



BÜRO FÜR TECHNIKFOLGEN-ABSCHÄTZUNG
BEIM DEUTSCHEN BUNDESTAG

Michaela Evers-Wölk
Matthias Sonk
Christine Henseling
Carolin Kahlisch
Roland Nolte
Britta Oertel

Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung

Stakeholder Panel TA



März 2017
Stakeholder Panel Report Nr. 2

**Neue elektronische Medien
und Gefahrenpotenziale
exzessiver Nutzung**

Das Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB) berät das Parlament und seine Ausschüsse seit 1990 in Fragen des technischen und gesellschaftlichen Wandels. Das TAB ist eine organisatorische Einheit des Instituts für Technikfolgenabschätzung und Systemanalyse (ITAS) im Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Zur Erfüllung seiner Aufgaben kooperiert es seit September 2013 mit dem Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung GmbH – UFZ, dem IZT – Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung gGmbH sowie der VDI/VDE Innovation + Technik GmbH.

Michaela Evers-Wölk
Matthias Sonk
Christine Henseling
Carolin Kahlisch
Roland Nolte
Britta Oertel

Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung

Stakeholder Panel TA

Stakeholder Panel Report Nr. 2

Büro für Technikfolgen-Abschätzung
beim Deutschen Bundestag (TAB)
Neue Schönhauser Straße 10
10178 Berlin

Tel.: +49 30 28491-0

Fax: +49 30 28491-119

buero@tab-beim-bundestag.de

www.tab-beim-bundestag.de

2017

ISSN-Print 2367-0215

ISSN-Internet 2367-0266

Inhalt

Zusammenfassung	7
<hr/>	
I. Stakeholder Panel TA – Ziele und Konzept	9
<hr/>	
II. Ergebnisse der Onlinebefragung »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung«	13
1. Vorgehensweise	13
2. Beschreibung des Datensatzes	14
3. Einschätzungen	18
4. Chancen und Risiken der Mediennutzung	23
5. Gesellschaftspolitische Handlungsfelder	30
6. Auswertung sonstiger Hinweise und Anregungen	34
<hr/>	
Literatur	43
<hr/>	
Anhang	45
1. Abbildungsverzeichnis	45
2. Tabellenverzeichnis	45
3. Fragebogen »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung«	46

Zusammenfassung

Der vorliegende Report stellt die Ergebnisse der Onlinebefragung »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung« vor, die vom 12. Mai 2015 bis zum 31. Juli 2015 durchgeführt wurde. Er ergänzt den TAB-Arbeitsbericht Nr. 166 »Neue elektronische Medien und Suchtverhalten«, in dem bereits eine Zusammenfassung der Onlinebefragungsergebnisse enthalten ist, und dokumentiert u.a. die Auswertungen der Kommentare von Befragungsteilnehmenden. Der Report führt die Publikationsreihe zum Stakeholder Panel TA fort.

Ergebnisse der Onlinebefragung » Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung «

- › An der Onlinebefragung »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung« haben insgesamt 2.560 Personen teilgenommen. In die Auswertung einbezogen wurden die Angaben von 2.110 Teilnehmenden, die Angaben zu mindestens 90 % der Indikatoren gemacht haben.
- › Die Auswertung der Onlinebefragung verdeutlicht, dass das Problemfeld durch Akteure der (deutschen) Gesellschaft wahrgenommen wird. Nicht nur in der Wissenschaft, sondern in der Gesellschaft insgesamt erscheinen sowohl Interpretation wie Schlussfolgerungen kontrovers.
- › Die Ergebnisse der Befragung zeigen, dass etwa jeder Dritte der Befragten den öffentlichen Diskurs über die Gefahren exzessiver Mediennutzung als (eher) übertrieben¹ bewertet. Gleichzeitig sind knapp 70 % der Befragten – insbesondere Mitarbeiter in Beratungsstellen, Psychologen und Therapeuten – der Auffassung, dass Mediensucht als eigenständige Krankheit anerkannt werden sollte.
- › Als Verhaltensweise mit einem (eher) hohen Suchtpotenzial wird von 87 % der Befragten das Glücksspiel identifiziert. Jeweils etwa 80 % der befragten Stakeholder bewerten das Suchtpotenzial von Onlinespielen und sozialen Netzen im Internet als (eher) hoch. Auffallend ist, dass nur 12 % aller Befragten den generellen – bereits lange habitualisierten – Fernsehgebrauch mit einem hohen Suchtpotenzial verbinden, immerhin etwa 41 % jedoch mit einem eher hohen Suchtpotenzial.

¹ Im Fragebogen kam eine 4er-Skala zum Einsatz (»stimme nicht zu«, »stimme eher nicht zu«, »stimme eher zu« und »stimme zu«), ergänzt durch die Kategorie »keine Angabe« (vgl. Fragebogen im Anhang).

- › Als Chancen werden von jeweils knapp 80 % der Befragten vor allem die Potenziale gesellschaftlichen Teilhabe sowie neue Formen des virtuellen Zusammenlebens gesehen.
- › In Bezug auf die Risiken sind 81 % der Befragten der Auffassung, dass das öffentliche Bloßstellen von anderen Menschen durch diskriminierende Texte, Bilder oder Filme in den neuen elektronischen Medien befördert wird. Des Weiteren vermuten 72 % der Befragten, dass es im Zuge der weiter zunehmenden gesellschaftlichen Nutzung von elektronischen Medien zu mehr gesundheitlichen Problemen kommen wird, zum Beispiel aufgrund des hierdurch induzierten Bewegungsmangels.
- › Im Zusammenhang mit dem angegebenen Geschlecht der Fragebogenteilnehmenden kann konstatiert werden, dass Frauen Medien mit einem höheren Suchtpotenzial verbinden als Männer und die Notwendigkeit für schützende oder präventive Maßnahmen als wichtiger erachten.
- › Im Zusammenhang mit den gesellschaftspolitischen Handlungsfeldern sprechen sich 64 % der Befragten für Mindeststandards bei der Medienkompetenzvermittlung aus. Rund 57 % befürworten, dass Erziehungsverantwortliche und Fachkräfte zukünftig über Leitlinien zur Bewertung des Mediennutzungsverhaltens verfügen sollen. Etwa 45 % der befragten Stakeholder sind zudem der Auffassung, dass ein Schutz Minderjähriger vor suchtgefährdenden Onlineangeboten durchgesetzt werden sollte.

Stakeholder Panel TA – Ziele und Konzept I.

Seit 2013 verfolgt das Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB) den neuen Schwerpunkt »Diskursanalyse und Dialog mit gesellschaftlichen Akteuren«. Dabei steht die gesellschaftliche Bedarfsanalyse im Rahmen neu zu etablierender kontinuierlicher Dialog- und Diskursprozesse im Mittelpunkt. Das IZT – Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung widmet sich als Mitglied des TAB-Konsortiums der Aufgabe, diesen Schwerpunkt aufzubauen. Es entwickelte hierzu das Konzept »Stakeholder Panel TA« für den systematischen Erfahrungs- und Meinungsaustausch mit gesellschaftlichen Akteuren über Herausforderungen und Folgen von Wissenschaft und Technik. Ziel des Stakeholder Panel TA ist es, Dialogprozesse zum zukünftigen Bedarf wissenschaftlich-technischer Entwicklungen zu fördern und gegebenenfalls zu initiieren, die Sichtweisen unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen in die Arbeit des TAB einzubringen und damit für den Deutschen Bundestag nutzbar zu machen.

Abb. I.1 Überblick über die einzelnen Stakeholdergruppen
im Stakeholder Panel TA



Eigene Darstellung

I. Stakeholder Panel TA – Ziele und Konzept

Der Aufbau des Stakeholder Panel TA basiert auf einem normativ-diskursiven Ansatz der Stakeholdertheorie. Mit dem Anspruch, Dialoge und Partnerschaften zum gegenseitigen und gesellschaftlichen Nutzen aufzubauen und zu betreiben, sollen nicht nur fachliche, politisch-strategische und normative Aspekte berücksichtigt werden. Das Stakeholder Panel TA soll vielmehr auch gesellschaftliche Bedürfnisse und potenzielle Ansprüche im Kontext ausgewählter wissenschaftlich-technischer Entwicklungen identifizieren und abbilden.

In den kommenden Jahren wird das Stakeholder Panel TA systematisch aufgebaut und soll durch seine Mitglieder eine möglichst umfassende gesellschaftliche Perspektive widerspiegeln. Es ist dabei weder bevölkerungsrepräsentativ ausgerichtet noch explizit als Expertenpanel konzipiert, sondern will die unterschiedlichen gesellschaftlichen Stakeholder in ihrer Breite und Vielfalt kontinuierlich einbinden. Das Ziel besteht darin, gesellschaftsrelevante Gruppen wie Politik/Administration, Umwelt, Wissenschaft/Forschung/Bildung, Medien/Presse, Wirtschaft, Zivilgesellschaft, Bürger-/Verbraucherorganisationen und generell interessierte Bürger zu repräsentieren (Abb. I.1).

Zusammensetzung der Stakeholdergruppen

- > *Wissenschaft/Forschung/Bildung*: Schulen, Universitäten/Hochschulen, Forschungseinrichtungen, Technologietransfer und Innovationsförderung, Fachverbände und Standesorganisationen, sonstige wissenschaftliche oder bildungsbezogene Einrichtungen
- > *Politik/Administration/öffentliche Einrichtung*: Bundesregierung und Fachbehörden des Bundes, Landesregierung und Fachbehörden der Länder, Parlamente, öffentliche Verwaltung, öffentliche Einrichtungen, Parteien, sonstige politische/administrative Einrichtungen
- > *Bürger- und Verbraucherorganisationen*: Bürgervereinigungen, Verbraucherschutz, sonstige Bürger- oder Verbrauchereinrichtungen
- > *Zivilgesellschaft*: Verbände und Vereine, Non-Profit-Organisation, Stiftungen, Kirchen, sonstige zivilgesellschaftliche Interessenverbände
- > *Medien/Presse*: publizistische Medien (Hörfunk, Fernsehen, Presse etc.), Social Media, Fachverbände und Standesorganisationen, sonstige Medien
- > *Wirtschaft*: Unternehmen, Freiberufler, Verbände, Arbeitnehmervereinigungen, Fachverbände, Gewerkschaften, sonstige wirtschaftsbezogene Einrichtungen
- > *Umwelt*: Umwelt- und Naturschutz, Tierschutz, sonstige umweltbezogene Einrichtungen
- > *interessierte/engagierte Einzelbürger*

I. Stakeholder Panel TA – Ziele und Konzept

Im Stakeholder Panel TA wird bei der Zuordnung der Stakeholder unter anderem zwischen den Gruppen »Bürger- und Verbraucherorganisationen« und »Zivilgesellschaft« unterschieden. Während in der ersten Gruppe jene Initiativen und Organisationen zusammengefasst sind, die explizit die Interessen von Bürgern und Verbrauchern vertreten (Bürgerinitiativen, Bürgervereinigungen, Verbraucherorganisationen), umfasst die zweite Gruppe zivilgesellschaftliche Organisationen, die gesellschaftliche Werte und Interessen wie Religion, Kultur oder Bildung repräsentieren (Stiftungen, Kirchen, Verbände und Vereine).

Im Zentrum des Stakeholder Panel TA stehen jährlich etwa zwei bis drei Onlinebefragungen zu Technologien und damit verbundenen Fragen der gesellschaftlichen Technikgestaltung. Die Themen der Befragungen werden in der Regel gleichzeitig im Rahmen von TAB-Projekten behandelt, sodass ein enger Bezug zu laufenden Studien gegeben ist. Die Onlinebefragungen werden durch qualitative Dialogelemente ergänzt, um ein möglichst umfassendes Bild der Positionen, Interessen, Einschätzungen und Fragestellungen der Stakeholder zu erhalten. Hierzu zählen beispielsweise Diskussionsveranstaltungen, Kreativworkshops oder Social-Media-Interaktionen.

Das Instrument des Stakeholder Panel TA bringt es mit sich, dass komplexe Sachverhalte verdichtet und zum Teil vereinfacht dargestellt werden müssen. Fragestellungen müssen so aufbereitet werden, dass sie nicht nur in Fachkreisen, sondern von einer interessierten Öffentlichkeit verstanden werden.

Stakeholder Panel TA: Beteiligen Sie sich!

Seit Sommer 2014 werden laufend Mitglieder für das Stakeholder Panel TA gewonnen. Hierbei werden mit Blick auf die bereits zuvor benannten Stakeholdergruppen relevante Datenbanken ausgewertet sowie einschlägige Netzwerke, Verbände und gesellschaftliche Multiplikatoren um Unterstützung gebeten. Die in diesem Prozess ausgewählten Adressaten werden eingeladen, sich am Stakeholder Panel TA zu beteiligen. Daneben werden Vertreter der verschiedenen Medien über das neue Dialogangebot informiert, soziale Medien durch spezifische Aktivitäten eingebunden und Informationen zum Stakeholder Panel TA sowie zur jeweils aktuellen Onlineumfrage entsprechend verbreitet.

Seit dem Launch der Website im November 2014 konnten über 1.943 registrierte Mitglieder für das Stakeholder Panel TA gewonnen werden (Stand: Dezember 2016). Die Erfahrungen zeigen, dass sich hier auch viele Bürger beteiligen, die keine Verankerung in einer Stakeholdergruppe angeben. Das Stakeholder Panel TA sieht dies als wichtige Ergänzung und berücksichtigt

I. Stakeholder Panel TA – Ziele und Konzept

diese Ergebnisse gezielt, indem es Einzelbürger in den Auswertungen als eigene Gruppe gesondert ausweist.

Panelmitglieder erhalten erste Auswertungsergebnisse vor der umfassenden Publikation, sie werden zeitnah nach Abschluss einer Befragung per E-Mail zugesandt. Mit diesem kleinen »Informationsvorsprung« bedanken wir uns bei allen Unterstützenden.

Interessenten, die sich als Mitglied des Stakeholder Panel TA registrieren möchten, können sich unter folgendem Link anmelden:

www.stakeholderpanel.de

Das IZT freut sich über weitere Mitglieder! Bitte weisen Sie auch in Ihren jeweiligen Fachkreisen und in Ihrem persönlichen Umfeld auf das Dialogangebot hin.

Ergebnisse der Onlinebefragung »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung«

II.

Vorgehensweise

1.

Die Onlinebefragung »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung« war vom 12. Mai 2015 bis 31. Juli 2015 über das Internetangebot des Stakeholder Panel TA öffentlich zugänglich. Die Befragung wurde im Kontext des TAB-Projekts »Neue elektronische Medien und Suchtverhalten – Risiken, Bewältigungsstrategien und Präventionsmöglichkeiten« konzipiert, wobei der Fokus dabei auf ausgewählten Risikoaspekten der exzessiven Medienutzung lag. Die Befragung gliederte sich in drei Themenblöcke:

- > Einschätzungen im Bereich der Mediennutzung und suchtauslösender Gefährdungspotenziale,
- > Chancen und Risiken der Mediennutzung,
- > gesellschaftspolitische Handlungsfelder.

Teilgenommen haben insgesamt 2.560 Personen. In die Auswertung miteinbezogen wurden die Angaben von insgesamt 2.110 Teilnehmenden, die Angaben zu mindestens 90 % der Indikatoren machten.

