



27.02.2020

Stellungnahme

des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V. (KFN) zum Entwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes

PD Dr. Florian Rehbein, Prof. Dr. Thomas Bliesener

Seit Bestehen des aktuellen Jugendschutzgesetzes im Jahre 2002 haben sich bedeutsame Veränderungen in den Mediennutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen und den Ihnen zugänglichen Medienangeboten ergeben. In diesem Zeitraum haben insbesondere interaktive digitale Medien und das Internet erheblich an Relevanz gewonnen. Inzwischen verfügen rund 97 Prozent der Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren über ein eigenes Smartphone, 71 Prozent über einen Computer oder Laptop, 46 Prozent über eine stationäre Spielkonsole, 45 Prozent über eine tragbare Spielkonsole und 29 Prozent über ein Tablet (Feierabend, Rathgeb, & Reutter, 2018). Insbesondere aufgrund der hohen Verbreitung von Smartphones haben heutzutage nahezu alle Jugendlichen in Deutschland orts- und zeitunabhängig die Möglichkeit, Onlineinhalte aufzurufen, über das Internet zu kommunizieren und vielfältige Apps und Spiele zu nutzen.

Neben den positiven Nutzungspotentialen dieser Angebote haben sich aus kriminologischer wie auch entwicklungspsychologischer Sicht auch neue mediale Nutzungs- und Interaktionsrisiken ergeben, die im Rahmen der aktuell bestehenden rechtlichen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes unberücksichtigt bleiben, wodurch wesentliche Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes derzeit verfehlt werden. Relevante Risiken können etwa in der problematischen Bewerbung und Monetarisierung von an Kinder und Jugendliche adressierte Spiele und Spiele-Apps (Kostenfallen), in sozialetisch-

desorientierenden oder zu selbstschädigendem Verhalten animierenden Internetangeboten (wie z.B. Anorexie- oder Suizidforen), illegalen Onlineglücksspielangeboten und Angeboten des simulierten Glücksspiels (z. B. Demospiele in Onlinecasinos) erkannt werden. Ferner sind minderjährige Internetnutzer neuen Kriminalitätsphänomenen und damit auch Viktimisierungsrisiken wie psychischer Gewalt in sozialen Netzwerken und Internetforen (Hate Speech, Cybermobbing) oder sexueller Belästigung und sexuellem Missbrauch (Cybergrooming) ausgesetzt. Auf Basis der für das Bundesland Niedersachsen repräsentativen Schülerbefragungen des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) zeigt sich, dass im Jahr 2017 rund die Hälfte der knapp 9.0000 befragten Neuntklässlerinnen und Neuntklässler im letzten Schulhalbjahr mindestens einmal Opfer von Cybermobbing geworden ist. Rund 6 Prozent waren hiervon sogar regelmäßig betroffen, indem dies im fraglichen Zeitraum mindestens mehrmals pro Monat vorgekommen war (Bergmann, Kliem, Krieg, & Beckmann, 2019). Insgesamt 17,3 Prozent der Schülerinnen und Schüler berichten, mindestens einmal im letzten Schulhalbjahr zu Gesprächen über Sex oder zur Preisgabe intimer Fotos oder Videos aufgefordert worden zu sein und 5,6 Prozent geben an, konkret zu sexuellen Handlungen aufgefordert worden zu sein (Bergmann et al., 2019).

Ferner hat sich in den letzten zwei Jahrzehnten grundsätzlich ein starker Bedeutungsgewinn interaktiver Medien und damit einhergehend ein starker Anstieg der Online- und Computerspielzeiten unter Kindern und Jugendlichen ergeben. Bereits zwischen den Jahren 2000 und 2007 stieg allein die durchschnittliche tägliche Beschäftigungszeit mit Computer- und Videospielen bei Neuntklässlern von 68 auf 141 Minuten und bei Neuntklässlerinnen von 19 auf 55 Minuten an (Rehbein, 2011). Von 2007 bis 2017 ergab sich bei den Jungen ein neuerlicher Anstieg auf 186 Minuten täglicher Computerspielzeit, während sich bei Mädchen ein inzwischen seit mehreren Jahren stabiler Rückgang auf ca. 25 Spielminuten pro Tag zeigt (Bergmann et al., 2019; Rehbein, 2011; Rehbein, Kliem, Baier, Mößle, & Petry, 2015). Männliche Jugendliche weisen zudem auch häufiger als weibliche Jugendliche ein zeitlich exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Nutzung auf. Mit der voraussichtlich am 01.01.2022 in Kraft tretenden ICD-11 (Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme) der Weltgesundheitsorganisation wird die auf dysfunktionale Mediennutzung bezogene *Gaming Disorder* (Computerspielsucht) als stoffungebundene Suchterkrankung klinisch anerkannt. Damit sind Computerspiele zukünftig – vergleichbar mit Glücksspielangeboten – als

