

Das Krankheitsbild

Ein Thema für den Jugendschutz

Im Mai 2019 wurde die 11. Revision der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) von der Weltgesundheitsversammlung verabschiedet, die ab Januar 2022 Anwendung findet. Gaming Disorder (6C51) ist nun im Bereich der Abhängigkeitserkrankungen eingeordnet. Damit werden problematische Nutzungsweisen von Medien als Krankheitsbild eingeführt. Auch wenn diese Entscheidung durchaus umstritten ist, ergeben sich daraus mögliche Konsequenzen für den Jugendschutz.

Computerspielstörung und exzessive Mediennutzung

Video- und Onlinespielsucht beginnen 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. Die Einführung dieses neuen Krankheitsbildes bietet Ärzten und therapeutischen Einrichtungen des Gesundheitssystems die Möglichkeiten der Abrechnung entsprechender Leistungen aufgrund dieser Diagnose.

Die (Computerspiel-)störung „ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wieder auftretendes 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 zwölf Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann.“

(Übersetzung: Müller 2018)

Im Rahmen einer fachdisziplin- und institutionsübergreifenden Arbeitsgruppe der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) und des Fachverbandes Medienabhängigkeit wurde seit Mai 2019 im Rahmen einer intensiven Diskussion das problematische Computerspielen und die Computerspielstörung nach der ICD-11 (Gaming Disorder) aus dem jeweiligen Kenntnisstand beschrieben, um Interessierten einen Überblick zu den Bereichen „Prävention und Frühintervention“, „Beratung“, „Behandlung und Rehabilitation“ sowie „Forschung“ zu bieten. Dies erfolgte auch unter Mitwirkung von Vertreterinnen und Vertretern des Kinder- und Jugendschutzes (DHS 2020).

Gaming Disorder



© Icons Pixabay/College Sandra Hermannsen

Die Klassifizierung von Gaming Disorder als eigenständigem Krankheitsbild einer Verhaltensabhängigkeit wird jedoch sowohl gesellschaftlich als auch in Fachkreisen durchaus kontrovers diskutiert. So haben 24 Wissenschaftler in einem international veröffentlichten Thesenpapier an die WHO die Befürchtung geäußert, dass besonders Kinder und Jugendliche von voreilig erstellten Diagnosen betroffen sein könnten (Aarseth u. a. 2016).

Kritisiert werden

- die Ableitung der Operationalisierungen des Krankheitsbildes aus den Kriterien einer Substanzabhängigkeit bzw. der Glücksspielsucht,
- eine mögliche Überpathologisierung, da als normal einzuschätzendes Spielverhalten übermäßig als problematisch und symptomatisch interpretiert wird,
- ein fehlender Konsens hinsichtlich der Symptomatik und deren Bewertung.

Dies sei besonders bedenklich, da es sich bei den digitalen Spielen um Unterhaltungsmedien handle und in der Folge auch weitere Verhaltensweisen, die im Alltag der Unterhaltung dienen, als Krankheit erfasst werden könnten, auch werde der kulturelle Kontext des Gamings 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 vehement widersprochen, vielmehr wird eine Ausweitung des Krankheitsbildes auf weitere Internetanwendungen gefordert. Die Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) spricht von internetbezogenen Störungen:

*„Dieser Begriff [internetbezogene Störung, Anm. d. Red.] umfasst eine ausgeprägte Störung mit klinischer Bedeutung im Sinne einer **Internetabhängigkeit** [H. i. O.]. [...] Eingeschlossen sind für alle Bereiche Online-Anwendungen, die über verschiedenste Endgeräte einschließlich Smartphones genutzt, sowie auch Computerspiele, die offline gespielt werden.“*
(Rumpf u. a. o. J.)

So sollen auch Social-Media-Angebote hinsichtlich einer möglichen Abhängigkeitserkrankung betrachtet werden, es wird davon ausgegangen, dass deutlich höhere Prävalenzen bei Jugendlichen (bis zu 5 %) zu verzeichnen sind. Geschätzt wird, dass der vorhandene riskante oder schädliche Gebrauch um den Faktor 2–3 höher liegt. Dementsprechend wurde 2018 in der DAK-Studie *WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media* festgestellt, dass 2,6 % der 12- bis 17-Jährigen in Deutschland einen problematischen Gebrauch sozialer Medien zeigen.

