

# Vorwort

»Eine Gesellschaft offenbart sich nirgendwo deutlicher als in der Art und Weise, wie sie mit ihren Kindern umgeht. Unser Erfolg muss am Glück und Wohlergehen unserer Kinder gemessen werden, die in einer jeden Gesellschaft zugleich die verwundbarsten Bürger und deren größter Reichtum sind.«  
Nelson Mandela

In der Corona-Pandemie sind Homeschooling und die Nutzung digitaler Medien in der Kindheit als alternativlos dargestellt worden und haben das Leben unserer Kinder bestimmt. Die Nutzungszeiten haben zugenommen und andere Aktivitäten und sozialer Austausch waren eingeschränkt. Kinder, Jugendliche und Heranwachsende sind für die Versuchungen und Gefahren des technischen Fortschritts besonders empfänglich. Für eine gesunde Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist ein selbstbestimmter Umgang mit den Errungenschaften der Technik von zunehmender Wichtigkeit.

Immer häufiger wenden sich Eltern hilfesuchend an Beratungsstellen, da ihre Kinder sich in den Weiten des World Wide Web zu verlieren drohen und das Internet, ein Computerspiel oder das Smartphone den Alltag prägen. Schule, Freundschaften und Hobbys werden vernachlässigt, und die ganze Aufmerksamkeit konzentriert sich auf den Computer, das Smartphone oder das Onlinespiel. Hier erleben Jugendliche Erfolge, Anerkennung und Akzeptanz, die im realen Leben nur mit Mühe und Beharrlichkeit zu erringen sind. So wird die virtuelle Welt von einigen Jugendlichen positiver als das wirkliche Leben – das »real life« – erlebt, hier können sie abschalten und vergessen. Dies ist Manchen in der realen Welt kaum möglich.

Die digitale Kommunikationstechnologie eröffnet neue Horizonte. Junge Menschen müssen lernen, mit diesen Möglichkeiten und Versuchungen umzugehen. Einigen gelingt ein selbstbestimmter Umgang jedoch nicht. Dieses Buch behandelt die Thematik der Computer- und Internetsucht bei Kindern, Jugendlichen, Heranwachsenden und Erwachsenen. Die Errungenschaften digitaler Kommunikationstechnologie sollen damit nicht in Frage gestellt werden. In Bezug auf die Entwicklung von jungen Menschen ist aber die Frage nach dem Zeitpunkt, der Menge, dem Inhalt und der Art und Weise des Umgangs zu stellen. Die Frage nach dem, was Kinder für eine gesunde Entwicklung hin zu einer selbstbestimmten Persönlichkeit benötigen, sollte stärker in den Vordergrund rücken. Die Entwicklung des Kindes sollte zum Leitfaden werden. Schwerpunkte der 3. Auflage sind Entwicklungs-

aspekte und die Digitalisierung der Kindheit und das Thema Digitalisierung und Bildung.

Es ist gelungen, für die 3. Auflage ausgewiesene Experten<sup>1</sup> für die einzelnen Themen zu gewinnen. Es wird eingegangen auf Epidemiologie, Soziologie und die Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung und die Hirnentwicklung, auf Schulleistungen und die Digitalisierung der Bildung, auf Gewalt, Cybersex und Cybermobbing. Klinische Aspekte der Medien- und Computersucht werden ergänzt durch Fallbeispiele. Konkrete Ansätze aus der Praxis für Beratung, Erziehung, Behandlung und Prävention runden die Thematik ab. Neben theoretisch-wissenschaftlichen Aspekten geht es auch um praxisnahe, handlungsrelevante Anregungen im Umgang mit dieser aktuellen Thematik.

Jedes Kapitel kann für sich gelesen werden. Deshalb kommt es zu gewissen Überschneidungen und je nach zitierten Studien manchmal auch unterschiedlichen Zahlen. Unterschiedliche Sichtweisen begründen sich aus den fachlichen Schwerpunkten der Autoren. Das Buch ist der Versuch, sich diesem komplexen Thema aus unterschiedlichen Perspektiven zu nähern.

Ohne das beharrliche Drängen von Herrn Dr. Poensgen, dieses Buch im Kohlhammer Verlag herauszugeben, wäre es nicht erschienen. Umso erfreulicher ist es, dass es bereits in dritter aktualisierter und erweiterter Auflage vorliegt. Ihm und besonders Frau Brutler und Herrn Rose vom Kohlhammer Verlag danke ich für die gute Zusammenarbeit. Mein herzlicher Dank gilt weiter den Autorinnen und Autoren für ihre Beiträge an diesem Buch.

Hannover, Januar 2023

Christoph Möller

#### **Diagnostische Kriterien für »Computerspielstörung« (6C51, »Gaming Disorder«) in der ICD-11 (WHO 2021, eigene Übersetzung)**

Die Computerspielstörung ist durch ein Muster von anhaltendem oder wiederkehrendem Spielverhalten (»digitales Spielen« oder »Videospielen«) gekennzeichnet, das online (d. h. über das Internet) oder offline stattfinden kann und sich durch Folgendes äußert:

1. beeinträchtige Kontrolle über das Computerspiel (z. B. über den Beginn, die Häufigkeit, die Intensität, die Dauer, die Beendigung, den Kontext);
2. zunehmende Priorität des Spielens in dem Maße, dass das Spielen Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat;
3. Fortsetzung oder Eskalation des Computerspielverhaltens trotz des Auftretens negativer Konsequenzen.

---

1 Zugunsten einer lesefreundlichen Darstellung wird in der Regel die neutrale bzw. männliche Form verwendet. Diese gilt für alle Geschlechtsformen (weiblich, männlich, divers).

Das Muster des Spielverhaltens kann kontinuierlich oder episodisch und wiederkehrend sein. Das Spielverhalten führt zu einem ausgeprägten Leidensdruck oder einer erheblichen Beeinträchtigung in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen oder anderen wichtigen Funktionsbereichen. Das Spielverhalten und andere Merkmale sind normalerweise über einen Zeitraum von mindestens 12 Monaten zu beobachten, damit eine Diagnose gestellt werden kann, obwohl die erforderliche Dauer verkürzt werden kann, wenn alle diagnostischen Anforderungen erfüllt sind und die Symptome schwerwiegend sind.

**Ausschlussdiagnosen:**

Riskantes Computerspiel (»Hazardous Gaming«; QE22)

Bipolare Störung, Typ 1 (6 A60)

Bipolare Störung, Typ 2 (6 A61)

Anmerkungen: Die Computerspielstörung 6C51 kann als »überwiegend online« (6C51.0) oder »überwiegend offline« (6C51.1) differenziert werden. Die »Glücksspielbezogene Störung« ist unter 6C50 zu kodieren. Andere internetbezogene Störungen sind unter 6C5Y einzuordnen, soweit sie spezifizierbar sind (z.B. »Social Media Disorder«) oder unspezifisch unter 6C5Z.

Die Übersicht der »Diagnostischen Kriterien für »Computerspielstörung« (6C51, »Gaming Disorder«) in der ICD-11« ist dem Kapitel 11 »Jugendpsychiatrische Aspekte der Medien- und Computersucht« von Rainer Thomasius, Anneke Aden und Kay Uwe Petersen entnommen.