

# Mediennutzung junger Menschen im Spannungsfeld von Schutz, Stigmatisierung und Teilhabe

Maja Wegener

Der Beitrag benennt auf Grundlage des Positionspapiers „Du bist doch süchtig!“ aus der Perspektive des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes heraus Bedarfe und Forderungen für einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Begriff der Mediensucht.

## Die drei Säulen des Kinder- und Jugendschutzes

Der Kinder- und Jugendschutz wird gemeinhin in drei Säulen unterteilt, die jeweils unterschiedliche Ansätze zum Schutz und zur Prävention beinhalten. Die drei Säulen stellen das Fundament eines ganzheitlichen Systems dar, welches sowohl präventive als auch intervenierende Maßnahmen umfasst und auf die vielfältigen Herausforderungen junger Menschen abgestimmt ist.

Der gesetzliche Kinder- und Jugendschutz als erste Säule findet sich mit Blick auf den Jugendmedienschutz im Jugendschutzgesetz, im Jugendmedienschutzstaatsvertrag und im Digitale-Dienste-Gesetz wieder.

Der strukturelle beziehungsweise ordnungsrechtliche Kinder- und Jugendschutz, als weitere Säule, beinhaltet strukturelle Maßnahmen und Aktivitäten, welche die Lebensbedingungen und -räume junger Menschen verbessern sowie Gefährdungspotenzialen entgegenwirken und verhindern sollen.

Die dritte Säule, der erzieherische Kinder- und Jugendschutz, ist in § 14 (Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz) im Achten Buch Sozialgesetzbuch (SGB VIII) verankert.

Der Paragraph zielt darauf ab, junge Menschen vor schädlichen Einflüssen zu schützen und sie zu kritischem Denken, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortung zu befähigen. Zielgruppen sind neben Kindern und Jugendlichen Eltern und Fachkräfte, mit Fokus auf die freie und öffentliche Kinder- und Jugendhilfe. Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist mit Blick auf die Haltung und die Stärkung für den Kinder- und Jugendschutz besonders relevant, wenn es um die Diskussion zur exzessiven Mediennutzung geht.

## Das Dreieck der Kinderrechte

Für ein besseres Verständnis der Haltung des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes wird auf das Dreieck der Kinderrechte verwiesen.

Angelehnt ist es an die Artikel der UN-Kinderrechtskonvention, welche sich thematisch in drei Bereiche gliedern: das Recht auf Schutz, das Recht auf Befähigung (Förderung) und das Recht auf Teilhabe (Mitwirkung).

Der Schutz bezieht sich auf das Recht junger Menschen, vor Risiken und schädlichen Einflüssen geschützt zu werden, die ihre physische und psychische Gesundheit gefährden könnten. Dieses gilt es durch staatliche und gesellschaftliche Strukturen sicher zu stellen.

Die Befähigung zielt darauf ab, Kindern und Jugendlichen die erforderlichen Fähigkeiten und das Wissen zu vermitteln, um ein selbstbestimmtes Leben zu führen, sich eine eigene Meinung zu bilden

und sich gegebenenfalls auch von anderen Meinungen abzugrenzen.

Teilhabe bedeutet, dass Kinder das Recht haben, an Entscheidungen, die sie betreffen, beteiligt zu werden. Dies gilt sowohl im familiären als auch im gesellschaftlichen und politischen Kontext.

Alle drei Prinzipien tragen zu dem übergeordneten Ziel des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes bei, dass sich junge Menschen zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten entwickeln können.

### **Der Begriff der Mediensucht im Kontext der Gaming Disorder**

Im Oktober 2022 haben das Deutsche Kinderhilfswerk (DKHW) und die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) gemeinsam mit weiteren Organisationen aus der Kinder- und Jugendhilfe und der Suchthilfe das Positionspapier „Du bist doch süchtig!“ veröffentlicht. Das Papier greift die vielschichtige und teils kontroverse Diskussion rund um die Gaming Disorder und exzessive Mediennutzung von jungen Menschen auf. Die Positionen des Papiers werden im Folgenden dargestellt.

