

# Vorsicht mit dem Begriff „Mediensucht“!

geschrieben von Redakteur | Oktober 11, 2022



## DKHW und BAJ fordern bewussteren Umgang mit dem Sucht-Begriff

Ein bewusster und sorgfältiger Umgang mit dem Begriff „Mediensucht“ sollte 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. In einem gemeinsamen Positionspapier, das neben dem Deutschen Kinderhilfswerk (DKHW) und der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) u.a. der Deutsche Bundesjugendring, die Bundesarbeitsgemeinschaft Offene Kinder- und Jugendeinrichtungen sowie der Fachverband Drogen- und Suchthilfe mitgezeichnet hat, wird zudem betont, dass dabei der kinderrechtliche Dreiklang aus Schutz, Befähigung und Teilhabe stets mitgedacht werden muss.

# **Aus pädagogischen Gründen kontraproduktiv**

„Die unreflektierte oder leichtfertige Verwendung des Begriffs der Mediensucht ist insbesondere aus pädagogischen Gründen kontraproduktiv. Sie trägt einerseits zu einer unnötigen sozialen Stigmatisierung junger Menschen bei, die intensiv oder exzessiv Medien nutzen. Andererseits kann sie eine angemessene Präventionsarbeit sowie die Ansprache Betroffener erschweren und dazu führen, dass notwendige und hilfreiche therapeutische Angebote für Betroffene in ihrer Wirksamkeit beeinträchtigt werden. Eine kinderrechtlich ausgewogene medienpolitische Strategie darf Risiken exzessiver Mediennutzung von jungen Menschen nicht vernachlässigen, sollte aber gleichzeitig sich verändernde Medienkulturen und Medienwerte berücksichtigen“, betont Kai Hanke, stellvertretender Bundesgeschäftsführer des DKHW.

# **Fach- und gesellschaftsübergreifender Diskurs gefordert**

„Wir benötigen einen fach- und gesellschaftsübergreifenden Diskurs darüber, was als normal und unkritisch bei der Nutzung von digitalen Games anzusehen ist. Auch ist zu hinterfragen, anhand welcher Kriterien eine Bewertung als problematische oder sogar pathologische 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 jugendkulturelle Einbindung und gesellschaftliche Entwicklungen, beispielsweise beim eSport“, so Klaus Hinze, Vorsitzender des BAJ. „Insgesamt stehen wir vor der Aufgabe, eine Kultur der Mediennutzung in der Familie und im Alltag zu entwickeln. Dazu benötigen wir vermehrt Angebote des

erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes, die digitale Bildung für unsere Kinder muss ausgebaut werden, Eltern benötigen Angebote, wie sie die Medienerziehung in der Familie gestalten können und Hilfe, wenn es zu Problemen kommt.“

## **Kinder und Jugendliche am Diskurs beteiligen**

Das DKHW und die BAJ betonen zudem, dass an einem gesellschaftlichen Diskurs über normale oder schwierige Gaming-Nutzung Kinder und Jugendliche beteiligt werden müssen. Ihre Erfahrungen und Reflexionen sollten wesentlicher Bestandteil in diesem Prozess sein. Außerdem ist die Befähigung junger Menschen zur bewussten und gesunden Nutzung von Medien 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.

## **Medienanbieter müssen ihrer Verantwortung gerecht werden**

Aber auch die 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.

Das Positionspapier „Du bist doch süchtig!“ mit allen unterzeichnenden Organisationen kann unter [www.dkhw.de/positionspapier-mediensucht](http://www.dkhw.de/positionspapier-mediensucht) heruntergeladen werden.

Quelle: Pressemitteilung DKHW