Zu hinterfragen ist, ob es angemessen ist, Formen der sozialen Kommunikation und Unterhaltung mittels digitaler Medien, die im Lebensalltag von Kindern, Jugendlichen und deren Familien selbstverständlich werden und sich stetig weiterentwickeln, mit dem Suchtbegriff zu besetzen, und ob im Kindes- und Jugendalter Kommunikationsverhalten als pathologisch eingeordnet werden sollte. 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. So wird für die Glücksspielsucht empfohlen, dass vor dem 18. Lebensjahr aus entwicklungspsychopathologischer Sicht problematisches Glücksspielen nicht als pathologisches Verhalten diagnostiziert werden sollte (DHS 2019, S. 29 f.).

Aus Sicht des erzieherischen Jugendschutzes sollte die Diagnose einer Computerspieltörung im Kindes- und Jugendalter möglichst gar nicht, grundsätzlich aber mit äußerster Vorsicht gestellt werden. Exzessive Formen der Nutzung digitaler Medien können entwicklungspsychologisch erklärt werden, wobei vielfältige multifaktorelle Faktoren von Persönlichkeit, Familie, sozialen Faktoren mit medialen Angeboten zusammenwirken. Störungen im Kindes- und Jugendalter können auch Verstärkungen normaler Entwicklungstrends sein und werden mehrheitlich bis zum Erwachsenenalter überwunden. Angebote der Prävention und Intervention müssen dieses multifaktorelle Geschehen erkennen und in den Hilfeprozess einbeziehen.

Gleichwohl kann die exzessive Nutzung digitaler Medien für Betroffene und deren Familien zum Problem werden. Hajok hat auf die besondere Bin-

dungskraft digitaler Medien hingewiesen: 1) Interaktivität und Multioptionalität; 2) Eigenaktivität und Selbstausdruck; 3) Involvement und soziale Vernetzung; 4) Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit (Hajok 2019). Diese Bindungskräfte sind jedoch immanenter Bestandteil der sich immer schneller entwickelnden medialen Angebote und machen alleine keine Suchtgefährdung aus. Exzessive Mediennutzung kann ins problematische Verhalten abgleiten, wenn individuelle Probleme, Identitätskrisen in Verbindung mit familiären Konflikten und ungünstigen sozialen Faktoren zusammentreffen. Sie ist dann als Risikodimension zu bezeichnen, wenn eine übermäßige, zeitintensive Mediennutzung vorliegt, die unter Berücksichtigung der Motivation und Intention mit individuellen negativen Folgen und Problemen verbunden ist und zu Einschränkungen des Lebensalltags führt.

Zu beachten ist, dass die Mediennutzung schon immer in den Jugendkulturen verankert war und dort eine zentrale Rolle spielt. Exponierte Beispiele dafür sind in allen Mediengattungen zu finden, in der Literatur, im Film, in der Musik, in der Comic-Kultur. Krotz (2017, S. 36) weist darauf hin, dass Kinder und Jugendliche die Möglichkeiten der digitalen Medien auch als Abgrenzungsmittel gegen Erwachsene und überkommene Strukturen nutzen. Dabei erfüllen die Medien wichtige Funktionen, in sozialen Netzwerken werden Freunde getroffen und Kontakte geknüpft, Bedürfnisse nach Aufmerksamkeit, Selbstdarstellung und Ausprobieren erfüllt. Die Nutzung digitaler Medien dient neben der Unterhaltung auch der Identitätsbildung und Selbstrepräsentation, wobei oft eine erstaunliche Produktivität und Kreativität entwickelt werden (Vogelgesang 2010, S. 48 f.). Da es zum Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen gehört, in den sozialen Netzwerken präsent zu

sein, stehen sie allerdings auch unter Druck, sich den damit verbundenen Anforderungen anzupassen. Das Gaming ist inzwischen für eine Gruppe junger Menschen eine wichtige Freizeitbeschäftigung geworden, für die sie viel Zeit investieren, mit Training, Lets-Play-Videos und im E-Sport. Dies wird sowohl in der Jugendarbeit als auch von Sportverbänden aufgegriffen und als eigenständiges Angebot implementiert (vgl. Hamburger Sportjugend). Dem steht die Sicht der Generation der Eltern und gesellschaftlicher Gruppen und Institutionen gegenüber, die dieses Eintauchen in mediale Welten kritisch betrachten, als gefährlich bewerten und sanktionieren möchten.

