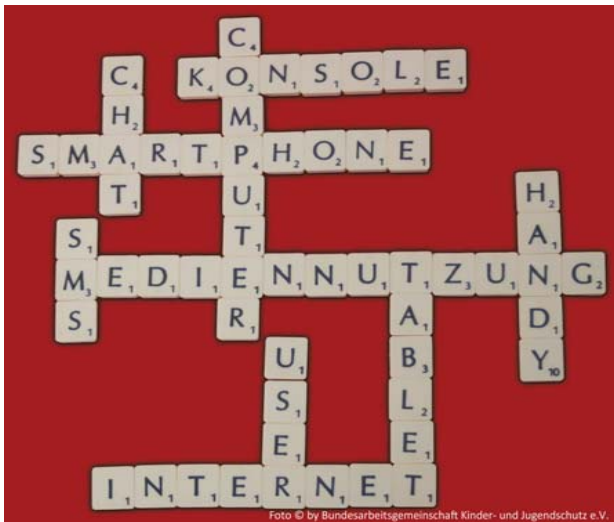


Exzessive Mediennutzung – Medienabhängigkeit

Eine Aufgabe des erzieherischen Jugendschutzes

»Mein Sohn hängt fast nur am PC und spielt mindestens 5 Stunden am Tag, am Wochenende noch mehr. Er geht kaum noch vor die Tür, außer zur Schule. In den Sommerferien war es ganz schlimm, ich glaube er ist internetsüchtig.«

Die Sorge der Mutter um die exzessive Computer- und Internetnutzung ihres Sohnes kann exemplarisch für ein Problem stehen, mit dem viele Eltern konfrontiert sind.



Die Nutzung digitaler Kommunikations- und Unterhaltungsmedien gehört für Kinder und Jugendliche heute zum Lebensalltag, sie wachsen selbstverständlich mit Computer und Internet, Smartphone und Tablet-PC sowie Computerspielen auf. So weist der 14. Kinder- und Jugendbericht darauf hin, dass nichts die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen in den beiden letzten Jahrzehnten so grundlegend und nachhaltig verändert hat, wie die Entwicklungen im Bereich der elektronischen Medien. Digitale Medien und ein inzwischen überall zugängliches Internet erweitern und verändern die Möglichkeiten der Kommunikation erheblich. Junge Menschen als »Digital Natives« integrieren diese Nutzungsmöglichkeiten ganz selbstverständlich in ihren Lebensalltag und in die Jugendkulturen.

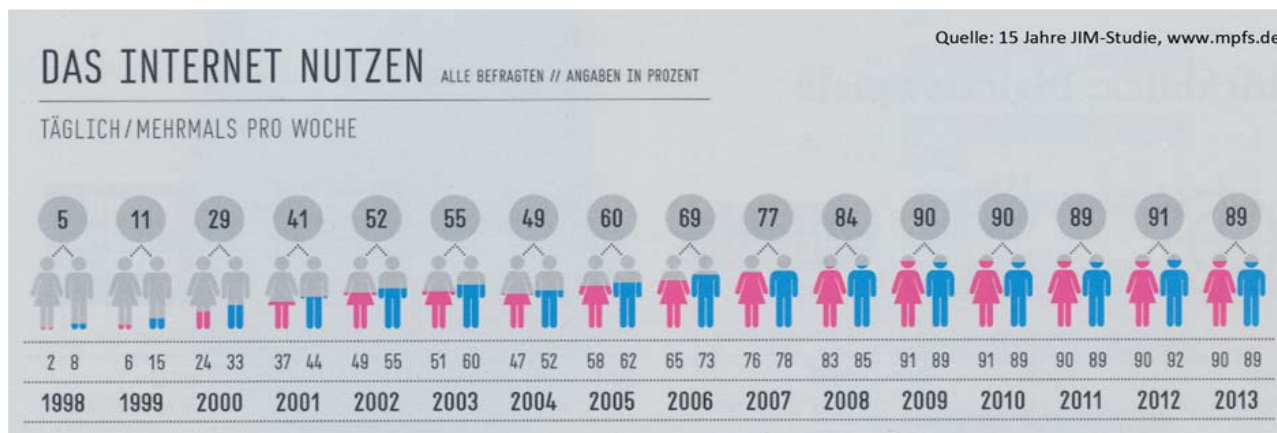
Einen Risikobereich stellt jedoch die exzessive Mediennutzung dar, wenn diese so überhand nimmt, dass andere Lebensbereiche darunter leiden. Diskutiert

wird dieses Phänomen auch unter den Begriffen Internetsucht, Computerspielsucht oder Medienabhängigkeit, wobei eine besondere Gefährdung von Kindern und Jugendlichen konstatiert wird. Die Sorge vieler Eltern trifft auf diese öffentliche Debatte, so gaben in einer Studie der Techniker-Krankenkasse 13% der Eltern von 12- bis 17-Jährigen an, dass sie Anzeichen einer Online-Abhängigkeit bei ihren Kindern sehen würden (S. 21). Dies ist jedoch nicht gleichzusetzen damit, dass Kinder und Jugendliche tatsächlich ein pathologisches Verhalten zeigen. Auch ist die Feststellung einer Abhängigkeitserkrankung bei Kindern unüblich und im Jugendalter mit großer Vorsicht zu vollziehen.

