerade von jugendlichen Gamern zum Beispiel bei der Erstellung und Diskussion von Let's-Play-Videos zum Ausdruck kommen. Auch die Aktivitäten von begeisterten Gamern im E-Sport werden hier erfasst, so hat die Hamburger Sportjugend Handlungsempfehlungen und ein Positionspapier verfasst (www.hamburger-sportjugend.de), um E-Sport als gemeinnütziges Angebot der Jugendhilfe zu ermöglichen. Auch wenn das Deutsche Olympische Komitee den E-Sport nicht als Sportart anerkannt hat, haben einzelne Sportverbände inzwischen eigene E-Sport-Abteilungen eingerichtet, die gesellschaftliche Diskussion wird sicher weiter geführt.

Aus Perspektive des Kinder- und Jugendschutzes fordern wir die digitale Teilhabe junger Menschen. Mit Verweis auf die UN-Kinderrechtskonvention gehört dazu das Recht auf den digitalen Zugang: »Jedes Kind hat das Recht auf einen uneingeschränkten und gleichberechtigten Zugang zur digitalen Welt (UN-KRK Art. 17)«.

Risiken der Mediennutzung – Jugendmedienschutz vom Kind aus denken!

Der Ansatz und die Praxis des Jugendmedienschutzes werden traditionell von den Wirkungsrisiken der Konfrontation junger Menschen mit entwicklungsbeeinträchtigenden oder jugendgefährdenden Inhalten und Art der Mediendarstellungen her bewertet. Die gesetzlich beschriebenen Instrumente (im Jugendschutzgesetz und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag) sind Altersfreigaben und -kennzeichnungen, Sendezeitbeschränkungen, technische Filter und Indizierung von Medien, die als jugendgefährdend eingestuft werden. Dieses gesetzliche Regelwerk reicht nicht mehr aus. Mit der Durchdringung der Lebenswelt mit digitalen Kommunikations- und Unterhaltungsmedien sind fundamentale Veränderungen von Medienangeboten und deren Nutzung verbunden. Kinder und Jugendliche übernehmen im Kontext der Mediennutzung unterschiedliche und vielschichtige Rollen. Sie sind nicht nur als Konsument/-innen in der bloßen Rezeptionssituation, sie sind vielmehr als Akteure interaktiver Kommunikation und als Produzent/-innen medialer Inhalte ak-

tiv. Diese Nutzungsweisen sind auch mit entsprechenden Risikodimensionen verbunden.

Eine exzessive Nutzung digitaler Medien ist dann als Risikodimension zu bezeichnen, wenn eine übermäßige und zeitintensive Mediennutzung vorliegt, die unter Berücksichtigung der Motivation und Intention mit individuellen negativen Folgen und Problemen verbunden ist und zu Einschränkungen des Lebensalltags führen kann. Der im Auftrag des Bundes und der Länder erstellte Gefährdungsatlas der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPfM) (www.bundespruefstelle.de) erfasst insgesamt 35 Risikodimensionen, darunter die »Internetsucht/ Internetbezogene Störungen«. In folgenden weiteren Risikodimensionen ist ein Bezug zur exzessiven Nutzung festzustellen:

- Exzessive Selbstdarstellung – eine ausufernde Inszenierung des eigenen Selbst online. Dabei verbringen die heranwachsenden Nutzenden zunehmend Zeit damit, sich selbst im Netz darzustellen und die für die Identitätsentwicklung benötigte Anerkennung erfolgt zu größeren Anteilen auf der Grundlage der Selbstdarstellung online (Gefährdungsatlas S. 97f).
- Fear of missing out (FOMO) – bezeichnet das Bedürfnis, permanent über die Aktivitäten anderer Bescheid zu wissen, verbunden mit dem Vergleich mit den anderen Nutzer/-innen und der Sorge etwas zu verpassen, mit der möglichen Folge einer intensiveren und exzessiven Nutzung von Social-Media-Angeboten (Gefährdungsatlas S. 102f).
- Self-Tracking – die Messung bzw. Protokollierung und Auswertung eigener körperlicher oder psychologischer Parameter mittels digitaler Technik (z. B. Smartphone-Apps, Wearables, Fitnessarmbänder, Schrittzähler). Je nach eingesetzter Technik werden die gewonnenen Daten online erfasst und ggf. auch mit Social-Media-Anwendungen vernetzt. Ziel ist die körperliche Selbstoptimierung, die Ergebnisse werden über Social Media geteilt (Gefährdungsatlas S. 144f).