Die Auswertung der Daten erfolgte mithilfe des statistischen Analyseprogramms IBM SPSS Statistics. Neben der Berechnung der Häufigkeiten wurden bi- und multivariate Analysen durchgeführt, wobei ein Schwerpunkt auf die Ermittlung des Antwortverhaltens der verschiedenen Stakeholdergruppen gelegt wurde. Zusätzlich wurden die Antworten interessierter Einzelbürger gesondert untersucht und ausgewiesen. Im Bericht wird bei der grafischen Darstellung zwischen zwei Typen unterschieden: Häufigkeiten, die die Gesamtheit aller Antwortenden umfassen, sowie Kreuztabellen, die die Antworten je nach Stakeholdergruppe gliedern. Die Darstellung der Häufigkeiten gibt einen ersten Überblick über das Gesamtergebnis. In diesen Grafiken werden auch fehlende Werte angegeben sowie diejenigen Personen ausgewiesen, die mit »keine Angabe« geantwortet haben. Bei der Feststellung der Häufigkeiten insgesamt (hier

n = 2.110) wird keine Gewichtung der Stakeholdergruppen vorgenommen². Allerdings geben die Kreuztabellen Aufschluss über die Positionen der unterschiedlichen Stakeholdergruppen und unterstützen so einen Vergleich. Um deutlich zu machen, dass die Stakeholdergruppen sehr unterschiedlich stark besetzt sind, wurde in den nach Stakeholdern aufgeschlüsselten Grafiken im Report die Anzahl der Antworten(n) je Stakeholdergruppe ausgewiesen. Zu beachten ist darüber hinaus, dass aus statistischen Gründen in den Auswertungen nach Stakeholdergruppen die Kategorien »keine Angabe« und »Sonstiges« nicht berücksichtigt wurden. Dieses Vorgehen ist u.a. damit zu begründen, dass in diesem Analyseschritt die Positionen der Stakeholdergruppen und ihre möglichen Abweichungen – und damit die tatsächlichen Antworten – im Vordergrund des Interesses standen.

Zusätzlich wurde im Rahmen der Auswertung eine Clusteranalyse durchgeführt. Die Ergebnisse zeigten aber, dass keine Cluster unterschieden und auch keine Typologie entwickelt werden können. Die Auswertung der zahlreichen Antworten im Rahmen der offenen Fragen und Kommentarmöglichkeiten wurde mithilfe des Programms MAXQDA für qualitative Text- und Datenanalyse durchgeführt.

Beschreibung des Datensatzes

2.

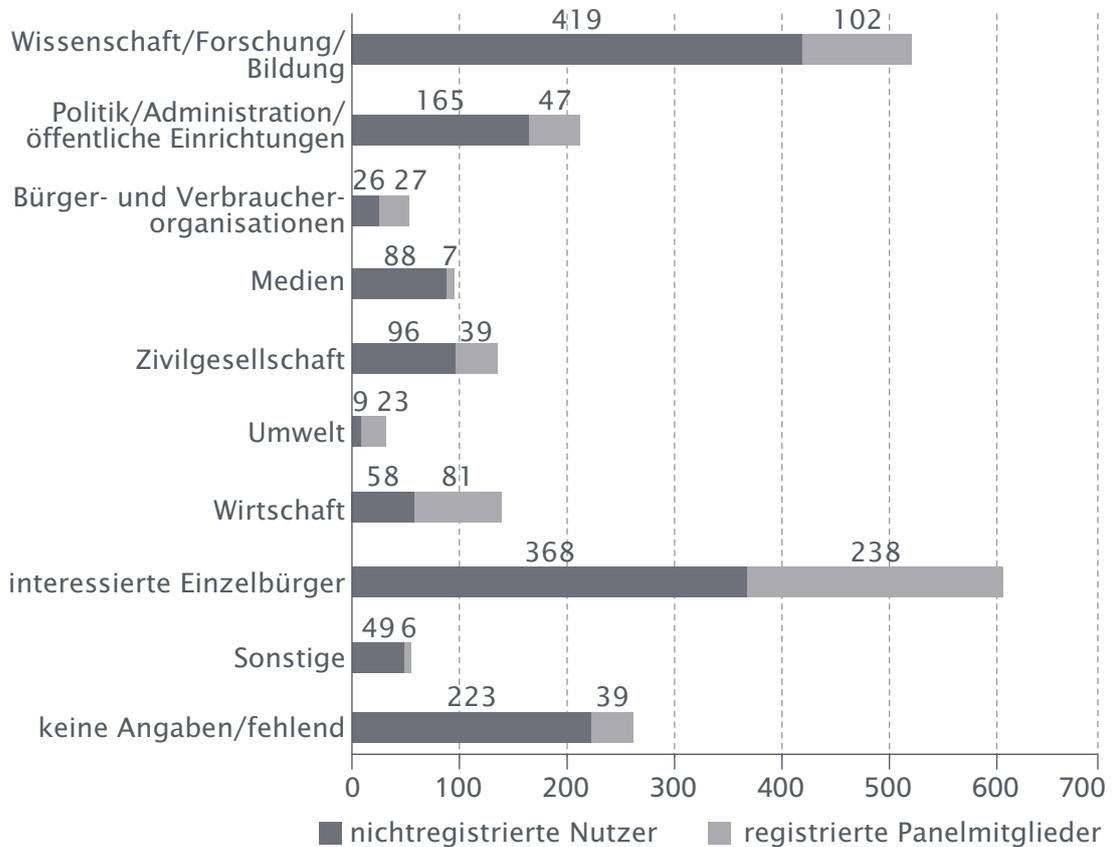
Abbildung II.1 gibt einen Überblick über die Zuordnung der Befragten zu einzelnen Stakeholdergruppen. Die Stakeholdergruppe »Wissenschaft/Forschung/Bildung« ist bei den Befragten mit 24,7 % stark vertreten. Auch der Anteil der interessierten Einzelbürger, die sich keiner Stakeholdergruppe zugeordnet haben, ist mit 28,7 % hoch.

2 Nach Rücksprache mit Fachleuten des GESIS Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften (www.gesis.org/unser-angebot/studien-planen) entschied sich das Projektteam von einer Gewichtung abzusehen. Ein solcher Schritt sollte in der Regel dann vorgenommen werden, wenn in der Stichprobe Verzerrungen gegenüber der Grundgesamtheit vorliegen. Dies ist bei einer Umfrage wie dem Stakeholder Panel TA und in Bezug auf die dafür ausgewählten Stakeholdergruppen nicht oder nur sehr schwer einzuschätzen: Wie groß die gesellschaftliche Gruppe »Umwelt« gegenüber der Gruppe »Wissenschaft« ist, lässt sich beispielsweise kaum ermitteln.

2. Beschreibung des Datensatzes

Abb. II.1

Zuordnung der Stakeholder



Fragebogen »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung«, n = 2.110; registrierte Panelmitglieder, die den Fragebogen »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung« zu mindestens 90 % beantwortet haben, n = 609

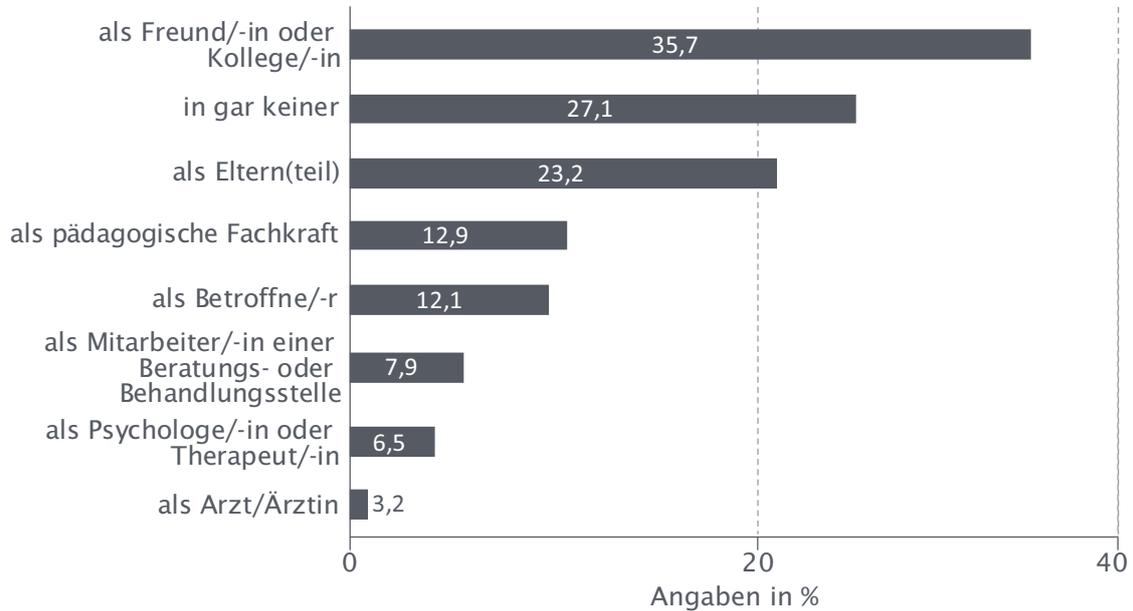
Stakeholder Panel TA

Bezüglich der Rolle, in der die Befragten in ihrem privaten oder beruflichen Umfeld mit dem Thema der exzessiven Mediennutzung in Kontakt kommen (Abb. II.2), zeigt sich, dass die Gruppe als Freund/-in oder Kollege/-in dominiert (35,7 %), aber auch die Gruppe der Eltern(teile) groß ist (23,2 %). Mehr als jeder zehnte der Befragten ordnet sich zudem der Gruppe der selbst von exzessiver Mediennutzung Betroffenen zu (12,1 %).

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

Abb. II.2

Rolle der Befragten

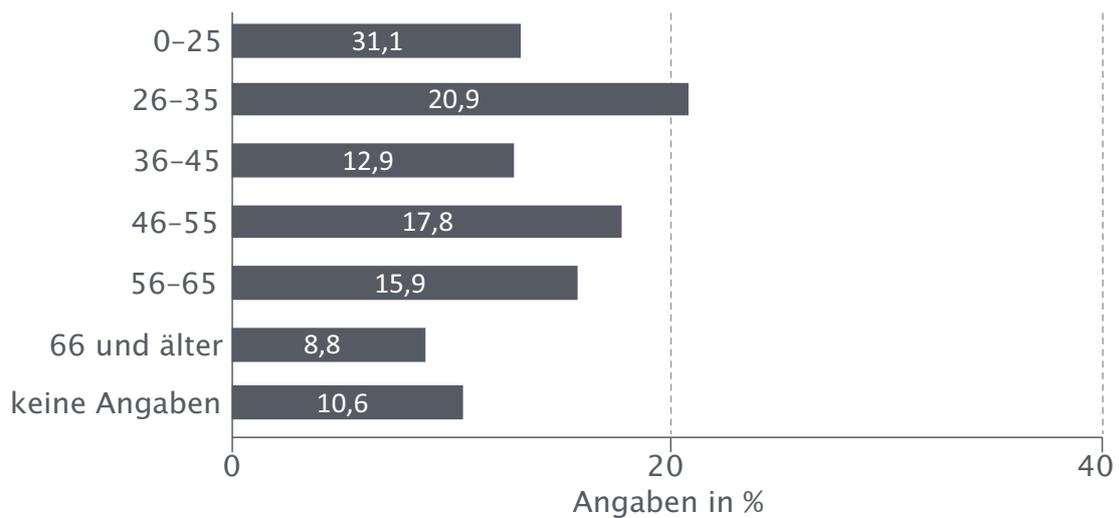


Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Der Frauenanteil liegt bei rund 30 % von allen Befragungsteilnehmenden. Die Altersgruppe der 26- bis 35-Jährigen dominiert (20,9 %), vor den 46- bis 55-Jährigen (17,8 %) sowie den 56- bis 65-Jährigen (15,9 %) (Abb. II.3).

Abb. II.3

Alter der Teilnehmenden



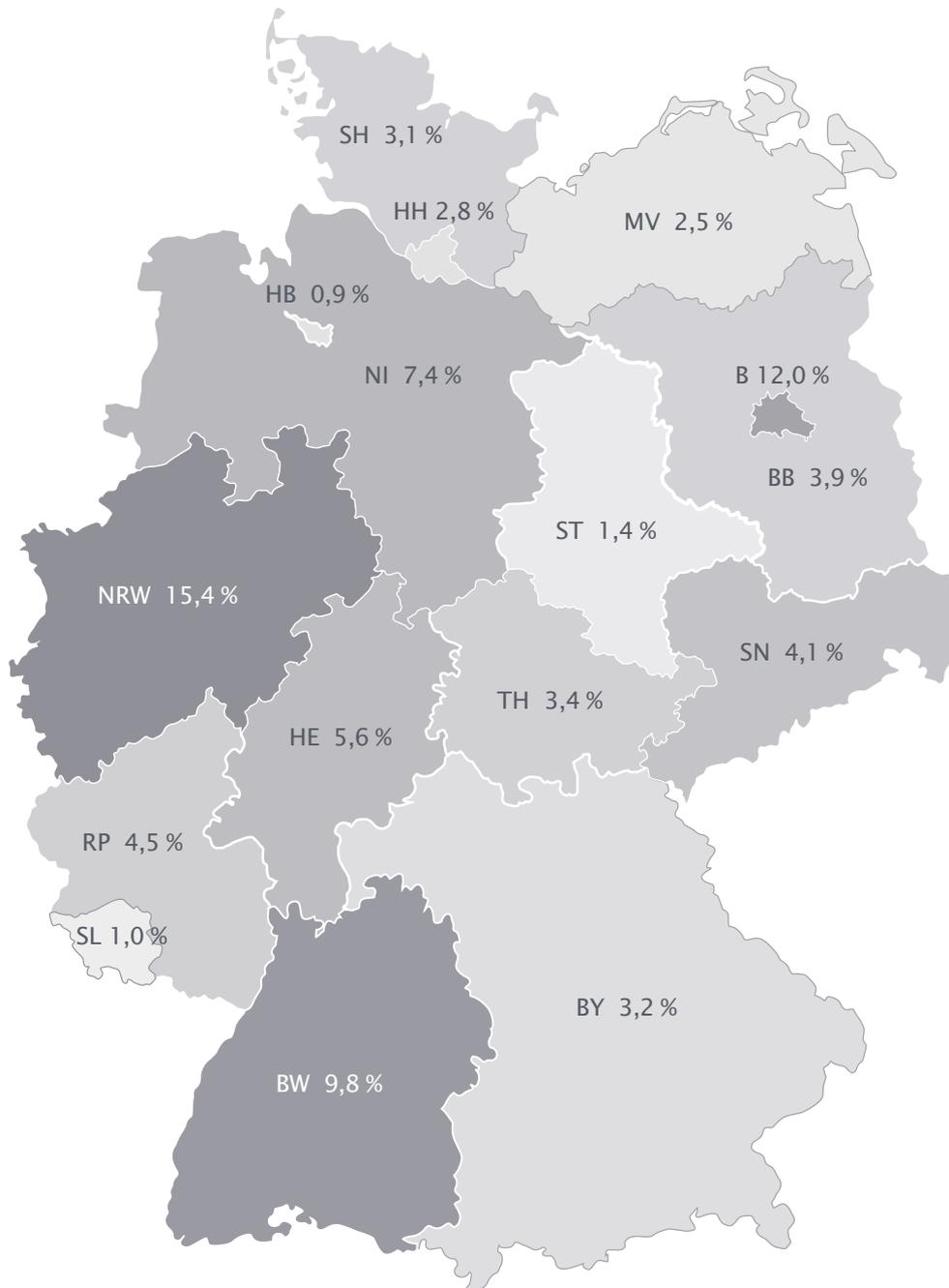
Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

2. Beschreibung des Datensatzes

Mit Blick auf die geografische Verteilung wird deutlich, dass sich Stakeholder aus allen Teilen Deutschlands an der Befragung beteiligt haben, wobei das einwohnerstarke Bundesland Nordrhein-Westfalen (15,4 %) den größten Anteil stellt, gefolgt von Baden-Württemberg (9,8 %) (Abb. II.4).

