

Antrag

des Abg. . Ruben Rupp und Anton Baron u. a. AfD

und

Stellungnahme

des Ministeriums für Soziales, Gesundheit und Integration

Risiken und Herausforderungen der exzessiven Verwendung von Computerspielen, Mobile Games und Spielkonsolen

Antrag

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

1. wie viele Kinder und Jugendliche in Baden-Württemberg in Bezug auf die Nutzung von Computerspielen, Mobile Games und Spielkonsolen aktuell als sog. Risiko-Gamer eingestuft werden und welche Entwicklung hier seit dem Jahr 2010 zu verzeichnen ist;
2. wie hoch unter der Gruppe gemäß Ziffer 1 der Anteil derjenigen Kinder und Jugendlichen einzustufen ist, die Anzeichen eines krankhaften Computerspielverhaltens aufweisen, und wie sich deren Anzahl seit dem Jahr 2010 entwickelt hat;
3. in welchem Umfang Kinder und Jugendliche aus Baden-Württemberg aktuell Online-Beratungsangebote für Internet- und Computerspielsüchtige (z. B. die Onlinesucht-Ambulanz OASIS) in Anspruch nehmen und welche Trends im Ländervergleich hier seit dem Jahr 2016 festgestellt werden können;
4. in welchem Umfang Kinder und Jugendliche wegen eines riskanten Medienkonsums derzeit in therapeutischen Facheinrichtungen des Landes behandelt werden und über welche Therapie-Strukturen Baden-Württemberg diesbezüglich aktuell verfügt;
5. mit welchen Maßnahmen der Landesregierung die in Baden-Württemberg aktuell vorhandenen Beratungs- und Therapieangebote für Menschen mit riskantem bzw. krankhaftem Computerspielverhalten derzeit gefördert werden;

6. in welchen Bereichen bestehender Therapieangebote die Landesregierung derzeit Verbesserungsbedarf sieht und mit welchen weitergehenden Fördermaßnahmen deshalb gegebenenfalls beabsichtigt wird, das Angebot an Beratungs- und Therapieeinrichtungen gemäß Ziffer 5 in Baden-Württemberg strukturell weiter auszubauen.

19.12.2022

Rupp, Baron, Wolle, Steyer, Klauß AfD

Begründung

In der elektronischen Spieleindustrie sind seit Jahren erhebliche Umsatzsteigerungen zu verzeichnen. Im Jahr 2021 wurden mit dem Verkauf von Video- und Computerspielen einschließlich Hardware bundesweit Umsatzerlöse von rd. 9,76 Mrd. Euro erzielt. Neben dem großen Mehrwert an Unterhaltung ist die elektronische Spieleindustrie eine der zentralen Antriebskräfte für technischen Fortschritt sowie leistungsfähigere Komponenten und Geräte im Bereich der Informationstechnologie.

Auch der E-Sport mit Computerspielen gewinnt seit Jahren eine verstärkte Aufmerksamkeit, wobei sich zahlreiche Spieler in vereinsähnlichen Strukturen vernetzen und E-Sport als Amateursport oder sogar als gut dotierten professionellen Sport betreiben.

Den wirtschaftlichen und innovativen Perspektiven der elektronischen Spieleindustrie und der Entwicklung des E-Sports stehen dabei diejenigen Risiken gegenüber, die daraus resultieren, dass eine exzessive Beschäftigung mit Computerspielen erhebliche Suchtpotenziale beinhaltet. Besonders Online-Rollenspiele entwickeln eine hohe Bindungskraft, indem sie eine virtuelle Parallelwelt mit eigenen sozialen Strukturen erzeugen, wodurch im realen Leben Leistungseinbußen in Schule und Beruf sowie die Vernachlässigung sozialer Kontakte und anderer privater Interessen hervorgerufen werden können. Nach einer Studie des Deutschen Zentrums für Suchtfragen und der Krankenkasse DAK werden in Deutschland rd. 465 000 Kinder und Jugendliche als sog. Risiko-Gamer eingestuft.

Im Jahr 2019 ist die Computerspielsucht durch die Weltgesundheitsorganisation WHO offiziell als psychische Erkrankung anerkannt worden. Der vorliegende Antrag hinterfragt die aktuell in Baden-Württemberg aus der exzessiven Verwendung von Computerspielen resultierenden gesundheitlichen Risiken und die sich daraus ergebenden Maßnahmen in den Bereichen Therapie und Prävention.

Stellungnahme

Mit Schreiben vom 16. Dezember 2022 Nr. 55-0141.5-017/3600 nimmt das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration zu dem Antrag wie folgt Stellung:

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

- 1. wie viele Kinder und Jugendliche in Baden-Württemberg in Bezug auf die Nutzung von Computerspielen, Mobile Games und Spielkonsolen aktuell als sog. Risiko-Gamer eingestuft werden und welche Entwicklung hier seit dem Jahr 2010 zu verzeichnen ist;*

Eine DAK-Studie zum Thema Computerspielsucht (<https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2103398.html#/>) untersuchte im Jahr 2018 das Computerspielverhalten von 12- bis 17-Jährigen in Deutschland. Demnach spielen

etwa 3 Millionen Jugendliche regelmäßig am Computer. Die Nutzungszeit der regelmäßig spielenden Jugendlichen liegt unter der Woche bei etwa zwei bis zweieinhalb Stunden pro Tag und am Wochenende und in den Ferien bei etwa drei bis vier Stunden pro Tag.

Die zeitliche Komponente der Computerspielnutzung ist allerdings nicht ein alleiniges Merkmal für riskantes oder pathologisches Computerspielen. Ausschlaggebender sind die Auswirkungen, die durch häufiges Computerspielen entstehen, wie z. B. verhaltensbezogene Vereinnahmungen, dysfunktionale Stressbewältigungsmuster oder Gefährdungen und Verluste von wichtigen Beziehungen oder im schulischen Kontext. Etwa 12 % der Jugendlichen weisen nach o. g. Studie ein risikohaftes Computerspielverhalten auf (die Anzahl betroffener Kinder und Jugendlicher ließe sich lediglich über die Bevölkerung in Baden-Württemberg approximieren). Diese Risikogruppe unterscheidet sich signifikant von den anderen Jugendlichen, die zwar regelmäßig jedoch nicht problematisch Computerspiele nutzen. Jugendliche mit riskanter oder pathologischer Computerspielnutzung spielen im Durchschnitt etwa 1 bis 2 Stunden länger pro Tag, fehlen häufiger im Unterricht und haben häufiger emotionale Probleme. Zur Entwicklung seit dem Jahr 2010 wird auf Ziffer 2 verwiesen. Zu den Auswirkungen der Covid-19-Pandemie auf die Nutzungszeiten und Prävalenzschätzungen, ebenfalls in Bezug auf Ziffer 2, wird auf den Bericht „Ausgewählte gesundheitsbezogene Folgen der Covid-19-Pandemie – Ein Zwischenstand für den ÖGD-BW“ (https://www.gesundheitsamt-bw.de/fileadmin/LGA/DocumentLibraries/SiteCollectionDocuments/03_Fachinformationen/FachpublikationenInfo_Materialien/211216_Bericht_-_Ausgewaehlte_gesundheitsbezogene_Folgen_der_Covid-19-Pandemie_-_ein_Zwischenstand_fuer_den_OEGD-BW.pdf, S.23ff) des Landesgesundheitsamts Baden-Württemberg verwiesen.

2. wie hoch unter der Gruppe gemäß Ziffer 1 der Anteil derjenigen Kinder und Jugendlichen einzustufen ist, die Anzeichen eines krankhaften Computerspielverhaltens aufweisen, und wie sich deren Anzahl seit dem Jahr 2010 entwickelt hat;

Die Computerspielstörung wurde im Jahr 2013 von der American Psychiatric Association im DSM-5 als „Internet Gaming Disorder“ aufgenommen. Im Klassifikationssystem ICD-11, welches seit dem 1. Januar 2022 in Kraft getreten ist, hat die Weltgesundheitsorganisation (WHO) das Störungsbild ebenfalls aufgenommen. Somit konnten erst in den letzten Jahren die Definition und Klassifikation des Störungsbilds präzisiert werden. Epidemiologische Studien unterscheiden sich daher bisher in ihrer Methodik, sodass bisher keine Vergleichbarkeit zu älteren Zahlen bzw. eine Aussage zur Entwicklung des Phänomens möglich ist. Auch für das krankhafte Computerspielverhalten kommt es nicht allein auf die Nutzungszeit der Betroffenen, sondern eine differenzierte Sichtweise und Diagnose unter Würdigung der Gesamtpersönlichkeit und deren Lebenswelt an.

Unter dieser Prämisse liegen Ergebnisse zur Prävalenzschätzung der Computerspielstörung auf nationaler Ebene vor (die Anzahl betroffener Kinder und Jugendlicher ließe sich hier ebenfalls lediglich über die Bevölkerung in Baden-Württemberg approximieren), wobei weitere Studien mit vertiefenden Analysen notwendig sind.

Die Ergebnisse der PINTA-DIARI-Studie des Bundesministeriums für Gesundheit aus dem Jahr 2011 (https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Forschungsbericht/Studie_Praevalenz_der_Internetabhaengigkeit_PINTA.pdf) weisen eine Prävalenzschätzung von 3,8 % (Frauen: 4,5 %; Männer: 3,0 %) bei den 14- bis 24-Jährigen für eine wahrscheinliche Internetabhängigkeit auf. Bei den 14- bis 16-Jährigen liegt dieser Wert bei 6,3 % (Frauen: 8,6 %; Männer: 4,1 %). Allerdings wurde hierbei nicht nur die Computerspielnutzung, sondern ebenfalls die Nutzung Sozialer Netzwerke und anderer digitaler Medien zur Unterhaltung (z. B. Filme oder Musik) untersucht. So haben lediglich 3,8 % der 12- bis 24-jährigen Frauen mit wahrscheinlicher Internetabhängigkeit Onlinespiele als primäre Online-Aktivität angegeben. Wohingegen 28,9 % der 12- bis 24-jährigen Männer mit wahrscheinlicher Internetabhängigkeit Onlinespiele als primäre Online-Aktivität angegeben haben. Es scheint demnach altersspezifische und geschlechtsspezifische signifikante Unterschiede der Computerspielstörung zu geben. Es ist zu vermuten, dass vor

allem junge Männer im Alter von 14 bis 24 Jahren im Vergleich zur Allgemeinbevölkerung in Baden-Württemberg von einer Computerspielstörung betroffen sind. Zu einem ähnlichen Ergebnis kommen die Ergebnisse der DAK-Studie zum Thema Computerspielsucht (siehe Frage 1). Demnach sind etwa 3 % aller regelmäßig spielenden Jungen und Mädchen im Alter von 12 bis 17 Jahren von einem pathologischen Computerspielverhalten betroffen. Jungen sind dabei knapp vier Mal häufiger betroffen als Mädchen.

Die Suchthilfestatistik Baden-Württemberg gibt Auskunft über Menschen, die eine Suchtberatungsstelle aufsuchen, nicht diejenigen, die tatsächlich Betroffen sind. Es werden nur wenig Fallzahlen für Jugendliche dokumentiert. Ab 2019 wurde die Kategorie „Gamen, Chatten, Surfen“ erhoben. Im Jahr 2019 wurden insgesamt 163 Betroffene im Alter von 14 bis 19 Jahren in dieser Kategorie verzeichnet. Im Jahr 2020 waren es 133 und im Jahr 2021 waren es 112. Anzumerken ist, dass die Dokumentation auf der Grundlage der Selbstangaben der Betroffenen beruht und der Rückgang gegebenenfalls durch pandemiebedingte erschwerte Zugänge zu erklären ist.

3. in welchem Umfang Kinder und Jugendliche aus Baden-Württemberg aktuell Online-Beratungsangebote für Internet- und Computerspielsüchtige (z. B. die Onlinesucht-Ambulanz OASIS) in Anspruch nehmen und welche Trends im Ländervergleich hier seit dem Jahr 2016 festgestellt werden können;

Es liegen keine Kenntnisse zu Daten und Zahlen der Onlinesucht-Ambulanz OASIS vor.

4. in welchem Umfang Kinder und Jugendliche wegen eines riskanten Medienkonsums derzeit in therapeutischen Facheinrichtungen des Landes behandelt werden und über welche Therapie-Strukturen Baden-Württemberg diesbezüglich aktuell verfügt;

Zur Anzahl behandelter Kinder und Jugendliche wegen riskanten Medienkonsums liegen, bis auf die Angaben unter Ziffer 2, keine Daten und Zahlen vor. Die Ambulanz für Internet- und Computerspielsucht der Klinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie im Kindes- und Jugendalter des Universitätsklinikum Tübingen ist als einzige spezifische Facheinrichtung in Baden-Württemberg bekannt (<https://www.medizin.uni-tuebingen.de/de/das-klinikum/einrichtungen/kliniken/psychiatrie-und-psychotherapie/kinder-und-jugendpsychiatrie/ambulanz/internet-und-computerspielsucht>). Darüber hinaus werden von anderen Einrichtungen der Kinder- und Jugendpsychiatrie entsprechende Störungsbilder ebenfalls behandelt. Außerdem haben sich diverse Fachstellen und Beratungsstellen in den letzten Jahren auf den Bereich der Internet- und Computerspielsucht spezialisiert. Eine Liste verschiedener spezialisierter Beratungsstellen können z. B. der Webseite Kindermedienland Baden-Württemberg entnommen werden (<https://www.kindermedienland-bw.de/de/startseite/beratung/vor-ort/beratungsstellen>).

5. mit welchen Maßnahmen der Landesregierung die in Baden-Württemberg aktuell vorhandenen Beratungs- und Therapieangebote für Menschen mit riskantem bzw. krankhaftem Computerspielverhalten derzeit gefördert werden;

Baden-Württemberg hat wirksame Strukturen in der Suchthilfe. Psychosoziale Beratungsstellen und Kontaktläden (PSB/KL) sowie Beauftragte für Suchtprävention/Kommunale Suchtbeauftragte (BfS/KSB) in allen 44 Stadt- und Landkreisen halten in der Suchthilfe für alle Suchtformen Beratung und Begleitung vor und leisten wichtige Hilfe für eine zeitnahe Versorgung. Diese Angebots- und Versorgungsstrukturen werden vom Land durch Zuschüsse von insgesamt über 9 Mio. Euro jährlich gefördert.

Die Suchtberatungsstellen beraten und therapieren alle Menschen, die von einer Suchterkrankung betroffenen sind oder riskante Konsummuster (stoffgebundene oder- ungebundene) aufweisen. Auch Angehörige sowie Menschen ihres sozialen Netzes erhalten Unterstützung und Begleitung.

Grundsätzlich sind alle Suchtberatungsstellen im Land Anlaufstellen für Menschen mit riskanten oder süchtigen Medienkonsum. Deren Fachkräfte sind für diesen Krankheitskomplex geschult und erhalten kontinuierlich Fortbildungen. Die Beratungsstellen fungieren zudem als Scharnier zum stationären Bereich, immer dann, wenn die Krankheitslast höher ist.

Einige Beratungsstellen haben im Zuge der Aufnahme von Gaming Disorder als eine weitere stoffungebundene Suchtstörung in das ICD-11 der WHO (April 2019) und zur besseren Sichtbarkeit dieser Problematik in der Öffentlichkeit spezielle Kompetenzzentren für Mediensucht (<https://www.bw-lv.de/beratungsstellen/mediensucht/>) eingerichtet, wie etwa die zehn Beratungszentren des Baden-Württembergischen Landesverbandes für Prävention und Rehabilitation. Oder auch das Beratungsangebot von Release U21 bei problematischer oder abhängiger Internet- und Mediennutzung „Release Netzpause“ (<https://www.release-netzpause.de/ueber-uns>).

Neben den Suchtberatungsstellen hält, wie in Ziffer 4 angesprochen, das Universitätsklinikum Tübingen eine Ambulanz in diesem Fachbereich vor: Spezialsprechstunde für problematische Internetnutzung und Computerspielsucht, Abteilung Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie im Kindes- und Jugendalter. Einige stationäre Einrichtungen, wie beispielsweise das ZfP Südwürttemberg haben ihre spezialisierten Angebote, wie z. B. die Ambulanz im Rahmen der clean.kick-PIA mangels Inanspruchnahme wiedereingestellt, was darauf hindeutet, dass die Angebot der Sucht- oder auch Familienberatungsstellen den Bedarf decken.

Folgende Projekte im Bereich der Mediensucht werden derzeit vom Land gezielt gefördert:

- PROTECT – „Professioneller Umgang mit technischen Medien“ (Förderzeitraum 2019 bis 2023) ist ein von der Pädagogischen Hochschule Heidelberg entwickeltes und evaluiertes Trainingsprogramm, das sich an Schüler/-innen richtet, die das Internet bereits intensiv, d. h. riskant nutzen. Im Rahmen der Projektumsetzung erhalten pädagogische Fachkräfte aus Baden-Württemberg eine Weiterbildung zu PRO-TECT-Trainer/-innen. Zertifizierte PROTECT-Trainer/-innen führen das Programm vor Ort in Schulen durch. Es erreicht die Zielgruppe der 12- bis 18-jährige Schüler/-innen.

Im Rahmen des Förderaufrufs „Zukunftsland BW – Stärker aus der Krise“ fördert das Land u. a. folgende Projekte:

- „Onlinebrücke BaWü“: Ein digitales und individualisiertes Training für junge Menschen mit Internet- und Computerspielsucht“ (Förderzeitraum 1. November 2021 bis 31. Dezember 2023). Ziel ist die Entwicklung eines Onlinetrainings für Jugendliche und junge Erwachsene mit Internetsucht, welches sich an die individuellen Bedürfnisse der Nutzenden anpasst und auf evidenzbasierter Praxis beruht (Integration von Forschung, Bedarfen der Betroffenen und des Hilfesystems).
- „Beratung nach Maß: Wirkfaktoren digitaler Beratung im Rahmen einer Evaluation von ISES! Onlinetrainings für Eltern von jungen Menschen mit Internetsucht“ (Förderzeitraum 1. Januar 2022 bis 31. Dezember 2023). Die Umsetzung des Projekts beinhaltet unter anderem den Transfer für ein bereits entwickeltes Onlinetraining für Eltern. Das Onlinetraining für Eltern von Kindern mit Internetsucht stärkt die erzieherische Kompetenz und gibt Hilfestellungen, wie gefährdete Jugendliche zur Beratung und Therapie motiviert und in das Hilfesystem eingebunden werden können.
- „Landeskoordination zur Digitalisierung der ambulanten Suchthilfe“ (Förderzeitraum 1. September 2021 bis 31. Dezember 2023). Das Projekt zielt auf die Verbesserung der Versorgung suchtkranker Menschen und deren Familien, wozu auch Jugendliche und junge Erwachsene mit exzessiven Medienkonsum gehören, die über die bisherigen ambulanten Suchthilfestrukturen kaum oder sehr schwer erreicht werden. Die digitale Transformation der Suchthilfe schafft neue Zugangswege und Möglichkeiten, um bedarfsgerechte Versorgungsstrukturen, auch in strukturell benachteiligten ländlichen Räumen aufrechtzuerhalten oder zu verbessern.

6. in welchen Bereichen bestehender Therapieangebote die Landesregierung derzeit Verbesserungsbedarf sieht und mit welchen weitergehenden Fördermaßnahmen deshalb gegebenenfalls beabsichtigt wird, das Angebot an Beratungs- und Therapieeinrichtungen gemäß Ziffer 5 in Baden-Württemberg strukturell weiter auszubauen.

Das vorhandene flächendeckende Netz an ambulanten Hilfeangeboten mit rund 110 Psychosozialen Beratungs- und ambulanten Behandlungsstellen für Suchtgefährdete und Suchtkranke (PSB) in Trägerschaft der Verbände der freien Wohlfahrtspflege und in kommunaler Trägerschaft ist als dem Kernstück der Suchthilfe unerlässlich und bundesweit vorbildlich. Diese Struktur gilt es u. a. mit Unterstützung durch die Landesförderung auch künftig sicherzustellen und bedarfsgerecht auszurichten.

Lucha

Minister für Soziales,
Gesundheit und Integration