AUFGABEN DER KINDER- UND JUGENDHILFE

Angesichts der Mediatisierung des Lebensalltags von Kindern und Jugendlichen, aber auch des gesamten Familienalltags stellt die Förderung der Medienkompetenz eine zentrale Aufgabe von Bildung und Erziehung dar – Bildung schützt. Es ist Aufgabe des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes Angebote zu machen, um Kinder und Jugendliche zu befähigen, sich vor Risiken zu schützen und auch Eltern und anderen Erziehungspersonen Angebote zu machen, damit sie junge Menschen dabei unterstützen können (§ 14 SGB VIII, Bund-Länder-Eckpunktepapier JMFk-Beschluss). Damit ist die Befähigung zur selbstbestimmten und sozial verantwortlichen Nutzung digitaler Medien ein wesentlicher Beitrag zur Prävention der exzessiven Mediennutzung und anderer Risikodimensionen. Auch in der schulischen Bildung werden derzeit Rahmen-

lehrpläne zur Medienbildung implementiert und umgesetzt. Die Kultusministerkonferenz hat die Medienkompetenz als vierte Grundqualifikation bezeichnet (Strategie der Kultusministerkonferenz »Bildung in der digitalen Welt«. Beschluss vom 08.12.2017).

Die Klassifizierung der Gaming Disorder als Krankheitsbild im Bereich der psychischen Erkrankungen bringt Aufgaben für die Kinder- und Jugendhilfe mit sich, im Rahmen des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes präventive Angebote für Kinder, Jugendliche und deren Eltern zu entwickeln. Im Falle einer problematischen exzessiven Nutzung digitaler Medien gilt es auch, im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe Beratung für junge Menschen und deren Eltern zu leisten.

PRÄVENTION EXZESSIVER MEDIENNUTZUNG

Medienbildung in Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit

In den verschiedenen Arbeitsfeldern der Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit werden medienpädagogische Ansätze bereits umgesetzt. Neben der Förderung kreativer Potenziale der Mediennutzung ist die Sensibilisierung für Risiken der Mediennutzung Ziel präventiver Angebote, speziell auch für das Risiko exzessiver Mediennutzung. Krotz weist darauf hin, dass Kinder und Jugendliche die Möglichkeiten der digitalen Medien auch als Abgrenzungsmittel gegen Erwachsene und überkommene Strukturen nutzen. Auch können Kinder und Jugendliche es nur zu einem hohen Preis vermeiden, in irgendeiner Form in den sozialen Netzwerken präsent zu sein, dementsprechend stehen sie unter Druck, sich den damit verbundenen Anforderungen anzupassen. (Krotz, u.a. (Hrsg.): Sozialisation in mediatisierten Welten. Heidelberg 2014 S. 36 ff).

Kinder beginnen ab dem Alter von 8-9 Jahren mit der Nutzung von Messenger-Diensten und sozialen Netzwerken, z. B. im Rahmen von Klassenchats und Freizeitgruppen und mehr als die Hälfte der ab 10-Jährigen nutzen diese täglich bzw. fast jeden Tag (vgl. KIM-Studie 2018, S. 18). Workshops für Kinder in diesem Alter sind daher besonders geeignete Maßnahmen einer früh ansetzenden Prävention in Schule und Freizeit. Hier können zusammen Regeln der Nutzung entwickelt, der soziale Umgang in Social-Media-Angeboten sowie ethische Fragen z. B. zur Nutzung von Messenger-Diensten und digitalen Games erarbeitet werden. Es gilt, sich nicht dem sozialen Druck zur Mediennutzung auszusetzen und die Risiken der Nutzung digitaler Medien zu erkennen. Elternveranstaltungen und Fortbildungen für Pädagog/-innen und Lehrkräfte können Bezugspersonen befähigen, junge Menschen bei diesem Prozess der Medienaneignung zu begleiten und zu unterstützen.