Abb. II.4

Geografische Verteilung der Teilnehmenden

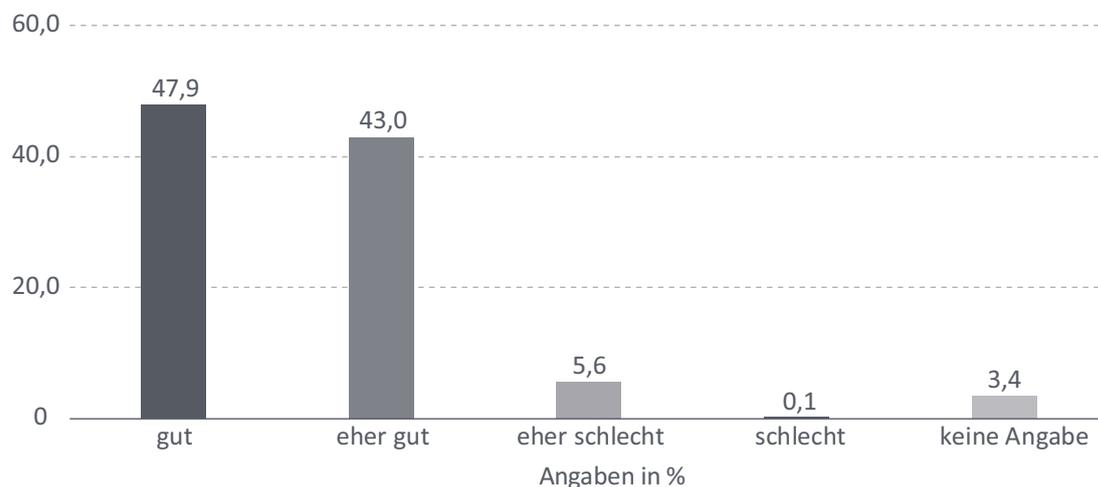


Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

Im Zeichen des tiefgreifenden Wandels der gesellschaftlichen Mediennutzungsweisen wird immer wieder auf die hohe Bedeutung des Erwerbs von Medienkompetenz nicht nur von Heranwachsenden, sondern auch von Erwachsenen hingewiesen. Dabei wird Medienkompetenz auch als Grundlage für die Befähigung verstanden, Verständnis und Bewusstsein für Medien zu entwickeln und zu lernen, sinnvoll mit ihnen umzugehen. In diesem Zusammenhang ist die Selbsteinschätzung der im Rahmen des Stakeholder Panel TA Befragten sehr positiv: So schätzt der überwiegende Teil der Befragten die eigene Medienkompetenz als gut (47,9 %) bzw. eher gut ein (43 %). Lediglich 5,6 % der Befragten bewertet die eigene Medienkompetenz eher schlecht (Abb. II.5).

Abb. II.5 Einschätzung der Medienkompetenz



Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Einschätzungen

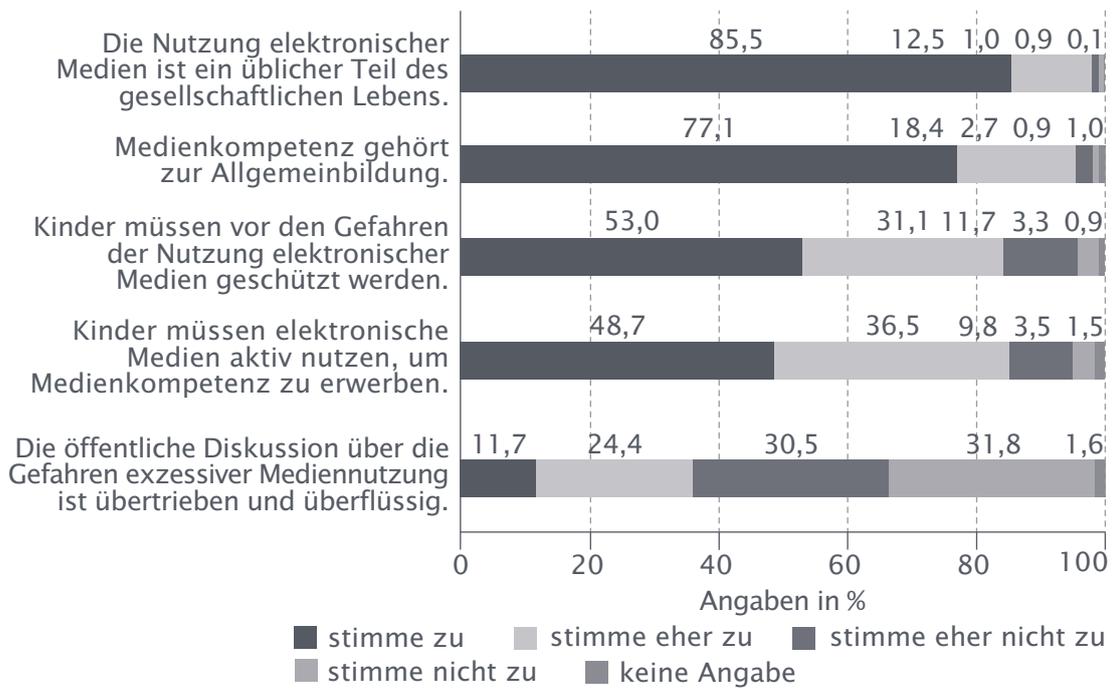
3.

Zu Beginn des Fragebogens wurden verschiedene Einstellungen im Zusammenhang mit der zunehmenden Nutzung elektronischer Medien abgefragt (Abb. II.6). Der These, dass die Nutzung elektronischer Medien ein üblicher Teil des gesellschaftlichen Lebens ist, stimmten nahezu alle Befragten zu. Fast alle sind zudem der Auffassung, dass Medienkompetenz zur Allgemeinbildung gehört. Deutlich wird jedoch auch, dass 84 % aller Befragten ganz oder eher zustimmten, dass Kinder vor den Gefahren der elektronischen Medien geschützt werden müssen. Gleichzeitig plädieren insgesamt 85 % der Befragten für eine aktive Nutzung elektronischer Medien von Kindern für den Erwerb von Medi-

3. Einschätzungen

enkompetenz. Etwas mehr als jeder Zehnte der Befragten glaubt, dass der öffentliche Diskurs über die Gefahren exzessiver Mediennutzung übertrieben ist.

Abb. II.6 Einstellungen zur Mediennutzung



Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Die Auswertung der Befragungsergebnisse nach Stakeholdergruppen zeigt, dass die öffentliche Diskussion über die Gefahren exzessiver Mediennutzung vor allem in der Gruppe der Medien (42,5 %), aber auch bei den interessierten Einzelbürgern sowie Wissenschaft/Forschung/Bildung als übertrieben und überflüssig bewertet wird (Abb. II.7). Zudem tendieren auch die befragten Psychologen und Therapeuten³, Mitarbeiter in Beratungsstellen⁴, Eltern⁵ und Ärzte⁶ dazu, die Diskussion als nicht übertrieben anzusehen.

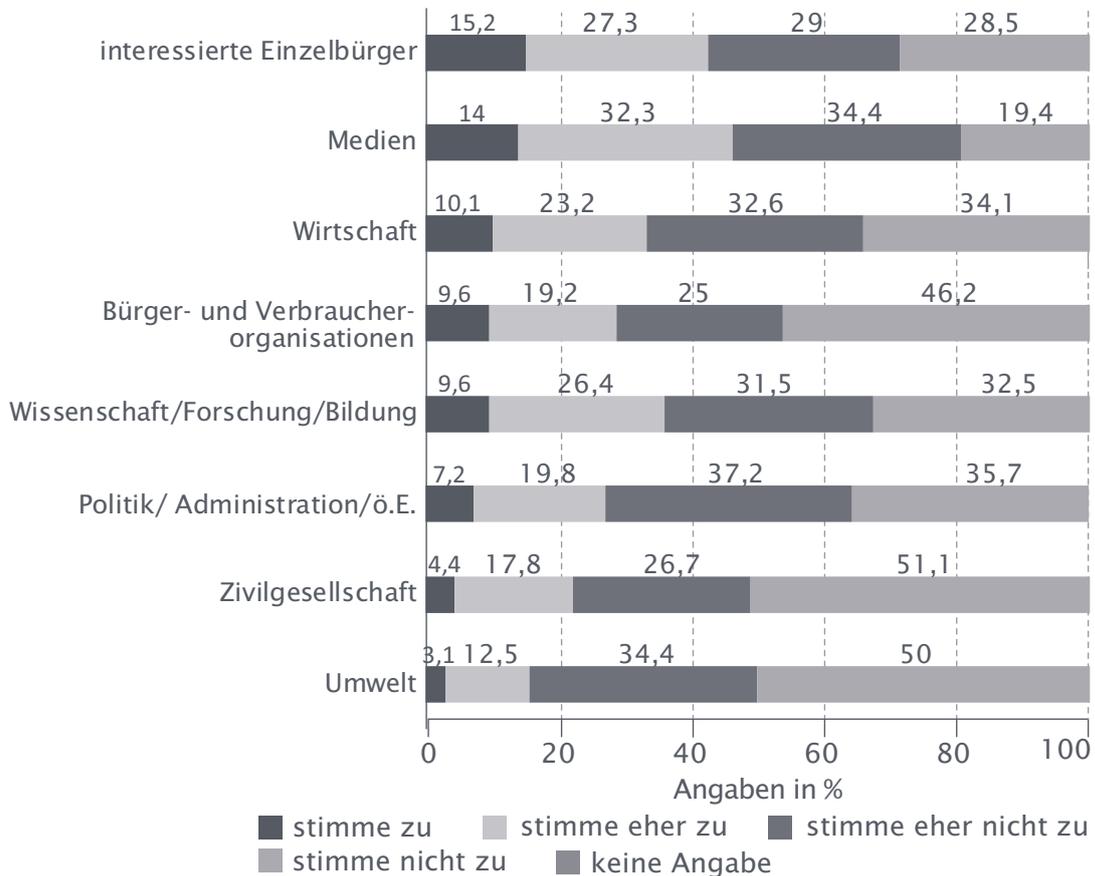
3 Cramer-V: 0,149; Signifikanz: ,000; M: 1,63; SD: 0,83

4 Cramer-V: 0,133; Signifikanz: ,000; M: 1,73; SD: 0,89

5 Cramer-V: 0,196; Signifikanz: ,000; M: 1,81; SD: 0,91

6 Cramer-V: 0,099; Signifikanz: ,000; M: 1,91; SD: 0,91

Abb. II.7 Zustimmung der Stakeholder: »Die öffentliche Diskussion über die Gefahren exzessiver Mediennutzung ist übertrieben und überflüssig«



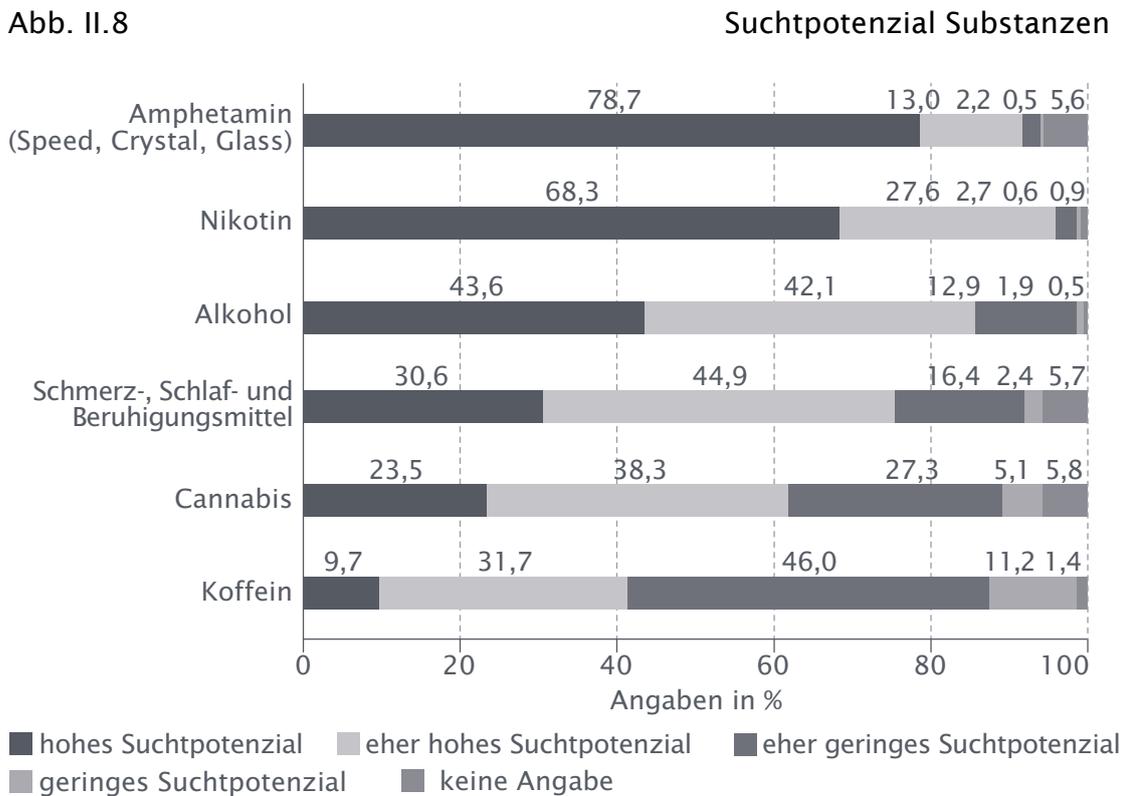
Aus statistischen Gründen wurden die Kategorien »keine Angabe« und »sonstige« in den Auswertungen nach Stakeholdergruppen nicht mit berücksichtigt. Fehlend n = 345; Signifikanzniveau: < 0,001; Cramers V = 0,116

Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Als Substanzen mit einem hohen Suchtpotenzial werden – wie in Abbildung II.8 gezeigt – von den befragten Stakeholdern sowohl Amphetamine als auch Nikotin eingeschätzt (79 % bzw. 68 % der Befragten). Alkohol wird von 44 % der Befragten mit einem hohen Suchtpotenzial in Verbindung gebracht. Im Zusammenhang mit Schmerz, Schlaf- und Beruhigungsmitteln glauben 31 % der Befragten an ein hohes Suchtpotenzial. Koffein – in der wissenschaftlichen Diskussion als potenter Wirkstoff gewertet und als relevanter Neuro-Enhancer diskutiert – wird hingegen von etwa 10 % der Befragten als suchtfördernder Stoff bewertet.

