



HESSISCHER LANDTAG

15. 10. 2025

Kleine Anfrage

**Karsten Bletzer (AfD), Markus Fuchs (AfD), Christian Rohde (AfD),
Gerhard Bärsch (AfD) und Arno Enners (AfD) vom 27.08.2025**

Gefahren der Computerspielsucht von Minderjährigen

und

Antwort

Ministerin für Familie, Senioren, Sport, Gesundheit und Pflege

Vorbemerkung Fragesteller:

Im Jahr 2019 wurde die Gaming Disorder durch die Weltgesundheitsorganisation WHO offiziell als psychische Erkrankung anerkannt. Aktuelle Studien zeigen, dass zwischen 1,6 und 7,5 Prozent der Bevölkerung als computerspielsüchtig eingestuft werden. Nach der JIM-Studie 2024 spielen 73 Prozent der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele, wobei sieben Prozent mehr als vier Stunden täglich spielen. Online- beziehungsweise spielsüchtige Minderjährige leben maßgeblich in virtuellen Welten und zeigen häufig einen Mangel an empathischen sowie sozialen Fähigkeiten. Die vorliegende Kleine Anfrage hinterfragt die aktuell in Hessen aus der exzessiven Verwendung von Computerspielen resultierenden gesundheitlichen Risiken sowie die sich daraus ergebenden Maßnahmen in den Bereichen Therapie und Prävention.

Vorbemerkung Ministerin für Familie, Senioren, Sport, Gesundheit und Pflege:

Der Blick auf die Gefahren der Computerspielsucht von Minderjährigen ist wichtig, da er die gesundheitlichen Risiken eines exzessiven Computerspielkonsums bei Kindern und Jugendlichen thematisiert. Hessen verfolgt dabei einen ganzheitlichen Ansatz, der Prävention, Beratung und Aufklärung gleichermaßen umfasst.

Die Landesregierung setzt sich konsequent für die Stärkung der Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern ein, um exzessivem Medienkonsum und problematischem Computer-spielverhalten vorzubeugen. Im Rahmen der Landesstrategie „Digitale Schule Hessen“ werden die Jugendlichen systematisch darin gefördert, digitale Medien kompetent und reflektiert zu nutzen. Dazu gehören vielfältige Maßnahmen zum präventiven Jugendmedienschutz und zum Aufbau von Medienkompetenz, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf der Beratung von Schulen und der Qualifizierung von Lehrkräften liegt. Landesweite Fortbildungsreihen ermöglichen die Ausbildung von Jugendmedienschutzberaterinnen und -beratern sowie von Medienschutz-beraterinnen und -beratern an Grund- und Förderschulen. Die Hessische Lehrkräfteakademie bietet zudem Fortbildungen zu Fragestellungen des Jugendmedienschutzes und deren unter-richtlicher Umsetzung an, etwa zu Themen wie „Always online? Freizeit- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen“ oder den positiven und negativen Auswirkungen des digitalen Medienkonsums auf Schülerinnen und Schüler. Fachberaterinnen und Fachberater für Medien-bildung stehen als zentrale Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner für Schulen zur Ver-fügung. Im Rahmen der schulischen Suchtprävention, die ebenfalls auf den Jugendmedienschutz und die Prävention von kritischem Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen abzielt, sind darüber hinaus an allen Schulen Beratungslehrkräfte für Suchtprävention eingesetzt, die von den schulp-psychologischen Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner für Suchtprävention in den Staatlichen Schulämtern qualifiziert und vernetzt werden. Die hessischen Medienzentren fungieren als regionale Anlaufstellen für medienpädagogische Beratung und Fortbildung, während die Beratungsstelle Jugend und Medien Hessen eine zentrale Service-Hotline sowie E-Mail-Beratung anbietet und umfangreiche Informationen zur kompetenten Mediennutzung sowie zur Prävention und zum Umgang mit exzessiver Mediennutzung bereitstellt. Ergänzt wird dieses Angebot durch Kooperationspartner wie dem Netzwerk Rundfunk und Schule, das Projekte wie „What’s Web“ oder „Always on!“ bereitstellt sowie durch Unterrichtsmaterialien, Projekttag, Elternabende und pädagogische Nachmittage. Auch das Schulfach „Digitale Welt“ trägt dazu bei, digitale Medienkompetenz systematisch in den Unterricht zu integrieren.

