

Pathologischer Medienkonsum/Gaming disorder



Krankheitsbeschreibung

Definiert wird die Spielstörung als „ein Muster anhaltenden oder wiederkehrenden Spielverhaltens“, das online oder offline erfolgen kann. Gekennzeichnet ist die Spielstörung erstens durch eine „beeinträchtigte Kontrolle über Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beendigung und Kontext des Spielens“, zweitens durch eine zunehmende Priorisierung des Spielens in einem Maße, dass das Spielen „Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten“ gewinnt und drittens durch die Fortsetzung oder Eskalation des Spielens trotz des Auftretens negativer Folgen (vgl. Deutsches Ärzteblatt, Juni 2018).

Eine „Computerspielsucht“ entwickelt sich bei prädisponierten Kindern und Jugendlichen im Sinne einer dysfunktional erlernten Verhaltensweise in den meisten Fällen aus dem simplen Spielen an und mit digitalen Medien heraus. Einsamkeit, das Gefühl des Unverstandenseins sowie privater Stress und/oder schulische Überforderung können Auslöser der Verhaltenssucht sein. Bei Zurückweisungen, Frust und Ärger im Alltag bietet sich das Spielen am Computer als alternative, problemfreie Zone an, in der die oder der Jugendliche über Aktionen selbst bestimmt (vgl. Freisleder F. J. et al., 2014).

Kennzeichen der Erkrankung

- Bedürfnis, immer mehr Zeit mit Computerspielen zu verbringen
- gedankliche Fixierung auf die Spiele, auch in Situationen, in denen nicht gespielt wird
- Verlust des Interesses an vormals geschätzten Hobbies, Aktivitäten und sozialen Kontakten
- Einsatz des Computerspiels, um negative Gedanken zu regulieren
- Leben in einer Fantasiewelt, in der die Realität ausgeblendet wird, Leben in einem idealen, virtuellen Ich, Stress, Ängste und Unsicherheit werden verdrängt, negative Gefühle „im Stillen“ abreagiert
- Entzugerscheinungen, wenn nicht gespielt werden kann: Gereiztheit, Unruhe, Ängstlichkeit oder Konzentrationsprobleme

Im Bereich der Komorbiditäten verweisen erste Untersuchungen auf den Zusammenhang zwischen problematischem Alkoholkonsum und pathologischer Internetnutzung. Zudem bestehen enge Zusammenhänge zwischen Gaming Disorder und Depression, Angst und ADHS. Differentialdiagnostisch ist die Gaming Disorder von einer sozialen Phobie abzugrenzen.

Beeinträchtigungen im schulischen Setting

- Umkehr des Schlaf-Wach-Rhythmus, oftmals anhaltende Müdigkeit, Einschlafen während des Unterrichts
- Vernachlässigung des täglichen Lernens
- Konzentrationsprobleme
- Fernbleiben vom Unterricht: tageweise oder über längere Zeiträume hinweg
- Leistungseinbrüche
- Prüfungsvermeidung, Schulversagen bis hin zum Abbruch der Schullaufbahn

Pädagogischer Umgang damit in der Schule für Kranke

Im Falle einer pathologischen Spielsucht kommt es je nach Schweregrad und Funktionsbeeinträchtigung zu einer offenen bzw. geschlossenen stationären Aufnahme. Durch das Setting ist gewährleistet, dass kein Zugang zu Smartphone, Tablet oder Computer erfolgen kann. Die Schülerinnen und Schüler profitieren in der Regel primär von diesem Entzug und dem klar strukturierten Tagesablauf; besondere Unterrichtsmaßnahmen sind insbesondere zu Beginn erforderlich und beziehen sich auf:

- kurze, überschaubare Arbeitseinheiten, um die Konzentrationsfähigkeit zu erhöhen
- langsames Gewöhnen an schulisches Arbeiten durch starke Rhythmisierung und Berücksichtigung schnell eintretender Erschöpfung
- langsame, aber kontinuierliche Steigerung des Anspruchsniveaus
- geduldiges Eingehen auf Frustration, Verzweiflung, Wut angesichts bestehender Lernrückstände und des Verlustes erworbenen Wissens
- Motivierung zur Beschäftigung mit realen Lebenswelten über geeignete Themenwahl

Wiedereingliederung in die Stammschule

Maßnahmen im Rahmen der individuellen Unterstützung (§ 32 BaySchO)

- Beratungslehrkräfte und Kolleginnen und Kollegen aus der Schulpsychologie unterstützen die Klassenlehrkräfte hinsichtlich Verhaltensbeobachtung und Beratung, wirken bei Elterngesprächen mit und helfen bei der Einleitung weiterer Hilfen
- regelmäßige Treffen mit einer Vertrauensperson, z. B. einer Schulpsychologin

Schullandheim oder längere Unterrichtsgänge

- Die Lehrkräfte haben sicherzustellen, dass kein oder – je nach Absprache mit den Erziehungsberechtigten und den Therapeutinnen und Therapeuten – nur ein zeitlich stark begrenzter Zugriff auf Smartphones oder Tablets möglich ist.