3. Einschätzungen

Abb. II.8



Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Als Verhaltensweise mit einem hohen bzw. eher hohen Suchtpotenzial wird von 42 % bzw. 45 % der Befragten das Glücksspiel identifiziert. Jeweils etwa 80 % der befragten Stakeholder bewerten das Suchtpotenzial von Onlinespielen und sozialen Netzen im Internet als hoch bzw. eher hoch. Dagegen glaubt nur jeweils ein Drittel der Befragten, dass Arbeiten, Sport treiben und Einkaufen ein hohes oder eher hohes Suchtpotenzial haben. Onlineshopping und Onlinesex werden von Frauen durchschnittlich mit einem eher hohen Suchtpotenzial bewertet, wohingegen Männer diesen Verhaltensweisen im Durchschnitt ein eher geringes Suchtpotenzial beimessen. In Bezug auf Onlinespiele sehen Frauen im Durchschnitt eine hohes Suchtpotenzial, Männer nur ein eher hohes Suchtpotenzial. Auffallend ist, dass nur 12 % aller Befragten den generellen – bereits lange habitualisierten – Fernsehgebrauch mit einem hohen Suchtpotenzial verbinden, immerhin etwa 41 % jedoch mit einem eher hohen Suchtpotenzial. Eine Übersicht zur Einschätzung des Suchtpotenzials verschiedener Verhaltensweisen zeigt Abbildung II.9.

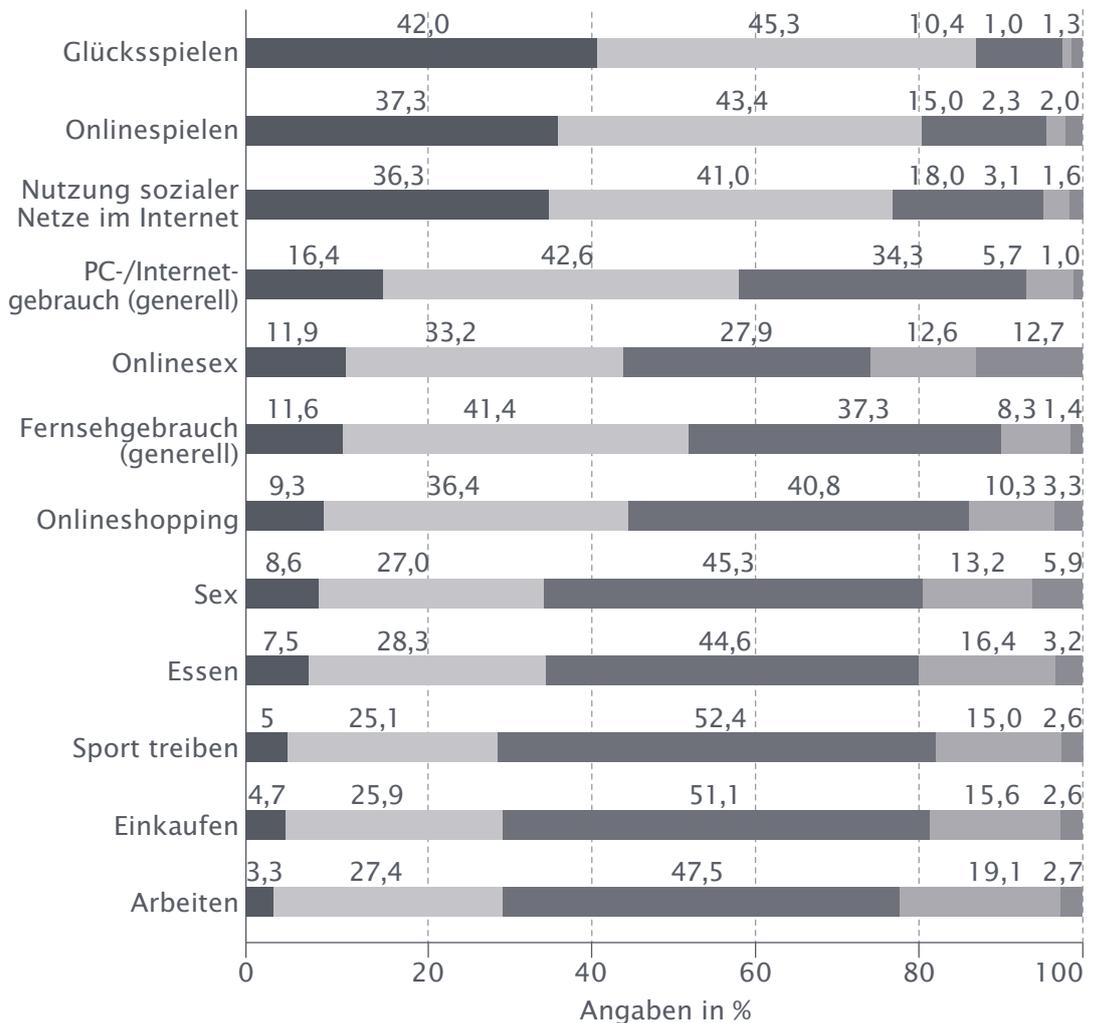
Abbildung II.10 veranschaulicht, welche Bedingungsfaktoren aus Sicht der Befragten langfristig eine exzessive Mediennutzung fördert. Zwischen 70 % und 80 % der Befragten finden, dass die verschiedenen Faktoren der »Triple-A-Engine«, bestehend aus dem leichten Zugang (»Accessibility«), der kostengüns-

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

tigen Nutzungsmöglichkeit («Affordability») und der Anonymität bei der Nutzung («Anonymity»), langfristig eine exzessive Mediennutzung fördern bzw. eher fördern. Aber auch die Möglichkeit zur Konstruktion einer eigenen Onlinepersönlichkeit in den Onlinewelten werden als relevanter fördernder Faktor für exzessive Mediennutzung erachtet: Hier stimmen 42 % der Befragten zu, weitere 35 % stimmen eher zu.

Abb. II.9

Suchtpotenzial Verhaltensweisen

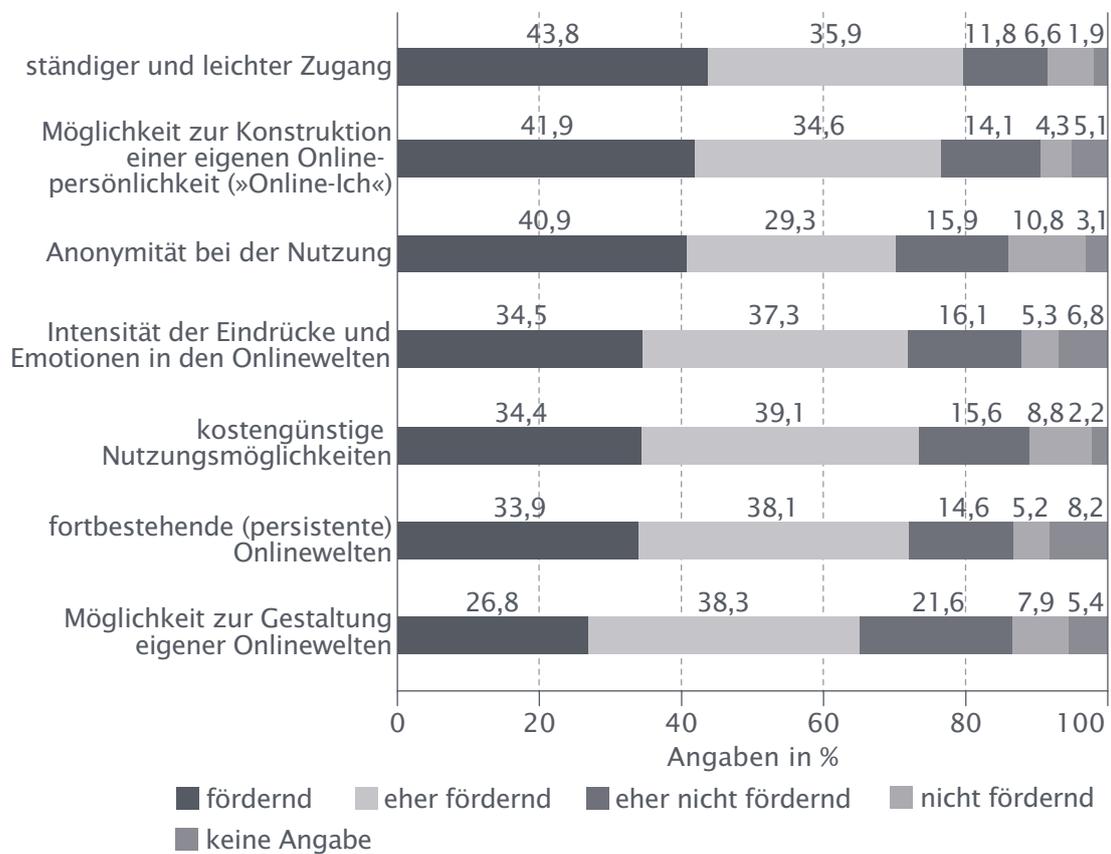


■ hohes Suchtpotenzial ■ eher hohes Suchtpotenzial ■ eher geringes Suchtpotenzial
 ■ geringes Suchtpotenzial ■ keine Angabe

Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

3. Einschätzungen

Abb. II.10 Bedingungsfaktoren exzessive Mediennutzung



Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

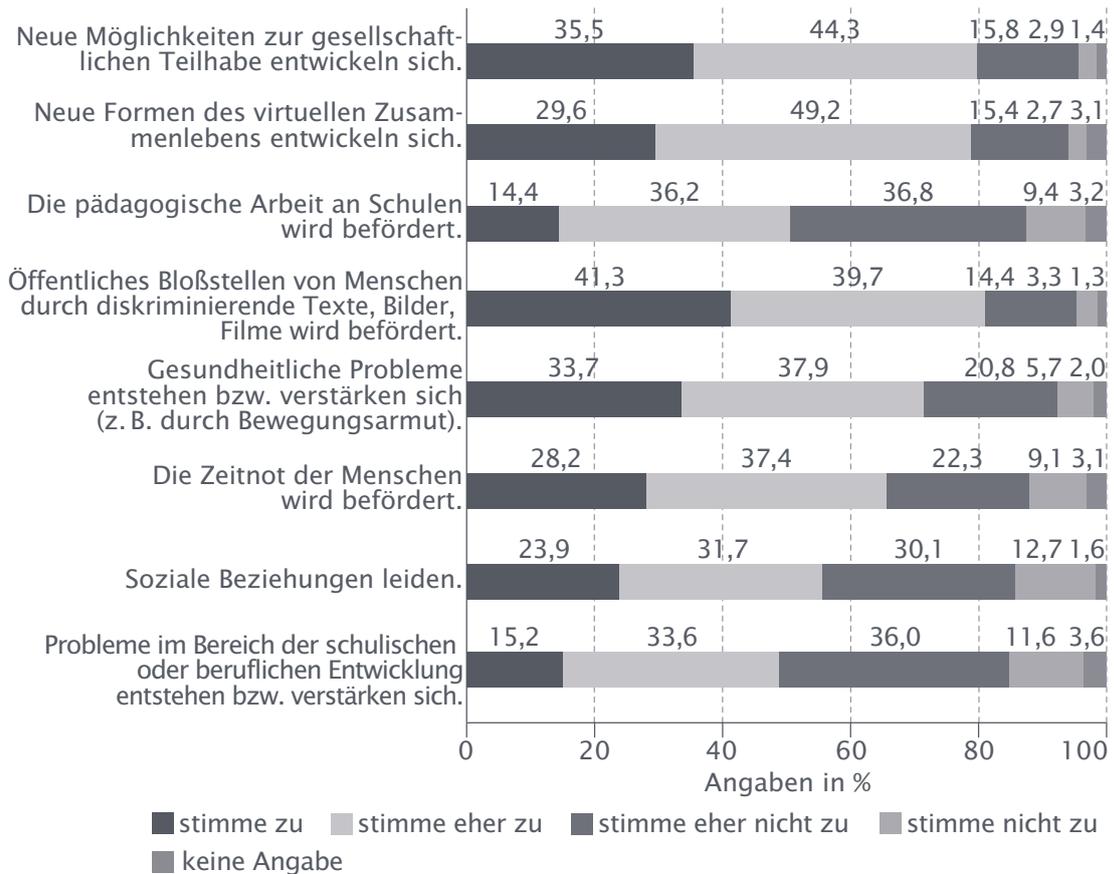
Chancen und Risiken der Mediennutzung 4.

Die Chancen und Risiken der Nutzung neuer Medien werden im Stakeholder Panel TA relativ ausgewogen bewertet (Abb. II.11). Als Chancen werden von jeweils knapp 80 % der Befragten vor allem die Potenziale gesellschaftlichen Teilhabe sowie neue Formen des virtuellen Zusammenlebens gesehen. Möglichkeiten zur Beförderung der pädagogischen Arbeit an Schulen werden im Vergleich weniger positiv bewertet: Hier äußern 14 % der Befragten ihre Zustimmung, weitere 36 % stimmen eher zu. In Bezug auf die Risiken stimmen insgesamt 81 % der Befragten zu, dass das öffentliche Bloßstellen von anderen Menschen durch diskriminierende Texte, Bilder oder Filme in den neuen elektronischen Medien befördert wird. Frauen stimmen der Aussage im Durchschnitt zu, wobei Männer dieser Aussage im Durchschnitt nur eher zustimmen. Des Weiteren glauben insgesamt 72 % der befragten Stakeholder, dass es im Zuge der

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

weiter zunehmenden Nutzung elektronischer Medien zu mehr gesundheitlichen Problemen kommt, zum Beispiel durch Bewegungsmangel. Insgesamt 67 % der befragten Stakeholder vermuten, dass die Zeitnot der Menschen befördert wird, immerhin etwa jeder Zweite fürchtet, dass soziale Beziehungen leiden.

Abb. II.11 Chancen und Risiken



Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Die Frage nach den Chancen und Risiken der Mediennutzung wurde im Fragebogen durch eine offene Frage ergänzt. Die Befragten haben die Möglichkeit genutzt, sich an dieser Stelle zu positionieren (521 Kommentare). Eine Übersicht über die erfassten Inhalte der Kommentare geben Tabelle II.1 (differenziert nach Chancen) und Tabelle II.2 (Risiken).

Bemerkenswert ist, dass die Vertreter aller Stakeholdergruppen hier verstärkt Risiken adressieren. Von allen Kommentaren beziehen sich 31,7 % auf Chancen und 68,3 % auf Risiken der Mediennutzung. Kritisches Feedback wird vor allem von den Stakeholdergruppen Wissenschaft/Forschung/Bildung, Bürger- und Verbraucherorganisationen, Zivilgesellschaft sowie insbesondere von

4. Chancen und Risiken der Mediennutzung

denjenigen Befragten formuliert, die in einer therapeutischen, beratenden oder medizinischen Rolle mit exzessiver Mediennutzung in Kontakt kommen.

Im Folgenden sind die Ergebnisse zusammenfassend dargestellt, beginnend mit den Chancen und abschließend mit den Risiken.