Darüber hinaus nimmt die Landesregierung mit den sogenannten Smartphone-Schutz-zonen die Omnipräsenz von Smartphones in Schulen als gesamtgesellschaftliche Herausforderung ernst und

fördert Medienbildung im Umgang mit Handys und Apps, um ein störungsfreies Lernklima in Schulen zu gewährleisten. Smartphones werden dabei nicht pauschal als Störfaktor betrachtet, sondern im Rahmen von Smartphone-Schutzzonen gezielt reguliert.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit dem Minister für Kultur, Bildung und Chancen und der Ministerin für Arbeit, Integration, Jugend und Soziales wie folgt:

Frage 1 Wie viele Minderjährige sind in Hessen aus Sicht der Landesregierung in Bezug auf die Nutzung von Computerspielen, Mobile Games und Spielkonsolen aktuell als sogenannte Risiko-Gamer eingestuft? Bitte nach Altersgruppen, Geschlecht und regionaler Verteilung aufgeschlüsselt darstellen.

Frage 2 Welche Entwicklung ist bei den Risiko-Gamern in Hessen seit der WHO-Anerkennung der Gaming Disorder 2019 zu verzeichnen? Bitte die jährliche Veränderung mit konkreten Zahlen belegen.

Die Fragen 1 und 2 werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet:

Die bundesweiten Zahlen zeigen seit der WHO-Anerkennung im Jahr 2019 eine weitgehend stabile Quote auf moderatem Niveau.

Die Diagnose wurde in den ICD-11 aufgenommen, der seit 2022 international in Kraft getreten ist. Es besteht jedoch eine Übergangsphase von voraussichtlich fünf Jahren, in denen der (alte) ICD-10 betreffend der Diagnosen parallel zum (neuen) ICD-11 weiterhin genutzt wird. Der ICD-10 enthält keine Differentialdiagnose in Bezug auf Computerspiele. Der ICD-11 ist nicht flächendeckend in Kraft.

Die Abbildung einer Entwicklung der Fallzahlen ab 2019 anhand der Diagnosen mittels ICD-Kriterien ist als entsprechend eingeschränkt zu betrachten und für die Jahre 2019 bis 2022 schlicht nicht nach ICD-Kriterien erfasst. Daher liegen der Landesregierung keine Zahlen im Sinne der Fragestellung vor.

Nach bundesweiten Studien, wie der JIM-Studie, dem DAK-Präventionsradar oder den Ergebnissen des Bundesinstituts für Öffentliche Gesundheit (BIÖG; vormals Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA) gelten zwischen 1,6 und 7,5 Prozent der Jugendlichen als computerspielabhängig oder suchgefährdet.

Frage 3 Wie hoch ist aus Sicht der Landesregierung unter der Gruppe der Risiko-Gamer der Anteil derjenigen Minderjährigen, die Anzeichen eines krankhaften Computerspielverhaltens aufweisen? Bitte nach diagnostischen Kriterien und Schweregrad differenziert darstellen.

Von den Jugendlichen, die als Risiko-Gamer gelten, zeigt nach wissenschaftlichen Untersuchungen ein Teil – in der Regel zwischen einem Viertel und einem Drittel – auch Anzeichen eines krankhaften Computerspielverhaltens im Sinne der WHO-Diagnosekriterien. Dies umfasst insbesondere Kontrollverlust, Vernachlässigung anderer Lebensbereiche sowie Fortsetzung des Spielens trotz negativer Folgen.

Frage 4 In welchem Umfang nehmen Heranwachsende aus Hessen Online-Beratungsangebote für Internet- und Computerspielsüchtige in Anspruch? Bitte Nutzerzahlen der verfügbaren Beratungsdienste wie HLS oder DigiSucht aufschlüsseln.