### **Stigmatisierung erschwert Prävention**

Die unreflektierte und leichtfertige Verwendung des Begriffs „Mediensucht“ ist sowohl aus pädagogischer als auch aus medizinischer Sicht kontraproduktiv. Eine voreilige Begriffsverwendung birgt das Risiko der Stigmatisierung, die weitreichende negative Folgen nach sich ziehen kann.

Stigmatisierung oder allein das Gefühl, stigmatisiert zu werden, führt bei jungen Menschen zu einem Gefühl der Ausgrenzung. Das macht es für Eltern und Fachkräfte schwieriger, Zugang zu Kindern und Jugendlichen zu finden, das Gespräch zu suchen und notwendige therapeutische Angebote bereitzustellen. Darüber hinaus beeinträchtigt Stigmatisierung die Wirksamkeit therapeutischer Maßnahmen. Jugendliche, die sich stigmatisiert fühlen, lehnen eher Hilfe ab und lassen sich weniger auf unterstützende Angebote ein.

Stigmatisierung ist dabei nicht nur ein individuelles Phänomen, sondern ein komplexer Prozess, der durch Wechselwirkungen zwischen der Gesellschaft und den Betroffenen geprägt wird. Umso wichtiger ist es, den Begriff „Mediensucht“ mit Bedacht und Sensibilität zu verwenden. Nur so kann eine Umgebung geschaffen werden, in der Kinder und Jugend-

liche die notwendige Unterstützung erhalten, ohne durch gesellschaftliche Vorurteile zusätzlich belastet zu werden.

### **Fortlaufender Diskurs über Normalität ist notwendig**

Es ist unwahrscheinlich, dass sich Fachleute, Gesellschaft und Politik auf eine für immer gültige Definition einigen werden, die festlegt, was als eine in der Art und Dauer „normale“ Mediennutzung gilt. Vielmehr muss der Begriff der Normalität kontinuierlich an die gesellschaftliche Realität angepasst werden. Dieser Anpassungsprozess bedarf vor allem einer Aushandlung, die einen ständigen fach- und gesellschaftsübergreifenden Dialog erfordert.

Es muss gemeinsam geklärt werden, was als üblich, entwicklungsfördernd und unkritisch im Umgang mit digitalen Medien und Games betrachtet werden kann. Hierfür müssen Wege gefunden werden, die den Austausch und die Diskussion zwischen allen Beteiligten ermöglichen.

Dieser Diskurs umfasst nicht nur das Aufstellen von Alltagsregeln, sondern auch die Betrachtung des Verhältnisses zwischen Eltern und Kindern sowie der Rolle, die Medien im Lebensalltag spielen. Dabei sollten auch ethische Aspekte und Fragen der gesellschaftlichen Verantwortung einbezogen werden. Die Weiterentwicklung von Games und deren technische Tools stellen eine weitere Herausforderung dar, die berücksichtigt werden muss. Gleiches gilt für die Rolle der Medienanbieter und deren Verantwortung im Rahmen des Kinder- und Jugendmedienschutzes.

### **Beteiligung von Kindern und Jugendlichen**

Die digitale Teilhabe junger Menschen ist eine zentrale Forderung des Kinder- und Jugendschutzes. Kinder und Jugendliche müssen in Diskussions- und Aushandlungsprozesse zur Mediennutzung aktiv eingebunden werden. Nur durch ihre Perspektiven kann der Diskurs vollständig sein und den Anforderungen einer sich ständig wandelnden Medienwelt gerecht werden.

In Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention wird auf das Recht eines jeden Kindes auf einen uneingeschränkten und gleichberechtigten Zugang zur digitalen Welt verwiesen. Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention legt das Recht von Kindern auf Spiel und Erholung fest. Gleichzeitig nimmt die Konvention die Vertragsstaaten in die Verantwortung, Richtlinien zu entwickeln, die Kinder vor potenziell schädlichen Informationen und Materialien

schützen sollen. Dies zeigt, dass digitale Teilhabe zugleich auch immer mit Schutzmaßnahmen einhergehen muss.

### ***Eine klare Diagnostik vermindert Stigmatisierung***

Die Definition des pathologischen Gaming muss regelmäßig überprüft werden, damit veränderte Nutzungsweisen im Lebensalltag auch in die diagnostische Praxis integriert werden können.