Konsummittel mit Suchtgefährdungspotential aufzufassen. In der ICD-11 wird die Gaming Disorder als Muster eines andauernden oder wiederkehrenden Computerspielverhaltens beschrieben, welches sich sowohl auf Online- als auch auf Offline-Spiele beziehen kann. Zu den Kriterien zählen eine entgleitende Kontrolle über das Spielen (z. B. in Bezug auf Häufigkeit, Dauer, Kontext oder Intensität), die wachsende Priorität des Spielens vor anderen Aktivitäten und das Weiterspielen trotz negativer Konsequenzen. Von Computerspielsucht Betroffene erleben erhebliche negative Beeinträchtigungen in vielfältigen Lebensbereichen. Neben leistungsbezogenen Belastungen wie einem geringeren schulischen Funktionsniveau, einer erhöhten Schulangst, Schulabsentismus und einem Leistungsabfall können auch psychosoziale Beeinträchtigungen identifiziert werden. Zu diesen zählen unter anderem eine erhöhte psychische Belastung, Komorbiditäten mit affektiven oder Angststörungen, eine geringere Lebenszufriedenheit, eine erhöhte Aggressivität bzw. Devianz, Einschlafprobleme und eine Beeinträchtigung der sozialen Teilhabe (Petry, Rehbein, Ko, & O'Brien, 2015; Rehbein, Kühn, Rumpf, & Petry, 2015).

Es hat sich gezeigt, dass einige Spiele ein dysfunktionales Spielverhalten in besonderer Weise zu begünstigen scheinen, während andere Spiele von den Nutzern überwiegend kontrolliert genutzt werden und kaum zu Beeinträchtigungen führen (Rehbein, Kleimann, & Mößle, 2009, 2010). Es wird davon ausgegangen, dass sich das divergierende Risikopotential von Computerspielen durch spezifische spielstrukturelle Merkmale in ihrer Architektur erklären lässt. Eine wichtige Rolle spielt dabei zum Beispiel die Gestaltung von Belohnung innerhalb des Spiels (King, Delfabbro, & Griffiths, 2011; Rehbein, 2019; Rehbein, Bleckmann, Jukschat, Zenses, & Mößle, 2012; Rehbein, Mößle, Zenses, & Jukschat, 2010; Rumpf, 2017). Die besonderen Unterschiede in den Spieldesigns, die im Hinblick auf die Begünstigung dysfunktionalen Spielverhaltens systematisch zwischen riskanteren und weniger riskanten Spielen unterscheiden lassen, finden bei der Altersklassifikation von Computerspielen im Rahmen der Prüfprozesse des Jugendmedienschutzes bislang jedoch keinerlei Berücksichtigung.

Die oben gemachten Ausführungen lassen es erforderlich erscheinen, den Kinder- und Jugendmedienschutz an diese neuen Realitäten anzupassen. Bereits im Jahr 2009 hat sich das KFN unter Verweis auf eine deutschlandweite Repräsentativbefragung aus dem Jahre 2007, die ein deutlich divergierendes Suchtpotential unterschiedlicher Computerspiele erkennen

