

Landtag**Drucksache 21/1870****21. Wahlperiode**

24. Juni 2026

Große Anfrage der Fraktion BÜNDNIS DEUTSCHLAND**Problematische digitale Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen im Land Bremen – Prävention, Gesundheitsfolgen, Schulregeln und Jugendmedienschutz**

Kinder und Jugendliche wachsen heute selbstverständlich mit Smartphones, sozialen Medien, Videoplattformen, Online-Spielen und zunehmend auch KI-basierten Anwendungen auf. Digitale Medien eröffnen Bildungs-, Kommunikations- und Teilhabemöglichkeiten. Zugleich zeigen aktuelle Studien, dass ein erheblicher Teil der Kinder und Jugendlichen digitale Angebote in einem [riskanten oder problematischen Ausmaß](#) nutzt.

Nach aktuellen Studien verbringen Jugendliche täglich mehrere [Stunden mit dem Smartphone](#). Untersuchungen weisen auf Zusammenhänge zwischen problematischer Mediennutzung und Schlafmangel, Konzentrationsproblemen, psychischer Belastung, sozialem Druck, Cybermobbing und exzessivem Gaming hin. Die Weltgesundheitsorganisation hat [Gaming Disorder](#) als Störungsbild in die ICD-11 aufgenommen. Für andere Formen problematischer Mediennutzung, insbesondere Social Media und Streaming, wird die fachliche und politische Debatte weitergeführt.

Auch im Land Bremen sind diese Fragen von erheblicher Bedeutung. Die für Kinder und Bildung zuständige [senatorische Behörde hat mit Erlass Nr. 001/2025](#) die Handynutzung an Schulen der Stadtgemeinde Bremen neu geregelt. Danach müssen private Smartphones, Smartwatches und andere mobile digitale Endgeräte in der Grundschule und Sekundarstufe I während des Schultages ausgeschaltet und nicht sichtbar verstaut sein. Für Bremerhaven ist dieser Erlass nicht unmittelbar maßgeblich; dort gelten eigene Regelungswege. Zugleich bleiben Medienbildung, Prävention, Jugendmedienschutz und gesundheitliche Unterstützung zentrale Aufgaben.

Bereits in jüngerer Zeit wurden Fragen zur psychischen Gesundheit junger Menschen im digitalen Raum, zu Social-Media-Druck, Medienkompetenz und schulischen Regelungen parlamentarisch behandelt, insbesondere in der Kleinen Anfrage der CDU [Drs. 21/1591](#) und der Senatsantwort [Drs. 21/1720](#). Vor diesem Hintergrund fragt die Fraktion BÜNDNIS DEUTSCHLAND nach aktuellen Erkenntnissen, der Umsetzung bestehender Maßnahmen sowie möglichem weiteren Handlungsbedarf.

Vor diesem Hintergrund fragen wir den Senat:

1. Welche aktuellen Daten, Studien, Erhebungen oder sonstigen Erkenntnisse liegen dem Senat zum digitalen Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Land Bremen vor? Bitte darstellen, soweit möglich getrennt nach Altersgruppen, Geschlecht, Stadtgemeinde Bremen und Bremerhaven sowie nach Nutzungsarten wie Smartphone, soziale Medien, Videoplattformen, Online-Spiele, Streamingdienste und KI-Chatbots.
2. Welche Erkenntnisse liegen dem Senat darüber vor, wie viele Kinder und Jugendliche im Land Bremen digitale Medien in einem riskanten, problematischen oder, soweit fachlich entsprechend definiert, pathologischen Ausmaß nutzen? Bitte darstellen, ob eigene Bremer Daten vorliegen oder ob der Senat auf bundesweite Studien zurückgreift und welche Kriterien dabei zugrunde gelegt werden.
3. Welche Schlussfolgerungen zieht der Senat aus aktuellen Studien zur problematischen Nutzung von Social Media, Online-Spielen, Streamingdiensten und KI-Chatbots durch Kinder und Jugendliche für die Präventions-, Gesundheits-, Jugend- und Bildungspolitik im Land Bremen?
4. Wie bewertet der Senat den Zusammenhang zwischen intensiver digitaler Mediennutzung und psychischen Belastungen bei Kindern und Jugendlichen, insbesondere im Hinblick auf Schlafmangel, depressive Symptome, Angst, Einsamkeit, sozialen Vergleichsdruck, Konzentrationsprobleme und schulische Leistungsfähigkeit?
5. Welche Erkenntnisse liegen dem Senat über Auswirkungen intensiver Smartphone-, Social-Media- oder Gaming-Nutzung auf den Schulalltag im Land Bremen vor? Bitte insbesondere auf Müdigkeit, Konzentrationsfähigkeit, Konflikte, Unterrichtsstörungen, Pausenverhalten, soziale Isolation, Cybermobbing und Leistungsentwicklung eingehen.
6. Welche Rückmeldungen haben Schulen, Schulleitungen, Lehrkräfte, Schulsozialarbeit, Elternvertretungen oder Schülerinnen und Schüler seit Inkrafttreten des Erlasses Nr. 001/2025 zur Regelung der Handynutzung an Schulen der Stadtgemeinde Bremen gegeben? Welche vergleichbaren Rückmeldungen liegen dem Senat zu Regelungen oder schulischen Beschlüssen zur Handynutzung an Schulen in Bremerhaven vor?
7. Wie bewertet der Senat die bisherige Umsetzung und Wirksamkeit des Erlasses Nr. 001/2025 zur Regelung der Handynutzung an Schulen der Stadtgemeinde Bremen? Bitte darstellen, ob der Senat eine Evaluation, Nachsteuerung oder Ausweitung der Regelungen plant.

8. Welche Regelungen zur Smartphone- und Smartwatch-Nutzung bestehen derzeit an Schulen in Bremerhaven, und wie bewertet der Senat die Unterschiede zwischen den Regelungen in Bremen und Bremerhaven?
9. Welche Maßnahmen bestehen im Land Bremen, um Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen? Bitte nach Schularten, Jahrgangsstufen, Unterrichtsfächern, Projekten, Präventionsprogrammen, Fortbildungen und beteiligten Trägern darstellen.
10. Welche Rolle spielen Medienkompetenz, digitale Selbstregulation, Datenschutz, Cybermobbing, Desinformation, sexualisierte Inhalte, problematische Körperbilder, Essstörungsinhalte, Gewaltvideos und gefährliche Online-Challenges in Lehrplänen, schulischen Curricula, Projektwochen oder Präventionsangeboten?
11. Welche Angebote zur Elterninformation und Elternberatung bestehen im Land Bremen zum Umgang mit problematischer Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen? Bitte nach Trägern, Zielgruppen, Sprachen, Zugangswegen und Reichweite darstellen.
12. Welche Beratungs-, Präventions- und Hilfsangebote gibt es im Land Bremen für Kinder und Jugendliche mit problematischer oder suchartiger Mediennutzung sowie für deren Familien? Bitte ambulante Beratungsstellen, Suchtprävention, kinder- und jugendpsychiatrische Angebote, schulische Unterstützungsstrukturen, freie Träger und digitale Angebote darstellen.
13. Wie bewertet der Senat die Versorgungslage im Land Bremen für Kinder und Jugendliche mit problematischer Mediennutzung, Gaming Disorder oder vergleichbaren medienbezogenen Belastungen? Bitte insbesondere auf Wartezeiten, spezialisierte Angebote, Schnittstellen zwischen Schule, Jugendhilfe, Suchtberatung und Gesundheitswesen sowie auf etwaige Versorgungslücken eingehen.
14. Welche Erkenntnisse liegen dem Senat über problematische Online-Inhalte vor, mit denen Kinder und Jugendliche im Land Bremen konfrontiert werden? Bitte insbesondere auf Gewaltinhalte, Pornografie, sexualisierte Ansprachen, selbstschädigendes Verhalten, Essstörungsinhalte, Hassrede, extremistische Inhalte, Desinformation und gefährliche Challenges eingehen.
15. Welche Vorfälle, Trends oder polizeilichen Erkenntnisse gibt es seit dem 1. Januar 2021 im Land Bremen im Zusammenhang mit digitaler Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, insbesondere zu Cybermobbing, Sextortion, Verbreitung intimer Bilder, Straftaten im Zusammenhang mit Online-Challenges, Gewaltverabredungen oder Konflikten aus sozialen Medien? Bitte nach Jahren und Deliktsbereichen darstellen, soweit statistisch erfasst.

