

## **Antrag**

**der Abgeordneten Dorothee Bär, Wolfgang Börnsen (Bönstrup), Peter Albach, Renate Blank, Antje Blumenthal, Gitta Connemann, Dr. Stephan Eisel, Ingrid Fischbach, Reinhard Grindel, Markus Grübel, Monika Grütters, Uda Carmen Freia Heller, Hartmut Koschyk, Dr. Günter Krings, Katharina Landgraf, Paul Lehrieder, Thomas Mahlberg, Maria Michalk, Philipp Mißfelder, Dr. Eva Möllring, Michaela Noll, Rita Pawelski, Beatrix Philipp, Dr. Norbert Röttgen, Johannes Singhammer, Marco Wanderwitz, Elisabeth Winkelmeier-Becker, Volker Kauder, Dr. Peter Ramsauer und der Fraktion der CDU/CSU sowie der Abgeordneten Monika Griefahn, Martin Dörmann, Siegmund Ehrmann, Sabine Bätzing, Martin Gerster, Dr. Barbara Hendricks, Fritz Rudolf Körper, Angelika Krüger-Leißner, Jürgen Kucharczyk, Ute Kumpf, Lothar Mark, Markus Meckel, Petra Merkel (Berlin), Thomas Oppermann, Christoph Pries, Steffen Reiche (Cottbus), Renate Schmidt (Nürnberg), Dr. Margrit Spielmann, Dr. h. c. Wolfgang Thierse, Simone Viola, Dr. Peter Struck und der Fraktion der SPD**

### **Medien- und Onlinesucht als Suchtphänomen erforschen, Prävention und Therapien fördern**

Der Bundestag wolle beschließen:

#### **I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:**

Die exzessive Nutzung elektronischer Medien kann mit problematischen gesundheitlichen und sozialen Konsequenzen verbunden sein. Wenn, was in jüngster Zeit zunehmend beobachtet werden kann, die Mediennutzung so exzessiv betrieben wird, dass sie letztlich nicht mehr selbstbestimmt ist, sind die Auswirkungen und Begleiterscheinungen vergleichbar mit den Symptomen anderer Suchterkrankungen. Das Ursache- und Wirkungsgefüge ist jedoch noch weitgehend unerforscht. Dabei werden die Begriffe Mediensucht, Computerspiel- und Internet- bzw. Onlinesucht sowie pathologischer Internetgebrauch in der öffentlichen Debatte mit großer Selbstverständlichkeit benutzt, obwohl die wissenschaftliche Erforschung des Phänomens noch in den Anfängen steckt. Es fehlen einheitliche diagnostische Kriterien, die helfen würden, die unterschiedlichen Untersuchungen auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Nach den bisherigen Ergebnissen kann davon ausgegangen werden, dass die große Mehrheit der Nutzer von Computer- und Videospielen einen unbedenklichen Umgang mit dem Medium entwickelt. Gleichzeitig darf nicht übersehen werden, dass eine kleine Teilgruppe – in bereits vorliegenden Studien werden ca. 3 bis 7 Prozent der Nutzer als gefährdet angesehen – beim Umgang mit Computer oder Konsole deutliche Kennzeichen von süchtigem Verhalten aufweist. Es spricht viel dafür, dass das Internet insoweit ein besonderes Gefährdungspotenzial hat. Im Blickpunkt steht dabei die ausufernde Teilnahme an Onlinespielen oder Chats ebenso

wie der übermäßige Konsum sexueller Inhalte in Kommunikationsnetzen. „Onlinesüchtige“ verbringen im Extremfall einen Großteil ihrer Zeit (10 bis 18 Stunden pro Tag) mit derartigen Aktivitäten. In der Folge vernachlässigen sie ihre Umwelt mehr und mehr und beeinträchtigen oder verlieren dadurch ihre übrigen sozialen Kontakte.

Die Diskussion um Computerspiel-, Medien- oder Internetsucht findet zudem vor dem Hintergrund einer ständig wachsenden Nutzung von Medien im Alltag statt, sodass davon auszugehen ist, dass auch derartige Suchterscheinungen zunehmen. Die Jim-Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2008) berichtete im letzten Jahr erstmals, dass mehr Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren (71 Prozent) angaben, einen eigenen Computer im Zimmer zu haben als einen Fernseher (61 Prozent).

Pathologischer Internet- oder Mediengebrauch, eine in der Symptomatik dem pathologischen Spielen vergleichbare Impulskontrollstörung, wird aus allen Staaten berichtet, in denen das Internet genutzt wird und in denen Untersuchungen zu diesem Syndrom stattgefunden haben. Es lässt sich dennoch auch nach etwa einem Jahrzehnt der Forschung zum pathologischen Internetgebrauch keine zuverlässige Aussage darüber treffen, mit welcher Häufigkeit klinisch relevante Störungen mit Behandlungsbedürftigkeit entstehen. Auch über den Erfolg der Behandlungsmethoden können derzeit noch zu wenig belastbare Aussagen getroffen werden. Hinsichtlich einer evidenzbasierten Behandlung von Menschen mit pathologischem Internet- und Mediengebrauch ist, so das Ergebnis einer Zwischenstudie im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit (siehe Seite 3), eine wissenschaftliche Aussage zurzeit nicht möglich, da Behandlungsstudien auf angemessenem methodischem Niveau fehlen. Die Ähnlichkeit der Symptome des pathologischen Internetgebrauchs mit dem pathologischen Spielen oder der Substanzabhängigkeit lege es nahe, in der Behandlung dieser Störungen bewährte therapeutische Methoden im Hinblick auf pathologischen Internetgebrauch einzusetzen. Es sei allerdings dringend notwendig, die eingesetzten Methoden auch wissenschaftlich in ihrer Effektivität zu beforchten, damit eine Erkenntnisbasis für zukünftige Behandlungsempfehlungen entstehen kann.

Mangels ausreichender wissenschaftlicher Expertise ist Online- oder Mediensucht bisher international noch nicht als eigenständiges Krankheitsbild bei der Weltgesundheitsorganisation (WHO) anerkannt. Es bedarf zunächst vor allem einer vertieften Forschung zu Störungsbildern und der Entwicklung entsprechender diagnostischer Instrumente. Erst auf der Basis verlässlicher wissenschaftlicher Grundlagen lassen sich gezielte Präventionsmaßnahmen und Behandlungsmethoden entwickeln. Präventionsmaßnahmen müssen beispielsweise von staatlichen Einrichtungen, Trägern der freien Jugendhilfe und der Wirtschaft in Angriff genommen werden. Notwendig ist deshalb unter anderem die gezielte Förderung und Unterstützung von Medienkompetenz sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene durch Zusammenarbeit von Eltern, Schulen und Medienpädagogik. Bei Spielen kommen außerdem Warnhinweise zum Suchtpotenzial, verpflichtende Spieldauereinblendungen oder auch die Begrenzung der Spieldauer durch technische Mittel in Betracht. Diese werden von einigen Herstellern bereits implementiert, ihr Potenzial hinsichtlich der Verbreitung und Nutzung ist jedoch bei Weitem nicht ausgeschöpft.

Am 9. April 2008 haben der Ausschuss für Kultur und Medien und der Unterausschuss Neue Medien des Deutschen Bundestages eine Anhörung zum Thema Computerspiel- und Onlinesucht durchgeführt. Dabei wurde deutlich, dass der zunehmenden Zahl von Betroffenen auf mehreren Ebenen entsprochen werden muss. Zudem waren sich alle geladenen Experten einig, dass zwar eindeutig von zahlreichen Suchtfällen gesprochen werden könne, die genauen Wirkungszusammenhänge jedoch nicht hinreichend erforscht seien. Aus diesem Grund

forderten sie mehr Engagement in der Forschung für diesen Bereich. Gleichzeitig wurde von beinahe allen Experten eine Anerkennung als Krankheit bei der WHO gefordert, damit Behandlungsmöglichkeiten für Betroffene entwickelt, bereitgestellt und letztlich auch finanziert werden können. Eine weitere Forderung bestand darin, die vorhandenen Beratungsangebote auszubauen und besser zu vernetzen. Bisherige Initiativen in diesem Bereich bestünden nur vereinzelt und seien noch weitgehend zu unbekannt als dass sie eine effektive und großflächige Versorgung gewährleisten könnten.

## II. Der Deutsche Bundestag begrüßt,

- dass das Deutsche Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) in Hamburg im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit seit Anfang 2008 die Studie „Beratungs- und Behandlungsangebote pathologischen Internetgebrauchs“ durchführt, welche im März 2010 fertiggestellt sein soll. Neben einem Schwerpunkt auf Befragungen von Einrichtungen, in denen Menschen mit psychischen Problemen im Zusammenhang mit der Computer- und Internetnutzung Hilfe suchen und finden, liegt ein weiterer Schwerpunkt der Studie auf einer sorgfältigen Erfassung und Beschreibung des Forschungsstandes zu dieser Problematik. Darüber hinaus wird im Rahmen der Studie diskutiert werden, inwieweit für Studien in Deutschland ein gemeinsames Diagnoseinstrument für die Medien- und Onlinesucht auf den Weg gebracht werden kann;
- dass auch der kürzlich vorgelegte Drogen- und Suchtbericht der Bundesregierung das Thema aufgreift und feststellt, dass die Drogen- und Suchtpolitik sich in Zukunft auch „neuen Süchten“ widmen müsse. Im Blickpunkt steht dabei die ausufernde Teilnahme an Onlinespielen oder Chats ebenso wie der oft exzessive Konsum von „Onlinesüchtigen“, die durch das Surfen oder Spielen Schule, Beruf und soziale Kontakte vernachlässigen. Der Deutsche Bundestag begrüßt darüber hinaus, dass sich die Jahrestagung der Drogenbeauftragten der Bundesregierung am 3. Juli 2009 ausführlich mit der Fragestellung „Internet und Computerspiele – wann beginnt die Sucht?“ befasst, mit der ein umfassender Überblick über den Stand der Erkenntnisse zur Online- und Computerspielsucht erreicht werden soll;
- die von der Bundesregierung auf den Weg gebrachten Initiativen zur Stärkung der Verantwortung und Kompetenz von Medienanbietern und Mediennutzern. Hierzu zählen insbesondere die Initiativen „Ein Netz für Kinder“ und „fragFINN“ sowie die Etablierung eines Deutschen Computerspielpreises im Geschäftsbereich des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) und die Errichtung einer „Stiftung zur Förderung qualitativ hochwertiger interaktiver Unterhaltungsmedien“ durch die deutsche Computerspielewirtschaft. Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation in der Informations- und Kommunikationsgesellschaft und fördert die Befähigung von Menschen, sich in unserer von Medien durchdrungenen Welt kompetent zu integrieren und zu orientieren.