ließ, dafür ausgesprochen, das Suchtpotential von Computerspielen zukünftig bei der Alterseinstufung zu berücksichtigen (Rehbein et al., 2009). Dieses ist bis heute nicht erfolgt. Wir begrüßen es daher sehr, dass im Rahmen des Entwurfs eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes nunmehr erwartet werden kann, dass die oben genannten Risiken Berücksichtigung finden. Positiv hervorzuheben ist hierbei aus unserer Sicht insbesondere die Etablierung des Schutzzieles der *„Persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung“* (§ 10a, Nummer 3). Die Einführung dieses Schutzzieles erlaubt, insbesondere aufgrund seiner weiterführenden Konkretisierungen im Begründungsteil des Referentenentwurfs, eine wirksame Adressierung wesentlicher Aufgaben des Kinder- und Jugendmedienschutzes wie den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Cybergrooming, Cybermobbing, der Preisgabe persönlicher sensibler Daten, problematischen Strategien der Bewerbung und Monetarisierung von Onlineangeboten sowie auch mit der Nutzung potentiell verbundene Gesundheitsrisiken und Suchtgefahren. Zudem wird durch das Schutzziel der persönlichen Integrität auch auf die Wichtigkeit verwiesen, Kindern- und Jugendlichen eine selbstbestimmte Teilhabe an den digitalen Medienangeboten zu ermöglichen, wesentliche Informations- und Aufklärungsmaßnahmen zu gewährleisten und den Nutzern auch zu ermöglichen, sich bei erfolgenden Angriffen auf ihre persönliche Integrität aktiv dagegen zur Wehr setzen zu können und dies auch unterhalb der Schwelle von Mitteln, die das Straf- und Zivilrecht bereitstellen. Zu begrüßen ist hierbei ebenfalls, dass zukünftig *„Bei der Beurteilung der Entwicklungsbeeinträchtigung (..) auch außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des Mediums berücksichtigt werden (können), wenn diese auf Dauer angelegter Bestandteil des Mediums sind und eine abweichende Gesamtbeurteilung rechtfertigen.“* (§ 10b). Viele relevante Gestaltungsmittel interaktiver Medien lassen sich heute nicht mehr eindeutig als kommunizierter Medieninhalt auffassen, lassen in ihrer Gesamtheit jedoch ein risikobehaftetes Interaktionsgeschehen zwischen dem Medienangebot und minderjährigen Rezipienten bestimmter Altersgruppen erwarten.

Insgesamt gelangen wir aus kriminologischer, suchtfachlicher und entwicklungspsychologischer Sicht zu einer positiven Bewertung des Referentenentwurfs eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und können den geplanten Gesetzesänderungen vorbehaltlos zustimmen.

References

- Bergmann, M. C., Kliem, S., Krieg, Y., & Beckmann, L. (2019). *Jugendliche in Niedersachsen. Ergebnisse des Niedersachsensurveys 2017 (KFN-Forschungsberichte No. 144)*.
- Feierabend, S., Rathgeb, T., & Reutter, T. (2018). *JIM-Studie 2018: Jugend, Information Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2011). The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 320–333.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C.-H., & O'Brien, C. P. (2015). Internet Gaming Disorder in the DSM-5. *Current Psychiatry Reports*, 17(7), in press. <https://doi.org/10.1007/s11920-015-0610-0>
- Rehbein, F. (2011). *Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Untersuchung der Wirkung gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis- und Konzentrationsleistung am Beispiel der Computerspielnutzung*. Baden Baden: Nomos.
- Rehbein, F. (2019, June). *The role of structural video-game characteristics in Internet gaming disorder severity*. 6th International Conference on Behavioral Addictions, Japan (Yokohama).
- Rehbein, F., Bleckmann, P., Jukschat, N., Zenses, E.-M., & Mößle, T. (2012). *Internet- und Computerspielabhängigkeit in Deutschland: Zweiter Zwischenbericht für das Niedersächsische Ministerium für Wissenschaft und Kultur*. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN).
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2009). *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale [Video game addiction in childhood and adolescence. Empirical evidence concerning causes, diagnosis, and comorbidities with a particular focus on game-immanent characteristics of addiction]* (No. 108). Hannover.
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of Internet Gaming Disorder in German Adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a statewide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842–851. <https://doi.org/10.1002/add.12849>
- Rehbein, F., Kühn, S., Rumpf, H.-J., & Petry, N. M. (2015). Internet gaming disorder: A new behavioral addiction. In N. M. Petry (Ed.), *Behavioral Addictions: DSM-5® and Beyond* (Vol. 1, pp. 43–69). Oxford University Press.
- Rehbein, F., Mößle, T., Zenses, E. M., & Jukschat, N. (2010). Zum Suchtpotential von Computerspielen. Onlinerollenspiele wie »World of Warcraft« bergen ein erhöhtes Abhängigkeitsrisiko. *Jugend Medien Schutz-Report*, 33(6), 8–12. <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2010-6-8>
- Rumpf, H.-J. (2017). *Expertise "Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen" im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit*. Lübeck: Universität zu Lübeck.