

Positionspapier „Du bist doch süchtig!“

Zu möglichen Auswirkungen einer Gaming Disorder Diagnose (nach ICD 11)
auf die Einschätzung des Spielverhaltens von Kindern und Jugendlichen

Vor dem Hintergrund sich wandelnder Jugendkulturen sowie der anhaltenden Bedeutungszunahme digitaler Medien für Kinder und Jugendliche treten die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (BAJ), das Deutsche Kinderhilfswerk e.V. (DKHW) sowie fünf weitere Organisationen gemeinsam für einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit dem Begriff der Mediensucht ein. Ein solcher Umgang soll vor einer unzutreffenden Stigmatisierung einer Vielzahl junger Menschen schützen, als notwendige Diagnose Hilfe für betroffene Kinder und Jugendliche ermöglichen sowie gleichermaßen die Bedeutung des Spiels und damit einhergehender Aktivitäten für das Aufwachsen und die Entwicklung von Kindern anerkennen. Der kinderrechtliche Dreiklang aus Schutz, Befähigung und Teilhabe ist dabei stets mitzudenken.

Das Positionspapier adressiert vorrangig eine Auseinandersetzung mit dem Begriff der Mediensucht im Kontext der Gaming Disorder. Dies begründet sich mit dem vorhandenen Erkenntnisstand sowie der Aufnahme als Krankheitsbild in das ICD-11. Andere potenziell kritische Verhaltens- und Nutzungsweisen digitaler Medien sind nicht explizit angesprochen. Mögliche Unterschiede und Differenzen hinsichtlich relevanter Faktoren und Wirkungen müssen zunächst weiter erforscht werden. Zu fachlichen Fragen im Rahmen des Prozesses zur Erarbeitung des Papiers hat die Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz ihre Expertise eingebracht.

Mit der Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 (2021) zu den Rechten der Kinder im digitalen Umfeld erläutert der Kinderrechtsausschuss der Vereinten Nationen, wie Kinderrechte im Internet sowie in digitalen Angeboten umgesetzt werden können. Dabei wird einerseits auf eine Vielzahl von Chancen und Potentialen der Nutzung, andererseits ebenso auf bestehende Risiken und mögliche Gefährdungen hingewiesen, die sich damit für Kinder verbinden können. Auch hinsichtlich des Kinderrechts auf Freizeit und Spiel sehen die Ausschussmitglieder sowohl die Möglichkeit, das Wohlbefinden und die Entwicklung junger Menschen durch das digitale Umfeld zu befördern als auch Risiken, denen sich diese ausgesetzt sehen können. Insbesondere stark verführerische und glücksspielähnliche Gestaltungsmerkmale digitaler Angebote werden in der Allgemeinen Bemerkung als Gefahr für junge Menschen benannt.ⁱ

Mit dem Inkrafttreten des ICD-11 hat die Weltgesundheitsorganisation Gaming Disorder (6C51) als eigenes Krankheitsbild aufgenommen.

Die Störung ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wiederauftretendes Nutzungsverhalten von Online- oder Offline-Computerspielen, welches mit einer verminderten Kontrolle über die Verhaltensausführung, einer Überhöhung der Bedeutung des Spielens sowie einer damit verbundenen Verdrängung anderer Interessensfelder und Alltagsaktivitäten sowie einer fortgeführten Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen einhergeht. Das Verhalten führt demnach 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.ⁱⁱ

Die Klassifizierung der Gaming Disorder als eigenständiges Krankheitsbild einer Verhaltensabhängigkeit wurde sowohl gesellschaftlich als auch in Fachkreisen kontrovers diskutiert. Kritisch angemerkt wird in diesem Zusammenhang, dass besonders Kinder und Jugendliche von voreilig getroffenen Diagnosen betroffen sein könnten.ⁱⁱⁱ Laut der JIM-Studie 2021 verwenden knapp drei

Viertel (72 Prozent) der 12- bis 19-Jährigen mehrmals pro Woche bis täglich digitale Spiele.^{iv} Auch darüber hinaus gehört die Nutzung digitaler Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsmedien für eine Vielzahl von Kindern und Jugendlichen zum Lebensalltag und ist somit Teil der Jugendkultur.

Für den Kinderreport 2021 hat das Deutsche Kinderhilfswerk e.V. vor diesem Hintergrund junge Menschen und Erwachsene dazu befragt, wann von einer Mediensucht zu sprechen ist. In beiden Gruppen gab es hohe Zustimmung dafür, dass dies der Fall ist, wenn die betroffene Person nicht mit der Mediennutzung aufhören kann, obwohl sie das gerne möchte, andere Lebensbereiche, wie z.B. Arbeit oder Schule, wegen der Mediennutzung Nichtbeachtung erfahren, oder Freunde und Familie wegen der Mediennutzung vernachlässigt werden oder sich die betroffene Person von ihnen zurückzieht.

Ebenso geht aus der Untersuchung hervor, dass das Alter der Befragten Auswirkungen auf ihre Einschätzung hinsichtlich des Phänomens Mediensucht mit sich bringt. So ist für die Mehrheit der unter 30-Jährigen eine intensive Mediennutzung kein Kriterium für Mediensucht, während ältere Generationen eine intensive Nutzung als einen Hinweis auf Sucht wahrnehmen. Dies wirft die Frage auf, ob und wie sich das gesellschaftliche Verständnis von Mediensucht langfristig verändert, welche Auswirkungen dies auf den klinischen und pädagogischen Umgang damit haben wird und wie eine differenzierte Sicht auf den Begriff im Alltagsverständnis verankert werden kann.^v

Die Unterzeichnenden haben sich auf folgenden Positionen mit Blick auf das Inkrafttreten des ICD 11 und der Aufnahme des Gaming Disorder als eigenes Krankheitsbild geeinigt:

Positionen

1. Die unreflektierte oder leichtfertige Verwendung des Begriffs der Mediensucht ist aus pädagogischen wie aus medizinischen Gründen kontraproduktiv. Sie trägt einerseits zu einer unnötigen sozialen Stigmatisierung junger Menschen bei, welche intensiv oder exzessiv Medien nutzen. Andererseits kann sie eine angemessene Präventionsarbeit sowie die Ansprache Betroffener erschweren und dazu führen, dass diese nicht ernst genommen und ihre negativen Erfahrungen verharmlost werden. Infolgedessen könnten notwendige und hilfreiche therapeutische Angebote für Betroffene in ihrer Wirksamkeit beeinträchtigt werden.
2. Wir benötigen einen fach- und gesellschaftsübergreifenden Diskurs darüber, was als üblich, produktiv, entwicklungsfördernd und unkritisch bei der Nutzung von digitalen Games anzusehen ist. Gleichermaßen ist zu hinterfragen, aus welchen Gründen sowie anhand welcher Kriterien eine Bewertung als problematische Mediennutzung erfolgt. Der Begriff der Normalität muss ständig an die gesellschaftliche Realität angepasst werden. Dabei sind die Entwicklung neuer Angebotsformate von Games ebenso zu berücksichtigen wie deren (jugend-)kulturelle Einbindung und gesellschaftliche Entwicklungen (bspw. eSport).
3. An einem gesellschaftlichen Diskurs über normale oder schwierige Gaming-Nutzung müssen Kinder und Jugendliche beteiligt werden. Ihre Erfahrungen und Reflexionen sollen wesentlicher Bestandteil in diesem Prozess sein.

4. Die Definition des pathologischen Gaming sollte regelmäßig überprüft werden, damit veränderte Nutzungsweisen im Lebensalltag auch in die diagnostische Praxis integriert werden. Eine klare Diagnostik vermindert Stigmatisierung. Wird problematisches Gaming festgestellt, muss im Einzelfall betrachtet werden, ob es sich um eine Abhängigkeitserkrankung (Gaming Disorder) handelt, welche Faktoren, bspw. hinsichtlich des sozialen oder familiären Umfeldes jeweils zu berücksichtigen und welche Formen der Beratung (Erziehungs- und Familienberatung, Selbsthilfegruppe) und ggf. Therapie effektiv sind. Jungen Menschen, die betroffen sind, müssen niedrigschwellige, kostenlose und bedarfsgerechte Angebote zur Verfügung stehen.
5. Die Befähigung junger Menschen zur bewussten und gesunden Nutzung von Medien ist zu fördern. Die Vermittlung von Medienkompetenz als wichtigem Präventionsfaktor ist zentral. Dafür muss die Rolle des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes vor allem in Bildungseinrichtungen, aber auch in der freien und öffentlichen Jugendhilfe nachhaltig personell und finanziell abgesichert werden sowie sich fachlich multidisziplinär ausrichten. Angebote zur Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche sowie zur Fort- und Weiterbildung für Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe sollten obligatorisch sein. Ebenso sollten risikogruppenspezifische Angebote für gefährdete Gruppen junger Menschen vorgehalten werden.
6. Medienerziehung ist ein Teil der Erziehung. Eltern und andere Erziehungsberechtigte tragen eine hohe Verantwortung für ein gutes Aufwachsen von Kindern mit Medien. Sie sind einerseits Vorbild und sollten daher die eigene Mediennutzung reflektieren, der kindlichen Mediennutzung mit Interesse begegnen, diese begleiten sowie alters- und entwicklungsgemäße Orientierung bieten. Andererseits sind Eltern auch Entdeckende und Lernende, die Unterstützung und Beratung wünschen. Medienkompetenzangebote sollten deswegen ebenso für Eltern und Erziehende angeboten werden und niedrigschwellig zugänglich sein, auch um eine beteiligungsorientierte Medienerziehung und eine Kultur des Austausches in den Familien zu stärken.
7. Medienanbieter müssen ihrer Verantwortung gerecht werden. Dazu gehört es, Spiele für junge Menschen zu entwickeln, die an deren Interessen und Neigungen anknüpfen, ihre Kreativität anregen sowie förderlich für ihre Entwicklung sind. Um dies zu erreichen, sollten Anbieter junge Menschen an der Entwicklung ihrer Produkte beteiligen. Um die persönliche Integrität zu schützen, müssen Anbieter auch auf abhängigkeitsproduzierende Spielgestaltungen und Mechanismen der wirtschaftlichen Ausbeutung verzichten. Sie sollten Risiken kennzeichnen und in die Präventionsarbeit investieren. Technische Voreinstellungen der Anbieter zum Schutz von Kindern vor potenziellen Risiken und Gefahren sind durch Eltern und Erziehungsberechtigte zu nutzen und anzuwenden. Anbieter müssen außerdem geschlechts- und diversitätsspezifische Interessen, Bedürfnisse sowie Risiken beachten und geeignete Lösungen anbieten.^{vi}
8. Die Forschung zur Gaming Disorder, ihren Ursachen und Auslösern, zur Prävention sowie zur Beratung und Therapie ist zu intensivieren und als Grundlage für Hilfsangebote nutzbar zu machen. Ein regelmäßiger Dialog zwischen der Sucht-, und der Kinder- und Jugendhilfe ist notwendig.

Erstunterzeichnende Organisationen und Personen:

- Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg e.V. (AKJS)
- Bundesarbeitsgemeinschaft Offene Kinder- und Jugendeinrichtungen e. V. (BAG OKJE)
- Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (BAJ)
- Deutscher Bundesjugendring (DBJR)
- Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (DKHW)
- Fachverband Drogen- und Suchthilfe e.V. (fdr)
- Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (LJS)
- Prof. Dr. Rudolf Kammerl (Friedrich-Alexander-Universität Nürnberg)



ⁱ UN-Kinderrechtsausschuss (2021): Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021) über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld. https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/2_Kinderrechte/2.14_Koordinierungsstelle_Kinderrechte/2.14.1_Kinderrechte_in_der_digitalen_Welt/Allgemeine_Bemerkung_25_final_09_11_2021_so6.pdf (Abruf am 07.04.2022)

ⁱⁱ Weltgesundheitsorganisation (2020): Addictive behaviours: Gaming disorder. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> (Abruf am 07.04.2022)

ⁱⁱⁱ Bundesarbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendschutz e.V. (2020): Gaming Disorder und exzessive Mediennutzung. Prävention und Beratung als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe. <https://www.bag-jugendschutz.de/de/dossiers> (Abruf am 30.09.2022)

^{iv} Feierabend, Sabine/ Glöckler, Stephan/ Kheredmand, Hediye/ Rathgeb, Thomas (2021): JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf (Abruf am 14.04.2022)

^v Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (2021): Kinderreport Deutschland 2021, Mediensucht und exzessive Mediennutzung <https://www.dkhw.de/schwerpunkte/kinderrechte/kinderreport-2021/> (Abruf am 14.04.2022)

^{vi} Kiel, Nina. 2021. Teilhabe im Kontext digitaler Spiele. Games und ihr Potenzial für die Umsetzung von Kinderrechten. In Teilhaben! Kinderrechtliche Potenziale der Digitalisierung. Online-Dossier, Hrsg. Deutsches Kinderhilfswerk. <https://dossier.kinderrechte.de/teilhabe-im-kontext-digitaler-spiele> (Abruf am 13.06.2022).