



**Pet 2-19-15-212-012897**

53894 Mechernich

Gesundheitswesen

Der Deutsche Bundestag hat die Petition am 19.12.2019 abschließend beraten und beschlossen:

Das Petitionsverfahren abzuschließen, weil dem Anliegen nicht entsprochen werden konnte.

### **Begründung**

Mit der Petition wird gefordert, dass die menschliche Gesundheit als hohes Gut geschützt wird, indem jedes Computerspiel, ggf. jeder Computer so programmiert wird, dass automatisiert ein ungesundes Übermaß an digitaler Mediennutzung unterbunden wird.

Zur Begründung wird u. a. ausgeführt, beispielsweise könnte nach zwei Stunden zum Spielende und Bewegung aufgefordert werden, und nach drei Stunden könnte jedes Spiel automatisiert beendet werden müssen.

Zu den Einzelheiten des Vortrags des Petenten wird auf die von ihm eingereichten Unterlagen verwiesen.

Die Eingabe war als öffentliche Petition auf der Internetseite des Deutschen Bundestages eingestellt. Es gingen 49 Mitzeichnungen sowie 16 Diskussionsbeiträge ein.

Das Ergebnis der parlamentarischen Prüfung stellt sich auf der Grundlage einer Stellungnahme der Bundesregierung wie folgt dar:

Digitale Medien verändern den Alltag wie kaum eine andere Technologie zuvor. Ihre Nutzung findet in nahezu alle Lebensbereiche Eingang. Neben dem Nutzen und den vielfältigen Chancen, die damit verbunden sind, birgt diese Entwicklung auch die Gefahr, dass sich in Einzelfällen internetbezogene Störungen mit vielfältigen Konsequenzen für den Alltag entwickeln.

Die Bundesregierung nimmt diese Gefahren ernst und hat daher frühzeitig Präventions- und Aufklärungsmaßnahmen auf den Weg gebracht, die die



Medienkompetenz der Bevölkerung stärken sollen. Um insbesondere Kinder und Jugendliche vor einer exzessiven Nutzung von PC- und Computerspielen zu schützen, bietet die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) beispielsweise im Rahmen der deutschlandweiten Präventionskampagne "Ins Netz gehen - Online sein mit Maß und Spaß" Informationen für Jugendliche unter [www.ins-netz-gehen.de](http://www.ins-netz-gehen.de) sowie für Erwachsene unter [www.multiplikatorenins-netz-gehen.de](http://www.multiplikatorenins-netz-gehen.de) an. Ein BZgA-Beratungsteam beantwortet zudem E-Mail-Anfragen auf der Grundlage neuester wissenschaftlicher Erkenntnisse und unterstützt Ratsuchende mit pädagogisch bewährten Tipps. Auf den genannten Internetseiten finden sich auch vielfältige und hilfreiche Informationsmaterialien, die über mögliche Probleme bei exzessiver Nutzung digitaler Angebote und bestehende Hilfsmöglichkeiten informieren.

Vergleichbare Angebote werden auch von den Ländern sowie von vielen Kommunen vorgehalten. Auch die EU-Initiative [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de), die vorhandene Informationen bündelt und Nutzerinnen und Nutzern sowie ratsuchenden Personen hilfreiche Tipps für einen sicheren und kritischen Umgang mit den neuen Medien gibt, ist ein wichtiger Baustein beim Aufbau von Medienkompetenzen.

Für Personen, die bereits an den Folgen exzessiver Mediennutzung leiden, fördert der Bund derzeit das Projekt OASIS ([www.onlinesucht-ambulanz.de](http://www.onlinesucht-ambulanz.de)). Dabei handelt es sich um ein Projekt, das betroffene Menschen und Angehörige insbesondere in Form von Online-Sprechstunden unterstützt und weiterführende Informationen vermittelt.

Unverzichtbar ist jedoch auch, dass wichtige Bezugspersonen, wie z.B. Eltern oder Lehrpersonal, die Entwicklung der Medienkompetenzen kritisch und fördernd begleiten. Deren Einfluss ist erheblich und wird oft unterschätzt.

Weitere Einzelheiten zu verschiedenen Präventionsmaßnahmen sind auch auf der Internetseite der Drogenbeauftragten der Bundesregierung unter [www.drogenbeauftragte.de](http://www.drogenbeauftragte.de) dargestellt.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend fördert zusammen mit dem Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz ein umfassendes Monitoring kinderaffiner Spiele-Apps durch jugendschutz.net und die Stiftung Warentest ([www.app-geprüft.net](http://www.app-geprüft.net)) sowie Informationsportal SCHAU HIN! ([www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)) und das Beratungs- und Hilfeportal jugend.support ([www.jugend.support](http://www.jugend.support)).



Petitionsausschuss

Vor dem Hintergrund des Dargelegten vermag der Petitionsausschuss ein weiteres Tätigwerden nicht in Aussicht zu stellen und empfiehlt daher, das Petitionsverfahren abzuschließen, weil dem Anliegen nicht entsprochen werden konnte.