Antagonismen

Die Forderung digitaler Teilhabe junger Menschen und das Recht auf digitalen Zugang erfolgen mit Verweis auf die UN-Kinderrechtskonvention: „Jedes Kind hat das Recht auf einen uneingeschränkten und gleichberechtigten Zugang zur digitalen Welt“ (UN-KRK Art. 17). Die Empfehlungen des Europarats zur Umsetzung von Kinderrechten in der digitalen Welt vom 4. Juli 2018 (Council of Europe 2019) beschreiben entsprechende Leitlinien und Konsequenzen. Zentrale Pfeiler zur Umsetzung des Rechts sind: Beteiligung, Schutz und Befähigung.

Aber: Wie kann die Ausübung des Rechts auf digitale Teilhabe umschlagen in eine Krankheit? Auf alle Fälle entstehen Aufgaben für Erziehung und Bildung in Familie, Schule und Freizeit sowie für die Verantwortlichkeit von Staat und Medienanbietern.

Die Kultusministerkonferenz bezeichnet den kompetenten Umgang mit digitalen Medien als vierte Grundqualifikation, die ihrerseits die traditionellen Kultur-

techniken Lesen, Schreiben und Rechnen ergänzt und verändert (KMK 2017). In der schulischen Bildung werden derzeit Rahmenlehrpläne zur Medienbildung implementiert und umgesetzt. In der aktuellen Krise der Pandemie wurde deutlich, welchen Bedarf wir im weiteren Ausbau digitaler Lehr- und Lernangebote haben, aber auch, wie junge Menschen selbstständig mittels digitaler Medien eigene Wege des Lernens suchen.

Aber: Wie kann sich eine in Schule und Bildung zu entwickelnde Kulturtechnik zu einem krankhaften Verhalten entwickeln? Deutlich wird, dass wir erst am Anfang einer Auseinandersetzung stehen, wie digitale Bildung den angemessenen Stellenwert in unserem Bildungssystem erhält – Bildung schützt!

Der Deutsche Kulturrat hat 2007 Computerspiele als Kulturgut anerkannt, kurz danach erfolgte erstmals die Auslobung des inzwischen jährlich vergebenen Deutschen Computerspielpreises durch die Bundesregierung. Damit wurden die mit der Entwicklung von Games verbundenen kreativen Leistungen als kulturell bedeutsam anerkannt (vgl. Zimmermann/Geißler 2008).

Aber: Kann die Nutzung eines Kulturgutes zu einer Erkrankung führen, das Produkt als Kunstwerk selbst mit einem Suchtmittel gleichgesetzt werden?

Fazit

Aufgabe des Kinder- und Jugendschutzes ist es, neben den Chancen der digitalen Teilhabe auch die Risiken der Nutzung digitaler Kommunikations- und Unterhaltungsmedien zu benennen, wie sie beispielsweise im Gefährdungsatlas (BPjM 2019) aufgeführt sind. Es ist Aufgabe von Bildung und Erziehung, Medienkompetenz zu vermitteln und damit Schutzfaktoren gegen problematische Nutzungsweisen zu stärken. Eine Patho-

logisierung jugendlichen Mediennutzungsverhaltens erscheint dabei aber weder zielführend noch hilfreich. Vielmehr müssen wir im gemeinsamen Diskurs angemessene Wege finden, um eine *Kultur der Nutzung* der sich immer schneller entwickelnden digitalen Medien zu finden. Diesbezüglich stehen wir allerdings erst am Anfang eines dringend notwendigen gesellschaftlichen Prozesses, der auch in Familien geführt werden muss. Erzieherischer 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 Prävention exzessiver Mediennutzung ist konzeptionell zu entwickeln und in bestehende Angebote der Medienkompetenzförderung zu integrieren.

