

V o r b l a t t

Antwort auf Kleine Anfrage

des/der Thüringer Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie

Online-Spielsucht bei Kindern und Jugendlichen

**Information über Datum und Uhrzeit der elektronischen Bereitstellung
im Abgeordneteninformationssystem:**

Bereitstellung im AIS: 18.03.2020, 09:50:57

Zuletzt Aktualisiert:

Aktualisierungen:

Hinweis:

Dieses Vorblatt wurde elektronisch generiert. Es enthält die Informationen über Datum und Uhrzeit der elektronischen Bereitstellung des Dokuments im Abgeordneteninformationssystem des Thüringer Landtags.

Kleine Anfrage

des Abgeordneten Thrum (AfD)

und

Antwort

des Thüringer Ministeriums für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie

Online-Spielsucht bei Kindern und Jugendlichen

Inzwischen sind elektronische Medien wie Smartphone, Tablet, PC und TV der ständige Begleiter der meisten Kinder und Jugendlichen. Minderjährige spielen, kommunizieren und informieren sich online. Einer aktuellen Studie des Leibniz-Instituts für Medienforschung zufolge, verbringen Kinder und Jugendliche im Durchschnitt 2,4 Stunden täglich online, wobei die Nutzungsdauer mit zunehmendem Alter ansteigt. An Wochenenden nutzen die 15- bis 17-Jährigen das Internet sogar vier Stunden am Tag. Eine überdurchschnittliche Mediennutzung kann zu einer Onlineabhängigkeit führen und sich zu einer Sucht entwickeln. Denn immer häufiger enthalten kostenlose digitale Spiele auch Glücksspielelemente. Die Einführung von glücksspielartigen Elementen (wie zum Beispiel Gashapon) in Verbindung mit einer zufälligen Ausschüttung eines Gewinns wird aus suchtpreventiver Perspektive kritisch bewertet, nicht zuletzt im Zusammenhang mit dem unregulierten Zugang junger Menschen zu solchen Computerspielen.

Das Thüringer Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie hat die Kleine Anfrage 7/191 vom 15. Januar 2020 namens der Landesregierung mit Schreiben vom 27. Februar 2020 beantwortet:

Vorbemerkung:

Gegenstand der Kleinen Anfrage ist die "Spielsucht" bei Kindern und Jugendlichen. Sie kann vorliegen im Sinne von pathologischem Spielen oder zwanghaftem Spielen. Dies bedeutet, beim Betroffenen liegt die Unfähigkeit vor, dem Impuls zum Glücksspiel oder Wetten zu widerstehen, auch wenn dies gravierende Folgen im persönlichen, familiären oder beruflichen Umfeld nach sich zu ziehen droht oder diese schon nach sich gezogen hat.

Die "Spielsucht" kann aber auch als Computerspielabhängigkeit vorliegen, die aus der zwanghaften Nutzung von Computer- und Videospielelementen besteht. Sie wird als Krankheit betrachtet, weil sie die Freiheitsgrade des Betroffenen einengt und dadurch ein Freiheitsverlust resultiert.

Der in der Einleitung zur Kleinen Anfrage verwendete Begriff "Gashapon" ist hier als Automat bekannt, der in Deutschland als Kapsel-Warenspielautomat in Spielhallen, auf Jahrmärkten, Volksfesten sowie Gaststätten aufgestellt wird. Nach Auffassung der Thüringer Fachstelle Glücksspielsucht beim Fachverband Drogen- und Suchthilfe e. V. ist von einer Suchtgefährdung dieser Geräte, wenn überhaupt, nur in äußerst geringem Maße auszugehen.

1. Wie viele Kinder und Jugendliche sind in Thüringen von einer Spielsucht betroffen oder gefährdet, eine solche Sucht zu entwickeln und wie hat sich dies in den letzten zehn Jahren entwickelt?

Antwort:

Statistische Angaben hierzu liegen nicht vor.

2. Wie bewertet die Landesregierung das Risiko für Heranwachsende, dass sich aus dem Spielen von Computer- und Onlinespielen eine Glücksspielsucht entwickeln kann?