Allgemeine Chancen neuer Medien

Im Zusammenhang mit allgemeinen Chancen neuer Medien (165 Nennungen) nehmen die Stakeholder in den Kommentaren Bezug auf die Förderung kognitiver Fähigkeiten durch die Mediennutzung. Des Weiteren werden Potenziale neuer Medien für die Entwicklung und Etablierung neuer Formen von Arbeit und Beschäftigung positiv benannt. Letztlich wird auch auf die Chance zur Verringerung des Einflusses klassischer zentralistischer Medien und eine offenere individuelle und öffentliche Meinungsbildung durch neue Medien verwiesen.

Leichter Zugriff auf Informationen

Als größte spezifische Chance der Nutzung neuer Medien wird in den Kommentaren der Stakeholder die Möglichkeit des schnellen und leichten Zugriffes auf Informationen angesehen (54 Nennungen). Der problemlose Zugriff auf Informationen könne in unterschiedlichen Aspekten des gesellschaftlichen Lebens positive Effekte haben. So sei insbesondere der freie Informationszugriff für alle Gesellschaftsmitglieder als positiv zu bewerten, da Aufmerksamkeit auf das politische Geschehen von der kommunalen bis hin zu globalen Ebene geschaffen werden könne. Die Fülle an diesbezüglichen Informationen führe dazu, so einige Stakeholder, dass der Meinungsbildungsprozess befördert wird, da Meinungen durch die Fülle an unabhängigen Quellen, überprüfbarer werden. Darüber hinaus könne durch die mannigfaltigen Möglichkeiten der Informationen und des Informationsaustausches eine gewisse Internationalität, Solidarität und Völkerverständigung sowie internationale Kooperationen befördert werden. Der leichte Zugang zu Informationen hat aus Sicht einiger Stakeholder aber auch positive Auswirkungen auf die Bildung und Weiterbildung. So könne der Bildungszugang auch für Menschen mit geringem kulturellem Kapital kostengünstig ermöglicht werden, aber auch Handlungswissen an Menschen gegeben werden, beispielsweise wenn sie durch Video-Anleitungen im Internet in die Lage versetzt werden, kleinere Reparaturtätigkeiten eigenständig durchzuführen.

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

Tab. II.1 Kommentare zu Chancen

Code	Beispiele Kommentare (Stakeholdergruppe)	Nennungen
Chancen allgemein	Förderung der Kognitiven Fähigkeiten bei der Anwendung und dem Erlernen von Sprachen in jedem Lebensalter; Autonomie bei der Beschaffung von Informationen, die verschiedenster Natur sein können. Darunter fallen medizinische Fragen, wie zum Beispiel die in einer gesetzlichen oder privaten Krankenversicherung enthaltenen Leistungen. Aber auch das Auffrischen von Inhalten aus Schul- oder Studienzeiten fällt darunter, sei es ein praktizierender und/oder forschender Arzt, ein Paar in Erwartung eines Kindes etc. (Sonstige)	165
leichter Zugriff auf Informationen (Bildung)	Elektronische Medien bieten jedem den Zugriff auf unendliche viele Informationen, wer gezielt sucht, findet von Nachrichten bis zu Informationen, Erklärungen und Anleitungen alles. Allein diese Tatsache stellt die Vorteile der »neuen« Medien weit über die Nachteile. (Interessierte/r Einzelbürger/in) Schulung wird einfacher und kostengünstiger (z. B. niedrigere Material-/Bücherkosten). Die Bereitschaft künftiger Generationen, auch in der Freizeit zu lernen, wird gefördert. (Umwelt)	54
neue Sozialkontakte finden und pflegen (international)	Die Welt schrumpft! Die Distanz zwischen Menschen lässt sich nicht in Metern messen, sondern schon eher in der gefühlten Distanz. Diese nimmt durch einfachere und häufigere Kontaktmöglichkeiten deutlich ab. (Wirtschaft) Interkultureller Austausch auch über Ländergrenzen hinweg bis hin zum Aufbau von persönlichen Beziehungen (Freundschaften) als Chance für alle ohne großen Aufwand. (Wissenschaft/Forschung/Bildung)	49
gesellschaftliche und politische Teilhabe/Partizipation verstärkt sich	Mehr politische Teilhabe von ansonsten politikverdrossenen Bürgern; dezentralisierte und zeitlich unabhängige audiovisuelle Unterhaltung wird den traditionellen Rundfunk ablösen. (Interessierte/r Einzelbürger/in) Abmilderung der Vereinsamung alter/kranker Menschen (Wissenschaft/Forschung/Bildung)	19

Stakeholder Panel TA

4. Chancen und Risiken der Mediennutzung

Neue Sozialkontakte finden und pflegen

Die Kommentare der Stakeholder verweisen darauf, dass die häufige Nutzung neuer Medien mit der Chance verbunden ist, die Pflege und den Erhalt von Sozialkontakten immens zu erleichtern (49 Nennungen). Einerseits können bereits bestehende Kontakte auch über größere geografische Distanzen hinweg aufrechterhalten werden, andererseits besteht die Möglichkeit, mit Menschen in Kontakt zu treten, mit denen ansonsten keine private bzw. freundschaftliche Kommunikation zustande gekommen wäre. Einige Stakeholder bemerken, dass es gerade für Personen, die (ggf. gesellschaftlich diskriminierten) Minderheiten angehören, leichter ist, gleichgesinnte Menschen zu finden.

Gesellschaftliche und politische Teilhabe verstärkt sich

In den Kommentaren der befragten Stakeholder wird nicht zuletzt auf die Möglichkeit insbesondere für benachteiligte Personen verwiesen, trotz etwaiger Beeinträchtigungen an gesellschaftlichen und politischen Diskursen bzw. Angeboten teilzuhaben (19 Nennungen). Aber auch die politische Partizipation könne durch neue Medien gestärkt werden, wenn Plattformen wie Liquid Democracy sowie andere Formate der Online-Bürgerbeteiligung unterschiedlichste Personen am politischen Entscheidungsfindungsprozess beteiligen und somit neue Netzwerke entstehen lassen, die gesellschaftlich etwas bewegen können.

Allgemeine Risiken neuer Medien

Unter den allgemeinen Risiken neuer Medien (356 Nennungen) sprechen die Stakeholder in ihren Kommentaren vor allem Probleme der Mediennutzung im Straßenverkehr an, wenn z.B. Smartphonennutzer zu wenig auf andere Verkehrsteilnehmer achten. Auch wird befürchtet, dass durch die Verbreitung neuer Medien vermehrt Hetzkampagnen und Selbstjustiz im Internet ausgelöst werden könnten. Abschließend wird die medial forcierte Frühsexualisierung von Jugendlichen negativ angemerkt, die zu starken Störungen der sexuellen Sozialisation, falschen Vorstellungen von Sexualität und sozialen Beziehungen sowie zu sexuell aggressivem Verhalten führen könne.

Verlust von Kulturfähigkeiten

Die am häufigsten geäußerte Befürchtung der teilnehmenden Stakeholder ist, dass sich durch die exzessive Mediennutzung Kulturfähigkeiten zurückbilden oder diese erst gar nicht erlernt werden (128 Nennungen). In erster Linie wird

vermutet, dass gerade die Fähigkeit zur Kommunikation durch gehäufte Mediennutzung zurückgeht und der sprachliche und schriftliche Ausdruck leidet. So würden Gespräche von Angesicht zu Angesicht sowie Diskussionen immer schwieriger und komplizierte Thematiken nicht mehr ergründet werden. Darauf aufbauend wird befürchtet, dass soziale Beziehungen oberflächlicher und unverbindlicher werden und bis hin zu einem Zustand von »sozialem Nomadentum« reichen können. In der letzten Konsequenz, so einige Stakeholder, könnte es durch die fehlende zwischenmenschliche Kommunikation zu einem gesellschaftlichen Normenverlust kommen.

Vereinsamung und Realitätsverlust

Über die abnehmenden Kommunikationsfähigkeiten hinaus sehen viele Stakeholder die Gefahr der Vereinsamung und des Realitätsverlusts durch die exzessive Mediennutzung (87 Nennungen). So wird vermutet, dass eine exzessive Mediennutzung bei vielen Personen zu verstärkter Isolation und Vereinsamung führen wird, die (exzessiven) Nutzer die virtuelle Welt der realen Welt vorziehen und somit realweltliche Kontakte vernachlässigen und letztlich verlieren. Diese Personen würden sich in Parallelwelten zurückziehen, um den Problemen in ihrem sozialen Umfeld zu entfliehen und sich diesbezüglich eine Ersatzrealität aufbauen. Dies könne nach Einschätzung der Stakeholder zu einem Realitätsverlust führen.

Vermehrte Beeinflussung

Im Zuge der verstärkten gesellschaftlichen Mediennutzung vermuten einige Stakeholder, dass es immer öfter zu negativer Beeinflussung durch unterschiedliche Akteure kommen kann (32 Nennungen). Diese negative Beeinflussung könne beispielsweise durch Medien und Wirtschaft ausgeübt werden, aber auch durch staatliche Akteure. So könnten wirtschaftliche Akteure durch zunehmend personalisierte Werbung Konsummuster beeinflussen, hierbei vor allem auch gezielt Kinder und Jugendliche adressieren. Es wird die Befürchtung geäußert, dass sich die Beeinflussung durch die Medien der politischen Kontrolle entzieht und bewusste Falschinformationen, deren Urheber nicht erkennbar sind, die öffentliche Meinungsbildung beeinflussen und auch Ressentiments in der Gesellschaft verstärken (z.B. gegenüber Migranten). In der Folge würden demokratische Grundsätze verletzt sowie die Gefahr erfolgreicher Propaganda gestärkt werden.

4. Chancen und Risiken der Mediennutzung

Privatsphäre verschwindet

Eine weitere, in den Kommentaren geäußerte Befürchtung ist der Verlust der Privatsphäre (30 Nennungen), der durch eine häufige Mediennutzung und die technischen Möglichkeiten der Medienüberwachung als sehr real eingeschätzt wird. Einerseits konstatieren Stakeholder, dass breite staatliche Überwachung einen Generalverdacht impliziert und befürchten daher den »gläsernen Bürger«. Andererseits wird die Privatsphäre des Einzelnen, so die Stakeholder, immer fragiler und kann durch Angriffe von Hackern kompromittiert werden, was bis zu einem (virtuellen) Identitätsraub bzw. -verlust führen könnte.

Tab. II.2 Kommentare zu Risiken

	Beispiele Kommentare (Stakeholdergruppe)	Nennungen
Risiken allgemein	<p>Nature Deficit Syndrom (Wissenschaft/Forschung/Bildung)</p> <p>Neue Formen von Kriminalität entstehen (Politik/Administration/ö. E.).</p> <p>Erhöhte Unfallgefahr im Straßenverkehr: Fußgänger starren auf ihr Smartphone und übersehen z. B. andere Passanten, Fahrradfahrer. (Interessierte/r Einzelbürger/in)</p> <p>Probleme sexueller Art, Schwierigkeiten erfüllende Beziehungen zu führen durch Beschallung mit pornographischen Inhalten. (Wissenschaft/Forschung/Bildung)</p> <p>Zunehmende Belastungen durch Strahlung mobiler Geräte. (<i>registrierter Stakeholder</i>, keine Angabe)</p>	356
Kulturfähigkeiten gehen verloren (u. a. Kommunikation)	<p>Entwicklung starker sprachlicher (Rechtschrift, Grammatik, Ausdrucksfähigkeit) und intellektueller Defizite, Unaufmerksamkeit, Konzentrationsmängel, Ungeduld, d. h. Unvermögen, sich in komplexe Strukturen und Probleme über einen längeren Zeitraum hinweg einzuarbeiten (ich bin Dozent an einer Universität und sehe das ganz klar!). (Wissenschaft/Forschung/Bildung)</p> <p>Manuelle (z. B. handwerkliche) Fähigkeiten werden nicht gefördert. Wichtige Teile der Hirnstruktur bleiben ungenutzt. Soziale Bindungen verkümmern. Sprache, Kunst, Kultur schwinden. Etwas auf Youtube anschauen ist eben nicht das Gleiche wie selber machen, -erleben oder -fühlen! (<i>registrierter Stakeholder</i>, Interessierte/r Einzelbürger/in)</p>	128

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

	Beispiele Kommentare (Stakeholdergruppe)	Nennungen
Vereinsamung und Realitätsverlust	Familien leiden und zerbrechen, die Betroffenen verlieren das Interesse an realen Beziehungen und der Teilnahme am realen Leben. (keine Angabe) Leute vereinsamen, sie können sich nicht mehr so gut mit anderen auseinandersetzen, mit Kritik umgehen wird »face-to-face« schwieriger. Die Leute neigen zu überzogenen Reaktionen, Kompromisse finden wird schwieriger. (Politik/Administration/ö. E.)	87
vermehrte Beeinflussung (Staat, Medien, Werbung)	Kontrollierbarkeit und Manipulierbarkeit von Menschen durch Datenerhebung nimmt zu. (Politik/Administration/ ö. E.) Shitstorms und Verbreitung von möglicherweise bewusst platzierten Falschinformationen. (Medien) Öffentliche Meinung kann durch Konzerne beeinflusst werden. (<i>registrierter Stakeholder</i> , Wirtschaft)	32
Privatsphäre verschwindet/Überwachung	Auflösung der Privatsphäre (private Daten als Währung), steigende Überwachungsgefahren, Zwang zu permanenter Selbstoptimierung des Individuums, Machtkonzentration digitaler Plattformen (Facebook, Amazon, Google, Alibaba, Uber etc.) (Wirtschaft) Bürger werden immer leichter auswertbar, sowohl durch Geheimdienste, als auch durch Großkonzerne wie Google oder Facebook (Big-Data, Datamining). (Zivilgesellschaft)	30

Stakeholder Panel TA

Gesellschaftspolitische Handlungsfelder 5.

