

Schriftliche Frage Nr. 239 vom 17. Januar 2018 von Herrn Balter an Herrn Minister Antoniadis zur Spielsucht von jungen Menschen¹

Frage

Kürzlich hat sich eine Lehrkraft der DG an uns gewandt, um auf einen besorgniserregenden Zustand aufmerksam zu machen. Demnach würden einige Schüler laut eigener Angabe viele Nächte bis 4 Uhr nachts vor dem Rechner sitzen und Computerspiele spielen. Die Folgen sind u.a. verstärktes Desinteresse am Unterricht. Bekannt ist, dass seit einigen Jahren ein regelrechter Anstieg der Computerspielsucht bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu verzeichnen ist. In Deutschland ist mittlerweile jeder 12. Junge süchtig nach Computerspielen,² in Belgien sind 3 Prozent der 12- bis 15-Jährigen betroffen.³ Ein eindeutiges Merkmal ist laut mehreren Experten die soziale Isolation. Für Abhängige sei es demnach typisch, Freunde und Hobbys zu vernachlässigen, um mehr Zeit vor dem Bildschirm verbringen zu können. Auch ist es für Betroffene schwer, von dem Computerspiel loszukommen, selbst wenn sich durch die stundenlange Anstrengung körperliche Beschwerden bemerkbar machen.⁴ Laut der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung in Deutschland bergen Online-Spiele die größte Gefahr, um süchtig zu werden. Diese bauen auf Belohnungen (zum Beispiel mit neuen Fähigkeiten oder Gegenständen) und bieten dem Spieler somit immer wieder neue Anreize. Diese Spiele haben in der Regel kein Ende, zudem muss viel Zeit investiert werden, um immer mehr Level zu schaffen.⁵

Herausgefunden wurde, dass vor allem Männer eine Spielsucht entwickeln und somit im Durchschnitt 8 Stunden pro Tag am PC sitzen. Ganz besonders betroffen seien laut Psychologen und Ärzten junge Männer im Alter zwischen 20 und 25 Jahren, ein Lebensabschnitt in dem viele junge Menschen zu Hause ausziehen, um ein Studium oder eine Ausbildung zu beginnen.⁶

Sicherlich sind bei Jugendlichen in 1. Linie die Beziehungsberechtigten gefragt. Allerdings ist auf diesem Gebiet auch die Präventionsarbeit von zentraler Bedeutung, und diese liegt in Ihrer Verantwortung. Da die Betroffenen oft ihr Studium und ihre Arbeit vernachlässigen und körperliche und psychische Beschwerden die Folgen sind, entstehen Kosten für die Allgemeinheit. Hier sollten die politisch Verantwortlichen präventiv handeln.

Die Problematik sollte man, unserer Meinung nach, in Zusammenarbeit mit dem Bildungsminister angehen. Auch müsste der Dienst Kaleido mit einbezogen werden.

Hierzu lauten meine Fragen an Sie wie folgt:

1. Wie sieht die Situation in der DG aus? Gibt es konkrete Zahlen, die verdeutlichen, wie weit verbreitet die Spielsucht bei jungen Menschen in der Deutschsprachigen Gemeinschaft ist? Bitte fügen Sie Zahlen an.
2. Was wird unternommen, um Jugendliche und junge Erwachsene frühzeitig vor der Spielsucht zu warnen?
3. Wie wird Spielsucht beispielsweise bei E-Sports East Belgium angegangen?
4. Welche Behandlungsmöglichkeiten werden in der DG zur Verfügung gestellt? Ist eine Sensibilisierungskampagne geplant? Wenn ja, wie soll diese aussehen? Wenn nein, warum nicht?

¹ Die nachfolgend veröffentlichten Texte entsprechen den hinterlegten Originalfassungen.

² <http://www.spiegel.de/gesundheit/diagnose/who-will-offenbar-sucht-nach-videospielen-als-krankheit-ankennen-a-1185333.html>

³ <https://nieuws.vtm.be/binnenland/185844-12-jarige-getuigt-over-gameverslaving>

⁴ <https://www.ksta.de/ratgeber/gesundheit/das-sind-alarmzeichen-ab-wann-beginnt-eine-computersucht--3827352>

⁵ idem

⁶ <http://www.sueddeutsche.de/gesundheit/kinder-am-bildschirm-da-hoert-der-spass-auf-1.2601349>

5. Inwieweit ist in diesem Zusammenhang eine Zusammenarbeit zwischen Ihnen und Herrn Harald Mollers geplant? Welche Rolle hat oder kann Kaleido in dieser Problematik einnehmen?

Antwort

[F1] das Thema „Spielsucht bei jungen Menschen“ ist eine Problematik, welche sehr differenziert aufgegriffen werden muss. Denn aus medienpädagogischer Sicht gehört freizeitbezogener Computer- und Internetgebrauch zur jugendlichen Lebensführung und Identitätsentwicklung. Er kann soziale Kontakte unterstützen und Kompetenzen fördern. Dem gegenüber stehen bei erhöhter Nutzung von PC, Internet und sozialen Medien Symptome wie Bewegungsmangel, depressive Verstimmungen, Isolation und Leistungseinbuße, die wiederum in vielen Fällen zu Schulversagen und Familienkonflikten führen. Die Symptome können durchaus auf ein krankheitsbedingtes Verhalten hinweisen (vgl. Schuhler/Vogelsang 2012, S. 23ff).