Antwort:

Nach Aussage des Fachverbandes Drogen- und Suchthilfe e. V. gibt es erste bundesdeutsche Studien zum Thema Nutzungsmuster und Risikofaktoren beim Social Gambling im Jugendalter, auf die zurückgegriffen werden kann. Social Gambling oder Simuliertes Glücksspiel wird als digitale interaktive Glücksspielaktivität definiert, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber ansonsten aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spielausgangs strukturell identisch ist mit klassischen Glücksspielformaten.

Die Universität Bremen formuliert dazu: "Ob die Teilnahme am so genannten Simulierten Glücksspiel dabei die Funktion eines Türöffners annimmt, ... oder ob glücksspielaffine Jugendliche derartige Produkte als eine weitere Spielart in ihrem Glücksspielportfolio ansehen und nur unter bestimmten Rahmenbedingungen darauf zurückgreifen, ... kann ausschließlich mittels Längsschnittstudien beantwortet werden". Diese liegen derzeit noch nicht vor.

3. Welche Beratungsstellen gibt es in Thüringen für Eltern deren Kinder von einer Spielsucht betroffen sind respektive erste Symptome zeigen?

Antwort:

Die verschiedenen Suchtberatungsstellen in den Landkreisen und kreisfreien Städten können von betroffenen Eltern in Anspruch genommen werden. Sie sind mit genauer Anschrift und Erreichbarkeit dem Thüringer Wegweiser für Suchtfragen, herausgegeben von der Thüringer Landesstelle für Suchtfragen, der auch digital unter dem Link ¹ abrufbar ist, zu entnehmen

Betroffene Eltern können sich zudem mit dem Schulpsychologischen Dienst der Staatlichen Schulämter in Verbindung setzen, der ebenfalls Beratungsleistungen erbringt.

Zudem werden mit dem Institut für Talententwicklung GmbH in Jena öffentliche Elternabende zum Thema "Pathologisches Gaming" durchgeführt, wobei auf erzieherische Aspekte und fachliche Hilfsmöglichkeiten hingewiesen wird.

4. Inwieweit werden Eltern auf diese Beratungsstellen aufmerksam gemacht, wo erhalten Sie diese Informationen?

Antwort:

Die genannten Beratungsstellen und Suchthilfeverbände informieren die Öffentlichkeit über das Internet, Broschüren, Pressemitteilungen sowie weitere Medien.

5. Welche Therapiemöglichkeiten gibt es speziell für spielsüchtige Kinder und Jugendliche in Thüringen?

Antwort:

Alle vorhandenen Suchtberatungs- und Betreuungsangebote beziehen auch den Personenkreis betroffener Kinder und Jugendlicher mit ein.

6. Inwiefern werden Heranwachsende in Thüringen im Rahmen des Schulunterrichts auf die Risiken, die aus Handy- und Onlinespielen erwachsen können, aufmerksam gemacht?

Antwort:

In Thüringen gibt es seit 2009 den verbindlich zu unterrichtenden Kurs Medienkunde bis zur Klassenstufe 10. Im Kursplan ² (Klassen 5 bis 10), ³ (Grundschule) sind die Kompetenzerwartungen beschrieben.

Im Lernbereich "Analysieren und Reflektieren" des Grundschulkursplanes heißt es:

"Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen das eigene Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Wirkungsabsichten."

Schülerinnen und Schüler entwickeln ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens."

Im Kursplan für die weiterführenden Schulen gibt es einen Lernbereich "Recht, Datensicherheit und Jugendmedienschutz". Hier geht es vorwiegend darum, dass Schülerinnen und Schüler lernen, Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs für sich einzuschätzen.

Der Kurs Medienkunde ist fächerintegrativ zu unterrichten, das bedeutet, alle Unterrichtsfächer setzen entsprechende Inhalte angegliedert an die Fachthemen um. Dieses Prinzip wird auch in der KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt" (2016) verfolgt. Als Ziel ist dort festgelegt, "dass jedes einzelne Fach mit seinen spezifischen Zugängen zur digitalen Welt seinen Beitrag für die Entwicklung der in dem ... Kompetenzrahmen formulierten Anforderungen leistet." In den sechs Kompetenzbereichen findet sich unter anderem der Bereich "4. Schützen und sicher Agieren" mit Aussagen zu sicherem Agieren in digitalen Umgebungen und dem Schützen persönlicher Daten und der Privatsphäre. Auch das Thema "Gesundheit schützen" ist hier verankert.

