

02.06.2023

Antwort

der Landesregierung

auf die Kleine Anfrage 1741 vom 26. April 2023
der Abgeordneten Dr. Dennis Maelzer und Ina Blumenthal SPD
Drucksache 18/4191

Zahl verdoppelt. Wie reagiert Nordrhein-Westfalen auf die Erkenntnisse der DAK-Studie zur Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen?

Vorbemerkung der Kleinen Anfrage

Laut einer aktuellen Studie der DAK-Gesundheit hat sich die Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen zwischen 2019 und 2022 mehr als verdoppelt. Rund 2,2 Millionen Kinder und Jugendliche nutzen Gaming, Social Media oder Streaming demnach problematisch, das bedeutet, sie sind von einer Sucht gefährdet oder bereits betroffen. Deutschlandweit gilt das Nutzungsverhalten von mehr als 600.000 Kindern und Jugendlichen in Bezug auf Computerspiele und den Konsum von Inhalten in Sozialen Netzwerken als pathologisch. Nordrhein-Westfalen gilt als bedeutender Gaming-Standort. Bei Computerspielen stieg der Anteil der Betroffenen, die eine Abhängigkeit entwickelt haben, von 2,7 Prozent in 2019 auf 6,3 Prozent im Juni 2022. Laut der DAK sind diese Zahlen „alarmierend“. Als Reaktion müssten der DAK zufolge Prävention und Hilfsangebote ausgebaut werden und neue Akzente in der Bildungs- und Familienpolitik gesetzt werden.

Die Ministerin für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration hat die Kleine Anfrage 1741 mit Schreiben vom 2. Juni 2023 namens der Landesregierung im Einvernehmen mit dem Minister für Arbeit, Gesundheit und Soziales und dem Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien und Chef der Staatskanzlei beantwortet.

1. Welche Erkenntnisse hat die Landesregierung, wie sich das Mediennutzungsverhalten in Bezug auf die Themen Gaming-, Social-Media- und Streaming-Sucht bei Kindern und Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen seit 2019 entwickelt hat?

Es liegen keine auf Nordrhein-Westfalen bezogenen Daten über Gaming-, Social-Media- und Streaming-Sucht bei Kindern und Jugendlichen vor. Der Anteil von Kindern und Jugendlichen, deren Nutzungsverhalten als riskant bzw. pathologisch eingeschätzt werden muss, dürfte aber der gesamtdeutschen Entwicklung entsprechen. Aktuelle Daten auf Bundesebene kann man der DAK-Studie entnehmen (www.dak.de/dak/bundesthemen/dak-studie-in-pandemie-hat-sich-mediensucht-verdoppelt-2612364.html#).

Datum des Originals: 02.06.2023/Ausgegeben: 09.06.2023

2. *Wie haben sich die Umsätze der Computerspielindustrie zwischen 2019 und 2022 nach Kenntnis der Landesregierung in Deutschland und in Nordrhein-Westfalen entwickelt?*

Die Angabe belastbarer Umsatzzahlen der Computer- und Videospieleindustrie ist für Nordrhein-Westfalen nicht möglich.

3. *Welche rechtlichen Auflagen werden Gaming- und Medienanbietern durch das Land gemacht, um pathologischem Nutzungsverhalten entgegenzuwirken?*

Übermäßiger Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen und die damit verbundenen negativen Folgen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen enden nicht an Landesgrenzen. Die Gesetzgebungskompetenz für das Jugendschutzgesetz (JuSchG) liegt beim Bund, der die Aufgabe der gesetzlichen Alterskennzeichnung von Filmen und digitalen Spielen den Ländern überträgt. Das Land Nordrhein-Westfalen trägt als federführende Stelle der obersten Landesbehörden der 16 Bundesländer für die Alterskennzeichnung von digitalen Spielen eine besondere Verantwortung.

Mit der Novelle des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) 2021 wurden rechtliche Rahmenbedingungen geschaffen, um den Risiken einer exzessiven Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen entgegenzuwirken. Gemäß § 10b Abs. 3 JuSchG sind nun auch Risiken für Kinder und Jugendliche bei der Alterskennzeichnung unter Einbeziehung etwaiger Vorsorgemaßnahmen im Sinne des § 24a Absatz 1 und 2 zu berücksichtigen, die im Rahmen der Nutzung des Mediums auftreten können. Als Risikofaktor nennt das JuSchG insbesondere auch „Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens“. Seit dem 1. Januar 2023 werden die neuen Vorgaben des JuSchG in den Verfahren zur gesetzlichen Alterskennzeichnung von digitalen Spielen von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) umgesetzt.

4. *Inwieweit ist seit Amtsantritt der Landesregierung ein Ausbau an Präventions- und Hilfsangeboten für Betroffene erfolgt bzw. auf den Weg gebracht worden?*

Im Bereich Jugendschutz und Jugendhilfe sind seit Amtsantritt der Landesregierung bereits wichtige Schritte für einen zeitgemäßen Jugendmedienschutz eingeleitet worden:

Auf die neue Prüfpraxis bei der Alterskennzeichnung im Zuge der JuSchG-Novelle wurde mit der Antwort auf Frage 3 hingewiesen.

Aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans Nordrhein-Westfalen wurde 2022 das Jugendforum bei der gamescom in Köln gefördert. Dieses bundesweit einmalige Dialogforum wurde u.a. zur Diskussion über exzessives Nutzungsverhalten zwischen medienpädagogischen Fachkräften und jugendlichen Gamerinnen und Gamern genutzt.

Weiterhin wird aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans Nordrhein-Westfalen zurzeit die Website des Spieleratgebers NRW technisch und inhaltlich weiterentwickelt. Der Spieleratgeber NRW ist ein medienpädagogischer Online-Ratgeber für Computerspiele und neue Medien der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Er soll Eltern, Lehrern und Erziehern dabei helfen, PC-, Handy- und Konsolenspiele für Kinder und Jugendliche zu bewerten oder diese als pädagogisch sinnvoll einzustufen. Den verschiedenen Ansprüchen der Nutzerinnen und Nutzer soll durch den Relaunch in Zukunft noch besser entsprochen werden.

Medienerziehung ist ein Teil der Erziehung. Eltern und andere Erziehungsberechtigte tragen eine hohe Verantwortung für ein gutes Aufwachsen von Kindern mit Medien. Sie sind einerseits Vorbild und sollten daher die eigene Mediennutzung reflektieren, der kindlichen Mediennutzung mit Interesse begegnen, diese begleiten sowie alters- und entwicklungsgemäße Orientierung bieten. Das niedrigschwellige Angebot Elterntalk NRW (www.elterntalk-Nordrhein-Westfalen.de) der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) NRW e.V. bietet Eltern an immer mehr Standorten in Nordrhein-Westfalen die Möglichkeit zum Austausch, um eine beteiligungsorientierte Medienerziehung und eine Kultur des Austausches in den Familien zu stärken. Die AJS und ihr Projekt Elterntalk werden aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans Nordrhein-Westfalen gefördert.

Die Nachfrage nach seit vielen Jahren existierenden Angeboten im Präventionsbereich wie im Bereich der Hilfeangebote nimmt seitens Grund- und weiterführender Schulen, Elternschaft sowie aus Bereichen der Jugendhilfe kontinuierlich zu.

Der Auswertung der Dot.Sys-Daten, dem bundesweiten Dokumentationssystem für Maßnahmen der Suchtprävention, sind folgende Daten für Nordrhein-Westfalen zu entnehmen, die die Zunahme von Angeboten deutlich belegen:

Art des Angebotes	2019	2020	2021	2022
Problematischer Umgang mit digitalen Medien (Social Media, Internet, PC, Handy, Smartphone)	589	518	1169	1468
Pathologischer Umgang mit Videospielen (inkl. eGames, eSports)	353	319	708	904
Gesamt:	942	837	1877	2372

Die Maßnahmen sind dabei unterschiedlicher Art und reichen von Beratungsangeboten für betroffene Menschen über Multiplikatorenschulungen bis hin zur Öffentlichkeitsarbeit.

Darüber hinaus förderte das Land mit Mitteln des Aktionsplans gegen Sucht verschiedene Projekte gegen Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen:

- „smart kiddies“, ein evaluiertes und evidenzbasiertes Projekt zur Mediensuchtprävention in der Grundschule. (https://suchtkooperation.Nordrhein-Westfalen/fileadmin/Projekt Datenbank/Smart%20Kiddies_Projektinformation.pdf) (2020 – 2022),
- Projekt „Reality adventure to go“ zur Prävention exzessiver Mediennutzung für Jugendliche von 12-18 Jahren (2018 – 2021),
- „InterFace Extended“, ein systemisches Präventions- und Beratungsangebot für exzessiv medienkonsumierende Jugendliche und junge Erwachsene bis 21 Jahren sowie deren Eltern und Angehörige (2016 -2019).

Eine Übersicht zu konkreten Beratungsangeboten für Betroffene bietet der Fachverband Medienabhängigkeit auf seiner Webseite (<https://www.fv-medienabhaengigkeit.de/hilfe-finden>) an.

Auch die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen veröffentlicht und fördert zahlreiche Angebote zu problematischer Mediennutzung unter <https://www.medienanstalt-Nordrhein-Westfalen.de/publikationen.html>. Von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), dem gemeinsamen Aufsichtsorgan der Landesmedienanstalten, wird das Thema ebenfalls bearbeitet. Die KJM hat im Herbst 2022 ein Gutachten zu „Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games“ öffentlich ausgeschrieben (<https://www.kjm->

online.de/fileadmin/user_upload/KJM/Publikationen/ Studien_Gutachten/Ausschreibung__Gutachten_Exzessive_Nutzung_Games_final.pdf).

Neu ist auch das Informationsangebot <https://www.whatson.Nordrhein-Westfalen.de>, das Bürgerinnen und Bürger gezielt über „Gaming Disorder“ und entsprechende Hilfsangebote in Nordrhein-Westfalen informiert.

5. *Wie reagiert Nordrhein-Westfalen auf die Erkenntnisse der DAK-Studie zur Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen?*

Im Rahmen der Landeskampagne „Sucht hat immer eine Geschichte“ wurde im Jahr 2021 der "What's On?"-Methodenkoffer zur Prävention exzessiven Medienkonsums entwickelt und eingeführt (www.whatson.nrw.de). Mit seinen vielfältigen und abwechslungsreichen Übungen und Inhalten trägt der Methodenkoffer zur Auseinandersetzung mit dem Thema bei und gibt Anstöße zur Reflexion des eigenen Medienverhaltens. 100 vom Ministerium für Arbeit Gesundheit und Soziales finanzierte Methodenkoffer sind landesweit verteilt und stehen allen regionalen Fachstellen für Suchtvorbeugung für ihre Arbeit vor Ort mit Multiplikatorinnen und Multiplikatoren und Endadressatinnen und Endadressaten zur Verfügung. Der "What's On?"-Koffer wird nach vorheriger Multiplikatorenschulung regional im Verleihsystem kostenfrei Schulen, Jugendzentren und anderen interessierten Einrichtungen zur Verfügung gestellt.

Die Landesregierung nimmt riskantes und pathologisches Mediennutzungsverhalten sehr ernst und will Betroffenen und ihren Familien Anschluss an ein funktionierendes Hilfesystem eröffnen. Gleichzeitig fördert die Landesregierung eine sachliche und fachübergreifende Debatte darüber, was als üblich, produktiv, entwicklungsfördernd und unkritisch bei der Nutzung von digitalen Games anzusehen ist. Denn Games und auch die Nutzung von social media gehören für die überwiegende Mehrheit der Kinder und Jugendlichen zu ihren Alltagswelten und sind somit Teil der Jugendkultur.

Gutes Aufwachsen mit Medien ist ein wichtiges Ziel der Kinder- und Jugendpolitik, dem ein eigener Förderbereich im Kinder- und Jugendförderplan Nordrhein-Westfalen gewidmet ist. Die Ergebnisse der in der Fragestellung genannten DAK-Studie werden aufmerksam zur Kenntnis genommen und bestärken die Landesregierung in ihrem Weg, Kinder und Jugendlichen vor schädlichen Medieneinflüssen zu schützen, sie im Umgang mit Medien zu stärken und niedrigschwellig flächendeckende Hilfen für Betroffene anzubieten.