Sport

- keine speziellen Maßnahmen erforderlich
- evtl. Rücksichtnahme auf Konditionsschwächen, Überforderungen vermeiden

Kurzfristige Maßnahmen

- Anbahnen von Kontakten mit Beratungsstellen, Suchtambulanzen, Notfallambulanzen der kinder- und jugendpsychiatrischen Kliniken
- stundenweise Rückführung
- Entwicklung eines individuellen (reduzierten) Lern- und Stundenplans
- Nichtteilnahme am Unterricht gemäß § 20 BaySchO während der Dauer regelmäßiger Therapiebesuche
- Aussetzen der Notengebung für einen festgelegten Zeitraum
- Erstellen eines Zeitplans für die Nacharbeitung der wichtigen, curricular aufeinander aufbauenden Themen der Hauptfächer
- Aufklärung der Klasse, wenn gewünscht

Thematisierung in der Klasse

- Der Komplex der problematischen Mediennutzung umfasst vielfältige für Kinder und Jugendliche relevante Themen, zu denen auch die Spielsucht zählt. Im Rahmen der Medienerziehung werden bereits für den Vorschul- und Grundschulbereich Präventionsprogramme angeboten. Es empfiehlt sich, abhängig von der Altersgruppe und den jeweils aktuellen Interessen und Problemen (z. B. Verherrlichung von Gewalt oder Verharmlosung problematischen Verhaltens im Internet), mit der ganzen Klasse (u. U. auch klassenübergreifend) Projekte durchzuführen und über Gefahren aufzuklären.

Literatur- und Quellenverzeichnis

- Deutsches Ärzteblatt (2018): ICD-11 WHO stellt neuen Diagnoseschlüssel vor. Zugriff am 31.05.2019. Verfügbar unter: <https://www.aerzteblatt.de/nachrichten/>
- Freisleder, F. J., Hordych, H. (2014): Anders als die anderen. Was die Seele unserer Kinder krank macht. München: Piper Verlag, S. 119–137.

Weiterführende Literaturhinweise und ergänzende Materialien

Fachbuch

- Illy, D. (2020): Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit: Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Urban&Fischer Verlag.
- Strauf, H. (2015): Mediensucht: Abhängigkeit von digitalen Medien erkennen und vorbeugen (5. bis 10. Klasse). Hamburg: Persen Verlag (Thema: Medienkompetenz entwickeln).

Kinderbuch

- Javaux, A. (2023): Meine digitale Familie. Berlin: Kindermann Verlag (Thema: Ein Buch über den achtsamen Umgang mit digitalen Medien: Als die Kinder Tablets geschenkt bekommen, beachten sie ihren Hund Krümel nicht mehr. Ab Grundschule.).

Webseiten

- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend u. a. (2023): Schau hin: Medien ohne Ende - wann ist viel zu viel? Zugriff am 31.04.2023. Verfügbar unter: <https://www.schau-hin.info/>
- Jugendschutz.net (2023): Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien ermöglichen. Zugriff am 31.04.2023. Verfügbar unter: <https://www.jugendschutz.net> (Thema: Jugendschutz.net ist das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet.).
- Klick safe (2023): Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz. Zugriff am 31.04.2023. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de> (Thema: Klick safe setzt den Auftrag der EU-Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und Neuen Medien zu vermitteln.).
- mebis (2023): Umfangreiche Materialien zu Safer Internet, Medienerziehung allgemein, Risiken und Gefahren aus dem Cyberraum, Cybermobbing, Gewalt in Computerspielen. Zugriff am 31.04.2023. Verfügbar unter: <https://mebis.bayern.de>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. KIM-Studie 2018. Zugriff am 31.04.2023. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/>

Filme

- Accenture Dienstleistungen über mebis Mediathek (2022): Umgang mit social media (Thema: Chancen und Herausforderungen der sozialen Medien. Ab Sekundarstufe II).
- WDR über mebis Mediathek (2023): Süchtig nach Games und Social Media (Thema: Situation nach Corona, Hilfsangebote. Ab Grundschule.).