

Erziehung oder Therapie?

Wie reagiert der Jugendschutz auf die Einstufung der WHO von internetbezogenen Störungen?



Klaus Hinze

Diplom-Soziologe und Sozialpädagoge (FH), Supervisor und Mediator Geschäftsführender Referent bei der AKJS Brandenburg, Jugendschutzsachverständiger und Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde des Landes Brandenburg bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)
www.jugendschutz-brandenburg.de

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz und die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen haben sich kritisch zu der Aufnahme der sogenannten Computerspielsucht in den Krankheitskatalog der WHO geäußert (siehe Pressemeldung der BAJ (siehe blauer Kasten). Internetbezogene Störungen zu einem Krankheitsbild zu machen, sei nicht angemessen, sagen die beiden Verbände.

Wir haben den geschäftsführenden Referenten der Aktion Kinder- und Jugendschutz (AKJS) in Brandenburg, Klaus Hinze, gefragt, welche Bedeutung die Entscheidung der WHO für den Erziehungs- und Bildungsbereiche habe. Hinze hat als Vertreter des Jugendschutzes die Diskussion intensiv verfolgt und von Beginn an Kritik an der Entwicklung geäußert.

Warum sträubt sich der Jugendschutz gegen die Entscheidung der WHO, Computerspielsucht als Krankheit anzuerkennen?

Klaus Hinze: Wir halten die aktuellen Ergebnisse wissenschaftlicher Forschung nicht für ausreichend, um eine solch schwerwiegende Diagnose zu begründen, es handelt sich immerhin um eine Abhängigkeitserkrankung. Auch innerhalb der WHO gab es hinsichtlich der Aufnahme dieses Krankheitsbildes in den ICD 11 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems – Entwurf der elften Version des WHO Klassifikationssystems für medizinische Diagnosen) unterschiedliche, auch sehr kritische Positionen. **Besonders seitens der asiatischen Länder wurde sehr stark dafür votiert, und die Befürworter haben sich mehrheitlich durchgesetzt.**

Was befürchten Sie konkret für Kinder und Jugendliche?

Klaus Hinze: Angesichts fehlender eindeutiger Kriterien für die jetzt festgelegten Diagnosen befürchten wir eine übermäßige Pathologisierung betroffener junger Menschen, denn sie stehen derzeit im Fokus der Betrachtung. Die aktuellen Diskussionen um das Suchtpotenzial von digitalen Spielen und Social-Media, man schaue hier z.B. auf die Forsa-Befragung im Auftrag der DAK (2018), kann zu einer massiven Fehleinschätzung hinsichtlich der jugendkulturell bedingten digitalen Kommunikation führen – im Extremfall zu einer entsprechenden Diagnose durch Ärzte, einer Diagnose, die dann übrigens in einer Kategorie mit Online-Sex-Sucht, Online-Kaufsucht usw. steht.

Ausgangspunkt ist, dass die Nutzung digitaler Medien zum Lebensalltag junger Menschen gehört. Die Bundesregierung formuliert in ihrer Stellungnahme zum 15. Kinder- und Jugendbericht „wer nicht (digital)

kommuniziert, nimmt nicht teil.“ Kommunikations- und Freizeitverhalten junger Menschen sind dabei in ständigem Wandel, technische Neuerungen und die immer schneller ablaufende Digitalisierung aller Lebensbereiche werden von jungen Menschen oft schneller antizipiert als von Erwachsenen. Nutzungsweisen digitaler Medien dürfen deshalb nicht vorschnell als Störungsbild benannt werden, nur weil Eltern, Lehrer/innen und Ärzte kein Verständnis dafür entwickeln.

Wer klärt eigentlich, was exzessive Mediennutzung ist?