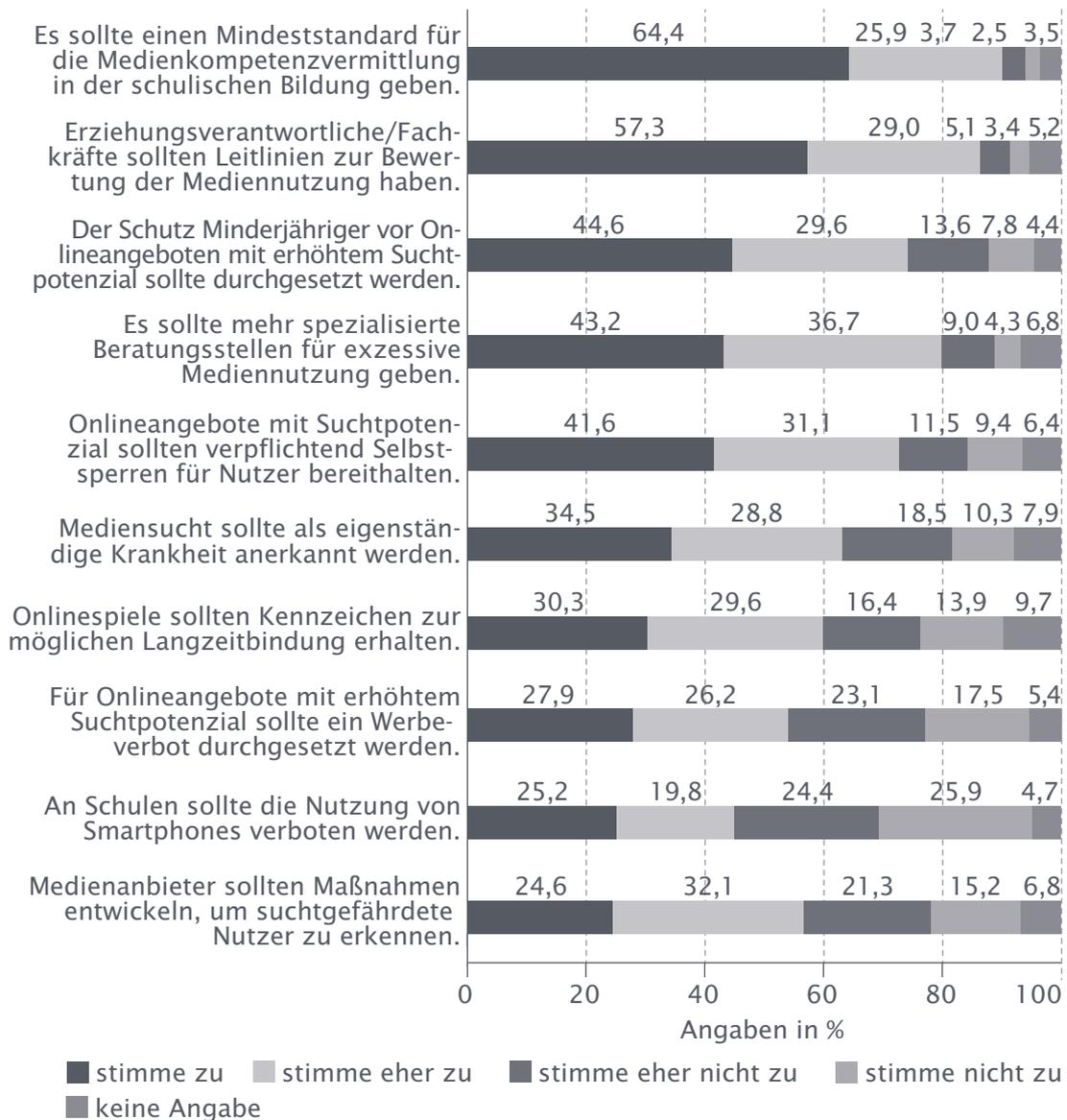
Im Zusammenhang mit den abgefragten gesellschaftspolitischen Handlungsfeldern sprechen sich insgesamt 90 % der Befragten für Mindeststandards bei der Medienkompetenzvermittlung aus. Rund 86 % befürworteten es, dass Erziehungsverantwortliche und Fachkräfte zukünftig über Leitlinien zur Bewertung des Mediennutzungsverhaltens verfügen sollen. 80 % der befragten Stakeholder sprechen sich zudem dafür aus, dass es mehr spezialisierte Beratungsstellen für exzessive Mediennutzung geben sollte. Auch sind knapp 70 % der Befragten der Auffassung, dass Mediensucht als eigenständige Krankheit anerkannt werden

5. Gesellschaftspolitische Handlungsfelder

sollte. Über die Hälfte der Befragten ist zudem der Auffassung, dass für Onlineangebote mit erhöhtem Suchtpotenzial ein Werbeverbot durchgesetzt werden sollte (54,1 %). Vor allem die Gruppen der Bürger- und Verbraucherorganisationen, Zivilgesellschaft, Umwelt sowie Politik/Administration/ö. E. würden diese Handlungsoption unterstützen. Fast jeder Zweite der Befragten befürwortet (eher) ein Verbot der Smartphonennutzung an Schulen. Eine Übersicht der Bewertung verschiedener gesellschaftspolitischer Handlungsoptionen aus Sicht der Befragten zeigt Abbildung II.12.

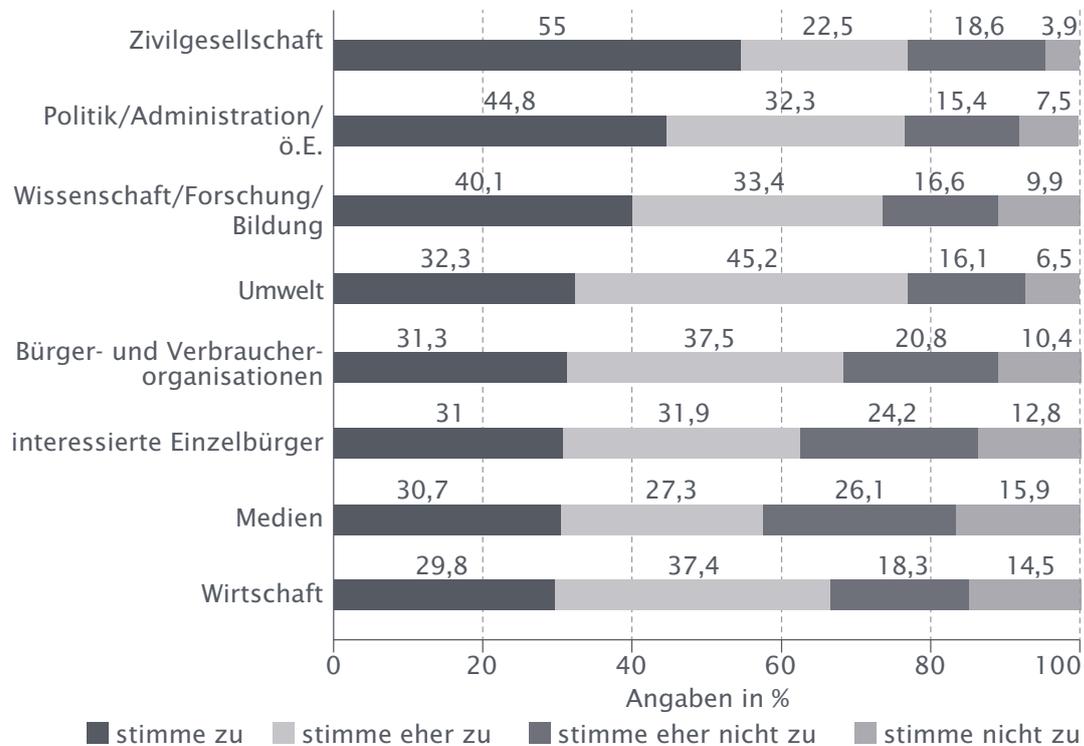
Abb. II.12

Gesellschaftspolitische Handlungsfelder



Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Abb. II.13 Zustimmung der Stakeholder: »Mediensucht sollte als eigenständige Krankheit anerkannt werden«



Aus statistischen Gründen wurden die Kategorien »keine Angabe« und »sonstige« in den Auswertungen nach Stakeholdergruppen nicht mit berücksichtigt. Fehlend n = 427; Signifikanzniveau: < 0,001; Cramers V = 0,110

Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

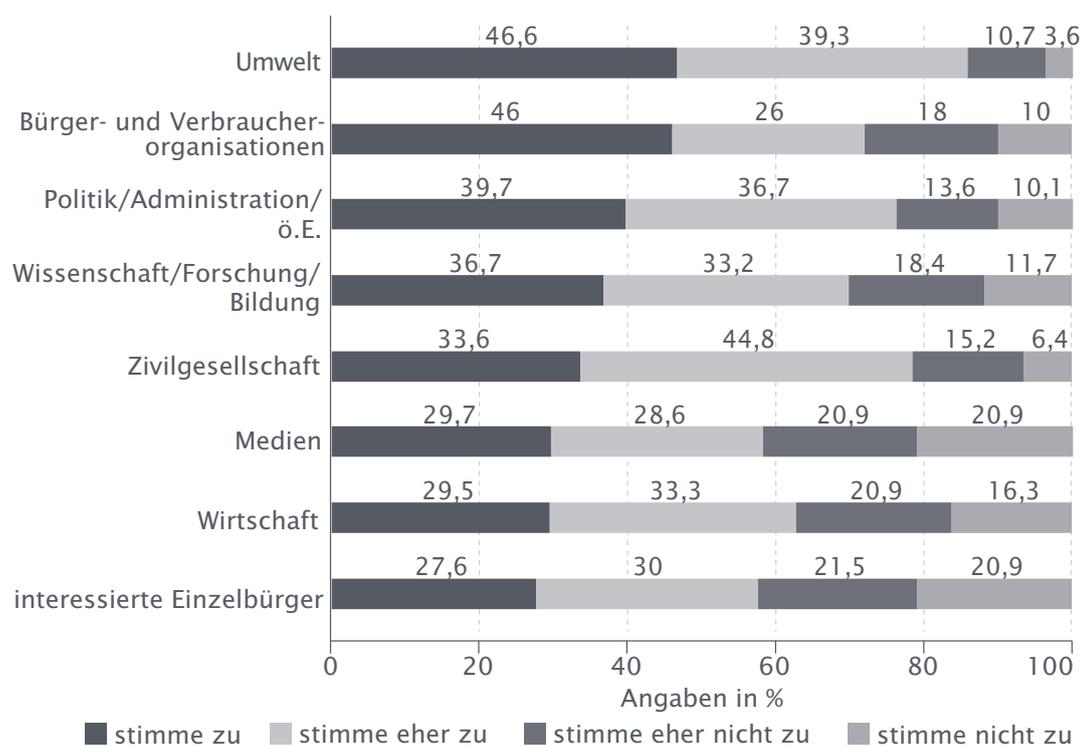
Erkenntnisse des TAB-Arbeitsberichts Nr. 166 »Neue elektronische Medien und Suchtverhalten« verweisen darauf, dass vor allem Experten aus den psychiatrienahe Disziplinen für eine Aufnahme der Mediensucht sowie einzelner typologischer Ausprägungen als eigenständige Krankheit(en) in die diagnostischen Klassifizierungssysteme votieren. Dies hängt auch damit zusammen, dass die Klassifikationssysteme im Arbeitsalltag dieser Akteure eine wesentlich bedeutendere Rolle spielen als beispielsweise im Arbeitsalltag von pädagogischen Fachkräften. Schließlich besteht vor allem in den Suchtambulanzen, Kontakt- und Beratungsstellen der unmittelbare Kontakt zu denjenigen Menschen, die in ihrer Lebensgestaltung durch ihr Mediennutzungsverhalten beeinträchtigt sind. Auch die Ergebnisse der Onlinebefragung im Stakeholder Panel TA verweisen darauf, dass insbesondere Mitarbeiter in Beratungsstellen, Psychologen und Therapeuten für eine Anerkennung von Mediensucht als eigenständiger Krankheit plädieren. Eine Differenzierung der Auswertungsergebnisse der Onlinebefragung nach den Stakeholdergruppen zeigt, dass die Forderung nach Anerken-

5. Gesellschaftspolitische Handlungsfelder

nung von Mediensucht als eigenständige Krankheit über alle Gruppen verteilt ist und in jeder Gruppe von mindestens jedem Zweiten getragen wird (Abb. II.13).

Hinsichtlich der Frage, ob Onlinespiele ein Kennzeichen zur möglichen Langzeitbindung erhalten sollten, unterscheiden sich die Antworten der verschiedenen Stakeholdergruppen: Am höchsten fällt die Zustimmung in den Gruppen Umwelt (85,9 % stimmen zu oder eher zu), Zivilgesellschaft (78,4 % stimmen zu oder eher zu) und Politik (76,4 % stimmen zu oder eher zu) aus, während die Gruppe Medien mit ca. 58 % einen deutlich geringeren Wert aufweist (Abb. II.14).

Abb. II.14 Zustimmung der Stakeholder: »Onlinespiele sollten ein Kennzeichen zur möglichen Langzeitbindung erhalten«



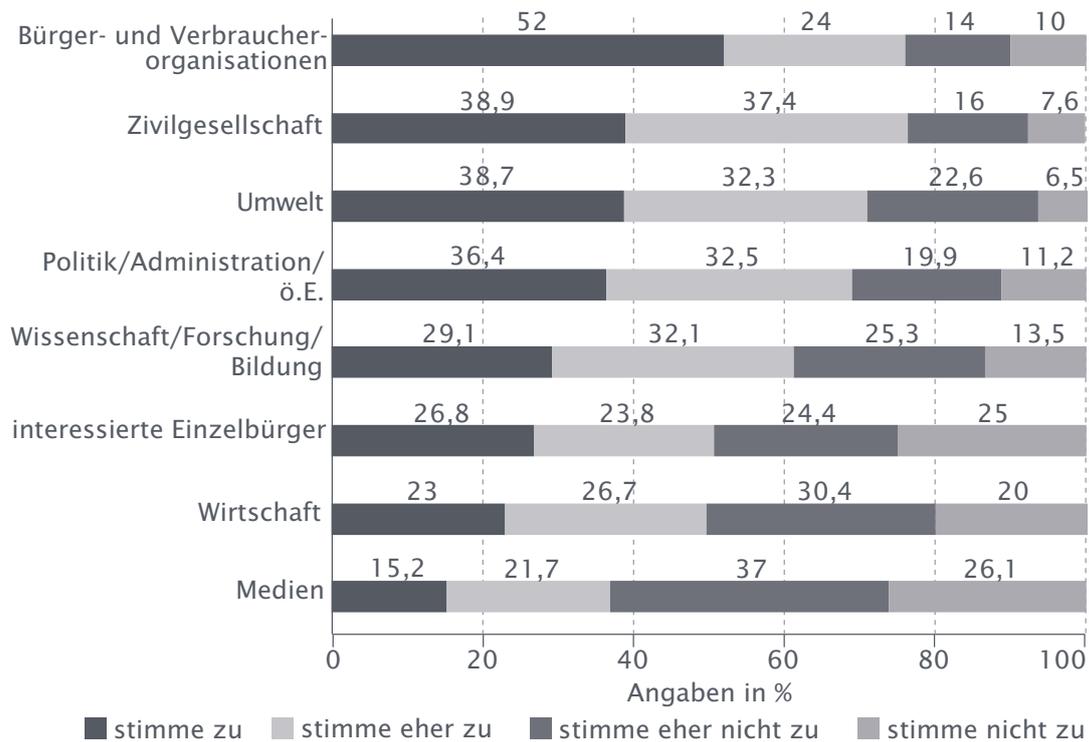
Aus statistischen Gründen wurden die Kategorien »keine Angabe« und »sonstige« in den Auswertungen nach Stakeholdergruppen nicht mit berücksichtigt. Fehlend n = 455; Signifikanzniveau: < 0,001; Cramers V = 0,116

Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Auch die Frage, ob für Onlineangebote mit erhöhtem Suchtpotenzial ein Werbeverbot durchgesetzt werden sollte, wird von den befragten Stakeholdergruppen unterschiedlich beantwortet: Sowohl die Gruppe der Bürger- und Verbraucherorganisationen als auch die Gruppe der Zivilgesellschaft stimmen mit

hohem Anteil zu (76 % bzw. 76,3 % stimmen zu oder eher zu), während wiederum die Gruppe der Medien hier mit 36,9 % die geringsten (eher) zustimmenden Werte aufweisen (Abb. II.15).