Eine lebensweltorientierte Jugend(sozial)arbeit und Jugendbildung kann im Rahmen der Medienkompetenzförderung wesentlich dazu beitragen, dass in den Peer-Gruppen Regeln und Absprachen etabliert werden. Die im Gefährdungsatlas benannten Risikobereiche mit Bezug

zur exzessiven Mediennutzung, Fragen der Selbstdarstellung, des Fear of Missing Out, des Selftracking können bearbeitet werden. In diesem Zusammenhang sollten auch Fragen der Beschränkung von Nutzungszeiten, Etablierung von Moderationen aus der Peer-Gruppe und Möglichkeiten der Ansprache bei auffällig exzessiver Nutzung thematisiert werden. Als medienpädagogische Angebote geeignet sind zum Beispiel Projekte, die dem Peer-to-Peer-Ansatz folgen und bereits in mehreren Bundesländern umgesetzt werden: Medienscouts, Digitale Helden, Netzgänger, Netpiloten u.a. Notwendig erscheint, dass in den bereits bestehenden Angeboten Präventionskonzepte zur exzessiven Nutzung digitaler Medien konzeptionell entwickelt und integriert werden, um einer Gaming Disorder bzw. internetbezogenen Störungen vorzubeugen.

Medienpädagogische Elternbildung und -beratung

Medienerziehung beginnt in der Familie, hier kommen Kinder erstmals mit Medien in Berührung. Digitale Medien durchdringen heute den gesamten Familienalltag, von der bloßen Nutzung des Internets per Computer oder Smartphone bis hin zum Smart Home, in dem der Familienhaushalt durch digitale Assistenzsysteme gesteuert wird, Sprachassistenzsysteme, Streamingdienste und Digital Toys zum Alltag gehören. Jede Familie muss einen eigenen Weg finden, wie digitale Angebote in den Alltag integriert werden. Mit zunehmendem Alter kommen Kinder in ihrem sozialen Umfeld mit weiteren medialen Angeboten in Berührung und Eltern stehen vor der Aufgabe, mit den Kindern angemessene Regeln der Nutzung digitaler Medien zu entwickeln. Eltern stehen dabei vor mehreren Fragen: Wie werden Kinder angemessen auf die Herausforderungen einer digitalen Gesellschaft vorbereitet? Wie können Kinder vor den Risiken der Mediennutzung geschützt werden? Welche Geräte und Angebote sind die richtigen für mein Kind? Wie kann ich die ständig neu auf den Markt kommenden Angebote überblicken und einschätzen? Wie gestalte ich die Medienerziehung für mein Kind? Wann wird die Mediennutzung meines Kindes zu viel? Viele Eltern sind angesichts dieser Herausforderungen verunsichert und suchen für ihre Familie nach dem richtigen Weg. Es ist Aufgabe von Elternbildung dementsprechende Angebote zu machen und Eltern in ihrer Erziehungskompetenz zum Umgang mit digitalen Medien zu stärken. Eine wichtige Rolle spielt auch, dass Fragen der Medienerziehung oft mit Aspekten der Familiendynamik verbunden sind, zum Beispiel wenn die Eltern unterschiedliche Auffassungen hinsichtlich der Regeln zur Mediennutzung haben, Kommunikation innerhalb der Familie und elterliche Präsenz nicht ausreichend gegeben sind.

In den vergangenen Jahren wurden von den Jugendschutz-Landesstellen, den Landesmedienanstalten und weiteren Initiativen entsprechende Angebote entwickelt. So werden in vielen Bundesländern medienpädagogische Elternveranstaltungen in Schulen, Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe, Familienzentren durchgeführt, Fachkräfte werden qualifiziert, um Eltern zu unterstützen. Auch in diese Angebote der Elternbildung und -beratung sind konzeptionelle Ansätze zur Sensibilisierung von El-

tern für Probleme der Mediennutzung im Sinne einer Prävention exzessiver Mediennutzung zu entwickeln und zu integrieren. Kindorientierung und Aktivitätsniveau sind anzustrebende Merkmale einer gelingenden elterlichen Medienerziehung. Eine elterliche Medienerziehung, die sich aus elterlicher Betreuung, Schutz und Respekt vor der Autonomie des Kindes zusammensetzt, kann als Schutzfaktor einer problematischen Mediennutzung angesehen werden.

