

# **Position des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. zur Einbeziehung von entwicklungsbeeinträchtigenden Bindungskriterien bei der Altersfreigabe von Computerspielen zur Prävention und Verhinderung einer Medienabhängigkeit**

*Verfasser: Albertini, V., Dreier, M., Groppler, A., Kiepe, K.,  
Lindenberg, T., Müller, K.W., Wlachojiannis, J., Zorr-Werner, M.*

Die Altersfreigabe im Rahmen der jugendschutzrechtlichen Bewertung von Computerspielen stellt einen wichtigen Baustein im Rahmen von Prävention und Verhinderung von exzessiven Medienkonsum sowie einer Medienabhängigkeit dar. In Deutschland arbeiten die für eine Alterskennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) verantwortlichen Jugendministerien der Länder mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – dies ist die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielwirtschaft – in einem gemeinsamen Verfahren zusammen. Die „Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele“ sollen „als Grundlage für die Gremien der Jugendschutzsachverständigen bei der Einschätzung der Risiken einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen beim Spielen nicht altersgemäßer Computerspiele“<sup>1</sup> dienen.

In den USK-Leitkriterien werden insgesamt 15 verschiedene „Aspekte der Wirkungsmacht“ beschrieben. Die in den einzelnen Aspekten skizzierten (möglichen negativen) Auswirkungen auf das Erleben von Kindern und Jugendlichen sollen die Vermutung einer Entwicklungsgefährdung und somit die Altersbegrenzung für ein Angebot begründen. Bindungskriterien an das jeweilige Spiel wie hochfrequente Belohnungsaspekte im Sinne der intermittierenden Verstärkung, die Dauer und Frequenz eines Spiels oder auch soziale Faktoren, welche gebündelt unter Umständen auch das besondere Abhängigkeitspotential eines Angebots ausmachen, werden in den USK-Leitkriterien jedoch nicht berücksichtigt bzw. als Aspekte der Wirkungsmacht beschrieben und können daher auf Grundlage der bestehenden Leitkriterien bislang nicht in die Bewertung einbezogen werden.

## **These:**

*Einige Computerspiele haben besonders auf heranwachsende Menschen eine extrem hohe Bindungswirkung. Unserer Ansicht nach kann daher das Abhängigkeitspotential einer hohen und ausgeprägten Bindung solcher Computerspiele, im Sinne des Jugendschutzes, als eigenständiger und bedeutsamer Aspekt bei Entstehung von Entwicklungsbeeinträchtigungen definiert werden.<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> Aus den „Leitkriterien der USK für die „jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele“

<sup>2</sup> Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Florian Rehbein, Matthias Kleinmann, Thomas Mößle. 2009

Verschiedene Nutzeranalysen, -berichte und -bewertungen unterstützen die benannte These allein schon aufgrund der hohen Zahl solcher Rückmeldungen.<sup>3</sup> Vor allem MMORPG's<sup>4</sup> besitzen eine bekannt große Nutzergruppe und Fangemeinde und einen höheren Anteil an „Vielspielern“.<sup>5</sup>

Unternehmen und Entwickler dieser Angebote verstehen es zunehmend, ihre Kunden langfristig – sowohl bezogen auf die Spieldauer als auch auf das Spiel selbst – zu binden, da die Branche jährliche Millionenumsätze macht.

Die Entwicklung der letzten Jahre zeigt nun, dass vor allem junge Menschen vermehrt mit abhängigkeitsähnlichen Symptomen aufgrund eines exzessiven Konsums von Computerspielen auffällig werden. Diese jungen Menschen verbringen viel Zeit mit dem Spiel und sammeln zunehmend ihre Erfahrungen in der Spielewelt. Bindungserfahrungen und Beziehungserleben lösen sich von Erfahrungen in ihrer realen sozialen Umwelt ab. Die Bindung an das Spiel selbst nimmt zu und führt dann mit zunehmender Intensität zu einem Verlust von Zugehörigkeit in der realen Welt und einer Zunahme von Heimatgefühl in der Welt des Online-Spiels.<sup>6</sup> Entlang dieser Entwicklung können bei entsprechender Disposition und zunehmenden Misserfolgen in der realen Welt (und gleichzeitigen Erfolgen in der Spielwelt) Strukturen im Sinne einer Abhängigkeit bei den Spielern entstehen. Das Spiel und die Teilnahme am Spiel kompensieren dann die immer größer werdenden Defizite, die in der realen Welt entstehen, weil diese vom Spieler nicht mehr ausreichend gelebt wird. Es liegt nahe, dass hier als ein wesentlicher Faktor die Bindung des Spielers an sein Spiel wirken kann, welche durch spielimmanente Faktoren noch begünstigt werden kann.<sup>7</sup>

Sowohl der derzeitige Stand der Wissenschaft<sup>8</sup> als auch die Erfahrungen im Suchhilfesystem<sup>9</sup> unterstützen bereits jetzt die Ableitung einiger Abhängigkeitskriterien von Computerspielen. Es bedarf jedoch weiterer intensiver Forschung zur Entwicklung eines validen und anwendbaren Kriterienkatalogs, auf dessen Grundlage Spiele mit Hinblick auf ihr Abhängigkeitspotential geprüft und eingestuft werden können.

Der Vorstand des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. spricht sich für eine Einbeziehung von Bindungskriterien von Computerspielen bei der Alterseinstufung aus. Denkbar ist die Erweiterung der „Aspekte der Wirkungsmacht“ im Rahmen der USK-Leitkriterien um einen Aspekt „Bin-

---

<sup>3</sup> Ebenda

<sup>4</sup> MMORPG = Massive Multiplayer Online Role Play Game.

<sup>5</sup> <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/online-und-browser-games/umsaetze.html>

<sup>6</sup> Computersüchtig, Kinder im Sog moderner Medien. Bergmann, Hüther, 2006.

<sup>7</sup> Wie Onlinerollenspiele süchtig machen - am Beispiel von "World of Warcraft" und "Metin2". Magdalena Zorr-Werner. 2002

<sup>8</sup> Wie Onlinerollenspiele süchtig machen - am Beispiel von "World of Warcraft" und "Metin2". Magdalena Zorr-Werner. 2002

<sup>9</sup> Vgl. Empfehlungen des Fachverbandes Medienabhängigkeit für die Behandlung von Medienabhängigkeit im deutschen Sozial- und Gesundheitssystem. Teske et al, 2012

dung“ (4.16.). Abgeleitet aus den Erfahrungen der bisherigen Beratungs- und Behandlungspraxis sollten folgende bindungsrelevante Kriterien bei der Formulierung eines Aspekts der Wirkungsmacht „Bindung“ Berücksichtigung finden:

- Dauer  
Eine Bindungswirkung kann unterstützt werden, wenn das Computerspiel kein klar definiertes Ende zeigt und/oder in der Praxis außergewöhnlich lange Spielzeiten erreicht werden (als solche können Spiele mit einer Dauer von über 100 Stunden gelten). Auch die so genannten „Open World Games“ unterstützen mit ihren Möglichkeiten eine lange Spieldauer.
- Frequenz  
Eine hohe Frequenz in der Abfolge von Spielsessions bestätigt nicht nur die Ausdauer des Spielers, sondern kann ebenso bindend wirken – häufig verbunden mit dem Gefühl, einer Anwesenheitspflicht nachkommen zu müssen. Insbesondere ist dies der Fall, wenn das Spiel die Regeln vorgibt und durch die Annahme von Rollen ein erhöhter Gruppendruck erzeugt wird.
- Belohnung  
Computerspiele mit einem (mehr oder weniger) ausgeprägten Belohnungssystem binden den Spieler entsprechend an das Spiel selbst (bzw. die Art eines Spieles). Als Wirkmechanismen des spielimmanenten Belohnungssystems wirken beispielsweise intermittierende Verstärkungen, in Aussicht stehende Belohnungssteigerungen in der Endphase des Spiels sowie die Itemdropfrequenz im Verhältnis zum Belohnungswert.
- Handelssystem  
Das Angebot eines Handelssystems kann zur Steigerung der Attraktivität eines Computerspiels beitragen – ein (fest) implementiertes, spielentscheidendes und/oder spielenkendes Handelssystem baut den Druck zur Teilnahme am Handelssystem auf bzw. sieht diese bindend vor. Die Variante eines Handelssystems unter Nutzung des „Echtgeldverkehrs“ kann – bedingt durch die Aussicht auf reale geldwerte Gewinne – noch zur Steigerung der Spielattraktivität und damit zur Spielanbindung beitragen, löst aber im Fall von realen geldwerten Verlusten unter Umständen einen Druck zum Weiterspielen aus (dementsprechend ebenfalls eine Bindungswirkung).
- Bezahlsystem  
Ein Bezahlsystem als Voraussetzung zur Nutzung eines Computerspiels und/oder zur Ermöglichung der Nutzung sowie der Entwicklung von individuellen Möglichkeiten im Spielverlauf (beispielsweise durch den Erwerb von Items) ist für sich gesehen zunächst eine Hürde im Zugang zum Spiel bzw. im Spielverlauf, deren „erfolgreiche Überwindung“ jedoch in der Regel eher ein „Weiterspielen“ nach sich zieht (und damit bindend wirken kann). Bezahlsysteme in

Computerspielen basieren in der Regel auf dem System des „Micropayment“, beispielsweise in den „Ingame-Itemshops“ oder zur Begleichung von kostenpflichtigen „DLC’s“ oder „Add-On’s“. Als weitere kostenpflichtige und durchaus bindende Risikovariante werden auch in Computerspielen Elemente des „Glücksspiels“ eingesetzt.

- Entwicklungspotential  
Allgemein bilden die Möglichkeiten von individuellen und/oder gemeinschaftlichen erlebten und/oder gestalteten Entwicklungen im Verlauf von Spielsessions ein wesentliches Charakteristikum vor Allem von rollenspielbasierten Computerspielen. So ist beispielsweise die Ausgestaltung von Avataren sowie deren Rollen weitgehend nach Ideen, Wünschen bzw. Vorstellungen der Spieler möglich. Besonders attraktiv (und bindungsrelevant) scheint dabei, dass sich die Spieler über ihre Avatare (sozusagen als „Alter-Egos“) völlig unterschiedlich zum Aussehen, zum Charakter und zur Stellung in der realen Welt virtuell quasi neu erfinden können.
- Offenheit der Spielwelt  
Die Offenheit eines Spiels bzw. einer „Spielwelt“ bedeutet die (mehr oder weniger) ungehinderte oder offene Möglichkeit zur individuellen und gemeinschaftlichen Erforschung und Bewegung in dieser Spielwelt. So genannte „Open-World-Spiele“ bieten beispielsweise intensive und umfangreiche Interaktionen (mit Anderen) und versetzen die Akteure in die Lage, das Spielgeschehen und den Spielverlauf selbst zu steuern oder bei Bedarf aus dem Spielstrang auszusteigen.
- Soziale Faktoren  
Sobald Interaktionen und/oder Zusammenwirken von Spielern geschehen (beispielsweise in einer „Gilde“ oder in einer „Community“), kommen unter Umständen auch soziale Beweggründe als spielbindende Faktoren zum Tragen. Die Annahme einer bestimmten (wichtigen!) Rolle, der Vergleich und auch allgemein der Austausch mit anderen binden – durchaus auch verbunden mit entsprechendem sozialen Druck – länger an das Spiel und sind häufig sogar Voraussetzung für den dortigen Verbleib.

Hinsichtlich eines möglichen Abhängigkeitspotentials von Computerspielen und eines daraus resultierenden höheren Risikos von Entwicklungsbeeinträchtigungen bei Kindern und Jugendlichen aufgrund der hohen Bindungswirkung einiger Computerspiele besteht akuter Handlungsbedarf!

Neben der Berücksichtigung von Bindungskriterien bei der Gefährdungseinschätzung von Computerspielen werden vom Vorstand des Fachverbandes Mediensucht e.V. folgende Maßnahmen als sinnvoll erachtet:

- Einbeziehung von Abhängigkeitskriterien, was beispielsweise bei Spielen, die bislang eine Altersfreigabe ab 12 Jahren haben, eine Erhöhung auf 16 oder 18 Jahren bedeuten würde.
- Einführung mehrstufiger Prüfungsverfahren, um auch Zusatzsoftware zu berücksichtigen, die nachträglich und/oder separat auf Datenträgern oder als Downloads vertrieben werden.
- Kennzeichnung der Spiele mit Warnhinweisen, die auf eine Abhängigkeitsgefahr, Glücksspielelemente oder entstehende Mehrkosten aufmerksam machen.
- Fachliche und institutionelle Unterstützung der Entwicklung von Filterprogrammen, die auf Abhängigkeitskriterien und entsprechenden Altersfreigaben beruhen und insbesondere Eltern zur freiwilligen Nutzung zur Verfügung gestellt werden können.

Als konkrete Maßnahmen schlägt der Vorstand des Fachverband Medienabhängigkeit e.V. die Entwicklung eines sogenannten „Beipackzettel“ für solche Computerspiele vor, die unter Berücksichtigung ihrer spielimmanenten Bindungskriterien einen besonderen Einfluss auf das Erleben und Verhalten der Spieler ausüben können. Die in diesem Papier zur Berücksichtigung vorgeschlagenen Bindungskriterien können als Vorschlag zur Kategorisierung der im Beipackzettel aufgeführten und besprochenen Punkte dienen.

Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. und dessen Expertise bieten sich als Ansprechpartner und Forum an, die Entwicklung von Kriterien und Maßnahmen gemeinsam mit den Verantwortlichen und im Sinne eines gestärkten und verbesserten Jugendschutzes voranzutreiben.

#### Impressum/Kontakt:

#### **Fachverband Medienabhängigkeit e.V.**

c/o Medizinische Hochschule Hannover  
Klinik für Psychiatrie, Sozialpsychiatrie und Psychotherapie  
Carl-Neuberg-Str. 1  
30625 Hannover  
Tel.: 0511-532-2427  
Fax: 0511-532-8573

[j.wlachojiannis@fv-medienabhaengigkeit.de](mailto:j.wlachojiannis@fv-medienabhaengigkeit.de)  
[www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de)