Im Jugendmedienschutz müssen wir uns der Frage stellen, welche Wirkmacht von einzelnen Bestandteilen von Games und anderen Angeboten hinsichtlich einer Sogwirkung möglicherweise ausgehen kann und wie diese Aspekte zu bewerten sind. Entsprechende Erkenntnisse müssen aber wissenschaftlich begründet und ausreichend evaluiert sein und in den Prüfverfahren der Jugendmedienschutz-Institutionen rechtssicher operationalisierbar sein. Beim aktuellen Erkenntnisstand (vgl. Albertini u. a. o. J.) scheint dies nicht ausreichend gegeben zu sein.



Klaus Hinze ist geschäftsführender Referent bei der Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg e. V. Er ist Jugendschutzsachverständiger sowie Prüfer bei Institutionen der Freiwilligen Selbstkontrollen und wirkte 2019 an der gemeinsamen Arbeitsgruppe „Problematisches Computerspielen und Computerspielstörung (Gaming Disorder)“ von DHS und dem Fachverband Medienabhängigkeit e. V. mit.

Literatur:

- Aarseth, E. u. a.:** *Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal.* In: Journal of Behavioral Addictions, 3/2016/6, S. 267–270
- Albertini, V./Dreier, M./Groppler, A./Kiepe, K./Lindenberg, T./Müller, K. W./Wlachojiannis, J./Zorr-Werner, M.:** *Position des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. zur Einbeziehung von entwicklungsbeeinträchtigenden Bindungskriterien bei der Altersfreigabe von Computerspielen zur Prävention und Verhinderung einer Medienabhängigkeit.* Hannover o. J.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) (Hrsg.):** *Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.* Bonn 2019
- Council of Europe:** *Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld. Empfehlung CM/Rec(2018)7 des Ministerkomitees an die Mitgliedstaaten.* Deutsche Fassung: Stiftung Digitale Chancen (Berlin), Februar 2019
- DAK-Gesundheit (Hrsg.):** *WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media. DAK-Studie: Befragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren.* Hamburg 2018
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (DHS) (Hrsg.):** *Pathologisches Glücksspielen.* Hamm 2019
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (DHS):** *Ergebnisse der gemeinsamen Arbeitsgruppe „Problematisches Computerspielen und Computerspielstörung (Gaming Disorder)“ der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e. V. und des Fachverbands Medienabhängigkeit e. V. Bestandsaufnahme und Positionierung in den Bereichen Prävention und Frühintervention, Beratung, Behandlung und Rehabilitation sowie Forschung.* Hamm 2020
- Hajok, D.:** *Tauchen Jugendliche zu tief in die Welt digitaler Medien ein?.* In: tv diskurs, Ausgabe 87, 1/2019, S. 13–15
- Hamburger Sportjugend:** *eSports – Grundlagen, HSJ-Positionspapier, Handlungsempfehlung für Sportvereine.* Abrufbar unter: <https://www.hamburger-sportjugend.de>
- Krotz, F.:** *Sozialisation in mediatisierten Welten: Mediensozialisation in der Perspektive des Mediatisierungsansatzes.* In: D. Hoffmann/F. Krotz/W. Reißmann (Hrsg.): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse – Räume – Praktiken.* Wiesbaden 2017, S. 21–40
- Kultusministerkonferenz (KMK):** *Strategie der Kultusministerkonferenz. „Bildung in der digitalen Welt“.* Beschluss der KMK, 08.12.2017. Berlin 2017. Abrufbar unter: <https://www.kmk.org>
- Müller, K.:** *Zur Einordnung von Computerspielsucht. Gaming Disorder im ICD-11.* Beitrag auf dem Symposium des Fachverbandes Medienabhängigkeit am 15./16.11.2018. Berlin 2018
- Rumpf, H.-J. u. a.:** *Memorandum Internetbezogene Störungen der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie.* (DG-Sucht). Hamm o. J.
- Vogelgesang, W.:** *Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität.* In: K.-U. Hugger (Hrsg.): *Digitale Jugendkulturen.* Wiesbaden 2010
- Zimmermann, O./Geißler, T. (Hrsg.):** *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.* Berlin 2008