Klaus Hinze: In der EXIF-Studie (Kammerl et.al. EXIF: Exzessive Internetnutzung in Familien) im Auftrag des Bundesfamilienministeriums wurde deutlich, dass eine exzessive Mediennutzung junger Menschen zumeist mit familiären Konflikten einhergeht. Zentral ist die Frage, wer denn das Problem definiert. In jedem Fall muss deshalb eine eindeutige Klärung erfolgen, ob die Einschätzung des problematischen Mediennutzungsverhaltens aufgrund Adoleszenz bedingter oder familiendynamisch bedingter Eltern-Kind-Konflikte erfolgt und das Verhalten der jungen Menschen darin begründet sein kann. Kinder und Jugendliche mit exzessiver Mediennutzung können in konflikthafte Situationen in Schule und Elternhaus geraten. Dann brauchen sie und ihre Familien möglicherweise Unterstützung zur Lösung dieser Konflikte durch Familienberatung oder Angebote der Jugendsozialarbeit. Wir befürchten eine übermäßige Pathologisierung und Stigmatisierung der betroffenen jungen Menschen.

Natürlich gibt es Einzelfälle mit problematischen Mediennutzungsverhalten auch bei Kindern und Jugendlichen, die pathologische Züge annehmen und behandlungsbedürftig sind. Viele dieser Fälle werden im Kontext der kinder- und jugendpsychiatrischen Versorgung behandelt. In diesen Fällen liegt aber meist eine vielschichtige Komorbidität vor, in der auch andere psychische Störungen deutlich werden, der Rückzug auf die Mediennutzung ist eines von mehreren Problemen.

Was ist das eigentlich: Medienabhängigkeit?

Klaus Hinze: Problematisch ist, dass es bisher kein schlüssiges Theoriemodell für internetbezogene Störungen gibt. Dies ist auch nicht verwunderlich, da es noch nicht einmal eine klare Begrifflichkeit gibt, so fallen die Begriffe Medienabhängigkeit, Internetsucht, Computerspielsucht, Internetabhängigkeit, Social-Media-Sucht usw.. Die bisherigen Erklärungsmodelle sind vom Krankheitsbild des Alkoholismus oder der Glücksspielsucht abgeleitet, beide Theoriemodelle erscheinen nicht stimmig übertragbar. Die Abhängigkeit vom Suchtstoff Alkohol ist in keiner Weise vergleichbar mit dem Angebot digitaler Spiele oder

Fachverbände warnen vor Stigmatisierung
 Pressemitteilung der BAJ und DHS:
<https://www.bag-jugendschutz.de/pressemitteilungen.html>



Die Störungen als Krankheit? Fragen an Klaus Hinze von der AKJS Brandenburg

den Nutzungsmöglichkeiten der Smartphones, ein entsprechendes Suchtpotenzial dieser technischen Medien ist wissenschaftlich jedenfalls nicht nachgewiesen. So ist sehr zweifelhaft, ob für ein Screening zur Erstellung der Diagnose die ursprünglich aus den substanzbezogenen Störungen kommenden Kriterien überhaupt anwendbar sind. Genauso wenig lässt sich das Verhalten von Glücksspielabhängigen Erwachsenen mit der Nutzung von digitalen Spielen und Smartphones im Lebensalltag vergleichen.

Wir fordern deshalb, dass eine Diagnose des Krankheitsbildes internetbezogener Störungen nicht vor der Vollendung des 18. Lebensjahres erfolgen darf. Damit sind wir auch eins mit der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) und mit der Stellungnahme des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V..

Kommen Bildung, Erziehung und Jugendschutz nicht zu spät mit ihrer Forderung nach mehr erzieherischen Reaktionen? Die Diskussion wird von den Beratungs- und Therapiestellen schon seit Jahren intensiv geführt, und zwar in Richtung Anerkennung der Krankheit.

Klaus Hinze: Die Jugend- und Familienministerkonferenz hat 2015 in einem Eckpunktepapier das Recht aller Kinder und Jugendlichen auf ein gutes Aufwachsen mit Medien betont und die Gewährleistung eines wirksamen Jugendmedienschutzes als Aufgabe benannt. In diesem Zusammenhang gibt es bereits präventive medienpädagogische Angebote, um Eltern in ihrer Erziehungsverantwortung zum Umgang mit Medien in der Familie zu stärken. Die Jugendschutz-Landesstellen haben seit über 10 Jahren in mehreren Bundesländern entsprechende Netzwerke aufgebaut oder bieten selbst Veranstaltungen für Eltern an. Auch die Schule muss den Auftrag der Medienbildung neu gestalten und entsprechende Rahmenlehrpläne umsetzen.