Frühintervention

Besonders in den Arbeitsfeldern der Jugendarbeit und der Jugendsozialarbeit an Schulen besteht die Möglichkeit bei auftretender exzessiver und problematischer Nutzung digitaler Medien ein Frühwarnsystem zu entwickeln. So ist in Angeboten der Kinder- und Jugendhilfe und in Schulen auf risikohafte Nutzung bei Kindern und Jugendlichen zu achten, um diese Beobachtungen gezielt aufzugreifen. Dies kann in Form einer Jugendberatung erfolgen oder in Form eines gruppenpädagogischen Angebots. Dabei scheint eine sozialpädagogische Diagnostik hilfreich, die folgende Aspekte erfasst:

- Persönlichkeitsmerkmale und Krisen im Lebenslauf
- Vorlieben der Mediennutzung und deren Motivation
- Soziale Einbindung und Kommunikation in der Peer-Group
- Familiäres Klima, Kommunikation und elterliche Medienerziehung.

Bei Konflikten in der Familie hinsichtlich einer von den Eltern wahrgenommenen exzessiven Mediennutzung kann die Erziehungs- und Familienberatung wichtige Unterstützung leisten. Im Kindes- und Jugendalter ist in den meisten Fällen exzessiver Mediennutzung davon auszugehen, dass Familien Unterstützung brauchen, um die innerfamiliäre Bindung und Kommunikation zu fördern. In einfachen Fällen kann im Rahmen einer Familienmediation eine Lösung mit Absprachen zur Mediennutzung in der Familie gesucht werden. Wenn Eltern Sorge haben, dass eine Medienabhängigkeit bei ihrem Kind vorliegt, kann die vermutete Diagnose in einem Beratungsprozess überprüft und die benannten Probleme im Rahmen einer Familienberatung bzw. Einzelfallhilfe aufgearbeitet werden. In klinisch relevanten Fällen kann auch der Verweis auf therapeutische Angebote erfolgen.

FAZIT

Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz kann junge Menschen und ihre Familien begleiten, ihnen Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit den Chancen und auch dem Risiko der exzessiven Mediennutzung in der digitalen Welt bieten. Die exzessive Mediennutzung ist als Schwerpunkt in bestehende Angebote der Medienkompetenzförderung in Jugendarbeit und Bildung konzeptionell zu entwickeln und in die Maßnahmen zu integrieren. Jugendberatung, Erziehungs- und Familienberatung sind gefordert, ihre Beratungskonzepte hinsichtlich der Thematik

einer problematischen Mediennutzung anzupassen und weiter zu entwickeln. Damit kann die Kinder- und Jugendhilfe wesentlich zur Prävention des Krankheitsbildes der Computerspielstörung (Gaming Disorder) und den aktuell diskutierten internetbezogenen Störungen beitragen.

SERVICE

Angebote der Jugendschutz-Landesstellen zur medienpädagogischen Elternarbeit

Baden-Württemberg: LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit ▶ www.ajs-bw.de
Bayern: ELTERN TALK ▶ www.elterntalk.net
Brandenburg: ▶ www.eltern-medien-beratung.de
Niedersachsen: ▶ www.eltern-medien-trainer.de;
▶ www.elterntalk-niedersachsen.de
Nordrhein-Westfalen: Eltern-Medien-Jugendschutz
▶ www.ajs.nrw.de; ▶ www.elterntalk-nrw.de

Weitere Ansprechpartner/-innen

▶ www.klicksafe.de – EU-Initiative
▶ www.jugendschutz.net – Gemeinsames Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet
▶ www.bke.de – Bundeskonferenz für Erziehungsberatung: Online-Beratung für Jugendliche und Eltern/ Übersicht der Beratungsstellen
▶ www.spieleratgeber-nrw.de – Spiele-Bewertungen des Computer-Projekts Köln e.V.
▶ www.schau-hin.info – SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.
▶ www.fv-medienabhaengigkeit.de – Fachverband Medienabhängigkeit e.V.
▶ www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de – Initiativbüro Gutes Aufwachsen mit Medien
▶ www.medienpass.nrw.de – Projekt Medienpass NRW