Die Landesregierung unterstützt die Nutzung des digitalen Beratungsangebots DigiSucht, das auch für hessische Jugendliche und deren Familien zur Verfügung steht. Die bundesweite Plattform kann auch über die Internetseiten der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen e. V. (HLS) erreicht werden. Im Jahr 2024 nutzten mehrere hundert Ratsuchende in Hessen diese Angebote, überwiegend im Bereich problematischer Medien- und Computerspielnutzung.

Seit 2024 kam es über DigiSucht zu insgesamt 41 Registrierungen Betroffener, die selbst für sich den Bereich „Mediennutzung“ als Hauptproblem angaben; eine Aufgliederung dieses Problembereichs nach Altersgruppen ist statistisch jedoch nicht abbildbar.

Frage 5 In welchem Umfang werden Minderjährige wegen eines krankhaften Computerspielverhaltens derzeit in therapeutischen Facheinrichtungen in Hessen behandelt? Bitte stationäre und ambulante Behandlungsplätze sowie Wartezeiten quantifizieren.

Eine flächendeckende spezifische Statistik zu stationären oder ambulanten Behandlungen bei Computerspielabhängigkeit liegt nicht vor. Betroffene Jugendliche werden in Hessen in der Regel im Rahmen der allgemeinen Suchtberatung, in psychosozialen Beratungsstellen oder in kinder- und jugendpsychiatrischen Einrichtungen behandelt.

Frage 6 Mit welchen Maßnahmen fördert die Landesregierung die in Hessen aktuell vorhandenen Beratungs- und Therapieangebote für Menschen mit riskantem beziehungsweise krankhaftem Computerspielverhalten? Bitte konkrete Förderprogramme und deren finanzielle Ausstattung detailliert auflisten.

Die Landesregierung fördert die Beratungs- und Therapieangebote durch eine Grundfinanzierung der Suchtberatungsstellen sowie durch Projektförderungen im Bereich Prävention und Digitalisierung. Hierzu zählen: Die HLS, die in Kooperation mit Trägern spezifische Angebote zur Prävention digitaler Medienabhängigkeit entwickelt, sowie die Beteiligung an der bundesweiten Plattform DigiSucht. Beides wird insgesamt im Jahr 2025 durch die Landesregierung mit rund 104.000 Euro finanziert. Daneben gibt es die Verzahnung mit dem Schulfach „Digitale Welt“, in welchem Chancen und Herausforderungen digitaler Mediennutzung thematisiert werden.

Frage 7 Welche konkreten Kosten entstehen dem Land Hessen durch die Behandlung von problematischem Computerspielverhalten bei Minderjährigen jährlich? Bitte direkte Behandlungskosten und Folgekosten in anderen Bereichen beziffern.

Konkrete, landesspezifische Kostenerhebungen zu Behandlungs- und Folgekosten liegen nicht vor, da die Finanzierung der medizinischen Versorgung im Regelfall durch die gesetzlichen Krankenkassen getragen wird.

Frage 8 Welche Maßnahmen könnten aus Sicht der Landesregierung insgesamt getroffen werden, um die Suchtgefahren durch Computerspiele zu bekämpfen? Bitte evidenzbasierte Präventions- und Interventionsstrategien detailliert auflisten.

Es ist darauf hinzuweisen, dass bereits zahlreiche regulatorische Maßnahmen existieren, um Suchtgefahren durch Computerspiele zu minimieren. Nach § 14 Absatz 1 Jugendschutzgesetz (JuSchG) dürfen Filme und Spielprogramme nicht für Kinder und Jugendliche freigegeben werden, wenn sie für Kinder und Jugendliche in der jeweiligen Altersstufe entwicklungsbeeinträchtigend sind. Die Entscheidung, ob ein Spielprogramm für eine bestimmte Altersstufe entwicklungsbeeinträchtigend ist, obliegt der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle. Im Falle von Computerspielen ist dies die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Ein Bewertungskriterium ist hier ausdrücklich der sogenannte „Spieldruck“, also das Ausmaß der Anregung, das Spiel fortzusetzen.

2021 hat der Gesetzgeber mit der Reform des Jugendschutzgesetzes ausdrücklich ein weiteres Schutzziel in § 10a JuSchG aufgenommen, das es bei der Bewertung von Medien zu berücksichtigen gilt: Das Ziel des Schutzes der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung.

Seitdem werden ausdrücklich auch Interaktionsrisiken wie Chats, Kauf-Anreize et cetera vor allem bei Computerspielen bei der Bewertung durch die USK berücksichtigt. Bei der Bewertung wird auch berücksichtigt, inwiefern Anbieter Vorsorge (gemäß § 24a JuSchG) getroffen haben, dass solche Interaktionen in einem moderierten Rahmen stattfinden oder sich gänzlich ausschalten lassen.

Um Suchtgefahren durch Computerspiele wirksam zu begegnen, setzt die Landesregierung auf ein Bündel evidenzbasierter Maßnahmen:

- Stärkung der Medienkompetenz über schulische Bildungsangebote, insbesondere durch das Pflichtfach „Digitale Welt“,
- präventive Aufklärung durch Beratungslehrkräfte für Suchtprävention im Rahmen der schulischen Suchtpräventionsarbeit,
- Unterstützung der Familien durch Beratungsangebote und Aufklärungsmaterialien,
- digitale Zugänge zu Beratung und Therapie wie DigiSucht,
- Fortbildung von Lehrkräften und Multiplikatoren, damit problematisches Spielverhalten frühzeitig erkannt und angesprochen werden kann.

Die HLS unterstützt und kommuniziert verschiedene suchtpreventive Aktivitäten im Themenfeld Mediensucht/problematische Mediennutzung und bietet Qualifizierungsschulungen für die hessischen Fachstellen für Suchtprävention in Hessen an:

- Bundesweite Liste von Referentinnen und Referenten des Fachverbands Medienabhängigkeit e. V., abrufbar auf der Webseite der HLS,

- im Rahmen des Projektes „Netz mit Webfehlern?“ der HLS wurden von 2011 bis 2018 hessenweit 94 regionale Informationsveranstaltungen, Fortbildungen und Medienfachtage für Eltern, Angehörige, Kinder und Jugendliche und für Lehrkräfte zur Sensibilisierung für das Thema durch die Fachstellen für Suchtprävention realisiert,
- HLS-Multiplikatorenfortbildung „Prävention und Frühintervention bei internetbezogenen Störungen“ für hessische Fachstellen für Suchtprävention (2020),
- HLS-Multiplikatorenfortbildung „Trainingsprogramm PROTECT“ für hessische Fachstellen für Suchtprävention (2021): Das präventive Trainingsprogramm PROTECT soll Jugendliche davor schützen, eine Internetsucht zu entwickeln. Es wurde anhand aktueller Forschungsbefunde zur Internetsucht entwickelt und beinhaltet evidenzbasierte, verhaltenstherapeutische Techniken, die sich in der Prävention von psychischen Auffälligkeiten wie Ängsten, Depressionen, Suchterkrankungen oder Essstörungen als wirksam erwiesen haben. Mithilfe von Psychoedukation, kognitiven Methoden, Training von Problemlösefertigkeiten und Emotionsregulationstechniken wird ein funktionaler Umgang mit Alltagsproblemen, die eine Internetsucht begünstigen, vermittelt,
- HLS-Multiplikatorenfortbildung „Suchtartige Nutzung von Computerspielen und Online-Pornographie: Klinische Hintergründe und Ansätze für die Prävention und Beratung.“ für hessische Fachstellen für Suchtprävention, sowie „Verhaltenssüchte im Jugendalter – Prävention und Zusammenhänge mit problematischem Alkoholkonsum“ (2021),
- HLS-Multiplikatorenfortbildung „Internetbezogene Störungen“ für hessische Fachstellen für Suchtprävention: Vorkommen und Behandlung der wichtigsten Online-Verhaltenssüchte: Darstellung unter Einbezug von Glücksspielelementen in Computerspielen, der social media-Abhängigkeit, dem „compulsive surfen“ sowie der Online-Sexsucht (2024),
- HLS-Workshop „Serious Games, Gamification & Dark Patterns – Chancen und Risiken in der suchtpreventiven Arbeit“ für hessische Fachstellen für Suchtprävention (2025).

Wiesbaden, 2. Oktober 2025

Diana Stolz