16. Welche präventiven Maßnahmen führen Polizei, Schule, Jugendhilfe, Landesinstitut für Schule, Gesundheitsressort oder freie Träger im Land Bremen durch, um Kinder und Jugendliche vor Cybermobbing, digitaler Gewalt, sexualisierter Ansprache, gefährlichen Online-Challenges und problematischer Mediennutzung zu schützen?
17. Welche Aufgaben und Befugnisse haben die Bremische Landesmedienanstalt, die Kommission für Jugendmedienschutz, die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz und andere Stellen im Zusammenhang mit dem Schutz von Kindern und Jugendlichen vor ungeeigneten oder entwicklungsbeeinträchtigenden Online-Inhalten?
18. Welche Fälle, Hinweise, Beschwerden oder Verfahren im Zusammenhang mit Verstößen gegen Jugendmedienschutzvorgaben in Online-Medien wurden im Land Bremen seit dem 1. Januar 2021 bekannt? Bitte nach Jahren, Art des Inhalts, zuständiger Stelle, Verfahrensstand und Ergebnis darstellen, soweit entsprechende Daten vorliegen.
19. Wie bewertet der Senat die Wirksamkeit bestehender Altersgrenzen, Alterskennzeichnungen, Nutzungsbedingungen, Altersverifikationssysteme und technischer Schutzmaßnahmen bei sozialen Netzwerken, Videoplattformen, Online-Spielen und Streamingdiensten?
20. Welche Position vertritt der Senat zu aktuellen nationalen und internationalen Vorschlägen für strengere Altersgrenzen, altersgerechte Plattformversionen, verpflichtende Altersverifikation oder Beschränkungen bestimmter Plattformfunktionen für Minderjährige? Bitte darstellen, ob Bremen hierzu Initiativen auf Bundes- oder EU-Ebene unterstützt oder plant.
21. Welche Erkenntnisse liegen dem Senat über die Nutzung von KI-Chatbots durch Kinder und Jugendliche im Land Bremen vor, und wie bewertet er mögliche Risiken im Hinblick auf emotionale Bindung, Datenschutz, Fehlinformationen, problematische Handlungsempfehlungen und eine Verstärkung problematischer Mediennutzung?
22. Welche ressortübergreifende Strategie verfolgt der Senat, um problematischer digitaler Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen entgegenzuwirken? Bitte darstellen, wie Bildungsressort, Gesundheitsressort, Sozialressort, Innenressort, Jugendhilfe, Schulen, Polizei, Landesmedienanstalt und freie Träger zusammenarbeiten.
23. Welche Haushaltsmittel, Personalressourcen und Projektförderungen wurden seit dem 1. Januar 2021 für Prävention, Medienkompetenz, Jugendmedienschutz, Suchtprävention und Hilfsangebote im Zusammenhang mit digitaler Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen eingesetzt? Bitte nach Jahren, Ressorts, Programmen und Trägern darstellen.

24. Welche Maßnahmen plant der Senat, um Kinder und Jugendliche im Land Bremen künftig besser vor den negativen Folgen problematischer digitaler Mediennutzung zu schützen und zugleich Medienkompetenz, digitale Selbstregulation und Elternunterstützung zu stärken?

Beschlussempfehlung:

André Minne und Fraktion BÜNDNIS DEUTSCHLAND

Anlage(n):

- keine