In der Deutschsprachigen Gemeinschaft finden sich keine aussagekräftigen Daten zu dem Thema „Online Spielsucht bei Jugendlichen“. Im Rahmen der letzten landesweiten Gesundheitsumfrage aus dem Jahre 2013, wurde diese Thematik nicht erfasst. Auch die aktuelle Umfrage, die derzeit anläuft, wird die Problematik nicht erfassen, da die „Computerspielsucht“ oder „Internetsucht“ bisher noch nicht im DSM-5 und ICD-10 anerkannt ist.

Für die Deutschsprachige Gemeinschaft liegt lediglich eine Studie von 2011 zum Medienkonsum vor. Diese befasst sich in einem Teilbereich mit dem Thema „Computerspielsucht“. Die Studie hob hervor, dass sich der Anteil gefährdeter/abhängiger Jugendlicher in der DG auf 4.6% beläuft.

Es ist jedoch zu bemängeln, dass die Gruppe der gefährdeten und die der abhängigen Jugendlichen aufgrund einer zu kleinen Stichprobe nicht unterschieden werden konnten.

[F2] Die Thematik der Suchtvorbeugung ist eng mit der Medienkompetenz verbunden. Innerhalb Ostbelgiens gibt es eine große Bandbreite an Maßnahmen, die sich mit diesen beiden Themen auseinandersetzen. Die Maßnahmen werden durch verschiedene Einrichtungen in der Deutschsprachigen Gemeinschaft abgedeckt. Zur Förderung der Medienkompetenz bietet das Medienzentrum ein breites Angebot, welches regelmäßig den aktuellen Entwicklungen angepasst wird und sich über die Homepage verfolgen lässt.

Das Jugendinformationszentrum bzw. der Infotreff informieren zum Thema Computersucht. Online können Jugendliche sich erkundigen und ihr Suchtpotential anhand einer Checkliste selbst einschätzen. Die Mitarbeiter des Jugendinformationszentrums/Infotreffs bieten zudem Ateliers in diesem Bereich an. Ebenso hat das Medienzentrum im Rahmen des Jugendstrategieplans 2013-2015 Referenten zu diesem Thema ausgebildet, die nach eigenen Angaben jedoch nicht von sozialen Einrichtungen, Schulen oder Eltern angefragt werden.

Des Weiteren informiert das JIZ an wen man sich, im Falle eines exzessiven Gebrauchs von Online Gaming bzw. bei einer Computerspielsucht, melden kann. Letzteren rät das Jugendinformationszentrum dazu, sich an das Sozial-Psychologische Zentrum zu wenden, da dieses über geeignete Psychologen verfügt.

Die ASL bietet neben der schulischen Maßnahme „Netbag“ (welche über die unterschiedliche Medien-Nutzung, die Gefahren und über die Risiken informiert, sowie über das Thema „Computersucht“ sensibilisiert), auch Suchtsprechstunden an. In diesen Sprechstunden werden auf Anfrage hin Beratungen angeboten. Das Präventionsangebot „Netbag“ richtet sich an die Sekundarschüler Ostbelgiens und verfolgt das Ziel, Informationen über die unterschiedliche Medien-Nutzung zu geben. Dazu gehört auch die Sensibilisierung rund um das Thema „Online-Sucht“.

[F3] Der Verband E-Sports East Belgium wurde Mitte des vergangenen Jahres gegründet. Es handelt sich hierbei um einen Interessenzusammenschluss, der einen ostbelgischen Ligabetrieb in verschiedenen Spielen zum Ziel hat. Mir liegen keine Angaben darüber vor, wie der Verband mit der Thematik der Onlinesucht umgeht. Daher schlage ich dem Fragesteller vor, sich selbst direkt bei dem Verband zu informieren.

[F4, F5] Da Kaleido Ostbelgien in der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen primärer Ansprechpartner ist, ist eine Zusammenarbeit zwischen dem Bereich Unterricht und Gesundheit stets präsent und wird von beiden Ministern beaufsichtigt.

Jedoch erhält auch Kaleido Ostbelgien kaum Anfragen zu dem Thema „Spielsucht bei Jugendlichen“. Es gehört jedoch zu der Aufgabe von Kaleido Jugendliche, Eltern und Familien zu beraten und insbesondere die Jugendlichen in ihrer Lebensführung zu unterstützen. Oftmals hilft dabei bereits die Anleitung zu einem strukturierteren Zeitmanagement. Auf diese Weise kommen weder die schulbezogenen Anforderungen noch die verschiedenen Freizeitaktivitäten zu kurz. Je nach Fall ist zu erforschen, welche individuellen Motive sich hinter einer exzessiven Nutzung verbergen. Kaleido bietet in solchen Fällen psychosoziale Hilfen systemischer Art an. Beispielsweise wenn aus der Schulklassensituation Frustrationen resultieren, die zu sozialem Rückzug und einem Abtauchen in eine Parallelwelt führen.

Bei therapeutischem Bedarf verweist Kaleido Ostbelgien an das SPZ. Da es sich bei pathologischem PC/Internetgebrauch oftmals um eine klinische Begleiterkrankung handelt, liegt das Problem der Einschätzung Kaleido Ostbelgiens nach eher auf individual-psychologischer Ebene und lässt sich nur schwer durch breit angelegte Präventionskampagnen angehen. Im SPZ oder bei selbstständigen Psychologen gibt es ambulante Therapiemöglichkeiten.