Um die Lehrkräfte in Thüringen zu unterstützen, bietet das Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM) zusammen mit den Fachberatern für Medienkunde und den Partnern des Thüringer Medienkompetenznetzwerkes entsprechende Fortbildungen an.

Genauere Informationen zu den am ThILLM erarbeiteten Fortbildungsmodulen sind unter dem Link ⁴ abrufbar.

7. Wird aus Sicht der Landesregierung das pädagogische Personal in Kindertageseinrichtungen, Schulen und Horten in Thüringen ausreichend für diese Problematik sensibilisiert?

Antwort:

Aus den angefragten Bereichen sind keine Problemfälle oder Bedarfe bekannt, sodass angenommen wird, dass bislang eine hinreichende Sensibilisierung und Information stattfindet.

8. Welche Möglichkeiten gibt es für pädagogische Fachkräfte in Thüringen, sich zum Thema Online-Spielsucht bei Kindern und Jugendlichen weiterzubilden?

Antwort:

Das Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien bietet bedarfsgerecht Fortbildungen im Bereich der frühkindlichen Bildung, Betreuung und Erziehung an.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, Angebote der regionalen Schulämter zu nutzen. Schulen organisieren zudem, je nach Bedarf, über das schulinterne Fortbildungsbudget eigene Fortbildungen, zum Beispiel mit Fachtagungen oder Seminaren.

9. Welche Präventionsmaßnahmen gibt es in Thüringen, einer Spielsucht bei Kindern- und Jugendlichen vorzubeugen und hält es die Landesregierung für geboten, weitere Maßnahmen, wenn ja welche, zu ergreifen?

Antwort:

Beispiele für entsprechende Programme, die in Thüringen bereits umgesetzt werden, sind "Klasse 2000", der "Jugendschutzparcour stop & go" zum Mitmachen oder das "Schüler für Schüler" Schulsprecherprojekt zur Gesundheitsförderung, sowie das Projekt "Verrückt - na und?".

Diese Programme werden bedarfsgerecht angepasst.

10. Wie informiert und sensibilisiert die Landesregierung die Öffentlichkeit über Glücksspielelemente in vermeintlich harmlosen Handy- und Onlinespielen und gibt die Landesregierung in diesem Zusammenhang Hinweise darauf, welche Spiele möglicherweise ein erhöhtes Gefahrenpotential enthalten?

Antwort:

Das gemeinsam von Bund und Ländern zum Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet finanzierte Kompetenzzentrum "jugendschutz.net" recherchiert und identifiziert Gefahren für junge Menschen, die durch Online-Angebote, so auch Spiele und daraus folgende Probleme (zum Beispiel In-App-Käufe) entstehen. Die Ergebnisse werden regelmäßig und mit verschiedenen Schwerpunkten veröffentlicht. Das für Bildung zuständige Ministerium leitet diese Informationen an Beratungsstrukturen vor Ort weiter beziehungsweise stellt sie dort zur Verfügung ⁽⁵⁾.

Weiterhin bietet die Broschüre "Gutes Aufwachsen mit Medien - Digitale Spiele pädagogisch beurteilt" hilfreiche Informationen für Eltern, die bei der Beurteilung für einen verantwortungsbewussten, gesunden Umgang mit Spielen unterstützen und vor Gefahren schützen soll ⁽⁶⁾.

In Vertretung

Feierabend
Staatssekretärin

Endnote:

- 1 <https://www.tls-suchtfraegen.de/service-hilfe/suchtwegweiser/>
- 2 <https://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/media/detail?tspi=1897>
- 3 <https://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/media/detail?tspi=6214>
- 4 <https://www.schulportal-thueringen.de/home/medienbildung/fortbildungsmodule>
- 5 <http://www.jugendschutz.net/>
- 6 <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele---band-28/133656>