

ANTRAG

der Fraktion Freie Wähler/BMV

Computerspielsucht - Präventionsarbeit an Schulen erhöhen

Der Landtag möge beschließen:

I. Der Landtag stellt fest:

1. Die Sucht nach Computerspielen, die sogenannte „Gaming Disorder“, wurde von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) als eigenständige Diagnose anerkannt und damit in die internationale Klassifikation der Krankheiten aufgenommen.
2. Der Landesregierung liegen keine Zahlen zu Betroffenen in Mecklenburg-Vorpommern vor.
3. Die Präventionsarbeit im Bereich der Computerspiel- und Mediensucht ist ein wichtiger Bestandteil der schulischen Bildung, um Kinder und Jugendliche für die Risiken zu sensibilisieren.

II. Die Landesregierung wird aufgefordert,

1. eine Studie mit dem Schwerpunkt „Computerspielsucht in Mecklenburg-Vorpommern“ in Auftrag zu geben,
2. dem Ausschuss für Wirtschaft, Arbeit und Gesundheit und dem Ausschuss für Bildung, Wissenschaft und Kultur zeitnah über die Implementierung sowie die Ergebnisse zu berichten,
3. die verpflichtende Präventionsarbeit an Schulen zum Thema Computerspielsucht in den schulartenübergreifenden Rahmenplan Medienerziehung aufzunehmen,
4. die Zusammenarbeit zwischen Projekten zum Thema Computerspiel- und Mediensucht und Schulen verstärkt zu fördern und
5. darauf hinzuwirken, dass jede Schule grundlegende Kenntnisse über die Gefahren der Computerspielsucht im Rahmen des geplanten Schulfachs „Informatik- und Medienbildung“ vermittelt.

Begründung:

Vor der Möglichkeit, dass Computerspiele und Soziale Medien eine Abhängigkeit hervorrufen können, warnen bereits seit langer Zeit Experten und Verbände. Allerdings fehlte bisher die Grundlage, um diese Abhängigkeit als eigenständige Krankheit zu klassifizieren, da sie im Katalog der Internationalen Klassifikation der Krankheiten bisher nicht gelistet war.

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat in ihrer aktuellen Klassifikation die Sucht nach Computerspielen („Gaming Disorder“) als eigenständige Diagnose anerkannt. Negative Folgen für die Gesundheit können beispielsweise Schlaf-, Ess- oder auch Konzentrationsstörungen sein.

Gerade Kinder und Jugendliche sind gefährdet, in eine Computerspielsucht abzugleiten und nicht mehr zwischen Realität und virtueller Welt unterscheiden zu können. Um dieser Gefahr vorzugreifen, bedarf es in einem ersten Schritt einer genauen Evaluation, um Zahlen über den tatsächlichen Ist-Zustand der Computerspielsüchtigen in Mecklenburg-Vorpommern zu erhalten und daraus wirksame Handlungsvorschläge abzuleiten.

Ebenso sollte die Schule vermehrt und vor allem obligatorische Präventionsarbeit leisten und ihre Schülerinnen und Schüler so auf die Risiken und Gefahren einer Computerspiel- oder Mediensucht hinweisen.