Ich finde es auch erstaunlich, dass in den Debatten im Gesundheitswesen (zum Beispiel im Rahmen des EXIST-Workshops) festgestellt wird, dass es lediglich vereinzelte Angebote der Prävention gebe. Die bereits vorhandenen Angebote des Jugendschutzes, der Jugendhilfe und der Medienbildung werden dort einfach nicht erfasst. Dabei haben wir alleine im Land Brandenburg seit Bestehen des Projekts Eltern-Medien-Beratung schon über 20.000 Eltern erreicht – und in den größeren Bundesländern sind es sicher weit mehr.

Unabhängig von der Frage, wie stark das Phänomen Computerspielsucht einzuschätzen ist: Welche Folgen hat der verstärkte Blick auf die „Krankheit“ Computerspielsucht für die pädagogische Arbeit, zum Beispiel für die Medien-erziehung?

Klaus Hinze: In der pädagogischen Arbeit sollten wir uns davor hüten, bei Jugendlichen mit exzessiver Mediennutzung den Blick auf eine vermeintliche Krankheit zu richten. Wir sollten vielmehr im konkreten Einzelfall die gesamte Lebenssituation mit der familiären und sozialen Situation, mögliche gesundheitliche Belastungen, die schulische Situation in den Blick nehmen und der Frage nachgehen, welche Rolle die Nutzung dieser spezifischen medialen Angebote im Leben dieses jungen Menschen spielt. Diese lebensweltbezogene sozialpädagogische Diagnostik kann den Blick freimachen für das, was aus (sozial-)pädagogischer Sicht notwendig und hilfreich ist. In vielen Fällen Adoleszenz bedingter Konflikte kann Mediation weiter helfen, um konkrete Absprachen in der Familie zu treffen. Wichtig ist auch, eine eigene reflektierte Haltung zum Phänomen der exzessiven Mediennutzung bei jungen Menschen zu entwickeln. Diese Haltung wird sich im pädagogischen Kontakt mit jungen Menschen widerspiegeln und bildet die Basis für einen vertrauensvollen Kontakt, auch in der Medienerziehung.

Nach Meinung des Fachverbandes Medienabhängigkeit sei das Wichtigste, dass – neben einem Anspruch auf Behandlung die „betroffenen Patienten“ – nunmehr auch mit einer Stärkung allgemeiner präventiver Maßnahmen gerechnet werden könne. In die Prävention werde künftig Geld fließen, auch aus der Jugendhilfe, von den Kommunen und aus Bundesmitteln. Dazu gehöre auch die Medienkompetenz-erziehung an Schulen. Wie sehen Sie das?

Klaus Hinze: Die Entwicklung zu einer digitalen Gesellschaft erfordert zwangsläufig, dass die Förderung von Medienkompetenz in Jugendhilfe und Schule mehr Anstrengungen bedarf, die auch finanziell unterlegt sein müssen. Die Reduzierung auf das bloße Phänomen der Medienabhängigkeit ist jedoch nicht zielführend. Bei Betrachtung entsprechender Präventionskonzepte wird auch deutlich, dass allgemeine Fragen der Medienkompetenz angesprochen werden, mit einer Fokussierung auf dieses spezifische Risiko. Natürlich ist es sinnvoll und notwendig sein, zum Beispiel die Online-Zeiten oder das Gaming-Verhalten im Alltag zu thematisieren. Übrigens müssen wir alle Regelungen in unserem Alltag finden, wie wir die Nutzung digitaler Medien gestalten. Integrieren wir also entsprechende Angebote in den Strauß der vielfältigen Maßnahmen der Medienerziehung und Medienbildung.

Hintergrund

Nach Einschätzung des Fachverbandes Medienabhängigkeit sind 0,5 bis ein Prozent der gesamten Bevölkerung abhängig von Online-Spielen. Vor allem Jungen und Männer seien betroffen. Besonders gefährdet sei die Altersgruppe der 12- bis 20-Jährigen. Dabei sind auch E-Sportler betroffen.