Ausgewählte Studien

Verläufe exzessiver Internetnutzung in Familien (VEIF) (2015-2021) ▶ www.medpaed.phil.fau.de/forschung/veif/
JIM-Studie (2020), **KIM-Studie** (2018), **FIM-Studie** (2016). Basisstudien zum Medienumgang von Jugendlichen, Kindern und Familien ▶ www.mpfs.de
Entwicklung und Evaluation eines Online-Ambulanz-Service zur Diagnostik und Beratung von Internetsüchtigen (**OASIS**) (2018) ▶ www.bundesgesundheitsministerium.de
BLIKK-Medien – Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien (2018) ▶ www.bundesgesundheitsministerium.de
Prävalenz der Internetabhängigkeit, Diagnostik und Risiko-profile (**PINTA-DIARI**). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit (2013) ▶ www.bundesgesundheitsministerium.de
EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in Familien. Im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2012)

Projekte/Kampagnen

»**Ins Netz gehen**« **Online sein mit Maß und Spaß** Kampagne der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)
▶ www.ins-netz-gehen.de/

Digitale Spielewelten Gemeinsames Projekt von Spielraum, der TH Köln und der Stiftung Digitale Spielekultur. ▶ digitale-spielewelten.de/

DigiKids – Medienkompetenzprojekt für Kitas und Grundschulen Hessische Landesstelle für Suchtfragen (HLS) e.V.
▶ digikids.online/

re:set! – Beratung bei exzessivem Medienkonsum Beratungsangebot für Jugendliche und Erwachsene ▶ nls-online.de/home16/

Time to Balance Projekt der SUCHT.HAMBURG Information. Prävention.Hilfe.Netzwerk ▶ www.webfehler-hamburg.de/

Lost in Space Beratungsstelle für Computerspiel- und Internetsüchtige in Berlin ▶ www.computersucht-berlin.de

Drogenhilfe Köln Online-Angebot für Eltern und Pädagog/-innen ▶ www.websucht.info

Ausgewählte Literaturhinweise

Problematisches Computerspielen und Computerspielstörung (Gaming Disorder) (2020). Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. und Fachverband Medienabhängigkeit e.V.
Risiko: Exzessive Mediennutzung. Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis – KJug 3-2019 ▶ <https://www.kjug-zeitschrift.de/de/Ausgabe/2019-3>

Computerspiele. Kinder- und Jugendschutz durch gesetzliche Altersfreigaben. Dossier 2/2019 ▶ http://www.bag-jugendschutz.de/PDF/Dossier-2-2019_Computerspiele_web_A4.pdf

Daniel Hajok: Tauchen Jugendliche zu tief in die Welt digitaler Medien ein? Sucht – oder einfach nur viel? In: tv diskurs 1-2019. S. 13-15

Die wollen doch nur spielen! Aber wenn Kinder gamen, sollten Eltern die Spielregeln festlegen. Scout 1-2019. Hrsg.: Medienanstalt Hamburg/ Schleswig-Holstein (MA HSH) ▶ www.scout-magazin.de.

Rudolf Kammerl, Lutz Wartberg (2018): Zusammenhänge zwischen problematischer Internetnutzung im Jugendalter und Medienerziehung in der Familie. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, DOI: 10.13109/prkk.2018.67.2.134

Handreichung Expertenworkshop Internetbezogene Störungen (EXIST), 11.-12. Januar 2018, Berlin
▶ http://www.dg-sucht.de/fileadmin/user_upload/pdf/aktuelles/EXIST_Handreichtung.pdf

Impressum

Hrsg: Bundesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz e. V.,
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
E-Mail: info@bag-jugendschutz.de
www.bag-jugendschutz.de
Autor: Klaus Hinze
Redaktion: Ingrid Hillebrandt
Layout/Satz: Annette Blaszczyk
Berlin 2020

Gefördert vom:

