



## **Computerspielabhängigkeit und „World of Warcraft“**

Fünf Thesen zu politischen Folgerungen aus aktuellen Forschungsbefunden des KFN

Christian Pfeiffer, Thomas Möhle, Matthias Kleimann, Florian Rehbein

Gestützt auf Drittmittel des Bundesinnenministeriums konnte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen in den Jahren 2007/2008 in 61 Städten und Landkreisen Deutschlands mit ca. 45.000 Schülerinnen und Schülern neunter Klassen eine Repräsentativbefragung zu verschiedenen thematischen Schwerpunkten durchführen. Jeder Dritte der Befragten hat dabei ein besonderes Modul zur Internet- und Computerspielnutzung ausgefüllt. Die Auswertung zu diesen ca. 15.000 Personen erbrachte, dass 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielzeit aufweisen. 3 Prozent der Jungen und 0,3 Prozent der Mädchen wurden als computerspielabhängig und weitere 4,7 Prozent der Jungen und 0,5 Prozent der Mädchen in diesem Sinne als gefährdet diagnostiziert. Der beigefügte Forschungsbericht informiert Sie über das methodische Vorgehen und die Ergebnisse der Untersuchung.

Ein Schwerpunkt der Untersuchung betraf die Frage, inwieweit die Nutzung bestimmter Spiele das Risiko für eine Computerspielabhängigkeit in besonderer Weise erhöht. Hierbei ergaben sich insbesondere für Spieler des Onlinerollenspiel "World of Warcraft" (WoW) auffällig erhöhte Werte. Die tägliche Spieldauer bei den 14- bis 16-jährigen männlichen Nutzern liegt im Durchschnitt bei 3,9 Stunden. Jeder Fünfte der WoW-Spieler ist entweder als abhängig (8,5 %) oder in diesem Sinne als gefährdet (11,6 %) einzustufen. Auch insoweit erreicht WoW hier die mit Abstand höchste Quote aller Spiele.

Die Untersuchung zu den die Computerspielabhängigkeit fördernden Faktoren hat gezeigt, dass hier vor allem solche Jugendliche gefährdet sind, die in Schule und Freizeit wenig Erfolgserlebnisse, Besonderheiten in der Spielmotivation sowie weitere Verhaltensauffälligkeiten aufweisen. Gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass spezifische Merkmale der Spiele die Gefahr erheblich erhöhen, in Computerspielabhängigkeit zu geraten. Besonders gilt das für „World of Warcraft“, das durch ein spezifisches Belohnungssystem der „intermittierenden Verstärkung“ geprägt wird und so Glücksspielelemente in das Spiel einbringt. Hinzu kommt eine Spielstruktur, die es den Spielergruppen nahelegt, Bonuspunkte für jede Stunde gemeinsam verbrachter Spielzeit zu vergeben, die dann bei Versteigerungen der Beute als Zahlungsmittel eingesetzt werden. Je mehr Zeit man also im Dienst seiner Spielgruppe investiert, umso höher steigen die Chancen, die angestrebten Belohnungen zu erreichen. Auch diese in der Spielanlage von WoW begründete Dynamik trägt nach unserer Einschätzung dazu bei, dass sich für dieses Spiel die mit Abstand höchste Nutzungsdauer ergibt. Aus den in dem Forschungsbericht ausführlich dargestellten Erkenntnissen leiten wir die nachfolgenden fünf Thesen ab:

1. Mit der für das Online-Spiel „World of Warcraft“ (WoW) geltenden Alterseinstufung „ab 12“ verbreitet der Staat gegenwärtig an die Eltern von 12- bis 18-Jährigen eine Botschaft, die aus unserer Sicht nicht mehr verantwortbar ist. Allein die Tatsache, dass 15-jährige

männliche WoW-Spieler mit diesem Spiel im Durchschnitt pro Tag 3,9 Stunden verbringen und damit hoch gerechnet pro Jahr mehr Zeit in WoW investieren als in ihren gesamten Schulunterricht, ist völlig unakzeptabel. Hinzu kommt das von uns aufgezeigte Risiko, eine Abhängigkeit von WoW zu entwickeln. Die Eltern müssen deshalb über die Medien und die Schulen erfahren, welche Konsequenzen es hat, wenn sie im Vertrauen auf die bisherige Alterseinstufung ihrem Kind dieses Spiel schenken oder ihm erlauben, dass es die Nutzung des Spiels mit eigenem Taschengeld finanziert.

2. Die Jugendministerkonferenz ist aufgefordert, im Regelwerk zur Alterseinstufung von Computerspielen der wissenschaftlichen Erkenntnis Rechnung zu tragen, dass bestimmte Spiele durch ihre Struktur und ihr Belohnungssystem das Risiko für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit deutlich erhöhen.
3. Die zunächst regelgerecht erfolgte Alterseinstufung von WoW und anderen Online-Spielen mit hohem Abhängigkeitspotential ist für die Zukunft nicht mehr haltbar. Im Hinblick auf WoW plädieren wir dafür, dass dieses Spiel in Zukunft nur noch für Erwachsene freigegeben wird. Die Frage, ob diese Korrektur der Alterseinstufung bereits vor der oben angesprochenen Änderung des Regelwerkes der USK durchgeführt werden kann, sollte durch ein Rechtsgutachten geklärt werden.
4. Gegenwärtig befinden sich Eltern und Therapeuten oft in einer schwierigen Lage, wenn sie für ihren in Computerspielabhängigkeit geratenen Sohn (oder vergleichsweise selten) ihre Tochter eine Therapie ermöglichen möchten. Anders als etwa die Glücksspielsucht ist die Computerspielabhängigkeit noch nicht in die Liste der psychischen Erkrankungen aufgenommen worden, deren Therapiekosten von Krankenkassen übernommen werden. Eltern und Therapeuten behelfen sich bisher damit, dass dem betroffenen jungen Menschen eine andere Erkrankung zugeschrieben wird wie etwa eine behandelbare Depression. Streng genommen wird hier dann aber häufig ein Versicherungsbetrug begangen. Die zuständigen politischen Gremien sind deshalb aufgefordert, die Computerspielabhängigkeit in den Katalog der psychischen Erkrankungen aufzunehmen, deren Behandlung von den Krankenkassen übernommen wird.
5. Nach wie vor gibt es zum Problem der Computerspielabhängigkeit eine Fülle ungeklärter Fragen, die im Zuge interdisziplinärer Forschung untersucht werden müssten. Dies beginnt bei den Verlaufsformen des abhängigen Spielens (Einstiegswege, Risikomerkmale der betroffenen Personen, Dauer, Ausstiegsszenarien, Bedeutung von Selbsthilfegruppen usw.), der Häufigkeit, mit der neben den Jugendlichen andere Altersgruppen in Computerspielabhängigkeit geraten und endet bei der Frage, welche Therapien sich als wirksam erweisen und welche nicht. Das KFN und die Medizinische Hochschule Hannover beabsichtigen deshalb, gemeinsam einen interdisziplinären Forschungsverbund einzurichten, in dem diese Fragen systematisch geklärt und Wege zur Prävention und erfolgreichen Behandlung von Computerspielabhängigkeit aufgezeigt werden.