

03.09.2024

Antrag

der Fraktion der SPD

Digital gesund – Medien sollen schlau und nicht krank machen! – Die Landesregierung muss Maßnahmen zur Stärkung von Medienkompetenz für Familien, Kinder und Jugendliche stärken!

I. Ausgangslage

Jedes Jahr aufs Neue vermeldet die Games-Branche Rekordumsätze. Weltweit nahm die Games-Branche laut dem Institut der deutschen Wirtschaft im Jahr 2022 schätzungsweise 201 Milliarden Euro ein. Zum Vergleich: Das ist etwa das Siebenfache dessen, was im Jahr 2022 in die Kinokassen rund um den Globus floss.

Etwa die Hälfte des Umsatzes mit Gaming wird in China und den USA erwirtschaftet. Innerhalb der EU ist Deutschland der umsatzstärkste Markt, auch hierzulande findet die Begeisterung für Computer- und Videospiele kein Ende. So stieg der Umsatz der deutschen Games-Branche im Jahr 2022 auf fast 9,9 Milliarden Euro. Das war 1 Prozent mehr als im bisherigen Rekordjahr 2021¹.

Auch die jährlich in Köln stattfindende Gamescom, die weltweit größte Messe rund um Computer- und Videospiele und Europas größte Business-Plattform für die Games-Branche, erfreut sich jedes Jahr über eine steigende Anzahl an Ausstellern und Besuchern. Sie vermeldete für dieses Jahr die Rekordzahl von 1.400 Ausstellern aus aller Welt und erwartet über hunderttausende Besucher².

Zocken am Computer, am Smartphone oder an der Konsole – In NRW spielte 2022 durchschnittlich jeder Zehnte ab 10 Jahren täglich an PC oder Konsole. Wie das statistische Landesamt Information und Technik NRW - IT.NRW - anlässlich der Gamescom in Köln mitteilt, wendeten die Spielenden dafür durchschnittlich 2 Stunden und 43 Minuten pro Tag auf. Dabei gibt es Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Mit 13,7 Prozent spielten mehr als doppelt so viele Jungen und Männer an den Geräten als Mädchen und Frauen mit einem Anteil von 5,5 Prozent. Außerdem verbringen Jungen und Männer durchschnittlich mehr Zeit am Computer als Mädchen und Frauen. Hinzukommt, dass der Anteil der Haushalte mit mindestens einer Konsole von 15,3 Prozent im Jahr 2006 auf 35,3 Prozent im Jahr 2022 gestiegen ist.³

¹ Stand: 15.8.2024 <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882/>

² Stand: 15.8.2024 <https://www.gamescom.global/de/gamescom-2024-kicks-off-with-record-number-of-exhibitors>

³ Stand: 15.8.2024 <https://www.it.nrw/nrw-durchschnittlich-jeder-zehnte-ab-10-jahren-spielte-2022-taeglich-pc-oder-konsole-126683>

Neben dem Gaming stehen Social Media und Streaming an oberster Stelle, wenn es um die Nutzung, Dauer und Häufigkeit von digitalen Medien bei Kindern und Jugendlichen geht. Laut einer aktuellen Studie im Auftrag des Digitalverbandes Bitcom von August 2024, nutzen 92 Prozent der Kinder und Jugendlichen ab 6 Jahren generell das Internet. 85 Prozent der Kinder und Jugendlichen zwischen 6 und 18 Jahren nutzen zumindest ab und zu ein Smartphone und verbringen daran im Schnitt gut zwei Stunden täglich. 93 Prozent der Kinder und Jugendlichen ab 10 Jahren nutzen soziale Netzwerke – und sind dort pro Tag gut eineinhalb Stunden (95 Minuten) aktiv. Die Nutzungsdauer steigt mit zunehmendem Alter, so dass laut Studie 16 - 18-jährige, sogar mehr als drei Stunden täglich (201 Minuten) am Smartphone zu verbringen.⁴

Risiken von Gaming, Sozialen Medien und Streaming-Diensten

Im Rahmen einer Längsschnittstudie unterstreicht das Deutsche Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) im Auftrag der DAK-Gesundheit in seiner jüngsten Veröffentlichung: „Der hohe Anteil der Kinder und Jugendlichen, die soziale Medien, digitale Spiele und Streaming-Dienste in einem die Gesundheit gefährdenden Ausmaß nutzen, ist besorgniserregend. In jeder vierten Familie äußern Eltern Unsicherheiten und Unterstützungsbedarf bei der Anleitung ihrer Kinder.“⁵

Demnach sind die Post-Pandemie-Nutzungszeiten von Gaming, Sozialen Medien oder Streaming zwar im Vergleich zu Nutzungszeiten während der Corona-Pandemie zurückgegangen, allerdings waren laut Studie bundesweit rund 2,2 Millionen Kinder und Jugendliche im Jahr 2022 von einer Sucht gefährdet oder betroffen. Das Nutzungsverhalten von mehr als 600.000 Kindern und Jugendlichen in Bezug auf Computerspiele und den Konsum von Inhalten in Sozialen Netzwerken galt zudem als pathologisch, also krankhaft.

Eine konkrete Computerspielsucht lässt sich an folgenden Merkmalen erkennen: eingeschränkte Kontrolle über das Spielen, zunehmende Priorität des Spielens in dem Maße, dass das Spielen Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat und die Fortsetzung oder Eskalation des Spielens trotz negativer Konsequenzen.⁶ Konkret sehen die ForscherInnen im Bereich Gaming besonders bei solchen Spielen eine hohe Suchtgefahr, die Elemente wie eine offene virtuelle Welt, vielfältige Personalisierungsoptionen, Spielen im Teamverbund und zahlreiche Belohnungen enthalten. Spiele können jungen Menschen ein Gefühl der Flucht aus der Realität der Welt vermitteln, und der soziale Aspekt einiger Spiele kann bei Kindern dazu führen, dass sie sich als Teil einer Gemeinschaft fühlen. Die Belohnungssysteme lösen zudem glücksspielartige Effekte im Gehirn aus und fördern so die Suchtgefahr. Auch Gefahren wie Mobbing im Spiel, Erfahrung mit Ausgrenzung, Explizite Gewaltdarstellungen, sexualisierte Inhalte oder eine zu hohe Spannung in Games können den jungen SpielerInnen Angst machen oder sie verstören.⁷

Auch in den Sozialen Medien sind Kinder und Jugendliche Risiken ausgesetzt. 4 von 10 Kindern ab 10 Jahren (39 Prozent), die das Internet nutzen, haben schon einmal Hasskommentare über andere gelesen. Ein Drittel (33 Prozent) hat online Sachen gesehen, die ihnen Angst gemacht haben, zum Beispiel Gewalt. 6 Prozent der Kinder und Jugendlichen ab 10 Jahren, die das Internet nutzen, wurden bereits online beleidigt oder gemobbt. 8 Prozent sagen, ihnen

⁴ Stand 20.8.2024 <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-taeglich-zwei-Stunden-Smartphone>

⁵ Stand 15.8.2024 https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/dak-studie-mediensucht-2023-24_56536

⁶ https://www.bfarm.de/DE/Kodiersysteme/Klassifikationen/ICD/ICD-11/uebersetzung/_node.html

⁷ Stand 15.8.2024 <https://www.schau-hin.info/studien/dak-studie-gaming>

wurde im Internet gedroht, jeweils 7 Prozent sind online schon einmal von Gleichaltrigen oder Erwachsenen sexuell belästigt worden.⁸

Frühzeitige und umfassende Medienkompetenz

Digitale Medien ermöglichen aber auch Chancen und können helfen u.a. kognitive Fähigkeiten von Kindern zu fördern und Jugendliche auf eine digitale Arbeitswelt vorzubereiten. Denn in einer digitalisierten Welt, wie der unseren, gehören digitale Medien für Kinder und Jugendliche in der Schule, in der Freizeit und in der Familie ganz selbstverständlich dazu. Um die Chancen, die digitale Medien bieten, sinnvoll nutzen und Risiken minimieren zu können, ist das Erlernen von Medienkompetenz, also die Aneignung eines bewussten und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien, ein wichtiger Faktor. Es muss und kann gelingen, Kinder und Jugendliche im Internet stark zu machen. Dafür braucht es sowohl die Eltern bzw. die Erziehungsberechtigten als auch die Schule und schulnahen Bildungseinrichtungen.

Die DAK-Gesundheitsstudie hat gezeigt, dass sich die familiäre Umgebung und elterliche Medienkompetenz sowohl positiv als auch negativ auf die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen auswirken kann. Präventive Maßnahmen sollten deshalb auch auf familiärer und elterlicher Ebene ansetzen, um gesunde Mediengewohnheiten bei Kindern und Jugendlichen zu fördern⁹.

Um Kinder und Jugendliche vor einer Mediensucht zu beschützen, braucht es eine umfassende Mediensuchtprävention in ganz NRW. Zu den Zielen einer erfolgreichen Mediensuchtprävention zählen¹⁰:

- Jugendliche über die negativen Auswirkungen exzessiver Computerspiel- und Internetnutzung aufzuklären.
- Die Selbstreflexion über das eigene Computerspiel- und Internetgebrauch zu fördern.
- Digitale Balance zu fördern, um selbstverantwortliche Nutzung digitaler Angebote und Aktivitäten im „Reallife“ zu ermöglichen.
- Kinder und Jugendliche zu einem veränderten Nutzungsverhalten zu ermutigen.
- Die Bereitschaft zur Beratung wecken, sofern ein problematischer Konsum besteht.

Im Rahmen von Anhörungen zu Cybergewalt und Cybermobbing (27.01.2023) sowie zu Social Media Trends (27.06.2024) der Kommission zur Wahrnehmung der Belange der Kinder (Kinderschutzkommission) hat sich der Landtag NRW mit den Chancen, Risiken und Handlungsmöglichkeiten zu Medien- und Computerspielsucht bereits befasst. Jetzt gilt es, die entsprechenden Maßnahmen umzusetzen.

Medienkompetenz darf nicht dem Zufall überlassen und auf jene Kinder beschränkt werden, die engagierte und kompetente Eltern haben. Deshalb spielt die Schule eine entscheidende Rolle. Medienkompetenz sollte in jeder Jahrgangsstufe vermittelt und auch als fester Bestandteil der Lehrkräfteaus- und Weiterbildung verankert werden.¹¹

Neben der Prävention und Stärkung von Medienkompetenz müssen erkrankte Kinder und Jugendliche stärker unterstützt werden. Erkrankte Kinder und Jugendliche müssen bestens

⁸ Stand: 20.8.2024 <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-taeglich-zwei-Stunden-Smartphone>

⁹ Stand 15.8.2024: https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/dak-studie-mediensucht-2023-24_56536#rtf-anchor-download-studie

¹⁰ <https://www.mediensuchtpraevention-nrw.de/>

¹¹ Stand 20.8.2024 https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-taeglich-zwei-Stunden-Smartphone#_

versorgt werden. Dazu muss die Landesregierung die psychotherapeutische Versorgung durch Spezialambulanzen verbessern.

II. Beschlussfassung

Die Landesregierung wird aufgefordert,

- Behandlungsstrukturen aufzubauen, die erkrankte Kinder und Jugendliche in Spezialambulanzen bestmöglich versorgen;
- die Chancen digitaler Medien zu fördern und Risiken insbesondere für Kinder und Jugendliche zu minimieren;
- ein Monitoring durchzuführen, wo es schon Beratung und Präventionsangebote zur kompetenten Mediennutzung oder gegen Mediensucht gibt;
- eine unabhängige Landesstelle für Mediensuchtprävention zu installieren, die koordinierende, landesweit sichtbare, für Politik, Schulen, Eltern und Gesellschaft ansprechbare Dienstleistungen bündelt und umsetzt;
- Eltern durch Informationsangebote, Unterstützungsprogramme und Austauschplattformen in die Lage zu versetzen, ihre Kinder im digitalen Zeitalter begleiten zu können;
- Bildungsinitiativen zu fördern und staatliche Programme aufzusetzen, die das Ziel verfolgen, die Medienkompetenz von Eltern und Kindern zu stärken;
- Eltern und Lehrpersonal für die Risiken und Nebenwirkungen von übermäßigem Medienkonsum zu sensibilisieren. Dazu sollen medienfreie Zeiten in den Alltag (z.B. in der Kita, Schule oder vor dem Schlafengehen) integriert werden;
- zu evaluieren, wie Medienkompetenz aktuell an Schulen vermittelt wird;
- ein flächendeckendes und wirksames Fortbildungsangebot für Lehrkräfte zu schaffen, wie digitale Endgeräte, Medien und KI pädagogisch und didaktisch sinnvoll in allen Unterrichtsfächern integriert werden können;
- Schul- und Lehrpersonal gezielt darauf zu schulen, wie Kinder und Jugendliche digitale Endgeräte in einem adäquaten und sinnvollen Maße nutzen können;
- erneut an Schulen gezielt für das Projekt Medienscouts NRW zu werben;
- Öffentliche Kampagnen mit dem Ziel der Aufklärung über Medienkompetenz, wie z.B. den Safer Internet Day, zu fördern;
- Schulungsangebote für lebensältere Menschen über Bildungseinrichtungen wie die VHS zu stärken;
- die Forschung zur Entstehung, Aufrechterhaltung und Therapie von Medien- und Computerspielsucht sowie weiteren Verhaltenssuchten zu intensivieren;
- Maßnahmen zur Sicherstellung, dass Kinder und Jugendliche vor schädlichen Inhalten im Internet geschützt werden, ergreifen;

- Systeme zur Altersüberprüfung, um den Zugang zu altersgerechten Inhalten sicherzustellen, zu stärken;
- gesetzliche Anforderungen und Förderungen für Technologien, die Eltern helfen, die Online-Aktivitäten ihrer Kinder zu überwachen, umzusetzen;
- Kinderfreundliche Programmgestaltung im Fernsehen und auf Streaming-Plattformen zu fördern;
- Qualitätsstandards für Bildungsinhalte zu etablieren.

Jochen Ott
Ina Blumenthal
André Stinka
Lisa-Kristin Kapteinat
Alexander Vogt
Rodion Bakum
Thorsten Klute
Lena Teschlade
und Fraktion