Abb. II.15 Zustimmung der Stakeholder: »Für Onlineangebote mit erhöhtem Suchtpotenzial sollte ein Werbeverbot durchgesetzt werden«



Aus statistischen Gründen wurden die Kategorien »keine Angabe« und »sonstige« in den Auswertungen nach Stakeholdergruppen nicht mit berücksichtigt. Fehlend n = 378; Signifikanzniveau: < 0,001; Cramers V = 0,138

Stakeholder Panel TA (n = 2.110)

Auswertung sonstiger Hinweise und Anregungen 6.

In der Schlussfrage wurden die Befragten aufgefordert, Hinweise und Anregungen für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung« zu geben. Diese Möglichkeit wurde rege genutzt (613 Kommentare) – im Folgenden sind die Ergebnisse zusammenfassend dargestellt (Tab. II.3).

6. Auswertung sonstiger Hinweise und Anregungen

Medienkompetenz stärken

In dem offenen Kommentar zur Schlussfrage wird besonders auf die Bedeutung einer verstärkten Medienkompetenz bzw. Medienaufklärung hingewiesen (105 Nennungen). Betont wird, dass der reflektierte und nutzenorientierte Umgang mit neuen Medien den besten Schutz vor der Gefahr der exzessiven Mediennutzung darstelle. Die Vermittlung von Medienkompetenz und die diesbezügliche Aufklärung sollten schon möglichst früh in den Lehrplänen der Schulen verankert werden, damit der kompetente Umgang mit Medien bereits für Kinder und Jugendliche zum Normalfall wird. Aber nicht nur jungen Menschen sollte eine kompetente und informierte Mediennutzung beigebracht werden, auch ältere Menschen würden von einer gezielten Schulung profitieren – so der Tenor verschiedener Kommentare. In verschiedenen Kommentaren wird empfohlen, Medienkompetenz gesellschaftsweit zu stärken, dabei aber die unterschiedlichen Kompetenzen der Bevölkerung zu berücksichtigen, Gesellschaftsgruppen mit gering ausgeprägten Kompetenzen direkt und mit spezifischen Kompetenzstärkungsangeboten zu adressieren.

Verbote/Regulation unnötig bzw. nötig

Die gesellschaftlichen Stakeholder weisen in ihren Kommentaren auch darauf hin, dass Verbote oder Regulationen im Umgang mit exzessiver Mediennutzung wenig Erfolg versprechen (90 Nennungen). Verbote oder Regulationen würden immer auch Personen betreffen, die keine Probleme mit exzessiver Mediennutzung haben, dennoch aber in ihrer Mediennutzung eingeschränkt werden würden. Als Argument wird eine Analogie zum Jugendmedienschutz gezogen und moniert, dass strenge Kennzeichnungen auch volljährigen Nutzenden den Erwerb von Medienprodukten erschweren, da Händler Angebote dieser Art (mehr oder weniger oft) aus ihrem Sortiment entfernen. Des Weiteren wird vermutet, dass gerade Verbote auf das Interesse von Kindern und Jugendlichen besonders einwirken und daher insbesondere verbotene Medienprodukte bzw. Medienangebote besonders interessant werden. Außerdem wird bezweifelt, dass technische Maßnahmen zur Durchsetzung etwaiger Verbote erfolgreich funktionieren, da sie durch viele Nutzende leicht ausgehebelt werden können.

Demgegenüber existieren auch Stimmen unter den befragten Stakeholdern, die Regulationen bzw. punktuelle Verbote nicht ausschließen möchten (74 Nennungen). So wird darauf verwiesen, dass exzessive Mediennutzer gerade durch die Anbieter von Medienangeboten im Internet gezielt identifiziert werden können und damit ein guter Ansatzpunkt für die Installation von Schutzmechanismen bestünde. Zudem werden auch partielle Verbote von »Free to play«-Angeboten oder strengere Altersbegrenzungen für einzelne Plattformen angeregt.

Das Internet wird von diesen Stakeholdern als »rechtsfreier Raum« angesehen, Verbote oder Regulationen an den »dunklen Rändern« des Internets begrüßt, in Hinblick auf den Schutz von Kindern und Jugendlichen auch gefordert.

Forschung stärken

Die Kommentare verweisen darauf, dass Mediensucht bzw. exzessive Mediennutzung aus Sicht vieler Stakeholder noch zu wenig verstanden wird und Forschung diesbezüglich gestärkt werden sollte (58 Nennungen). Dabei wird insbesondere die Korrelation zwischen Mediennutzung und gesellschaftlichen Problemen angesprochen: So sollte nach Auffassung der Kommentatoren zwar in erster Linie das primäre Verhalten besser beforscht, aber auch Beratungsangebote und Therapien im Kontext exzessiver Mediennutzung wissenschaftlich evaluiert werden. Des Weiteren wird auf bereits bestehendes Wissen im Kontext von Mediensucht verwiesen und dessen bessere Nutzbarmachung und Vermarktung gefordert.

Erziehungsverantwortung von Eltern stärken

Viele Stakeholder sehen die Erziehungsverantwortung im Kontext der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen bei den Eltern, da diese das Nutzungsverhalten von ihren Kindern am besten beeinflussen können (58 Nennungen). Eltern sollten aus Sicht der Kommentatoren stärker in die Verantwortung genommen werden, sodass die Erziehungsverantwortung nicht komplett auf die Schulen verlagert wird. Es wird angeraten, dass Eltern gemeinsam mit ihren Kindern Medien nutzen und über Gefahrenpotentiale sprechen sollten. Auch wird auf die Bedeutung der Vorbildfunktion von Eltern für Kinder im Zusammenhang mit neuen Medien verwiesen. Eltern werden aufgefordert, in Gegenwart ihrer Kinder ein gutes Vorbild bei der Mediennutzung und Medienpädagogik zu sein, beispielsweise das Handy selbst nicht dauernd zu nutzen oder die Nutzung von Medien nicht unreflektiert als Beschäftigungstherapie einzusetzen.

Erziehungsverantwortung von Lehrenden stärken

Auch wenn sich elterliche Erziehungsverantwortung und schulische Bildungsverantwortung nicht ausschließen, sehen eine Reihe von Stakeholdern die Verantwortung für eine kompetente und reflektierte Mediennutzung bei den Schulen (55 Nennungen). Nach Meinung vieler kommentierender Stakeholder ist eine stärkere Auseinandersetzung mit Medienkompetenz an Schulen notwendig, da gerade dort gute Möglichkeiten für Prävention liegen. So sollten neue

6. Auswertung sonstiger Hinweise und Anregungen

Medien stärker in den Lehrplan aufgenommen und eine interaktivere Unterrichtsgestaltung angestrebt werden, um früh die produktiven Möglichkeiten der Mediennutzung zu beleuchten. In diesem Zusammenhang wird die unzureichende Ausbildung der Lehrkräfte moniert. Um dies zu ändern, sollte ein Fokus auf die Vermittlung von Medienkompetenz in der Lehrerbildung gesetzt werden. Des Weiteren müssten aber auch mehr Sozialarbeiter an Schulen verortet werden, die sich außerhalb der Unterrichtszeit mit den Schülern über die Folgen der Mediennutzung auseinandersetzen.

Realweltliches Erleben stärken

Stakeholder empfehlen zur Vorbeugung gegen eine exzessive Mediennutzung die Gestaltung und Stärkung attraktiver realweltlicher Alternativen zur Mediennutzung (54 Nennungen). Insbesondere Kinder und Jugendliche sollten nicht nur in den virtuellen Parallelwelten ein Wirksamkeitsempfinden entwickeln, sondern sich auch in der realen Gesellschaft einbringen können. Die Stakeholder konstatieren, dass Medien als Hilfsmittel für die »analoge« Welt zu verstehen sind. Um dies zu verdeutlichen, sollte die Natur als Quelle persönlicher Identifikation wieder bewusster gemacht werden. Gleichzeitig sollten aber auch einfache »offline-Kompetenzen« wie Kommunikations- und Kontaktfähigkeit vermittelt sowie Sport, Musik und Gruppenaktivitäten als wesentlicher Anteil im alltäglichen Leben forciert werden. Um die Medien parallel zu realweltlichen Aktivitäten dennoch sinnvoll nutzen zu können braucht es, nach Meinung einiger Stakeholder, eine Kompetenz zum Zeitmanagement, damit die Nutzung von Medien nicht auf Kosten der anderen Freizeit erfolgt. Manche Stakeholder plädieren in diesem Zusammenhang für medienfreie Tage oder für medienfreie Zonen.

Symptom einer anderen Krankheit

Stakeholder verweisen im Zusammenhang mit der exzessiven Mediennutzung darauf, dass die Mediennutzung Symptom einer zugrundeliegenden Erkrankung ist und adressieren den Aspekt der Begleiterkrankung (Komorbidität), der im Zusammenhang mit Mediensucht in der wissenschaftlichen Diskussion noch nicht abschließend geklärt sei (30 Nennungen). Oft werden Erfolgsdruck, Stress, emotionale Bedürftigkeit aber auch Depressionen, Psychosen bis hin zu autistischen Störungen sowie Nebenschilddrüsenüberfunktionen als eigentlicher Grund einer exzessiven Mediennutzung vermutet. So würden soziale, emotionale oder psychische Probleme dazu führen, dass die Betroffenen versuchen sich mithilfe der Mediennutzung aus der Realität zu flüchten und dies eben nicht mit

Alkohol oder anderen Drogen tun. Um die exzessive Mediennutzung bzw. Mediensucht zu bekämpfen, sollte man die ausschlaggebenden Probleme fokussieren und entsprechende Lösungsangebote vermitteln.

Verbesserung von Prävention und Versorgung

Wenn es um die Gefahren der exzessiven Mediennutzung geht, dann werden Prävention und Aufklärung schon bei Kindern und Jugendlichen sowie vor allem bei Mädchen und jungen Frauen verstärkt eingefordert (28 Nennungen). Gerade der weiteren Kompetenz- und Leistungsentwicklung von Suchtberatungsstellen und Selbsthilfegruppen sollte in diesem Kontext ein hohes Augenmerk zukommen. Auch sollten spezialisierte Therapiemöglichkeiten forciert werden, die auf die Anforderungen der exzessiven Mediennutzung Bezug nehmen. In diesem Zusammenhang wird die Forderung formuliert, dass für diese Zwecke »mehr Geld in die Hand genommen« werden müsste und verstärkt medienpädagogische Projekte gefördert werden sollten.

Mehr Information für Erziehungsverantwortliche

Stakeholder fordern gezielte Informationen für Erziehungsverantwortliche ein (25 Nennungen): Einerseits werden Leitfäden für das frühe Erkennen von exzessiver Mediensucht bei jungen Menschen als Hilfsangebot, andererseits konkrete Handlungsratschläge für einen angemessenen Umgang mit jungen exzessiven Nutzern gewünscht. Im Kontext des letztgenannten Aspektes stellen sich die Stakeholder Kurse an Volkshochschulen und vermehrte Literaturangebote vor, aber auch breitenspezifische Aufklärungskampagnen für Eltern, die mit Medien wenig bzw. nichts zu tun haben. Für diese Gruppe von Eltern werden darüber hinaus auch spezielle Beratungsstellen angedacht.

Wiederkehrende Debatte (Bücher, Fernseher)

Nicht zuletzt zeigen die Kommentare der Stakeholder, dass die gegenwärtige Diskussion hinsichtlich der negativen Auswirkungen des Medienkonsums nicht neu ist (22 Nennungen). Die Stakeholder vergleichen sie mit den früheren medienkritischen Diskursen, beispielsweise im Kontext mittlerweile gesellschaftlich etablierter Medien wie Romane, Musik, Comicbücher und Fernsehen. Eine häufig geäußerte Vermutung der Stakeholder ist, dass es sich bei den Kritikern in der Regel um ältere Personen handeln würde, die mit den neuen Arten der Mediennutzung nicht vertraut sind und sie daher negativ konnotieren. Einige Stakeholder vermuten, dass das gegenwärtig problematisierte Verhalten in Zu-

6. Auswertung sonstiger Hinweise und Anregungen

kunft normal oder sogar erwünscht ist. Sie verweisen auf die Tätigkeit des Lesens von Büchern, die in der Vergangenheit problematisiert wurde, heutzutage in aller Regel jedoch als wertvolle Tätigkeit gilt.

Krankheit anerkennen

Die Kommentare verschiedener Stakeholder zeigen, dass eine Anerkennung von exzessiver Mediennutzung bzw. »Mediensucht« als eigenständiges Krankheitsbild aus unterschiedlichen Gründen begrüßt wird (14 Nennungen). Als Vorteil wird das Entstehen klarer Kostenstrukturen genannt; Krankenkassen könnten Behandlungen von exzessiver Mediennutzung leichter ausgleichen, die deutsche Rentenversicherung könnte Rehabilitationsmaßnahmen in den Reha-Kriterienkatalog aufnehmen. Die Diagnose der Krankheit würde sich auf klare Diagnosekriterien stützen können und darüber hinaus würde eine Anerkennung als Krankheit auch zu einheitlichen sowie wirksamen Standards in der Behandlung führen und mehr spezialisierte Einrichtungen nach sich ziehen. Nicht zuletzt wäre so – so einige Stakeholder - für mehr Öffentlichkeit gesorgt, die exzessive Mediennutzung würde nicht verniedlicht bzw. »nur belächelt« werden.

Tab. II.3

Mediensucht: Schlussfrage

Code	Beispiele Kommentare (Stakeholdergruppe)	Nennungen
Medienkompetenz -aufklärung stärken	Langfristig sollte [...] das Ziel verfolgt werden, Kindern ein Maß an Medienkompetenz beizubringen und Selbstkontrolle zu schulen. Wenn ein Kind ein Gefühl dafür hat, wieviel Medienkonsum gesund ist, wird das immer effektiver sein als eine Sperre (Aufklärung > Vorschrift). Zumal so auch individuelle Unterschiede zwischen Menschen optimal berücksichtigt werden. (Interessierte/r Einzelbürger/in)	105
Verbote/Regulation unnötig	Ich bin der Ansicht, dass Verbote absolut inadäquat sind und der Fokus viel mehr auf Beratung und Aufklärung liegen sollte. Denn der Reiz des Verbotenen erhöht gerade bei Kindern und Jugendlichen das Verlangen. Sperren/Verbote bringen einfach keinen wirklichen Erfolg, z. B. Sperrung von Youtube-Videos (GEMA) die über ausländische IP-Adressen/VPN einfach umgangen werden können. (Interessierte/r Einzelbürger/in)	90

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

Code	Beispiele Kommentare (Stakeholdergruppe)	Nennungen
Verbote/ Regulation nötig	<p>Die digitale Umgebung ist von allen genannten die einzige Umgebung, die eine hohe Entdeckungswahrscheinlichkeit durch die Anbieter bietet. Diese sollte genutzt werden, um Betroffenen Hilfe zukommen zu lassen und sie nicht in andere Süchte treiben. (Interessierte/r Einzelbürger/in)</p> <p>Onlineprogramme mit Sucht-Potential könnten gesetzlich ab einer zu definierenden täglichen Spieldauer mit Hemmungsparametern für die Spielgeschwindigkeit auszustatten sein. Grade den letzten Punkt halte ich für sehr überlegenswert. (<i>registrierter Stakeholder</i>, Politik/ Administration/ö.E.)</p>	74
Forschung stärken	<p>Das Thema ist bisher noch zu wenig erforscht, deshalb finde ich es wichtig, die psychischen und physischen Auswirkungen der digitalen Mediennutzung erst einmal genauer zu untersuchen, bevor bereits über Maßnahmen diskutiert wird. (Wirtschaft)</p> <p>Es müssen mehr präventive Projekte gefördert und Wissenschaftlich begleitet werden, um langfristige Studien zu belegen! (Interessierte/r Einzelbürger/in)</p>	58
Eltern haben die Erziehungs- verantwortung	<p>Insbesondere Eltern müssen die Verantwortung übernehmen, ihre Kinder mit Medien vertraut zu machen und auf Potenziale sowie Risiken aufmerksam zu machen. Das ist nicht mit einmal erklären getan, sondern muss auch gemeinsam geübt/praktiziert werden. (Wirtschaft)</p>	58
Schulen haben die Erziehungs- verantwortung	<p>Ich würde es begrüßen, könnten die Schulen offen mit dieser Gefährdung umgehen, fachlichen Rat von außerhalb hinzuziehen und eine Unterrichtung der Schüler zwingend vorschreiben. (<i>registrierter Stakeholder</i>, Zivilgesellschaft)</p> <p>Nicht nur der Umgang mit dem Computer, sondern auch der bewusste Umgang mit den Inhalten, die transportiert und abgerufen werden können, sollte bereits in der Schule den Kindern vermittelt werden. (Interessierte/r Einzelbürger/in)</p>	55

6. Auswertung sonstiger Hinweise und Anregungen

Code	Beispiele Kommentare (Stakeholdergruppe)	Nennungen
Realweltliches stärken	<p>Meiner Ansicht nach sollte es zudem auch und primär darum gehen, gerade für Heranwachsende alternative attraktive und anspruchsvolle Möglichkeiten und Angebote der Bildung, Bewegung, Beschäftigung und direkter Interaktion wenig kostenintensiv anzubieten. (Wissenschaft/Forschung/Bildung)</p> <p>Das Vorhandensein aushäusiger, aktiver Freizeitmöglichkeiten wird immer geringer und das Nutzen und die Menge an Möglichkeiten sollte vom Staat gefördert werden, um als geeignetes Pendant zum PC etc. wirken zu können. (keine Angabe)</p>	54
Symptom einer anderen Krankheit	<p>Suchtpotential steckt nicht in der Sache (Sport, Essen, Medien, Autofahren etc.), sondern die exzessive Nutzung wird durch soziale/sozialpsychologische Faktoren ausgelöst. (Medien)</p> <p>Bei wirklich Betroffenen, mit entsprechender Disposition, kommt es nach meiner Erfahrung oftmals in Form von Komorbidität (Depressionen, Psychosen, usw.) zur pathologischen Nutzung von Onlinespielwelten. (Wissenschaft/Forschung/Bildung)</p>	30
Verbesserung der Prävention/Beratung/Therapiemöglichkeiten	<p>[...] daneben sollte es auch psychologische Betreuung geben, ich habe mich damals sehr allein gelassen gefühlt und probiere seit 2 Jahren in ein normales Leben zurückzufinden. (Interessierte/r Einzelbürger/in)</p> <p>[...] es wäre schön, wenn für diesen Bereich flächendeckend Landesfachstellen entstehen und das Thema gerade durch Hilfeangebote für Mädchen bekannter gemacht werden könnte! (Sonstige)</p>	28
Mehr Information für Erziehungsverantwortliche	<p>für Eltern wäre es wichtig, über unaufgeregte (nicht alles ist schlecht an Medien) sachbezogene Ratgeber/Leitfäden/Beratungsstellen zu verfügen. Wichtiger Hintergrund hierbei: es fehlt der älteren Generation eine eigene vergleichbare Mediendisposition, sodass nur später angelegte Erfahrungen an die Kinder weitergegeben werden können. (Wissenschaft/Forschung/Bildung)</p> <p>Ich empfinde einen Leitfaden und Empfehlungen für den Umgang, die Heranführung an Medien mit Kleinkindern sehr wichtig und bis jetzt nicht ausreichend bedacht. (Wissenschaft/Forschung/Bildung)</p>	25

II. Ergebnisse der Onlinebefragung

Code	Beispiele Kommentare (Stakeholdergruppe)	Nennungen
wiederkehrende Debatte (Bücher, Fernseher)	Als Bücher durch neue Drucktechniken und Papier in weite Bevölkerungsschichten vordrang, warnte man vor Lesesüchtigen; vor einigen Jahrzehnten warnte man intensiv vor Fernsehsüchtigen, heute sind es »digitale Medien«. Jedes neue Medium wird erstmal diskriminiert. Jede Maßnahme sollte immer daran gemessen werden, ob man sie auch für Bücher, Fernsehen, Kino angemessen fände. Bei neuen Medien ist die Tendenz der Regulierung und Zensur immer viel stärker ausgeprägt (neues = gefährlich) – selbst wenn es keinerlei wissenschaftliche Grundlage gibt. (Interessierte/r Einzelbürger/in)	22
Krankheit anerkennen	[...] des Weiteren sollte das als Krankheit anerkannt und weitere ärztliche Hilfestellungen angeboten werden, denn bisher gibt es, soweit ich weiß, nur ein bis zwei Einrichtung in ganz Deutschland (z. B. in Mainz). Somit ist man ziemlich damit verloren, wenn man ein solches Problem hat, wenn man nicht gerade zufällig in der betreffenden Stadt wohnt. (Interessierte/r Einzelbürger/in) Es sollte schnellst möglichst wahrgenommen werden, dass die exzessive Mediennutzung häufig eine pathologische Internetnutzung werden kann und somit als eigenständiges Krankheitsbild anerkannt werden sollte um frühzeitig bessere Hilfe anbieten zu können. (Politik/Administration/ö.E.)	14

Stakeholder Panel TA

Literatur

- TAB (Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag) (2015): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten (Autoren: Evers-Wölk, M.; Opielka, M.; Sonk, M.). TAB-Arbeitsbericht Nr. 166, Berlin
- Evers-Wölk, M.; Henseling, C.; Kahlisch, C.; Oertel, B.; Opielka, M.; Sonk, M. (2015): Erste vorläufige Ergebnisse der Onlinebefragung »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung« (2. Befragung Stakeholder Panel TA). www.stakeholderpanel.de/fileadmin/user_upload/2016-05-19_Erste_Ergebnisse_Befragung_exzessive_Mediennutzung.pdf
- Evers-Wölk, M.; Opielka, M. (2015): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten – Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Studien des Büros für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag, Bd. 43. Baden-Baden

Anhang

Abbildungsverzeichnis 1.

Abb. I.1	Überblick über die einzelnen Stakeholdergruppen im Stakeholder Panel TA	9
Abb. II.1	Zuordnung der Stakeholder	15
Abb. II.2	Rolle der Befragten	16
Abb. II.3	Alter der Teilnehmenden	16
Abb. II.4	Geografische Verteilung der Teilnehmenden	17
Abb. II.5	Einschätzung der Medienkompetenz	18
Abb. II.6	Einstellungen zur Mediennutzung	19
Abb. II.7	Zustimmung der Stakeholder: (»Die öffentliche Diskussion über die Gefahren exzessiver Mediennutzung ist übertrieben und überflüssig«	20
Abb. II.8	Suchtpotenzial Substanzen	21
Abb. II.9	Suchtpotenzial Verhaltensweisen	22
Abb. II.10	Bedingungsfaktoren exzessive Mediennutzung	23
Abb. II.11	Chancen und Risiken	24
Abb. II.12	Gesellschaftspolitische Handlungsfelder	31
Abb. II.13	Zustimmung der Stakeholder: »Mediensucht sollte als eigenständige Krankheit anerkannt werden«	32
Abb. II.14	Zustimmung der Stakeholder: »Onlinespiele sollten ein Kennzeichen zur möglichen Langzeitbindung erhalten«	33
Abb. II.15	Zustimmung der Stakeholder: »Für Onlineangebote mit erhöhtem Suchtpotenzial sollte ein Werbeverbot durchgesetzt werden«	34

Tabellenverzeichnis 2.

Tab. II.1	Kommentare zu Chancen	26
Tab. II.2	Kommentare zu Risiken	29
Tab. II.3	Mediensucht: Schlussfrage	39

Fragebogen »Neue elektronische Medien und Gefahrenpotenziale exzessiver Nutzung«

3.

Einstellungen im Bereich Mediennutzung

1. Bitte geben Sie an, inwieweit Sie folgenden Aussagen zustimmen.

	stimme nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme eher zu	stimme zu	keine Anga- ben
Die Nutzung elektronischer Medien ist ein üblicher Teil des gesellschaftlichen Lebens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kinder müssen vor Gefahren der Nutzung elektronischer Medien geschützt werden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medienkompetenz gehört zur Allgemeinbildung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kinder müssen elektronische Medien aktiv nutzen, um Medienkompetenz zu erwerben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die öffentliche Diskussion über die Gefahren exzessiver Mediennutzung ist übertrieben und überflüssig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Einstellungen im Bereich suchtauslösende Gefährdungspotenziale

2. Substanzen können mit jeweils unterschiedlichen Potenzialen Menschen zur körperlichen oder psychischen Abhängigkeit führen. Diese Eigenschaft wird als Suchtpotenzial bezeichnet. Im Folgenden werden verschiedene Substanzen genannt. Bitte geben Sie an, wie hoch Sie das Suchtpotenzial der Substanzen jeweils einschätzen.

	geringes Suchtpo- tenzial	eher gerin- ges Sucht- potenzial	eher hohes Suchtpo- tenzial	hohes Suchtpo- tenzial	keine Anga- ben
Alkohol	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nikotin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Koffein	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schmerz-, Schlaf- und Beruhigungs- mittel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Fragebogen

	geringes Suchtpotenzial	eher geringes Suchtpotenzial	eher hohes Suchtpotenzial	hohes Suchtpotenzial	keine Angaben
Appetitzügler/ Abführmittel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cannabis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amphetamin (Speed, Crystal, Glass)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Nun werden im Folgenden verschiedene Verhaltensweisen genannt. Bitte geben Sie an, wie hoch Sie das Suchtpotenzial der Verhaltensweise jeweils einschätzen.

	geringes Suchtpotenzial	eher geringes Suchtpotenzial	eher hohes Suchtpotenzial	hohes Suchtpotenzial	keine Angaben
Glücksspiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Essen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arbeiten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sporttreiben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fernsehgebrauch (generell)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC-/Internetgebrauch (generell)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Online-spielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutzung sozialer Netzwerke	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Einkaufen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onlineshopping	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sex	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onlinesex	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Welche der folgenden Bedingungsfaktoren fördern aus Ihrer Sicht eine exzessive Mediennutzung?

	nicht fördernd	eher nicht fördernd	eher fördernd	fördernd	keine Angaben
Ständiger und leichter Zugang	<input type="radio"/>				
Kostengünstige Nutzungsmöglichkeiten	<input type="radio"/>				

	nicht fördernd	eher nicht fördernd	eher fördernd	fördernd	keine Anga- ben
Anonymität bei der Nutzung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fortbestehende (persistente) Onlinewelten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Intensität der Eindrücke und Emotionen in der Onlinewelt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Möglichkeit der Konstruk- tion einer eigenen Online- persönlichkeit (»Online-Ich«)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Chancen und Risiken der Mediennutzung

5. *Mit welchen gesellschaftlichen Chancen und Risiken ist aus Ihrer Sicht langfristig bei einer weiter zunehmenden Nutzung elektronischer Medien zu rechnen? Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.*

	stimme nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme eher zu	stimme zu	keine Anga- ben
Die Zeitnot der Menschen wird befördert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Neue Möglichkeiten zur ge- sellschaftlichen Teilhabe entwickeln sich.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Das öffentliche Bloßstellen von anderen Menschen durch diskriminierende Texte, Bilder oder Filme wird befördert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die pädagogische Arbeit an Schule wird befördert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Soziale Beziehungen leiden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Probleme im Bereich der schu- lischen oder beruflichen Bil- dung entstehen bzw. verstär- ken sich.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Neue Formen des virtuellen Zusammenlebens entwickeln sich.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gesundheitliche Probleme entstehen bzw. verstärken sich (z.B. durch Bewegungs- armut).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sonstige gesellschaftliche Chancen oder gesellschaftli- che Risiken, bitte nennen:	-----				

3. Fragebogen

Gesellschaftspolitische Handlungsfelder

6. Im Kontext der exzessiven Mediennutzung werden verschiedene politische Handlungsfelder diskutiert. Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen oder nicht.

	stimme nicht zu	stimme eher nicht zu	stimme eher zu	stimme zu	keine Anga- ga- ben
Für Onlineangebote mit erhöhtem Suchtpotenzial sollte ein Werbeverbot durchgesetzt werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es sollte einen Mindeststandard für die Medienkompetenzvermittlung in der schulischen Bildung geben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der Schutz Minderjähriger vor Onlineangeboten mit erhöhtem Suchtpotenzial sollte durchgesetzt werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mediensucht sollte als eigenständige Krankheit anerkannt werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mediananbieter sollten Maßnahmen entwickeln, um suchtgefährdete Nutzerrinnen und Nutzer zu erkennen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Onlinespiele sollten eine Kennzeichnung zur möglichen Langzeitbindung erhalten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
An Schulen sollte die Nutzung von Smartphones verboten werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anbieter von Onlineangeboten mit erhöhtem Suchtpotenzial sollten verpflichtet werden, Selbstsperrn für ihre Kunden anzubieten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es sollte mehr spezialisierte Beratungsstellen für exzessive Mediennutzung geben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erziehungsverantwortliche und Fachkräfte sollten über fundierte Leitlinien zur Bewertung des Mediennutzungsverhaltens verfügen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Persönlicher Hintergrund

7. *Wie schätzen Sie spontan Ihre eigene Medienkompetenz ein?*

schlecht	eher schlecht	eher gut	gut	keine Angabe
<input type="radio"/>				

8. *In welcher Rolle kommen Sie in Ihrem privaten und beruflichen Umfeld mit dem Thema der exzessiven Mediennutzung in Kontakt?*

Rolle	
in gar keiner	<input type="radio"/>
als Eltern(teil)	<input type="radio"/>
als Freund/-in oder Kollege/-in	<input type="radio"/>
als Betroffene	<input type="radio"/>
als Arzt/ Ärztin	<input type="radio"/>
als pädagogische Fachkraft	<input type="radio"/>
als Mitarbeiter/-in einer Beratungs- oder Behandlungsstelle	<input type="radio"/>
Als Psychologe/-in oder Therapeut/-in	<input type="radio"/>

9. *Möchten Sie uns zum Thema der exzessiven Mediennutzung noch etwas mit auf den Weg geben? Wir freuen uns auf Ihre Hinweise und Anregungen*



**BÜRO FÜR TECHNIKFOLGEN-ABSCHÄTZUNG
BEIM DEUTSCHEN BUNDESTAG**

KARLSRUHER INSTITUT FÜR TECHNOLOGIE (KIT)

Neue Schönhauser Straße 10
10178 Berlin

Fon +49 30 28491-0
Fax +49 30 28491-119

buero@tab-beim-bundestag.de
www.tab-beim-bundestag.de