Studien und aktuelle Zahlen

Erste Studien zur »Internetsucht« bezogen sich nach Etablierung des Internets auf Erwachsene, bald richtete sich der Fokus jedoch auf junge Menschen, wobei Kinder und Jugendliche an Schulen befragt wurden. Ab 2007 richtete sich die Diskussion auf die »Computerspielsucht«. In Studien des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFNI) zur Mediennutzung bei Schüler/inne/n ging es sowohl um die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele als auch um die Dauer der Computernutzung und die Gefährdung hinsichtlich einer Computerspiel-Abhängigkeit. Dabei standen vor allem Online-Computerspiele im Mittelpunkt des Interesses, denen ein besonderes Suchtpotential zugemessen wurde, so das weit verbreitete Online-Multiplayer-Rollenspiel »World of Warcraft«.

Mit der verbreiteten Nutzung Sozialer Netzwerke und Kommunikationsplattformen (Facebook, WhatsApp, Twitter u.a.) ist die Nutzung der Online-Medien in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit gerückt. In den PINTA-Studien (2011, 2013) wurde eine Prävalenz der Internet-Abhängigkeit von 1,5% in der Gesamtbevölkerung, bei den 14- bis 24-Jährigen sogar von 2,4% festgestellt. Dabei nutzten die auffälligen Mädchen und Frauen vorwiegend Soziale Netzwerke im Internet, die jungen Männer hingegen häufiger Onlinespiele. Im Rahmen des Forschungsprojekts EU-Net-ADB wur-



de bei zehn Prozent der deutschen Jugendlichen eine problematische Internetnutzung konstatiert und ein Prozent als »internetsüchtig« eingestuft.

Die 2012 vorgestellte Studie EXIF (Exzessive Internetnutzung in Familien, Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in Familien) geht davon aus, dass die exzessive bzw. pathologische Internetnutzung auch als ein Prozess sozialer Konstruktion zu begreifen ist (S. 26f). Dementsprechend wurden in der repräsentativen Befragung von Familien mit 14- bis 17-jährigen Kindern die Kriterien der Suchtforschung (CIUS - Compulsive Internet Use Scale) mit den subjektiven Perspektiven der Eltern und der Jugendlichen verglichen. Im Ergebnis wurden in 6% der befragten Familien übereinstimmend Probleme der exzessiven Mediennutzung festgestellt. In 9,3% der Fälle stellten jedoch nur die Eltern eine zeitlich übermäßige Mediennutzung fest. Deutlich wurde, dass die Wahrnehmung exzessiver Internetnutzung Probleme in der Familie hervorruft. Es bestehen zwar viele Regeln (Zeitbegrenzung, Verbote), aber oft findet keine klare Kommunikation zwischen Eltern und Kind statt. Auch wissen die Eltern wenig über die Mediennutzung der Kinder, haben aber Angst bezüglich einer sozialen Isolierung ihrer Kinder. Gleichwohl haben die Kinder fast genauso viele reale Kontakte zu Gleichaltrigen, kommunizieren aber mehr über Medien mit ihnen. Adoleszenz-Konflikte gehen gehäuft mit Konflikten um die Mediennutzung einher. So ist nicht verwunderlich, dass die Lösung familiärer Konflikte oft mit einer Reduzierung der exzessiven Mediennutzung einhergeht.

Exzessive Mediennutzung und jugendschutzrechtliche Bestimmungen

Computerspiele erhalten eine Alterskennzeichnung der Obersten Landesjugendbehörden im Zusammenwirken mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gemäß Jugendschutzgesetz (JuSchG §§12,14). In den Diskussionen um Abhängigkeitspotentiale in Computerspielen wurde gefordert, diese als Kriterium für die Alterskennzeichnung von Computerspielen aufzunehmen. Ein von den Obersten Landesjugendbehörden zur Klärung dieser Frage in Auftrag gegebenes Rechtsgutachten kam nach Abwägung verschiedener Rechtsgüter zu dem Schluss, dass »derzeit eine Berücksichtigung von Suchtpotentialen im Rahmen des Prüfverfahrens bei der USK und bei der Freigabeentscheidung... nicht auf § 14 Abs. 1 JuSchG gestützt werden kann.« Zentrales Argument für diese Bewertung ist, dass »nach derzeitigem Erkenntnisstand ein objektiver Anknüpfungspunkt, der für die auf das einzelne Spiel bezogenen Prognose eines Suchtpotentials von Computerspielen in der Praxis geeignet wäre, nicht erkennbar ist... Die besondere Attraktivität eines Computerspiels kann als Bezugsgröße nicht herangezogen werden.« (Rüping S. 29f)

Altersbeschränkungen wegen einer exzessiven Nutzung von Online-Angeboten und Kommunikationsplattformen sind auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes und des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages nicht gegeben.

Zertifizierte Jugendschutzprogramme (gemäß §11 JMStV) sowie Spielekonsolen und Internetbrowser bieten Eltern die technischen Möglichkeiten eine Filterfunktion zu aktivieren und eine Zeitlimitierung einzustellen.

Pädagogische Empfehlungen

Die kompetente Nutzung digitaler Medien und der Umgang mit damit verbundenen Risiken kann heute als eine der zentralen Entwicklungsaufgaben im Kindes- und Jugendalter bezeichnet werden. Kinder brauchen dabei die Unterstützung der Erwachsenen. Eltern sollten ihre Kinder bei ihren Schritten ins Internet begleiten und immer wieder das Gespräch über ihre Erfahrungen suchen, Interesse für das zeigen, was ihre Kinder in der digitalen Welt erleben. Auch ist es wichtig, dass Eltern ihren Kindern gegenüber den eigenen Standpunkt zu medialen Angeboten deutlich machen und gegebenenfalls Grenzen setzen.

Mit zunehmendem Alter und besonders in der Pubertät schaffen sich junge Menschen jedoch (auch medial) eigene Lebensräume, die nur ihnen gehören und von denen sie ihre Eltern fernhalten wollen. In diesem Prozess der Abgrenzung kann die Mediennutzung eine zentrale Rolle spielen. Dabei kann es zu »verhärteten Fronten« kommen, in vielen Fällen stehen dahinter andere familiäre Konflikte.

Um die exzessive Mediennutzung besser einschätzen zu können, schlagen wir folgende Fragen vor, denen auch im Rahmen einer Beratung für betroffene Familien nachgegangen werden kann:

- Welche Computer- und Onlinespiele spielt das Kind wann, wo und mit wem, in welchem Umfang?
- Wie nutzt das Kind das Internet, welche Sozialen Netzwerke, Chats und Kommunikationsforen, mit wem hat es Kontakt, mit realen Freunden oder virtuellen Bekanntschaften?
- Wie ist die Einbindung in den Freundeskreis, trifft sich das Kind auch mit Freunden?
- Wie ist die schulische Situation des Kindes, gibt es Leistungseinbrüche aufgrund des Medienkonsums, wie erlebt das Kind die schulische Situation?
- Welche Freizeitaktivitäten finden statt, besteht Interesse an Sport oder anderen Hobbys?
- Entstehen Kosten durch die Mediennutzung, zum Beispiel bei Online-Spielen, wie und von wem werden diese bezahlt?
- Wie ist die familiäre Situation, zieht sich das Kind aus dem Familienalltag zurück, gibt es andere ungelöste Konflikte?
- Welche Regeln gibt es in der Familie hinsichtlich der Mediennutzung und welche Maßnahmen haben die Eltern unternommen, um auf Probleme zu reagieren?

Ziel ist eine Einschätzung, ob es sich um eine phasenweise exzessive Mediennutzung handelt, die nach einiger Zeit überwunden werden kann, oder um einen Rückzug aus dem Lebensalltag, zur Verdrängung von Problemen und Kompensation negativer Gefühle, vielleicht sogar eine Tendenz zur pathologischen Nutzung mit erheblichen physischen, psychischen und sozialen Beeinträchtigungen.

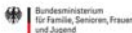
Eltern, die sich Sorgen um eine problematische Mediennutzung ihrer Kinder machen, können sich an erster Stelle an Erziehungs- und Familienberatungsstellen wenden. Hier stehen kompetente Ansprechpartner für Erziehungsfragen zur Verfügung. Sollte deutlich werden, dass ein pathologisches Mediennutzungsverhalten vorliegt, können Suchtberatungsstellen oder klinisch-therapeutische Angebote in Anspruch genommen werden.

Empfehlenswert sind familienorientierte Interventionsprogramme, die Eltern und Kinder gemeinsam einbeziehen, wie z.B. ESCapade mit Erstgespräch, Familienseminartag und individuellen Familiengesprächen. Ein Projekt der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg zur Medienerziehung in Familien, das sich an die sozialpädagogische Familienhilfe richtet, fokussiert medienerzieherische Themen und gibt vertiefende Hinweise und Empfehlungen.

Im Rahmen medienpädagogischer Projekte zur Computer- und Internetnutzung sowie zur Welt der digitalen Spiele kann eine Reflexion hinsichtlich des zeitlichen Umfangs und der damit verbundenen Konsequenzen erfolgen. Hierzu eignen sich Präventionstage an Schulen und im Kontext der Jugendhilfe. Gerade das Feedback von Gleichaltrigen kann im Rahmen eines Peer-to-Peer-Ansatzes hilfreich sein. Medienpädagogische Veranstaltungen und Beratung für Eltern können diese Maßnahmen sinnvoll ergänzen.

Impressum

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

Gefördert durch:  Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Projekte und Ansprechpartner

Die Jugendschutz-Landesstellen unterhalten Angebote zur medienpädagogischen Elternarbeit in mehreren Bundesländern. Exemplarisch seien hier genannt:

Baden-Württemberg – Landesnetzwerk für medienpädagogische Elternarbeit der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
<http://www.ajs-bw.de/LandesNetzWerk-fuer-medien-paedagogische-Elternarbeit.html>

Bayern – Elterntalk – Projekt der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.
<http://www.elterntalk.net/Elterntalk/Default.aspx>

Brandenburg – Eltern-Medien-Beratung – Projekt der Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg e.V.
www.eltern-medien-beratung.de

Niedersachsen – Eltern-Medien-Trainer – Projekt der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen
<http://www.eltern-medien-trainer.de>

Nordrhein-Westfalen – ElternMedienJugendschutz – Netzwerk der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (ajs) Landesarbeitsstelle Nordrhein-Westfalen e.V.
<http://www.eltern-medien-jugendschutz.de>

<http://www.ajs-bw.de/kindermedienland-baden-wuerttemberg.html>

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg: Projekt zur Medienerziehung in Familien

<http://www.bke.de>

BKE – Bundeskonferenz für Erziehungsberatung: Angebote der Online-Beratung für Jugendliche und Eltern und Übersicht über Beratungsstellen vor Ort

<http://www.fv-medienabhaengigkeit.de>

Fachverband Medienabhängigkeit e.V.: mit einer Übersicht über ambulante therapeutische und klinische Behandlungsangebote für Menschen mit pathologischer Mediennutzung

www.spieleratgeber-nrw.de

Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen: Das Online-Angebot des Computer-Projekts Köln e.V. erklärt und bewertet Spiele und vermittelt einen ersten Eindruck über Spiele

<http://www.escapade-projekt.de>

ESCapade: Das Bundesmodellprojekt ist ein familienorientiertes Interventionsprogramm für Jugendliche mit problematischer Computernutzung

<http://www.drogenbeauftragte.de/drogen-und-sucht/computerspiele-und-internetsucht.html>

→ Downloads → Handbuch: »Let's play, Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit«

<http://www.computersucht-berlin.de>

Lost in Space: Beratungsstelle für Computerspiel- und Internetsüchtige in Berlin

<http://www.websucht.info>

Drogenhilfe Köln: Online-Angebot für Eltern und Pädagog/inn/en, mit Arbeitsmaterialien für die Prävention

Studien und Literaturhinweise

14. Kinder- und Jugendbericht, Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland (2013) • <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/14-Kinder-und-Jugendbericht,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>

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) • <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen,did=184996.html>

JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest: jährliche Basisstudie zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien und Information • <http://www.mpfs.de/index.php?id=584>

Jugend 3.0 – abgetaucht nach Digitalien? Studie der Techniker Krankenkasse zur Gesundheit und Mediennutzung von Jugendlichen (2014) • <http://www.tk.de/tk/themen/050-publikationen/medienkompetenz/657958>

Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA), Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit (2011) • http://drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-Bericht-Endfassung_280611.pdf

Prävalenz der Internetabhängigkeit, Diagnostik und Risiko-profile (PINTA-DIARI), Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit (2013) • http://drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-DIARI-2013-Kompaktbericht.pdf

Exzessive Mediennutzung – Themenheft. Heft 4/2013 medien + erziehung. Hrsg.: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. München 2013. • www.kopaed.de

Generation Smartphone – Themenheft. 2/2014 Thema Jugend. Hrsg.: Katholische LAG Kinder- und Jugendschutz Münster • www.thema-jugend.de

Exzessive Mediennutzung. Herausforderung für Familie, Jugendhilfe und Beratung. Hrsg.: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Berlin 2012 • www.bag-jugendschutz.de > Publikationen

Computerspielsucht als Entwicklungs- oder Erziehungseinträchtigung im Sinne des § 14 JuSchG und Voraussetzungen und Folgen einer nachträglichen Änderung von bestandskräftigen Alterskennzeichnungen, Gutachten im Auftrag der Länder Niedersachsen und Nordrhein-Westfalen (Autorin: Rüping, Uta 2010)