

© Zentralschweiz am Sonntag; 13.09.2009; Seite 7

Luzerner Zeitung Schweiz

Internet-Spiele

Die Online-Sucht im Visier

Der Bundesrat soll die Folgen von übermässigem Konsum von Online-Games untersuchen lassen. Dies verlangen immer mehr Parlamentsmitglieder.

Von Jürg Auf der Maur

Kinder und Erwachsene verbringen zum reinen Zeitvertreib Stunden vor dem Computer. Doch wie es sich auswirkt, wenn immer mehr Online-Games gespielt werden, ist bis heute nicht nur unbekannt, sondern vor allem auch nicht erforscht. Das soll nun ändern.

Am kommenden Donnerstag entscheidet der Ständerat, ob in der Schweiz das Phänomen Online-Sucht wissenschaftlich untersucht werden soll. Die Kleine Kammer debattiert als Erstrat über einen Vorstoss, den die St. Galler Gesundheitspolitikerin Erika Forster-Vanini eingereicht hat.

Zahlen und Auswirkungen

«Wir wollen nun endlich wissen, wie es um die Online-Sucht steht», sagt die St. Galler FDP-Ständerätin. Sie verlangt in einem Postulat, dass der Bundesrat wissenschaftliche Grundlagen zur Bildschirmsucht erarbeitet, damit künftige Debatten auf einem festen Fundament geführt werden können.

«Ich will wissen, wie viele Leute von der Sucht betroffen sind, wie lange man vor dem Bildschirm sitzt und welche Folgen das haben kann.»

Es gehe ihr um mehr als nur um die Debatte, ob und welche Folgen Killergames für die jugendlichen und erwachsenen Konsumenten haben. Forster: «Um eine Debatte über das Phänomen führen zu können, müssen wir zuerst eine wissenschaftliche Basis haben. Sonst redet jeder von etwas anderem, ohne zu wissen, ob und in welchem Ausmass es überhaupt Online-Sucht gibt.

Schmid: «Nicht verteufeln»

Gleich argumentiert auch CVP-

Nationalrätin Barbara Schmid-Federer. Sie wird die Debatte im Ständerat am Donnerstag mit grossem Interesse verfolgen, freut sich aber bereits jetzt «riesig», dass der Bundesrat die Postulate der beiden Frauen unterstützt. Schmid: «Es geht nicht darum, Internet und Computerspiele zu verteufeln. Aber wir müssen wissen, ob wir in der Schweiz ein Problem haben und was wir dagegen tun können.» Im Visier hat sie deshalb die Sucht als Ganzes und nicht einfach die Debatte, ob Killergames tatsächlich gefährliche Auswirkungen haben in der Realität oder nicht.

«Es gibt Kinder, die schlicht nicht mehr gesellschaftsfähig sind», weiss Schmid zu berichten. Es gebe Fälle, wo Kinder gemeinsame Spiele im Freien verlassen und sich aus der Gruppe lösen, nur um sich völlig isoliert dem Computer oder dem Nintendo zu widmen. Deshalb sei es dringend, dass der Bund sich nun wissenschaftlich mit dem Thema Online-Sucht auseinandersetze Schmid: «Um den Umgang mit der Alkohol-, Rauch- oder Drogensucht kümmert sich der Bund auch. Es ist wichtig, dass er auch hier tätig wird.»

Schmid wie Forster sind zuversichtlich, dass sie im Parlament eine Mehrheit finden. Die Vorstösse seien breit abgestützt, und wenn der Bundesrat sogar Ja sage, stehe einer Unterstützung nichts im Weg. Forster: «Ich habe bis jetzt auch nichts anderes gehört.»

www.swissdox.ch · E-Mail: contact@swissdox.ch