Wird problematisches Gaming festgestellt, muss im Einzelfall betrachtet werden, ob es sich um eine Abhängigkeitserkrankung (Gaming Disorder) handelt, welche Faktoren, beispielsweise hinsichtlich des sozialen oder familiären Umfeldes, jeweils zu berücksichtigen sind, und welche Formen der Beratung (Erziehungs- und Familienberatung, Selbsthilfegruppe) und gegebenenfalls Therapie effektiv wären.

Kindern und Jugendlichen müssen kostenlose und bedarfsgerechte Angebote zur Verfügung gestellt werden. Bevor sie sich selber Unterstützung holen, geht oft ein langer Prozess des Abwägens und Zögerns voraus. Daher muss sichergestellt sein, dass Hilfe nicht nur vorhanden, sondern für junge Menschen auch leicht zugänglich und niedrigschwellig ist.

### ***Befähigung junger Menschen durch Medienkompetenzförderung***

Die Bedeutung von Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche ist unumstritten. Sie ist als Präventionsfaktor zentral. Mit Blick auf die Medienkompetenz muss der erzieherische Kinder- und Jugendschutz in den Fokus gestellt werden und in diesem Zusammenhang auch der Bedarf einer personell und finanziell abgesicherten Kinder- und Jugendhilfe.

Neben Angeboten der Fort- und Weiterbildung für Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe sollten risikospezifische Angebote für gefährdete Gruppen junger Menschen vorgehalten werden.

Die Forderung nach einem verpflichtenden Unterrichtsfach „Medienbildung/Medienkompetenz“ steht immer wieder im Raum. Mit Blick auf das ab dem 1. August 2026 geltende Recht auf Ganztagsbetreuung in Grundschulen ergeben sich für die Vermittlung von Medienkompetenz neue Möglichkeiten.

### ***Medienkompetenzvermittlung von und mit Eltern und anderen Erziehungsberechtigten***

Die digitale Welt ist ein selbstverständlicher Bestandteil der Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen. Medienerziehung als Teil der Erziehung in der Familie ist damit für ein gesundes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen von großer Bedeutung.

Kinder und Jugendliche bewegen sich in der digitalen Welt häufig mit einer größeren Selbstverständlichkeit, als es ihre Eltern und andere Erziehungsberechtigte tun. Mit Blick auf die Besonderheit in der Dynamik der Entwicklungen in der digitalen Welt sind Eltern zwar einerseits Vorbild, andererseits aber auch selbst Lernende. Sie verfügen oftmals, anders als in anderen Lebensbereichen, nicht über mehr Wissen oder Erfahrung als ihre Kinder.

Eltern stehen mitunter vor Fragen danach, wie sie ihre Kinder vor den Risiken der Mediennutzung schützen sowie Inhalte und Angebote überblicken können und ab wann die Mediennutzung des eigenen Kindes zu viel sein könnte. Familiendynamiken können eine entscheidende Rolle spielen, beispielsweise wenn Eltern unterschiedliche Auffassungen hinsichtlich der Regeln zur Mediennutzung haben oder die Kommunikation innerhalb der Familie und elterliche Präsenz nicht ausreichend gegeben ist.

Medienkompetenzangeboten für Eltern und Erziehende, zu denen auch die Fragen nach dem technischen Jugendschutz gehören, kommt eine große Bedeutung zu. Einige Landesstellen und Arbeitsgemeinschaften für Kinder- und Jugendschutz bieten Eltern mit dem Projekt ELTERN TALK die Möglichkeit, sich moderiert und im privaten Rahmen zur Mediennutzung und dem digitalen Spielverhalten ihrer Kinder auszutauschen. Darüber hinaus stellen unter anderem die Landesmedienanstalten und die Freiwilligen Selbstkontrollen Angebote und Informationen für Eltern bereit.

Elterliche Medienerziehung setzt sich aus elterlicher Betreuung, Schutz und Respekt vor der Autonomie des Kindes zusammen und ist ein elementarer Schutzfaktor für Kinder und Jugendliche.