## III. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf, innerhalb der vorhandenen Mittel

1. zu prüfen, ob die Voraussetzungen für eine Anerkennung von Online- und Mediensucht als Krankheit bei der WHO gegeben sind;
2. die Anstrengungen zur Erforschung der Online- und Mediensucht weiter zu erhöhen und auf der Grundlage valider wissenschaftlicher Erkenntnisse so bald wie möglich geeignete Maßnahmen zu entwickeln, die potenzielle Suchtgefahren wirksam vermindern können. Darüber hinaus sollte sie die Forschung zur Entwicklung von Behandlungsansätzen für bereits manifestierte pathologische Fälle unterstützen;

3. verstärkt auch auf den Schutz durch Technik zu setzen und gemeinsam mit den Herstellern den verstärkten Einsatz von technischen Hilfsmitteln zu prüfen, beispielsweise bereits im Programm implementierte „Wecker“ oder „Time-outs“, verpflichtende Spieldauereinblendungen oder Möglichkeiten zur Einstellung von Spielzeitkontingenten durch die Eltern;
4. Informationen über den Schutz durch Technik – insbesondere für Personensorgeberechtigte – deutlich zu verbessern;
5. gemeinsam mit den Ländern zu prüfen, inwieweit die Jugendschutzbestimmungen Online- und Mediensucht als neuen Aspekt berücksichtigen müssen;
6. gemeinsam mit den Ländern die Förderung und Unterstützung von Medienkompetenz – sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene – durch Zusammenarbeit von Eltern, Schulen und Medienpädagogik zu unterstützen und sich bei den Ländern dafür einzusetzen, dass Medienkunde ein reguläres Schulfach wird;
7. eine Aufklärungskampagne durch die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) zum Thema Online- und Mediensucht innerhalb der vorhandenen Ressourcen zu starten;
8. sich bei den Ländern für Präventionsinitiativen an Schulen, Universitäten, Bildungseinrichtungen etc. einzusetzen;
9. das „Netz für Kinder“ gemeinsam mit der Wirtschaft weiter auszubauen und Schulen die Möglichkeit einzuräumen, seine Angebote zur Vermittlung von Medienkompetenz zu nutzen;
10. sich gegenüber der deutschen Computerspielowirtschaft dafür einzusetzen, dass diese gemäß ihrer Zusage die „Stiftung zur Förderung qualitativ hochwertiger interaktiver Unterhaltungsmedien“ errichtet;
11. sich bei den Ländern für eine stärkere Berücksichtigung von Medien- und Onlinesucht innerhalb der Ausbildung von Fachkräften (Ärztinnen und Ärzte, Lehrerinnen und Lehrer, Psychologinnen und Psychologen, Erzieherinnen und Erzieher) einzusetzen sowie gemeinsam mit den Ländern Formen der Zertifizierung zu entwickeln, nach denen bereits vorhandene Kompetenzen in diesem Bereich gebündelt und deutlicher herausgestellt werden können;
12. zu prüfen, wie der Auf- und Ausbau von Beratungs- und Therapiemöglichkeiten beschleunigt werden kann. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass der erste Anlaufpunkt – und zwar sowohl für die Betroffenen wie vor allem für ihre Angehörigen – nicht zuletzt auch online erreichbar sein muss. Zudem sollte beim Auf- und Ausbau von Beratungs- und Therapiemöglichkeiten verstärkt auf Schwerpunkt- und Kompetenzzentren gesetzt werden, um auch bereits vorhandene Kompetenzen fachübergreifend zu bündeln und eine Vernetzung der Therapie- und Beratungsstellen sicherzustellen und eine Spezifizierung dieser Maßnahmen je nach Suchtausprägung (Onlinechatsucht, Onlinesexsucht, Onlinespielsucht) zu fördern;
13. Modellprojekte im therapeutischen Bereich zu unterstützen unter Berücksichtigung wissenschaftlicher Empfehlungen wie z. B. der laufenden Studie des DZSKJ.

Berlin, den 17. Juni 2009

**Volker Kauder, Dr. Peter Ramsauer und Fraktion  
Dr. Peter Struck und Fraktion**