

## **Antrag**

**der Abg. Andreas Deuschle u. a. CDU**

**und**

## **Stellungnahme**

**des Ministeriums für Arbeit und Sozialordnung,  
Familie, Frauen und Senioren**

### **Gefahren der Internetsucht**

Antrag

Der Landtag wolle beschließen,  
die Landesregierung zu ersuchen  
zu berichten,

1. ob ihr bekannt ist, wie hoch der Anteil derjenigen Menschen zwischen 14 bis 64 Jahren in Baden-Württemberg ist, die vom Internet abhängig sind, insbesondere bei denen eine Internetabhängigkeit wahrscheinlich ist und bei denen eine „problematische Internetnutzung“ bei mindestens vier Stunden online vorliegt;
2. ob sich auch in Baden-Württemberg im Bereich der Art und Häufigkeit der Internetabhängigkeit erhebliche Unterschiede in der Altersstruktur und im Geschlecht feststellen lassen;
3. wie hoch der Anteil derjenigen in Baden-Württemberg ist, die in der Nutzung von Online-Computerspielen, insbesondere der Online-Rollenspiele, wie etwa Diablo 3 oder World of Warcraft, als abhängig einzustufen sind;
4. wie sie die Gefahren im Umgang und der Nutzung des Internets, insbesondere für Kinder und Jugendliche, bewertet;
5. ob ihr Zahlen bekannt sind, wie hoch die Kosten geschätzt werden, die Internetabhängigen durch ihre Sucht jährlich entstehen, insbesondere im Zusammenhang mit der Nutzung von Online-Rollenspielen wie etwa Diablo 3 oder World of Warcraft, für die ein monatliches Entgelt zu entrichten ist;
6. welche Therapieformen im Zusammenhang mit der Internetabhängigkeit am erfolgreichsten, ambulant wie stationär, angewandt werden;
7. wie hoch die jährlichen Kosten für die Therapien der Internetabhängigkeit sind;

Eingegangen: 16. 10. 2014 / Ausgegeben: 19. 11. 2014

*Drucksachen und Plenarprotokolle sind im Internet  
abrufbar unter: [www.landtag-bw.de/Dokumente](http://www.landtag-bw.de/Dokumente)*

*Der Landtag druckt auf Recyclingpapier, ausgezeichnet mit dem Umweltzeichen „Der Blaue Engel“.*

8. wie sie die Ausbildung der Fachkräfte im sozialen und therapeutischen Bereich, die für die Prävention und Behandlung exzessiver Computer- und Internetnutzung in Betracht kommen, bewertet – auch im Hinblick auf die Zahl der zur Verfügung stehenden Fachkräfte im ambulanten und stationären Bereich;
9. welche Maßnahmen sie zur Suchtprävention diesbezüglich bei Kindern und Jugendlichen, aber auch bei Erwachsenen, bereits ergriffen hat bzw. in Zukunft darüber hinaus ergreifen wird.

15.10.2014

Deuschle, Dr. Stolz, Rau, Wald, Teufel, Schreiner CDU

### Begründung

Während die Nutzung des Mediums Internet mit seinen vielfältigen Möglichkeiten selbstverständlich geworden ist, wird seit etwa zehn Jahren ein Phänomen beobachtet, das „pathologischer Computer- oder Internetgebrauch“ genannt wird. Es zeichnet sich bei den Betroffenen durch eine exzessive Computer- und Internetnutzung aus, die bis hin zu einem Abhängigkeitsverhalten reichen kann. Einen besonders breiten Raum nimmt dabei die Online-Computerspielsucht ein. Aktuelle internationale Studien, die vorwiegend Jugendliche befragen, stufen zwischen 1,6 Prozent und 8,2 Prozent der Internetnutzer als „abhängig“ ein.

Man geht davon aus, dass alleine in Deutschland mehr als eine halbe Million Bürger internetsüchtig sind. Allein in der Altersgruppe zwischen 14 und 64 Jahren haben Schätzungen zufolge etwa 2,5 Millionen Deutsche einen „problematischen“ Internetkonsum.

Die vom Bundesministerium seit 2010 geförderte Studie „PINTA“ der Universität Lübeck und Greifswald beziffert zum ersten Mal die Internetabhängigkeit in Deutschland. Etwa 1 Prozent der 14- bis 64-jährigen in Deutschland wird als internetabhängig eingestuft. 4,6 Prozent der 14- bis 64-jährigen werden als problematische Internetnutzer angesehen. In der Regel sind nach dieser Studie Jugendliche und junge Erwachsene häufiger betroffen. In der Altersgruppe der 14- bis 24-jährigen ist die Verbreitung am größten: 2,4 Prozent abhängige und 13,6 Prozent problematische Internetbenutzer.

Für World of Warcraft erreichte die Zahl der Abonnements allein für die erste Version bundesweit im 3. und 4. Quartal 2010 weltweit mit mehr als 12 Millionen ihren vorläufigen Höchststand. Allein im Jahr 2013 generierte das Spiel einen Umsatz von 1.041 Millionen Dollar und hielt einen Marktanteil von 36 Prozent des MMORPG-Bereiches. Es hält den Weltrekord für das beliebteste Multiplayer-Online-Rollenspiel. Für November wurde bereits die fünfte Erweiterung angekündigt. Mit 3,5 Millionen Exemplaren hat Diablo 3 den Titel als das am ersten Tag am schnellsten verkaufte Computerspiel inne.

## Stellungnahme

Mit Schreiben vom 6. November 2014 Nr. 55-0141.5/15/5896 nimmt das Ministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie, Frauen und Senioren in Abstimmung mit dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport sowie dem Staatsministerium zu dem Antrag wie folgt Stellung:

*Der Landtag wolle beschließen,  
die Landesregierung zu ersuchen  
zu berichten,*

- 1. ob ihr bekannt ist, wie hoch der Anteil derjenigen Menschen zwischen 14 bis 64 Jahren in Baden-Württemberg ist, die vom Internet abhängig sind, insbesondere bei denen eine Internetabhängigkeit wahrscheinlich ist und bei denen eine „problematische Internetnutzung“ bei mindestens vier Stunden online vorliegt;*
- 2. ob sich auch in Baden-Württemberg im Bereich der Art und Häufigkeit der Internetabhängigkeit erhebliche Unterschiede in der Altersstruktur und im Geschlecht feststellen lassen;*

Valide epidemiologische Daten liegen für Baden-Württemberg nicht vor. Es gibt jedoch Erkenntnisse aus aktuellen Studien. In einer der größten bisherigen Studien untersuchten Rumpf et al. 2011 die Prävalenz der Internetabhängigkeit in Deutschland (PINTA) anhand einer Stichprobe von 15.024 Personen im Alter von 14 bis 64 Jahren. Zusammen mit der Nachuntersuchung PINTA-DIARI (Rumpf et al. 2013) ergeben sich für Deutschland folgende Prävalenzschätzungen, wobei die DSM-5-Kriterien für Computerspielsucht auch auf andere Internetaktivitäten angewendet wurden (diese Definition ist weiter gefasst als die anderer Studien):

Altersgruppe	Gesamt (%)	Weiblich (%)	Männlich (%)
14 bis 64	1,0	0,8	1,2
14 bis 24	2,4	2,4	2,5
14 bis 16	4,0	4,9	3,1

Die Daten der PINTA-Studie ergaben auch eine Gruppe mit problematischem Internetgebrauch, die insgesamt 4,6 % der Befragten betrifft (Frauen 4,4 %, Männer 4,9 %). Auch hier zeigten sich hohe Raten bei den jüngeren Altersgruppen und dort vor allem bei weiblichen Personen. Für die 14- bis 24-Jährigen ergab sich insgesamt ein Anteil von 13,6 % (14,8 % bei Mädchen und jungen Frauen und 12,4 % bei Jungen und jungen Männern). In der jüngsten Altersgruppe von 14 bis 16 Jahren wiesen 15,4 % einen problematischen Internetgebrauch auf (17,2 % der Mädchen und 13,7 % der Jungen).

Die Nachuntersuchung PINTA-DIARI 2013 zeigte u. a., dass

- komorbide psychische Erkrankungen mit dem Vorliegen von Abhängigkeit assoziiert sind;
- die Internetabhängigkeit mit deutlichen negativen Auswirkungen verbunden ist und dies sowohl für das Online-Spielen wie auch für Soziale Netzwerke und andere Internetanwendungen gilt;
- neben den Computerspielen auch Soziale Netzwerke und weitere Anwendungen zu einer Abhängigkeit führen können;
- Frauen eine stärkere Gefährdung durch Soziale Netzwerke zeigen, männliche Teilnehmer eher durch Computerspiele, woraus gefolgert werden kann, dass die bislang meist auf Computerspieler zugeschnittenen Interventionsangebote um den Bereich Soziale Netzwerke erweitert werden sollten.

(Quelle: Rumpf, H. J. et al., 2011: Prävalenz der Internetabhängigkeit/PINTA; Rumpf, H. J. et al., 2013: Prävalenz der Internetabhängigkeit – Diagnostik und Risikoprofil/PINTA-DIARI).

3. *wie hoch der Anteil derjenigen in Baden-Württemberg ist, die in der Nutzung von Online-Computerspielen, insbesondere der Online-Rollenspiele, wie etwa Diablo 3 oder World of Warcraft, als abhängig einzustufen sind;*

Hierzu liegen der Landesregierung und den im Rahmen der Beantwortung eingebundenen Institutionen keine Zahlen oder Erkenntnisse vor.

4. *wie sie die Gefahren im Umgang und der Nutzung des Internets, insbesondere für Kinder und Jugendliche, bewertet;*

Die Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche eröffnet grundsätzlich große Chancen auf Entwicklung zusätzlicher Kompetenzen. Gleichzeitig birgt die Nutzung aber auch Risiken hinsichtlich des Sozialverhaltens, der Gesundheit und emotionaler sowie kognitiver Dimensionen. Dabei gilt, dass eine problematische Internetnutzung bei einem jungen Menschen folgenlos sein, bei einem anderen jedoch auch negative Konsequenzen haben kann. Ein Anliegen medienpädagogischer Arbeit und des Jugendmedienschutzes ist deshalb, erstens potenziell gefährdete junge Menschen zu erkennen und mit geeigneten pädagogischen Maßnahmen ansprechen zu können, zweitens insgesamt junge Menschen darin zu unterstützen, ihre Mediennutzung kritisch und reflektierend zu gestalten.

Gleichzeitig wird das Internet von einigen Jugendlichen kompensatorisch genutzt (z. B. Selbstbestätigung durch Erfolge bei Internetspielen, Jugendliche mit unzureichenden sozialen Kompetenzen finden „virtuelle“ Freunde) (EU NET ADB Konsortium 2013). In einem europäischen Vergleich ist die Rate der Kinder und Jugendlichen (befragt wurden 14- bis 17-Jährige), die eine Internetabhängigkeit bzw. ein Risiko für eine Internetabhängigkeit aufweisen, in Deutschland am zweitgeringsten (nach Island). 9,7% der Befragten zeigen ein Risikoverhalten, 0,9% leiden an einer Internetabhängigkeit (EU NET ADB Konsortium 2013). Auch abgesehen von einer Internetabhängigkeit sind Kinder und Jugendliche im Internet bestimmten Risiken ausgesetzt. So gaben beispielsweise 58,8% der für die europäische Studie befragten Jugendlichen an, dass sie im Internet bereits mit sexuellen Bildern konfrontiert waren. 18,4% der Gesamtstichprobe gaben an, dass sie diese Erfahrungen als schädlich wahrgenommen haben (EU NET ADB Konsortium 2013). In diesem Zusammenhang erscheint es wichtig, dass Jugendliche Medienkompetenzen vermittelt bekommen und dahingehend geschult werden.

5. *ob ihr Zahlen bekannt sind, wie hoch die Kosten geschätzt werden, die Internetabhängigen durch ihre Sucht jährlich entstehen, insbesondere im Zusammenhang mit der Nutzung von Online-Rollenspielen wie etwa Diablo 3 oder World of Warcraft, für die ein monatliches Entgelt zu entrichten ist;*

Hierzu liegen der Landesregierung und den im Rahmen der Beantwortung eingebundenen Institutionen keine Zahlen oder Erkenntnisse vor.

6. *welche Therapieformen im Zusammenhang mit der Internetabhängigkeit am erfolgreichsten, ambulant wie stationär, angewandt werden;*

Als besonders wirksam haben sich in der bisherigen klinischen Erfahrung und unter Berücksichtigung der Ergebnisse der Studie von King et al. (2011) kognitiv-behaviorale Psychotherapieverfahren herausgestellt, die auf die Förderung der intrinsischen Motivation zur Reduktion von Online-Zeiten fokussieren (Leménager, Wölfling et al., 2014). Hauptziele der Behandlung der Internet- und Computerspielsucht sind:

- Abstinenz vom problematischem Verhalten bzw. die Reduzierung der Online-Zeiten auf ein normales Maß;
- Wiedererlernen von alternativen Verhaltensweisen, wie z. B. durch die Online-Nutzung vernachlässigte Aktivitäten bzw. Hobbys. Dazu zählt ebenso die (Wieder-)Aufnahme (realer) sozialer Kontakte, die schon allein durch die Therapieform des Gruppensettings deutlich befördert wird;
- Reduktion von psychiatrischer Begleitsymptomatik;
- Klärungsorientierter Erkenntnisgewinn der individuellen Störungsgenese.

Die Therapie setzt auf die Kombination von Einzel- und Gruppentherapeutischen Sitzungen im ambulanten Setting, da die Konfrontation mit den häuslichen Lebensbedingungen und auch das Erleben von Misserfolgserlebnissen (wie z. B. Rückfälle) direkt in den therapeutischen Prozess mit einbezogen werden können. Das Gruppensetting bietet sich dabei als Therapieform besonders an, da die Betroffenen lernen, Rückhalt in der Gruppe zu finden.

Die Entscheidung, stundenlang das Internet zu nutzen oder zu spielen, ist für die Betroffenen von teilweise nicht sofort erkennbaren gedanklichen und emotionalen Prozessen beeinflusst. In der individuellen Beobachtung des Spielverhaltens der Patientinnen und Patienten soll anhand bestimmter Spielsequenzen herausgearbeitet werden, welche Prozesse an der Entscheidung, das Spiel fortwährend aufzusuchen, beteiligt sind (Wölfling et al. 2008).

Die Exposition der Patientinnen und Patienten mit ihrem Avatar aus dem bevorzugten Online-Spiel gehört zu den wirksamen Methoden im Rahmen der Verhaltenstherapie. Der Avatar, der für die Patientin bzw. den Patienten stellvertretend das Online-Universum auf virtuellen Streifzügen durchzog, tritt nun zum ersten Mal in die therapeutische Realität (physikalisch, hier als Farbausdruck) und muss sich durch die Mitpatientinnen und -patienten bewerten oder auch bewundern lassen. Dies ist zumeist ein hoch emotionaler Moment für die Patientin bzw. den Patienten. Die Aufgabe für die Patientinnen und Patienten liegt nun darin, in einer Art Nachbewertung der meist über Jahre andauernden exzessiven Spielzeiten herauszuarbeiten, welche Eigenschaften des Avatars aus aktueller Sicht negativ bewertet und in der virtuellen Welt zurückgelassen werden und welche positiv in das reale Lebensbild der Patientin bzw. des Patienten mit einbezogen werden können.

Um auf Abstand vom Sog des Online-Universums gehen zu können und damit eine Computerspielabstinenz zu erreichen, ist es notwendig, sich von der Spielgemeinschaft und der Dynamik des Spielaufes klar zu distanzieren. Oft ist es sehr schmerzhaft für die Patientin bzw. den Patienten das liebgewonnene „zweite Ich“ zu verlassen bzw. sich von seinem Avatar zu verabschieden (Leménager et al., 2013). Zuviel Zeit, Vorstellungen, Geduld, Wünsche und Erfahrungen mit den anderen virtuellen Spielpartnern stecken in der Figur des Avatars.

Die Variablen, die die abstinenten Patientinnen und Patienten als besonders wirksam beschreiben, sind sowohl der Rückhalt in der Therapiegruppe als auch die wieder neu aufgenommenen realen sozialen Kontakte. Mit dem Zusammenspiel von Selbstreflektion, wieder entdeckter Körperlichkeit, direktem sozialem und emotionalem Feedback sowie neu erlernten Stressbewältigungsmechanismen sind die Chancen hoch, den Therapieerfolg über das therapeutische Setting hinaus aufrecht zu erhalten. Im Rahmen einer multizentrischen randomisiert-kontrollierten Behandlungsstudie werden die oben genannten und weitere ergänzende verhaltenstherapeutische Module im Rahmen eines strukturierten Behandlungsmanuals (Wölfling et al. 2012) auf ihre Wirksamkeit hin überprüft, wobei das Studiendesign die wesentlichen wissenschaftlichen Anforderungen an Behandlungsstudien, die zur Evaluation von Psychotherapieverfahren postuliert werden, berücksichtigt.

Für den Bereich der stationären Versorgung bieten bisher nur wenige Kliniken Spezialangebote für Computerspiel-/Internetabhängige Personen an. Die Behandlungen finden in der Regel mehrwöchig in Rehabilitationskliniken statt, die Beantragung hierfür erfolgt über die zuständige Suchtberatungsstelle des Landkreises bzw. kirchliche Träger beim Rentenversicherungsträger.

#### *7. wie hoch die jährlichen Kosten für die Therapien der Internetabhängigkeit sind;*

Der Landesregierung liegen hierzu keine Erkenntnisse vor, da hierzu einheitliche diagnostische Kriterien fehlen. Auch bildet bei den Therapien die Internetabhängigkeit nur ein kleines Spektrum der zu behandelnden Krankheitsbilder ab, sodass der auf dieses Krankheitsbild entfallende Kostenanteil nicht gesondert betrachtet werden kann.

8. *wie sie die Ausbildung der Fachkräfte im sozialen und therapeutischen Bereich, die für die Prävention und Behandlung exzessiver Computer- und Internetsnutzung in Betracht kommen, bewertet – auch im Hinblick auf die Zahl der zur Verfügung stehenden Fachkräfte im ambulanten und stationären Bereich;*

Die Suchtberatungsstellen in Baden-Württemberg sind in ihrem Versorgungsbereich grundsätzlich für alle Suchtformen zuständig, sowohl für Substanzabhängigkeiten wie auch für Verhaltenssuchte. Die Fachkräfte der Psychosozialen Beratungsstellen für Abhängigkeitserkrankungen sind nach den fachlichen Standards für die psychosoziale Beratung, Behandlung und Begleitung von Suchtkranken und deren Angehörigen ausgebildet.

Neben den Kommunen fördert die Landesregierung diese Suchberatungsstellen auf der Grundlage der Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Arbeit und Soziales zur Gewährung von Zuwendungen für Psychosoziale Beratungs- und ambulante Behandlungsstellen für Suchtgefährdete und -kranke sowie für Kontaktläden (VwV-PSB/KL) vom 28. November 2008. Ziffer 4 der VwV-PSB/KL bestimmt u. a. die Qualifikationen der Fachkräfte in den Suchtberatungsstellen als Zuwendungsvoraussetzung für die Landesförderung.

Ferner wurde die Landesförderung der Suchtberatungsstellen ab dem Jahr 2009 von deren Einbindung in die Kommunale Suchthilfenetzwerke abhängig gemacht, die sich als belastbare Grundstruktur schon vielfältig auch für den problematischen Umgang mit den digitalen Medien bewährt haben. Sie wurden beispielsweise als Basis bei der Umsetzung des Glücksspielstaatsvertrages genutzt. Dabei wurden keine neuen Sonderstrukturen aufgebaut, sondern die bisherigen Strukturen so verstärkt, dass auch problematische und pathologische Spieler gut versorgt werden können. Dies umfasst auch den Bereich des Spielens im Internet.

9. *welche Maßnahmen sie zur Suchtprävention diesbezüglich bei Kindern und Jugendlichen, aber auch bei Erwachsenen, bereits ergriffen hat bzw. in Zukunft darüber hinaus ergreifen wird.*

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) berät die Kommissionen, die derzeit die neuen Bildungspläne erarbeiten. Diese Bildungspläne treten ab dem Schuljahr 2016/2017 in Kraft und stärken Medienkompetenz durch eine Leitperspektive Medienbildung. Ziel des LMZ ist es, Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene, so zu unterstützen, dass diese mit Medien und innerhalb der Mediengesellschaft kompetent, sozial verantwortlich, selbstbewusst und kreativ handeln können. Dabei kommt es insbesondere darauf an, den Kindern und Jugendlichen im Sinne von Prävention einen achtsamen Umgang nahe zu bringen. Dazu gehört auch, sie anzuhalten, die Mediennutzungszeiten zu begrenzen, Medien reflektiert zu nutzen und ihnen Alternativen zur Mediennutzung in der Freizeit aufzuzeigen.

Prävention muss einsetzen, bevor eine Schädigung von Kindern und Jugendlichen eintreten kann. Daher setzt das LMZ sehr früh mit Aufklärung an. Themen, zu denen das LMZ im Bereich Pädagogischer Jugendmedienschutz bereits heute Angebote macht, sind u. a.

- sicherer Umgang mit Computer und Internet: Passwörter, Nicknames, Antiviren-Software, Umgang mit E-Mail, richtig Recherchieren, gute Seiten;
- Inhalte: Umgang mit pornografischen Inhalten, z. B. sexuelle und/oder herabwürdigende Belästigung in Chats, Gewalt, Rassismus;
- Datenschutz und Persönlichkeitsrechte;
- Umgang mit Handy und Smartphone;
- Werbung und „Abzocke“ beim Surfen, Online-Käufe, Online-Banking, Up- und Downloads;
- Umgang miteinander, Kommunikation Soziale Netzwerke, Mobbing;
- Suchtfragen, z. B. bei Spielen, Sexseiten, etc.

Diese Angebote können zentral über die medienpädagogische Beratungsstelle des LMZ abgerufen werden ([beratungsstelle@lmz-bw.de](mailto:beratungsstelle@lmz-bw.de)).

Um Informationsveranstaltungen, Praxisworkshops und Fortbildungen für die genannten Zielgruppen im ganzen Land durchführen zu können, hat das LMZ einen Kreis von ca. 70 Referentinnen und Referenten in einer zertifizierten Ausbildung auf diese Aufgabe vorbereitet. Daneben unterstützt die medienpädagogische Beratung in den Medienzentren. Zahlreiche Referenten bieten spezielle Veranstaltungen zu Mediensucht-Fragen an.

Diese Referenten führen im Auftrag des LMZ landesweite Veranstaltungen durch, die eine hohe Nachfrage erfahren. So erreicht das LMZ im Rahmen der Medienkompetenz-Initiative „Kindermedienland“ der Landesregierung und in Umsetzung der „Handlungsempfehlungen des Sonderausschusses Winnenden und Wendlingen“ jährlich über 30.000 interessierte Eltern, Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte in über 1.300 Veranstaltungen.

Die seit dem Jahr 2010 durchgeführte und im Jahr 2013 von der Landesregierung fortgesetzte und verstetigte Initiative Kindermedienland zielt darauf ab, die IT- und Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen, Eltern und anderen Erziehungsverantwortlichen im Land zu stärken. Im Rahmen der Initiative werden die zahlreichen Projekte, Aktivitäten und Akteure im Land über die Webseite [www.kindermedienland-bw.de](http://www.kindermedienland-bw.de) gebündelt und vernetzt sowie durch eigene Medienkompetenzprogramme der Initiative Kindermedienland ergänzt. Die Initiative erfüllt dabei eine wichtige Ergänzungsfunktion zu den medienpädagogischen Angeboten, die in den fachlich zuständigen Ressorts vorgehalten werden. Wichtige Partner der Initiative sind neben dem Landesmedienzentrum (LMZ) die Medien und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) sowie die Landesanstalt für Kommunikation (LFK).

Ergänzende Materialien zum Thema Medienbildung erhalten alle interessierten Eltern und Lehrkräfte außerdem unter <http://www.lmz-bw.de/medienbildung> – dem zentralen medienpädagogischen Portal des Landes Baden-Württemberg. Hier gibt es einen eigenen Bereich „Jugendmedienschutz“, in dem z. B. im Bereich Computerspiele auch Beratungsstellen in Baden-Württemberg (z. B. bei exzessiven Spielverhalten) aufgelistet sind. Speziell für Eltern gibt das LMZ einen Eltern-Ratgeber „Medien – aber sicher“ heraus, der bei [beratungsstelle@lmz-bw.de](mailto:beratungsstelle@lmz-bw.de) bestellt werden kann. All diese Angebote beschäftigen sich u. a. auch mit dem Thema Mediensucht. Beispiele für besondere medienbildnerische Programme des LMZ sind ferner das Schüler-Medienmentoren-Programm sowie die Programme „101 Schulen“ und „Eltern-Medienmentoren“, die beide Teil des Maßnahmenkatalogs der Initiative Kindermedienland sind und vom LMZ im Auftrag des Staatsministeriums durchgeführt werden.

Mit dem Schüler-Medienmentoren-Programm (SMEP) bildet das LMZ im Auftrag des Kultusministeriums jedes Jahr etwa 600 Jugendliche zwischen 13 und 16 Jahren zu Schüler-Medienmentoren aus. Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie eigenverantwortlich eine Medien-AG oder ein Medien-Projekt an ihrer Schule leiten, ihre Lehrkräfte beim Medieneinsatz unterstützen und ihr Wissen an Mitschülerinnen und -schüler weitergeben können. In diesem Programm gibt es z. B. ein eigenes Modell „SMEP Jugendmedienschutz“, das Themen wie Datenschutz und Urheberrecht, Soziale Netzwerke, Cyber-Mobbing, illegale/legale Downloads und Smartphone-Nutzung beinhaltet und auch Suchtfragen thematisiert.

Im Rahmen des Programms „101 Schulen“ der Initiative Kindermedienland sollen jährlich an mindestens 101 Schulen im Land hochwertige medienpädagogische Bildungsveranstaltungen für Eltern, Schülerinnen und Schüler sowie Pädagogen durchgeführt werden. Themen sind beispielsweise Soziale Netzwerke (Facebook, Youtube, WhatsApp etc.), Handy und Smartphones, Datenschutz und Persönlichkeitsrechte, Cyber-Mobbing, Jugendsexualität und Internetpornografie, Einkaufen, Bestellen, Downloads aus dem Internet, Verbraucherschutz, Aktive Medienarbeit, Inszenierte Wirklichkeiten im TV, Richtig Recherchieren, Computerspiele. Auch in diesen Veranstaltungen werden jeweils an geeigneter Stelle Suchtfragen thematisiert.

Ferner erhalten Eltern Grundinformationen zu allen Themen kindlicher und jugendlicher Mediennutzung. Darüber hinaus werden interessierte Eltern im Rahmen des Programms Eltern-Medienmentoren der Initiative Kindermedienland zu Medienmentoren ausgebildet; sie sind im Anschluss in ihrer unmittelbaren Umgebung Ansprechpartner für andere Eltern, geben erste Informationen und Er-

ziehungstipps weiter und organisieren in Zusammenarbeit mit dem LMZ Veranstaltungen zur Medienerziehung vor Ort.

Das Thema Suchtprävention wird in verschiedenen Angeboten der Initiative Kindermedienland behandelt, wobei sich insbesondere die Programme „101 Schulen“ des LMZ und „Medienpädagogische Fortbildung für die Sozialpädagogische Familienhilfe“ der Aktion Jugendschutz mit dieser Problematik intensiv auseinandersetzen und den Betroffenen entsprechende Hilfestellungen bieten.

Darüber hinaus wurde das interaktive und geschlechtsspezifische Lernprojekt Mädchen SUCHT Junge durch die Kommunalen Suchtbeauftragten/Beauftragten für Suchtprophylaxe der Stadt- und Landkreise entwickelt. Es besteht aus vier wesentlichen Themen, eines dieser Themen behandelt den Umgang mit Medien, besonders dem Internet: „PC @ und Co“. Das Projekt wurde von der Landesregierung gefördert und wird seit 2010 flächendeckend in Baden-Württemberg für Schülerinnen und Schüler zwischen 13 und 15 Jahren angeboten.

Über das Dokumentationssystem dotsys werden die durchgeführten Maßnahmen der Suchtprävention erfasst und jährlich ausgewertet. Die Beteiligung erfolgt auf freiwilliger Basis. Die Daten der Kommunalen Suchtbeauftragten der Stadt- und Landkreise werden über das Landesgesundheitsamt Baden-Württemberg im Regierungspräsidium Stuttgart (LGA) erhoben. Im Jahr 2013 haben sich Kommunale Suchtbeauftragte aus zehn Stadt- und Landkreisen an der Dokumentation beteiligt. Im Jahr 2014 wurden 167 Maßnahmen zum Thema „problematischer Umgang mit dem Internet/Computer“ durchgeführt. Der Großteil der Maßnahmen richtete sich an Kinder und Jugendliche, aber auch an Multiplikatoren und Eltern.

Daneben wurden im Jahresbericht Suchtprävention der Landesstelle für Suchtfragen für das Jahr 2013 in der Kategorie „Problematischer Umgang mit dem Internet/Computer“ 432 Präventionsmaßnahmen dokumentiert und in der Kategorie „Problematischer Umgang mit anderen Medien (Fernsehen, Handy etc.)“ wurden 287 Maßnahmen genannt. Da Mehrfachnennungen möglich sind, kann man die Maßnahmen jedoch nicht summieren, sondern man muss davon ausgehen, dass die 287 Maßnahmen eine Teilmenge der dokumentierten 432 Maßnahmen darstellen. Die Landesstelle für Suchtfragen geht davon aus, dass die Präventionsaktivitäten in diesem und dem nächsten Jahr in ähnlicher Ausprägung stattfindet.

Die Aktion Jugendschutz hat Referentinnen und Referenten geschult und im Land Baden-Württemberg ein Netzwerk für die medienpädagogische Elternarbeit aufgebaut. Mit unterschiedlichen Angeboten – wie z. B. Elternabenden oder Multimedia-Wochenenden für Familien können diese Fachkräfte Familien im Bereich der Medienerziehung unterstützen und die Medienkompetenz von Familien fördern. Formen riskanter Mediennutzung aufgrund der o. g. Gefährdungspotenziale werden im Rahmen der Angebote thematisiert, Alternativen werden entwickelt. Durch den kontinuierlichen Austausch und die Zusammenarbeit im Landesnetzwerk wird die medienpädagogische Elternarbeit beständig weiterentwickelt. Das Projekt wurde von der Jugendenquete des Landtags empfohlen und wird von der Landesregierung gefördert.

Daneben unterstützen Angebote, die Kriterien zur Bewertung von Medien vermitteln, wie z. B. Auszeichnungen des „Pädi“ (pädagogisch wertvolle Computerspiele und Internetseiten), „frag Finn!“ (die Suchmaschine für Kinder) oder der „Kinder-Server“ Eltern bei der Auswahl von Medien in einem unüberschaubaren Markt.

Altpeter

Ministerin für Arbeit und Sozialordnung,  
Familie, Frauen und Senioren