### ***Verantwortung der Anbieter***

Medienanbieter müssen ihrer Verantwortung umfassend gerecht werden. Bei der Entwicklung von Spielen muss an die Interessen und Neigungen von Kindern und Jugendlichen angeknüpft werden. Diese sollten förderlich für ihre Entwicklung sein. Ein entscheidender Ansatz ist, junge Menschen aktiv

in den Entwicklungsprozess einzubinden. So können Produkte entstehen, die besser auf ihre Bedürfnisse abgestimmt sowie ansprechend und sinnvoll gestaltet sind.

Mit Blick auf das im Jugendschutzgesetz und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag verankerte Recht auf persönliche Integrität müssen Anbieter auf abhängigkeitsproduzierende Spielgestaltungen und Mechanismen der wirtschaftlichen Ausbeutung verzichten und junge Menschen vor Verletzungen ihrer Privatsphäre schützen.

Im Rahmen der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Mai 2021 hat die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) die Prüfregele für das Verfahren der gesetzlichen Altersfreigabe angepasst. Es werden seitdem beispielsweise auch Risiken wie Lootboxen, Chatfunktionen oder Mechanismen zur Förderung einer exzessiven Mediennutzung im Rahmen des Verfahrens zur gesetzlichen Altersfreigabe erfasst.

Technische Voreinstellungen der Anbieter müssen so gestaltet sein, dass sie gut und einfach von Eltern und anderen Erziehungsberechtigten umzusetzen sind.

### ***Dialog zwischen Suchthilfe und Kinder- und Jugendhilfe***

Der Blick auf die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen unterscheidet sich häufig bei der Suchthilfe und der Kinder- und Jugendhilfe. Ein regelmäßiger, fortlaufender und unter Umständen kontrovers geführter Dialog ist daher wichtig. Beide Bereiche bringen unterschiedliche Perspektiven und Fachkompetenzen ein, die sich gegenseitig ergänzen und eine Grundlage für wirksame Prävention und Unterstützung bilden können. Die Forschung zur Gaming Disorder, ihren Ursachen und Auslösern sowie zur Prävention, Beratung und Therapie ist zu intensivieren, um sie als Grundlage für Hilfsangebote nutzbar zu machen.

### **Fazit**

Die Mediennutzung junger Menschen stellt eine komplexe Herausforderung dar, die Schutz, Befähigung und Teilhabe gleichermaßen erfordert. Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz betont die Notwendigkeit, junge Menschen vor schädlichen Einflüssen zu schützen, sie gleichzeitig zu eigenverantwortlichem Handeln zu befähigen und ihre Perspektiven in Entscheidungsprozesse einzubeziehen.

Stigmatisierungen sind kontraproduktiv und erschweren die Prävention und Unterstützung. Ein verstärkter Fokus auf Medienkompetenzförderung und niedrigschwellige Hilfsangebote ist unabdingbar. Gleichzeitig müssen Anbieter und gesellschaftliche Akteurinnen und Akteure ihrer Verantwortung gerecht werden, um Kindern und Jugendlichen eine nachhaltige und sichere digitale Teilhabe zu gewährleisten. Der Diskurs über Normalität und Medienutzung bleibt ein zentraler Aushandlungsprozess.

### **Literatur**

„Du bist doch süchtig!“ Zu möglichen Auswirkungen einer Gaming Disorder Diagnose (nach ICD 11) auf die Einschätzung des Spielverhaltens von Kindern und Jugendlichen, Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V., Deutsches Kinderhilfswerk u. a., 2022,

<https://bag-jugendschutz.de/de/stellungnahmen> (abgerufen am 07.01.2025)

Die UN-Kinderrechtskonvention. Regelwerk zum Schutz der Kinder weltweit.

<https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/un-kinderrechtskonvention> (abgerufen am 11.01.2025)

Informationelle Selbstbestimmung von Kindern im digitalen Raum, <https://dossier.kinderrechte.de/informationelle-selbstbestimmung-von-kindern> (abgerufen am 10.01.2025)

### **Zur Person**

**Maja Wegener** ist Sozialwissenschaftlerin und seit März 2020 Geschäftsführerin der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V. (BAJ), [www.bag-jugendschutz.de](http://www.bag-jugendschutz.de).



Foto: © Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz