




Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen




Fachtag Prävention – Medien, Sucht und Gewalt
Dr. Thomas Mößle, 27.03.2009



KFN Schülerbefragung 2007/2008 neunte Klasse

Stichprobe	Anzahl	Anteil in %
Gesamt	44610	100
männlich	22545	51.3
Migranten	11680	26.2
Förder-/ Hauptschule	10812	26.8
IHR/ Real-/ Gesamtschule	19988	43.4
Gymnasium/ Waldorf	13810	29.8

Befragungsgebiete:



Rücklaufquote: 88 %
(basierend auf Nettostichprobe)

Alter (M)	Alter (SD)	Schulklasse
15.3	.69	9. und 10.

F. Rehbein - Computerspielabhängigkeit im Jugendalter 2



KFN Schülerbefragung 2007/2008 neunte Klasse - Hohenlohe-Kreis

Stichprobe	Anzahl	Anteil in %
Gesamt	530	100
männlich	264	49,9 (0)
Migranten	11680	31,2 (+)
Förder-/ Hauptschule	10812	30 (+)
IHR/ Real-/ Gesamtschule	19988	41,9 (-)
Gymnasium/ Waldorf	13810	28,1 (-)

Alter (M)	Alter (SD)	Schulklasse
15.1	.62	9.

Befragungsgebiete:

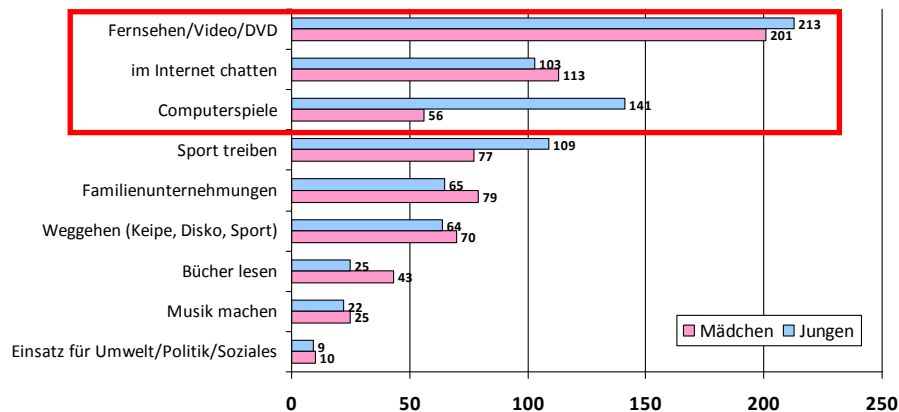


3

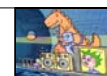


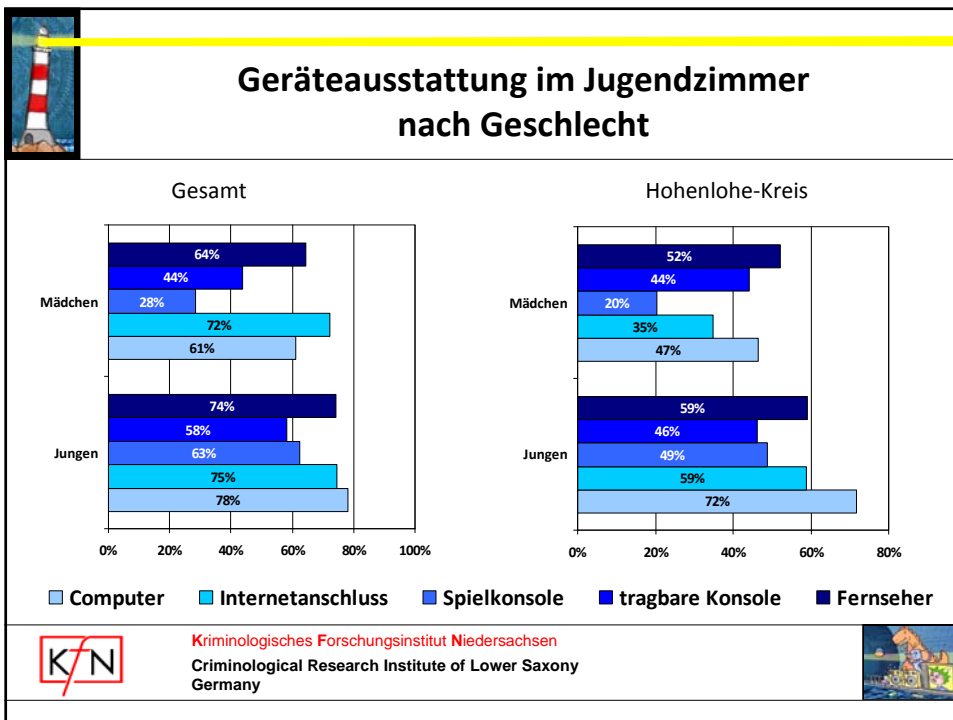
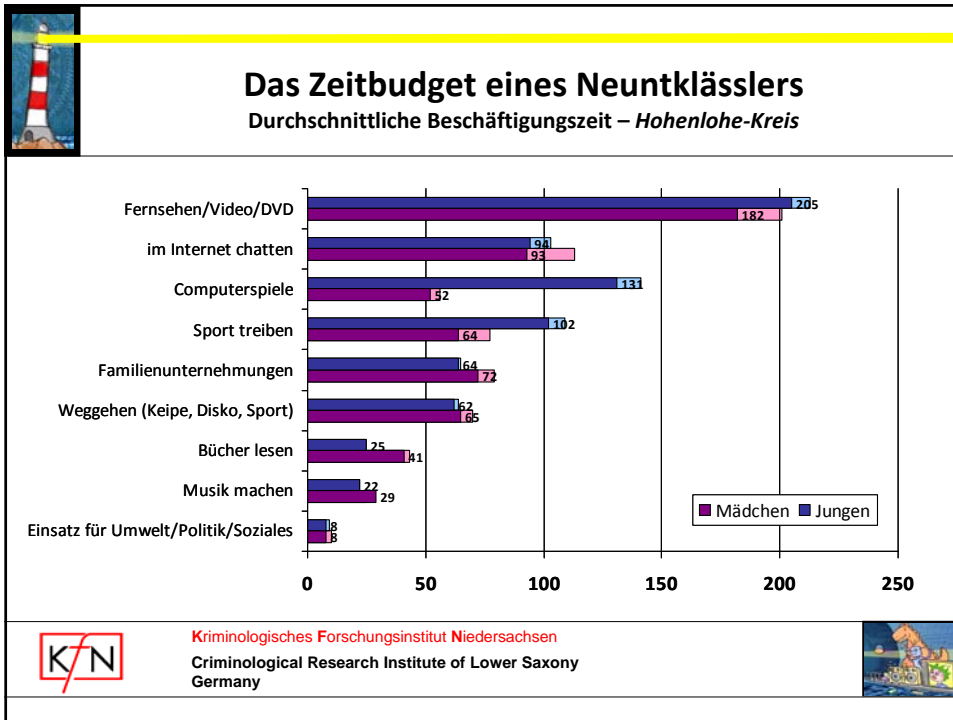
Das Zeitbudget eines Neuntklässlers

Durchschnittliche Beschäftigungszeit



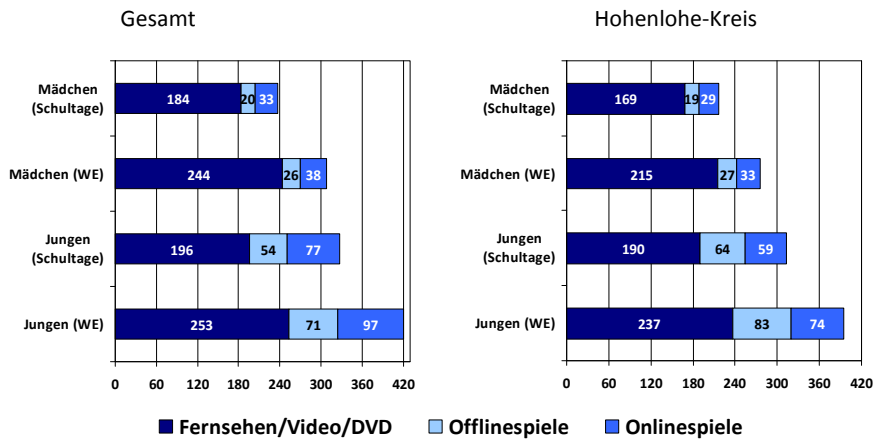
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



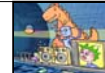




Medienzeiten an Schul- bzw. Wochenendtagen nach Geschlecht



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Lieblingsspiele der Mädchen

Rang	Titel*	Genre	USK**	Häufigkeit	Anteil in %
1	Die Sims	Simulation	0	4853	22,6
2	Singstar	Partyspiel	0	1471	6,8
3	Need for Speed	Rennspiel	0 – 12	1042	4,8
4	Solitaire	Denkspiel	0	779	3,6
5	Super Mario	Geschicklichkeit	0 – 6	620	2,9
6	Grand Theft Auto	Genremix	16 – 18	532	2,5
7	Counterstrike	Shooterspiel	16 – 18	513	2,4
8	FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	291	1,4
9	Tomb Raider	Action- Adventure	12 – 16	273	1,3
10	World of Warcraft	MMORPG	12	272	1,3

*: Spielserie mit mehreren Folgen /Addons

** : unterschiedliche Einstufungen einzelner Titel einer Serie

F. Rehtsein - Computerspielsabhängigkeit im Jugendalter

8



Lieblingsspiele der Jungen

Rang	Titel*	Genre	USK**	Häufigkeit	Anteil in %
1	Counterstrike	Shooterspiel	16 - 18	6110	27,0
2	FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	3647	16,1
3	Need for Speed	Rennspiel	0 – 12	2581	11,4
4	Grand Theft Auto	Genremix	16 – 18	2277	10,1
5	World of Warcraft	MMORPG	12	2222	9,8
6	Call of Duty	Shooterspiel	18	1766	7,8
7	Battlefield	Shooterspiel	16	1161	5,1
8	Warcraft	Strategiespiel	12	1118	4,9
9	Pro Evolution Soccer	Sportspiel	0	1092	4,8
10	Guild Wars	MMORPG	12	601	2,7

*: Spielserie mit mehreren Folgen /Addons

**: unterschiedliche Einstufungen einzelner Titel einer Serie

T. Renßen - Computerspielabhängigkeit im Jugendalter

9



Altersinadäquate Computerspiele

Erfahrungen mit Spielen ab 16*

62 (60) Prozent aller befragten Jugendlichen (inklusive Nichtspieler) haben nach eigenen Angaben mindestens einmal in den letzten 12 Monaten ein Spiel ab 16 gespielt.

(Mädchen: 36 % (34 %); **Jungen: 87 %** (87 %))

38 (36) Prozent mindestens mehrmals monatlich.

(Mädchen: 10 % (8 %); **Jungen: 65 %** (64 %))

Erfahrungen mit Spielen ab 18

46 (43) Prozent aller befragten Jugendlichen (inklusive Nichtspieler) haben nach eigenen Angaben mindestens einmal in den letzten 12 Monaten ein Spiel ab 18 gespielt.

(Mädchen: 18 % (16 %); **Jungen: 72 %** (70 %))

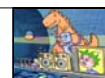
27 (24) Prozent mindestens mehrmals monatlich.

(Mädchen: 5 % (1 %); **Jungen: 48 %** (45 %))

*: In Grau Hohenlohe-Kreis



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Als Folgen erhöhter Fernseh- oder Computerspielnutzung werden diskutiert:

Leistungsdefizite in Schule bzw. Studium

Anderson & Dill, 2001; Fuchs & Wößmann, 2004; Gentile et al., 2004; Mößle et al., 2006, 2007

Auffälligkeiten im Sozial- und Kommunikationsverhalten und Aggressivität

Hauge & Gentile, 2005; Grüsser et al., 2005, Mößle et al., 2006, 2007

Computerspielabhängigkeit bzw. Computerspielsucht

Fischer, 1994; Gupta, 1996; Griffiths & Hunt, 1998; Hauge & Gentile, 2003; Grüsser et al., 2005



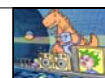
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Mediennutzung und Schulleistung



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Diskussionsstand: Mediennutzung und Schulleistungen

Negativer Einfluss auf Rechen-, Sprach- und Lesekompetenz

Ennemoser et al. (2003), Deutschland

Höhere Fernsehdauer im Kindergarten sagt geringere Lesekompetenz in der ersten Klasse vorher.

Zimmermann et al. (2004), USA

Jede zusätzliche Stunde die Unter-3-Jährige fernsehen (\emptyset über 3 Stunden), wirkt sich negativ auf die Rechen- und Leseleistung aus.

Borzekowski et al. (2005), USA

eigene Fernseher im Kinderzimmer wirkt sich negativ auf die Schulleistungen aus.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Diskussionsstand: Mediennutzung und Schulleistungen

Christakis et al. (2004)

Hinweise auf frühes Fernsehen (mit 1 bis 3 Jahren) und ADHD im Alter von 7 Jahren.

Pro Stunde, die im Alter von 1 bzw. 3 Jahren mehr Fernsehen geschaut wird, steigt die Wahrscheinlichkeit von ADHD im Alter von 7 Jahren um 28 Prozent.

Hancox et al. (2005), Neuseeland

Erhöhter TV-Konsum im Alter von 5 bis 15 Jahren wirkt sich negativ auf die Realisierung eines Schul- oder Uni-Abschlusses aus.

Erwachsene, die als Kinder mehr als 3 Stunden fernsahen, hatten mit 26 öfter keinen Schulabschluss.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Diskussionsstand: Mediennutzung und Schulleistungen

Mößle et al. (2007), Deutschland

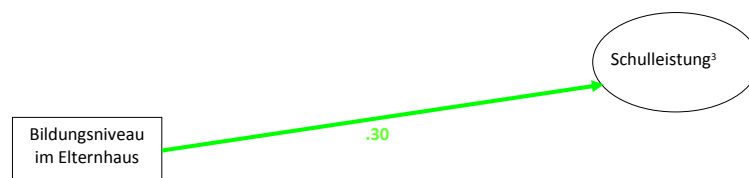
- Die **Ausstattung von Kindern mit Mediengeräten** erhöht bereits deutlich die Gefahr schulischer Leistungseinbußen.
- Erhöhte **Medienzeiten** der Kinder insbesondere aber die Nutzung **gewalthaltiger Angebote** geht mit schlechteren Schulleistungen einher.
- Hiervon sind **insbesondere Jungen** betroffen, da diese bereits im Grundschulalter mit Mediengeräten ausgestattet sind, höhere Nutzungszeiten als Mädchen aufweisen und gewaltbetonte Filme und Spiele stärker präferieren.
- Die Folgen zeigen sich **auch bei Kontrolle anderer Faktoren** (Geschlecht, Migrationshintergrund, Bildungsniveau, innerfamiliäres Klima).



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

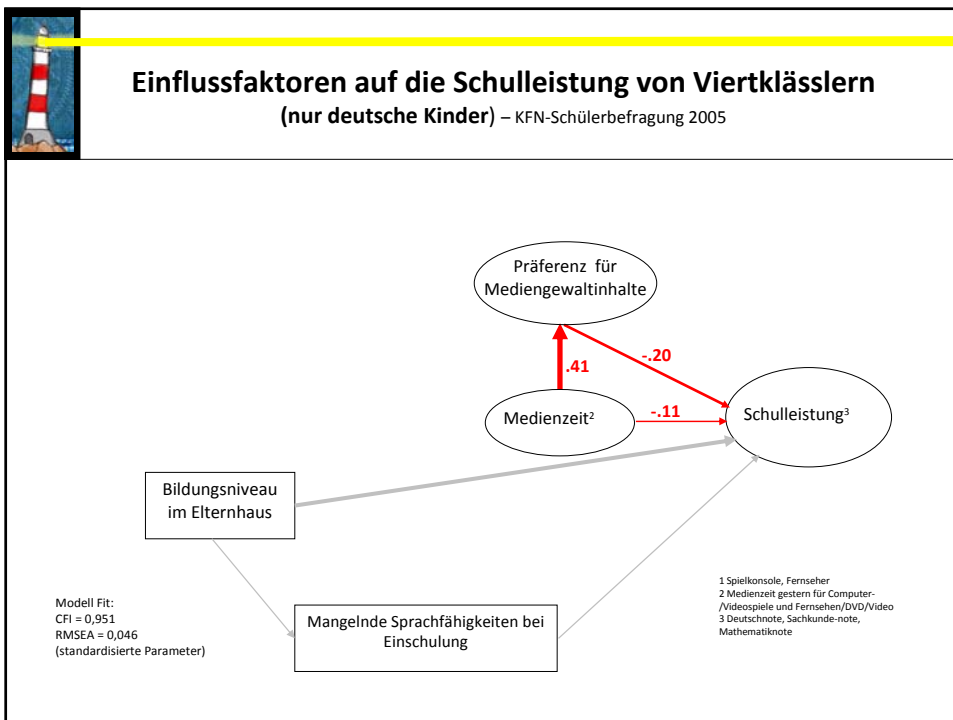
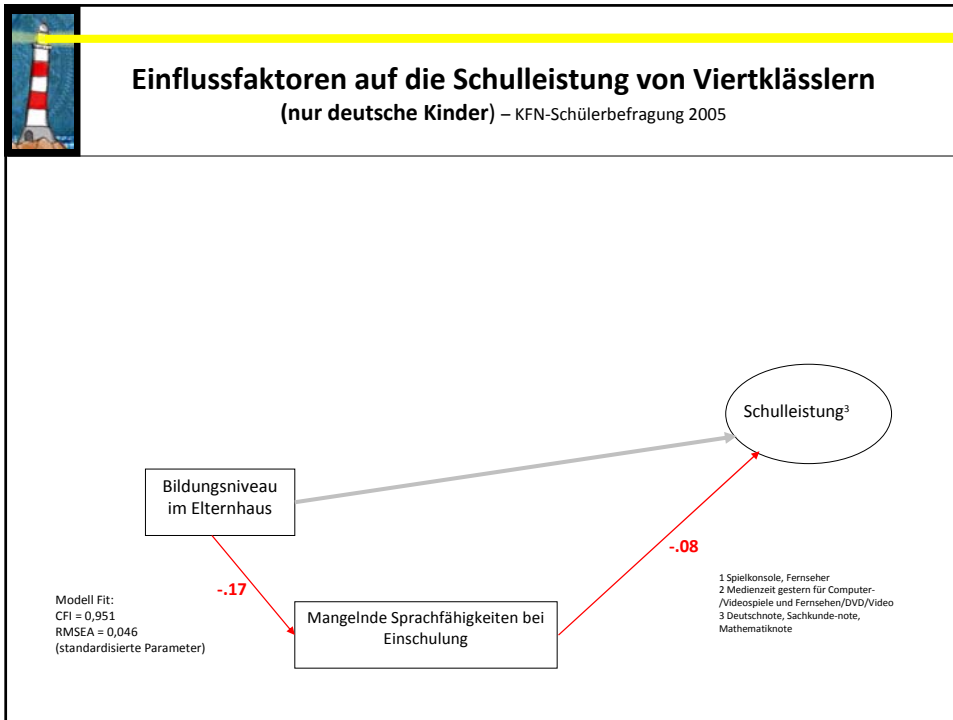


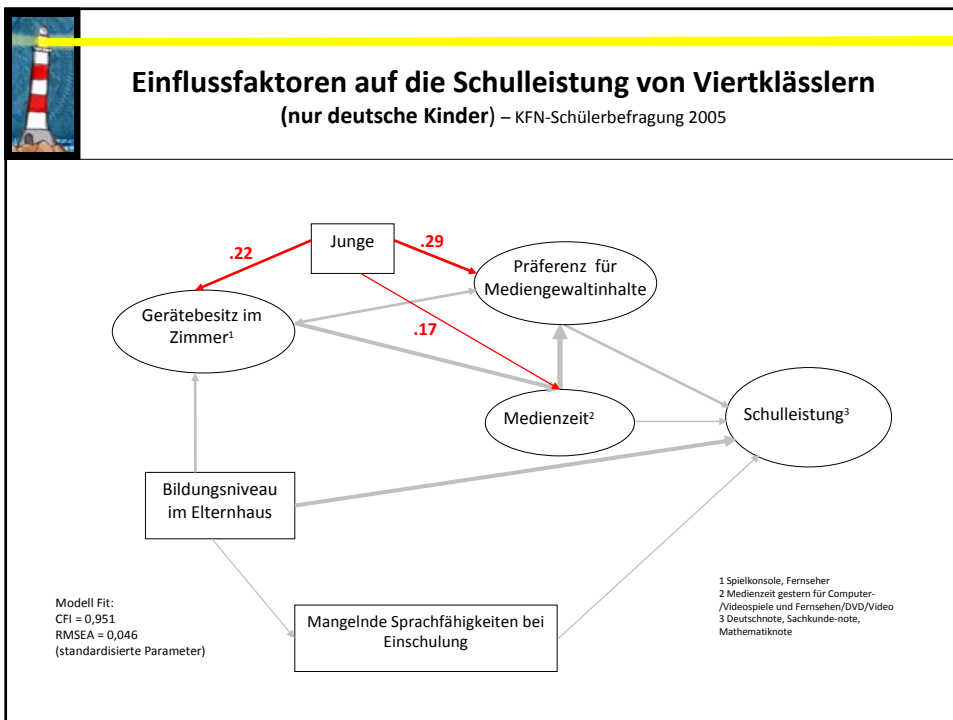
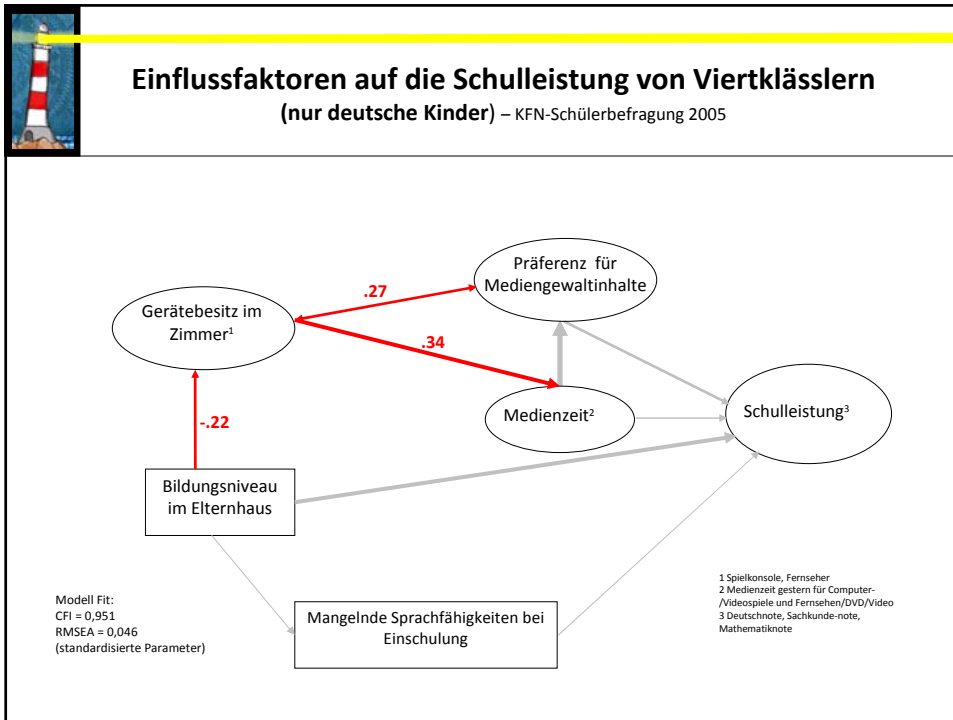
Einflussfaktoren auf die Schulleistung von Viertklässlern (nur deutsche Kinder) – KFN-Schülerbefragung 2005

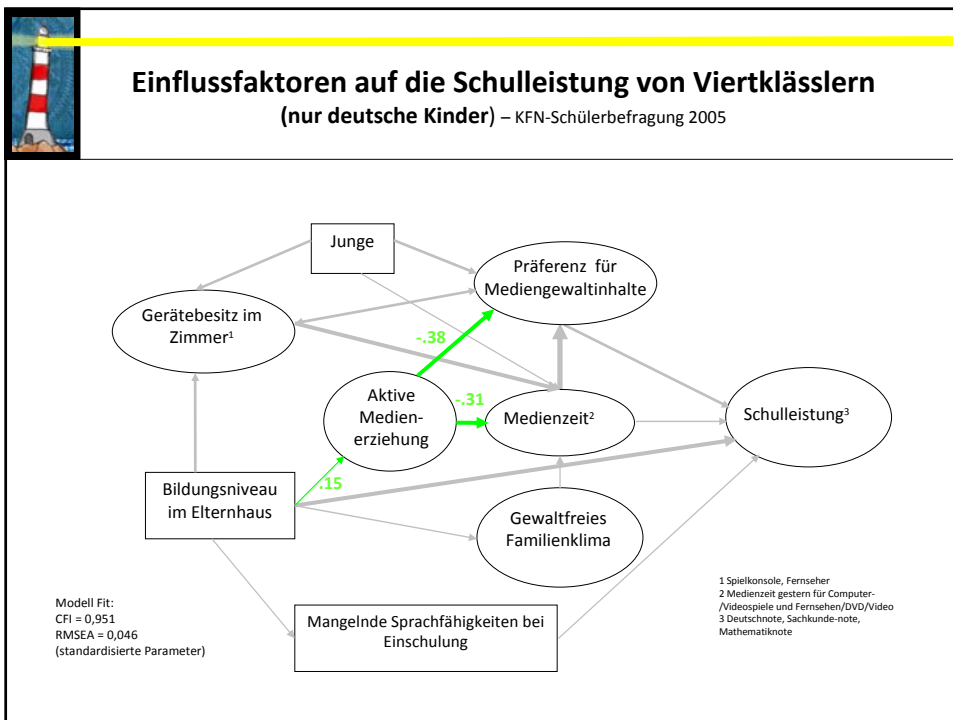
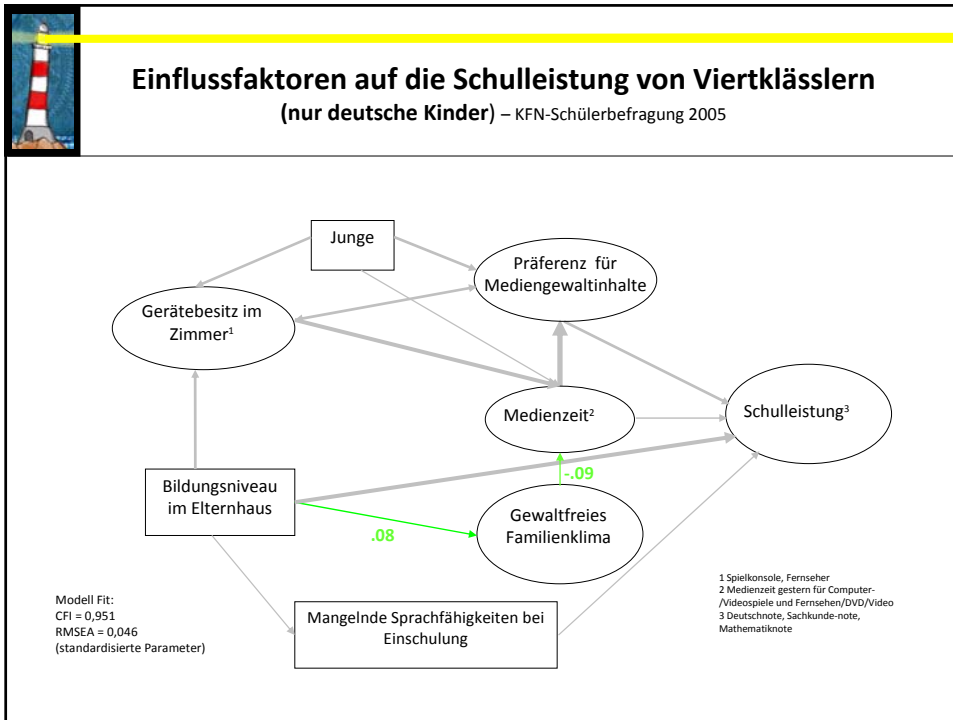


Modell Fit:
CFI = 0,951
RMSEA = 0,046
(standardisierte Parameter)

1 Spielkonsole, Fernseher
2 Mediennutzung gestern für Computer-
/Videospiele und Fernsehen/DVD/Video
3 Deutschnote, Sachkunde-note,
Mathematiknote

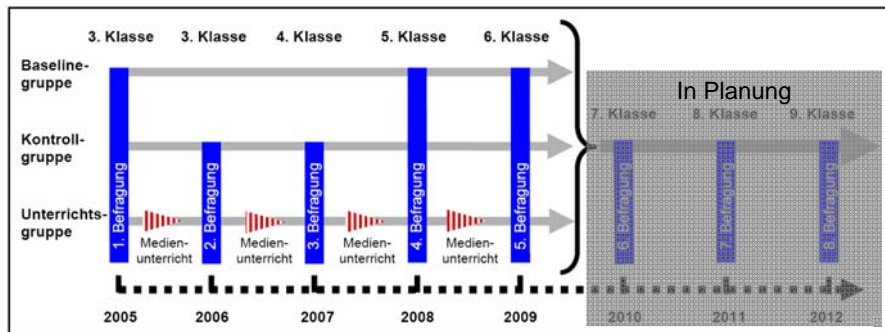




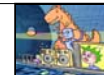




Berliner Längsschnitt Medien (ca. 1.100 Schüler, deren Eltern und Lehrkräfte)




Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Stichprobe

	Klassen	Lehrkräfte	Schüler/innen	Eltern
Grundgesamtheit	1.042	X	24.714	X
Bereinigte Stichprobe (N > 15)	1.009	X	24.352	X
Gezogene Stichprobe	80	X	1.929	X
MZP 1 (3. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	47	47	1.129	943
Anzahl (Teilnahmequote)	47 (100 %)	47 (100 %)	943 (84 %)	828 (88 %)
MZP 2 (3. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	40	40	967	X
Anzahl (Teilnahmequote)	40 (100 %)	39 (98 %)	846 (88 %)	X
MZP 3 (4. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	40	40	960	835
Anzahl (Teilnahmequote)	40 (100 %)	39 (98 %)	835 (87 %)	686 (82 %)
MZP 4 (5. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	47	44	998	828
Anzahl (Teilnahmequote)	44 (94 %)	40 (91 %)	828 (83 %)	594 (72 %)




Medienzeiten (TV, PC, MZP 1) und Schulleistung (MZP 1, MZP 2, MZP 3, MZP 4)

	TV an Schultag 1	Computerspiele an Schultag 1	Computerspiele USK 12/16/18 1
Mittlere Noten 1	-.14*	-.08	-.18*
Mittlere Noten 2	-.12 [†]	-.12*	-.13 [†]
Mittlere Noten 3	-.14*	-.14*	-.18*
Mittlere Noten 4	-.16*	-.13*	-.16*


Kontrollierte Variablen:
Wohlstandsindex, IQ (MZP 1)

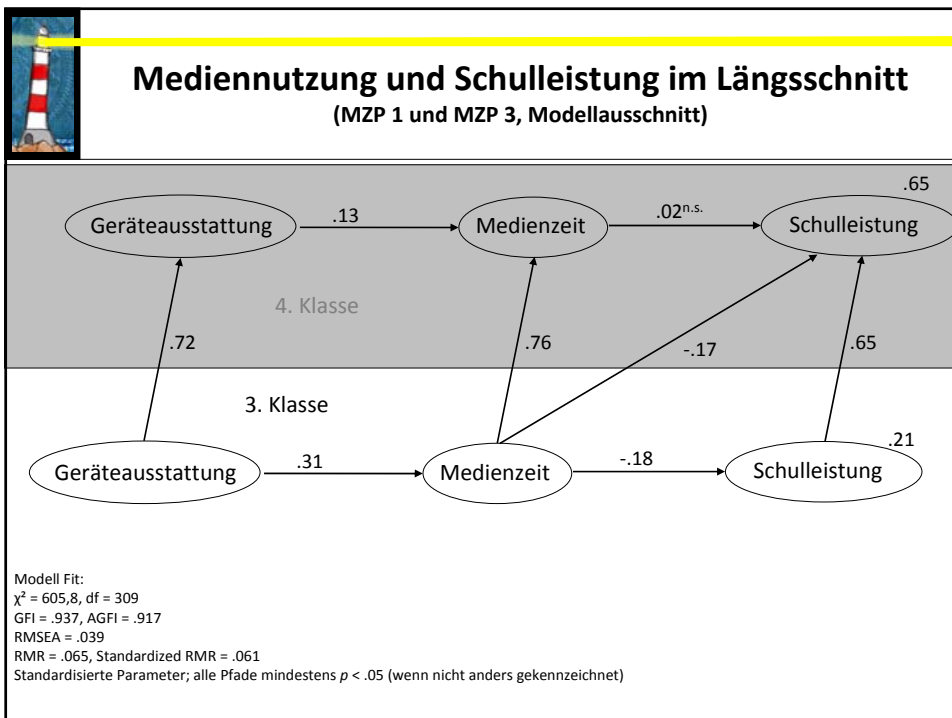
Mittlere Noten:
Deutsch, Sachkunde, Mathe (standardisiert)

* $p < .05$, [†] $p < .10$



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany







Medienkonsum und Sozialverhalten



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

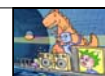


Diskussionsstand: Mediennutzung und Aggressivität

- Ein gewaltsteigernder Effekt gewalthaltiger Fernsehprogramme auf **Vielseher** wird inzwischen als belegt angesehen (vgl. Kunczik & Zipfel, 2004)
„Meta-Analysen,..., sprechen für einen geringen bis mittelgroßen Zusammenhang von Fernsehen auf die Gewalttätigkeit der Zuschauer.“
- Gewalthaltige Spiele haben möglicherweise eine noch stärker aggressionsfördernde Wirkung auf ihre Nutzer als entsprechende Filme, da:
 - Aktiver Vorgang mit hoher Erlebnisintensität
 - Höhere Aufmerksamkeitsfokussierung
 - Identifikation meist nur mit gewalttätig handelnder Person
 - Gewalttätige Spielhandlungen werden unmittelbar belohnt



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Diskussionsstand: Mediennutzung und Aggressivität

Kunzick et al. (2004), Deutschland

Gewaltelemente sind gängiger, fast selbstverständlicher Bestandteil von Computerspielen

Funk (1993), USA

Hälfte der Lieblingsspiele weist Gehaltinhalte auf

Gentile et al. (2004), USA

nur 1 Prozent der Jungen und 16 Prozent der Mädchen (Acht- und Neuntklässler) geben an, Spiele ohne Gewalt zu bevorzugen



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Diskussionsstand: Mediennutzung und Aggressivität

Möller (2006), Deutschland

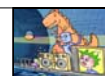
gewalthaltige Computerspielkonsum kann sich ein halbes Jahr später ereignende physische Aggressivität vorhersagen

Jungen: wer aggressiv eingestellt ist bevorzugt Gewaltspiele und wird dadurch in seiner Gewaltorientierung bestärkt vermittelt über Gewaltakzeptanz

Mädchen: einseitige Wirkung von Gewaltspielen auf Aggressivität vermittelt über Veränderung Normativer Überzeugungen und feindlicher Attributionstendenzen



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Diskussionsstand: Mediennutzung und Aggressivität

Möble et al. (2007), Deutschland

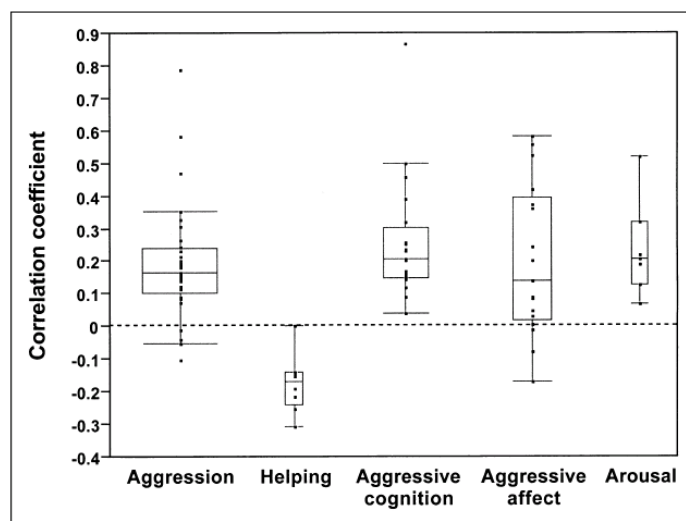
- Auch bei der **Kontrolle anderer Faktoren** ergibt sich ein **direkter Zusammenhang** zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und der Gewaltprävalenz von Jugendlichen. Gewalthaltige Computerspiele haben demnach eine eigene Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz.
- Computerspiele treten erwartungsgemäß in ihrer Erklärungskraft hinter andere Faktoren zurück: von übergeordneter Bedeutung sind **Gewaltakzeptanz** und ein **delinquenten Freundeskreis**.
- Gewaltakzeptanz steht wiederum in Wechselwirkung mit dem Spielen von Gewaltcomputerspielen.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

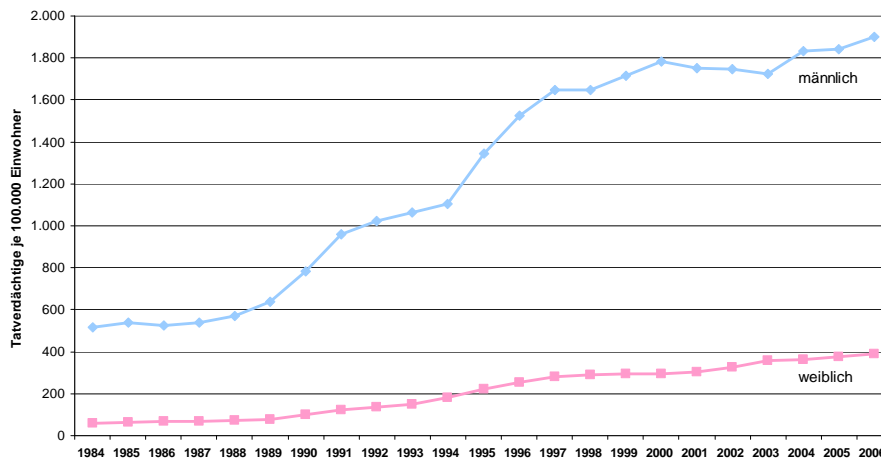


Diskussionsstand: Mediennutzung und Aggressivität





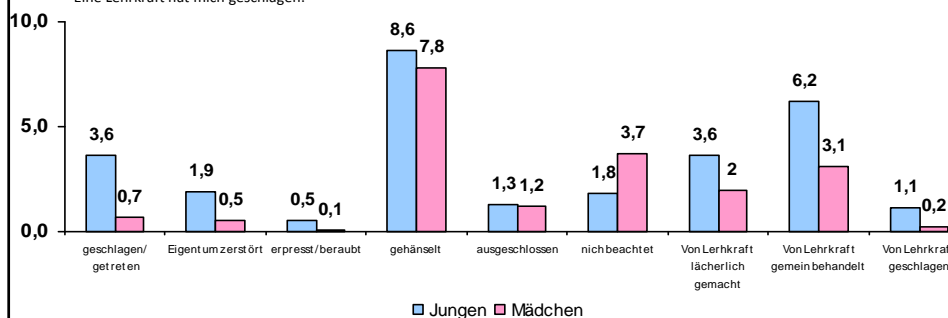
Entwicklung der Tatverdächtigenbelastungszahlen bei jugendlichen Tatverdächtigen (14-18 J.) in der Bundesrepublik Deutschland nach Geschlecht – Gewaltkriminalität (Quelle: Polizeiliche Kriminalstatistik, Bundeskriminalamt)



Schule und Gewalt

Mehrfachopfer (mindestens mehrfach monatlich) von Schulgewalt und Mobbing nach Geschlecht

- Ich wurde von anderen Schülern absichtlich geschlagen oder getreten.
- Andere Schüler haben mein Eigentum absichtlich kaputtgemacht.
- Andere Schüler haben mich erpresst und gezwungen, Geld oder Sachen herzugeben.
- Andere Schüler haben mich gehänselt oder hässliche Dinge über mich gesagt.
- Ich wurde aus gemeinsamen Unternehmungen ausgeschlossen, weil das andere Schüler gewollt haben.
- Andere Schüler haben mich wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.
- Eine Lehrkraft hat mich vor anderen Schülern lächerlich gemacht.
- Eine Lehrkraft hat mich richtig gemein behandelt
- Eine Lehrkraft hat mich geschlagen.

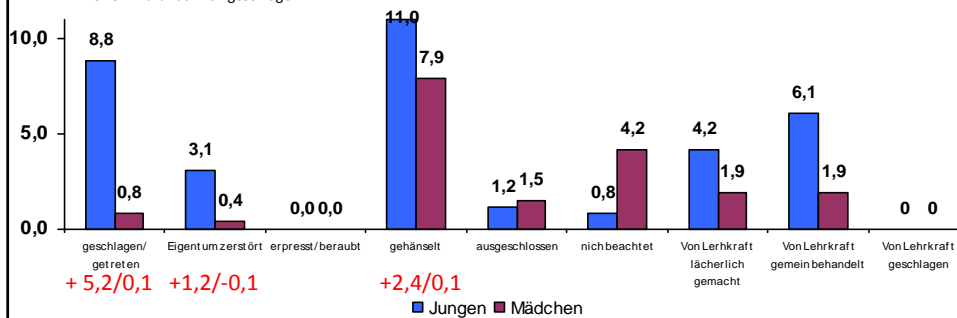




Schule und Gewalt – Hohenlohekreis

Mehrfachopfer (mindestens mehrfach monatlich) von Schulgewalt und Mobbing nach Geschlecht

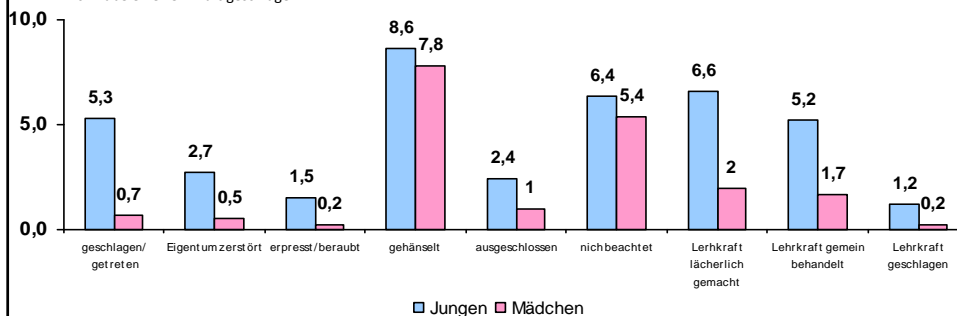
Ich wurde von anderen Schülern absichtlich geschlagen oder getreten.
 Andere Schüler haben mein Eigentum absichtlich kaputtgemacht.
 Andere Schüler haben mich erpresst und gezwungen, Geld oder Sachen herzugeben.
 Andere Schüler haben mich gehänselt oder hässliche Dinge über mich gesagt.
 Ich wurde aus gemeinsamen Unternehmungen ausgeschlossen, weil das andere Schüler gewollt haben.
 Andere Schüler haben mich wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.
 Eine Lehrkraft hat mich vor anderen Schülern lächerlich gemacht.
 Eine Lehrkraft hat mich richtig gemein behandelt
 Eine Lehrkraft hat mich geschlagen.



Schule und Gewalt

Mehrfachtäter (mindestens mehrfach monatlich) von Schulgewalt und Mobbing nach Geschlecht

Ich habe einen anderen Schüler absichtlich geschlagen oder getreten.
 Ich habe Sachen von einem anderen Schüler absichtlich kaputtgemacht.
 Ich habe einen anderen Schüler erpresst und gezwungen, Geld oder Sachen herzugeben.
 Ich habe einen anderen Schüler gehänselt oder hässliche Dinge über ihn gesagt.
 Ich habe Freunde von mir aufgefordert, damit aufzuhören, mit einem anderen Schüler weiter etwas zu unternehmen.
 Ich habe einen anderen Schüler wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.
 Ich habe eine Lehrkraft vor anderen Schülern lächerlich gemacht.
 Ich habe eine Lehrkraft richtig gemein behandelt
 Ich habe eine Lehrkraft geschlagen.

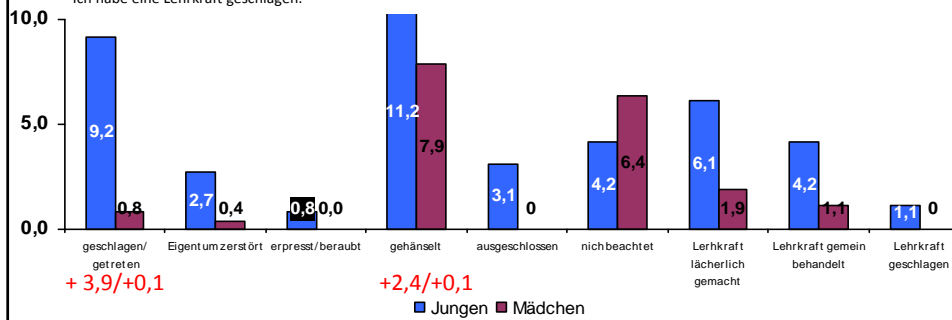




Schule und Gewalt – Hohenlohekreis

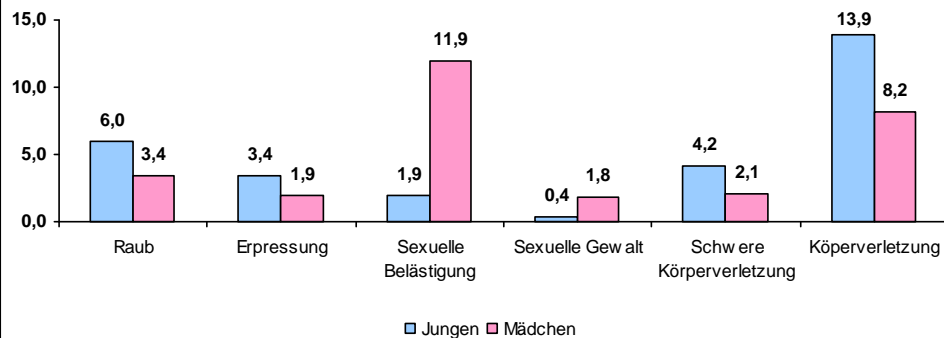
Mehrfachtäter (mindestens mehrfach monatlich) von Schulgewalt und Mobbing nach Geschlecht

- Ich habe einen anderen Schüler absichtlich geschlagen oder getreten.
- Ich habe Sachen von einem anderen Schüler absichtlich kaputtgemacht.
- Ich habe einen anderen Schüler erpresst und gezwungen, Geld oder Sachen herzugeben.
- Ich habe einen anderen Schüler gehänselt oder hässliche Dinge über ihn gesagt.
- Ich habe Freunde von mir aufgefordert, damit aufzuhören, mit einem anderen Schüler weiter etwas zu unternehmen.
- Ich habe einen anderen Schüler wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.
- Ich habe eine Lehrkraft vor anderen Schülern lächerlich gemacht.
- Ich habe eine Lehrkraft richtig gemein behandelt
- Ich habe eine Lehrkraft geschlagen.



Opferraten selbstberichteter Delinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in %)

- Raub (mit Gewalt etwas entrissen oder unter Androhung von Gewalt etwas weggenommen)
- Erpressung (verlangt, etwas herzugeben)
- sexuelle Belästigung (unsittlich angefasst, z.B. zwischen Beine oder an Brust)
- sexuelle Gewalt (mit Gewalt zu sexuellen Handlungen gezwungen)
- Schwere Körperverletzung (mit Waffe/Gegenstand/durch Tritte verletzt bzw. von mehreren Personen geschlagen und verletzt)
- Körperverletzung (geschlagen und verletzt)





Opferraten selbstberichteter Delinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in %)

Hohenlohekreis

Raub (mit Gewalt etwas entrissen oder unter Androhung von Gewalt etwas weggenommen)

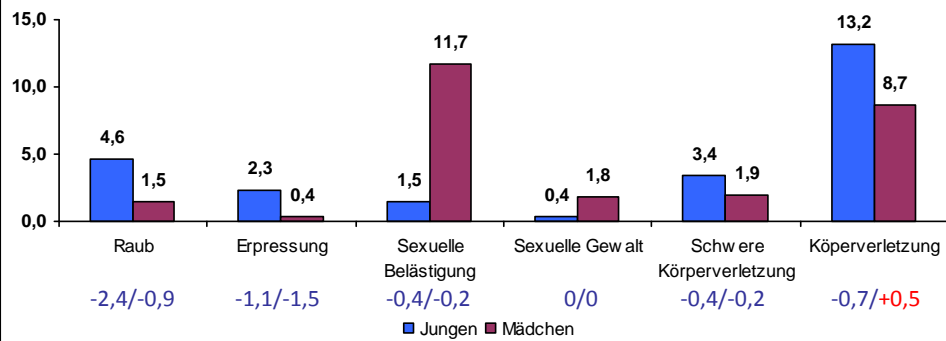
Erpressung (verlangt, etwas herzugeben)

sexuelle Belästigung (unsittlich angefasst, z.B. zwischen Beine oder an Brust)

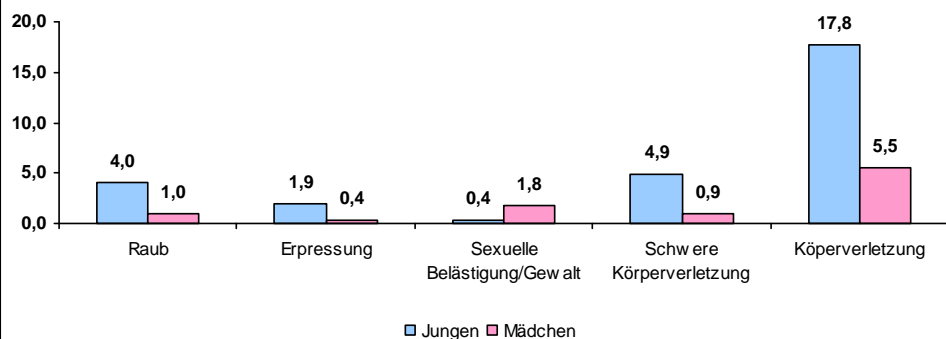
sexuelle Gewalt (mit Gewalt zu sexuellen Handlungen gezwungen)

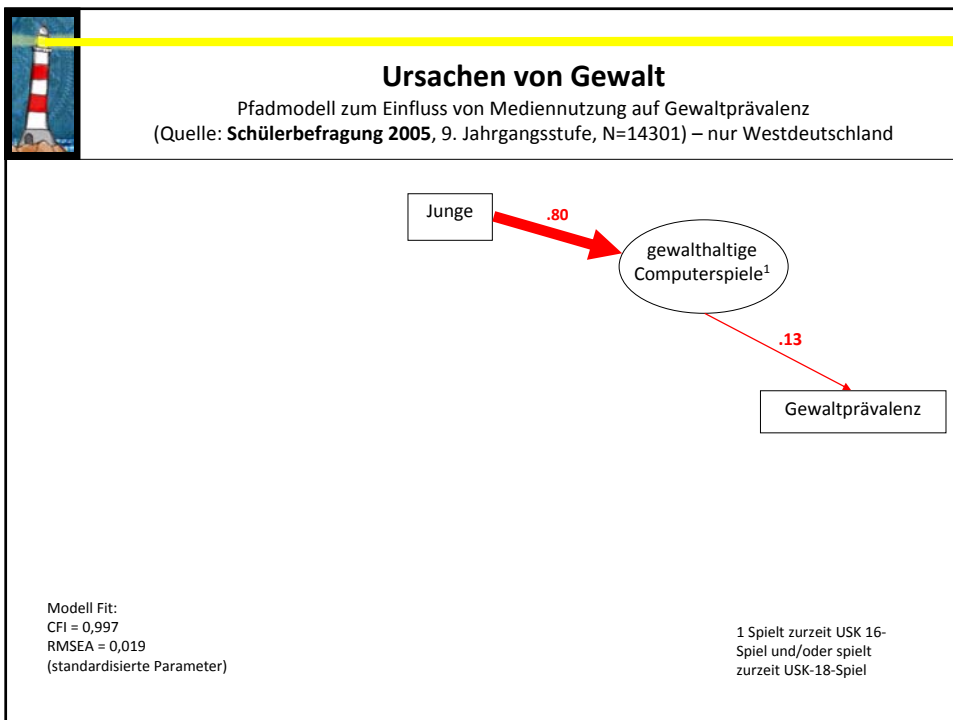
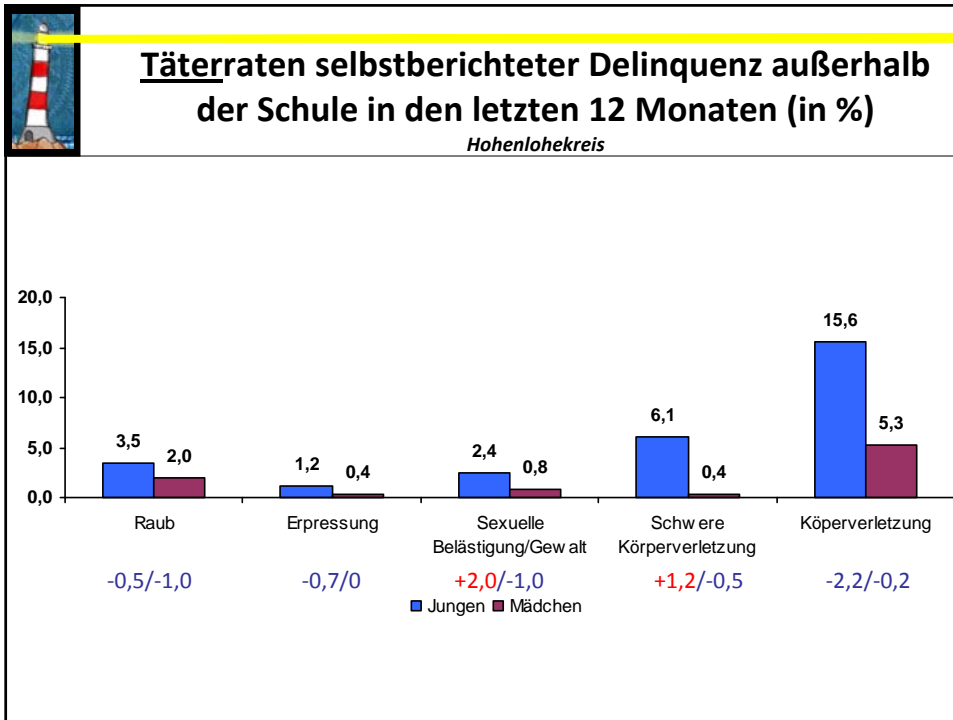
Schwere Körperverletzung (mit Waffe/Gegenstand/durch Tritte verletzt bzw. von mehreren Personen geschlagen und verletzt)

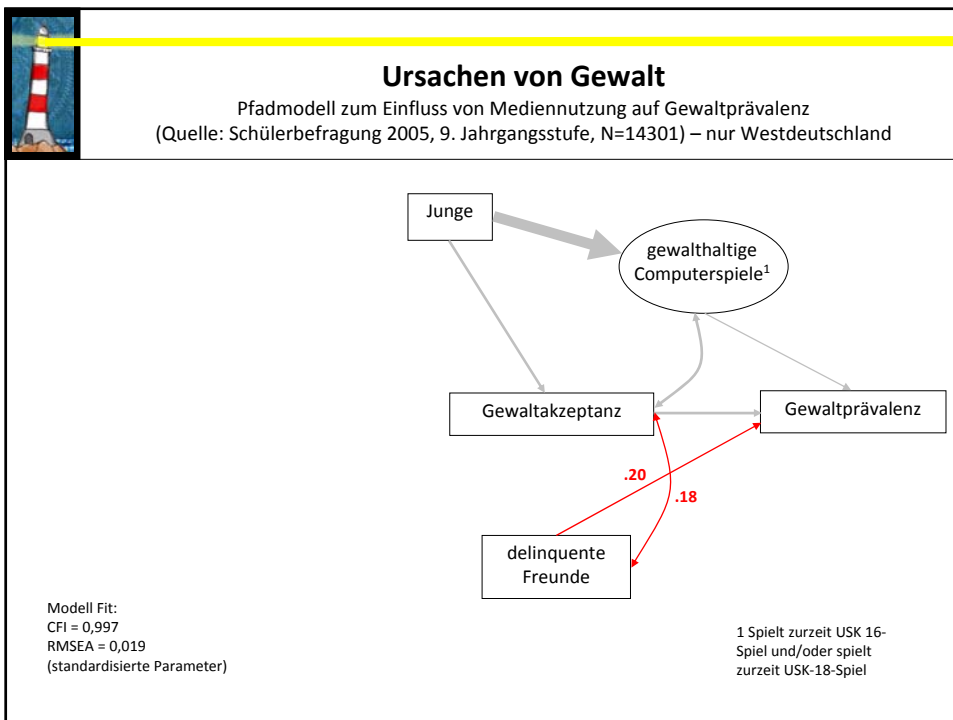
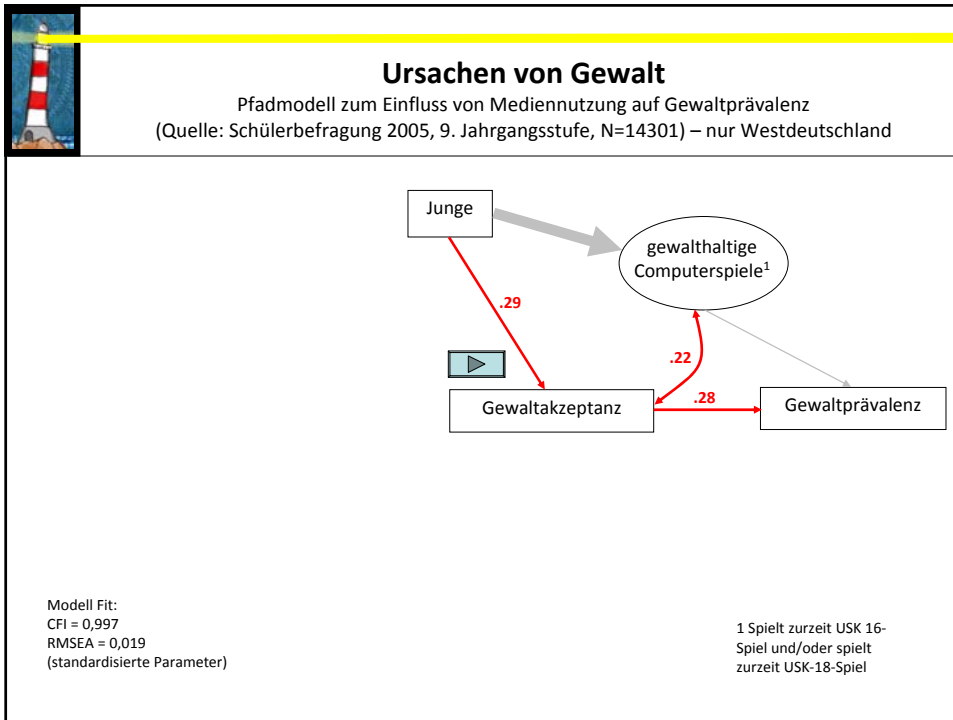
Körperverletzung (geschlagen und verletzt)

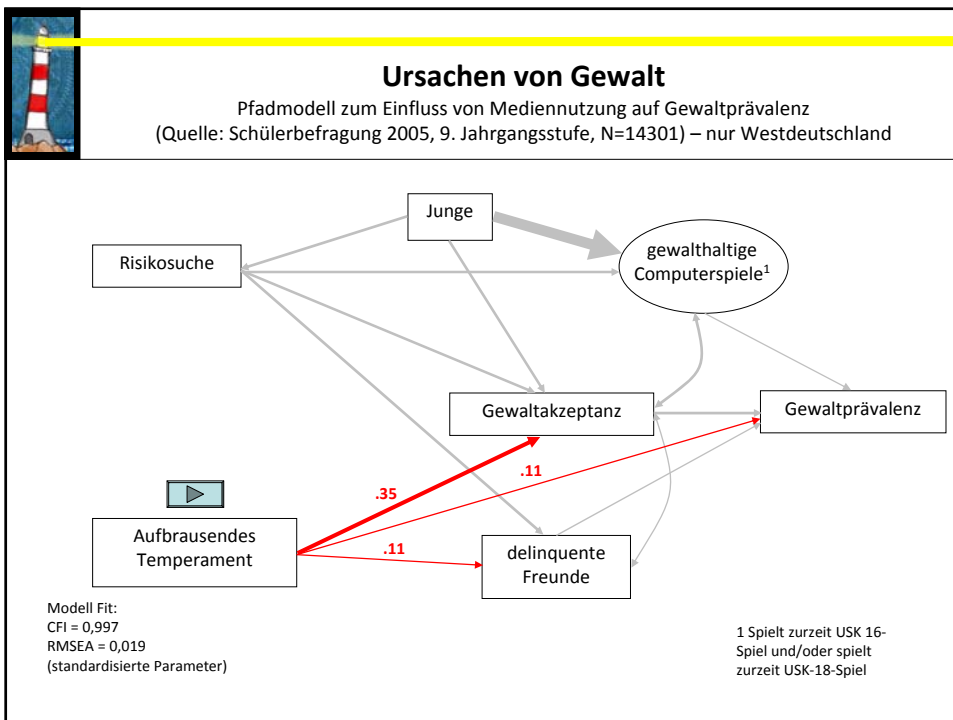
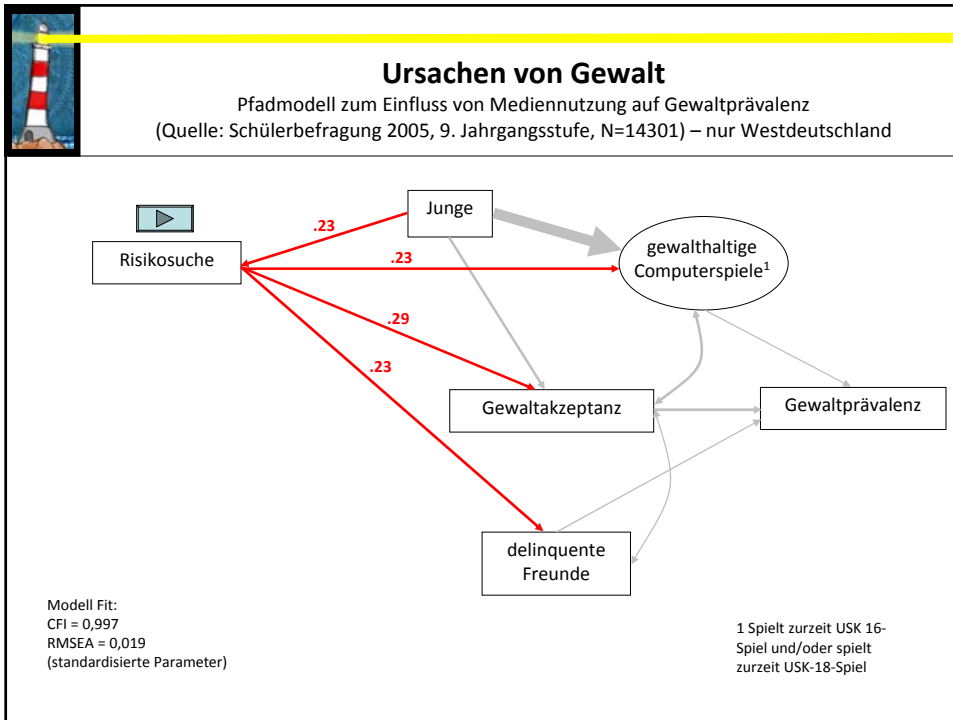


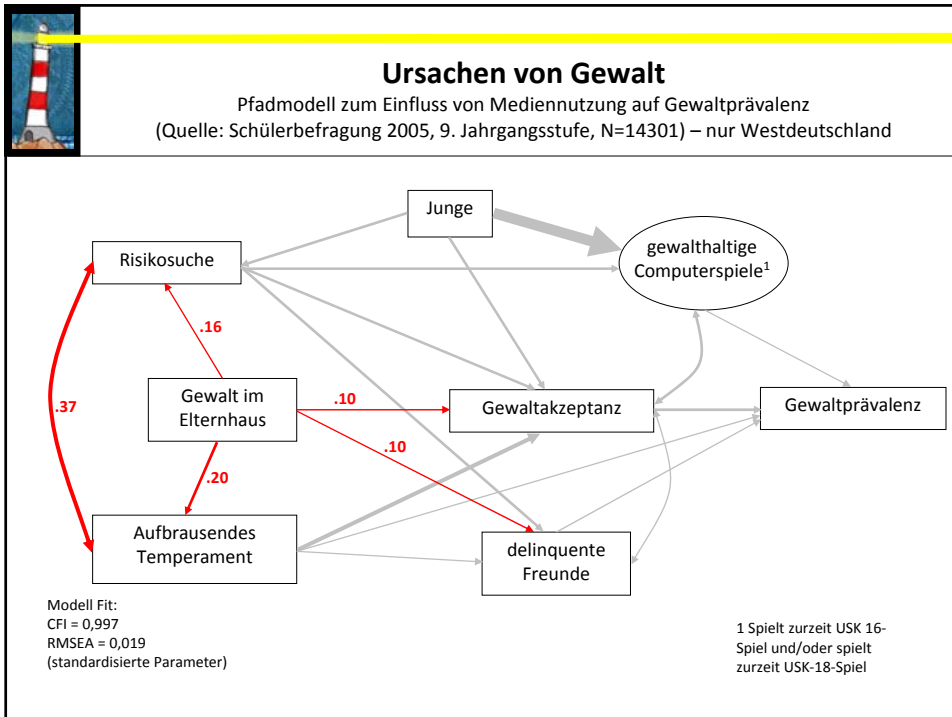
Täterraten selbstberichteter Delinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in %)













General Aggression Model

1. Gewaltrezeption in Computerspielen führt über die Prägung **aggressiver Kognitionen** zu einem **erhöhten Erregungszustand** und zur **Auslösung aggressiver Gefühle (Wut) = aggressionsähnlicher Zustand**
2. Bei ständiger Wiederholung der Gewaltrezeption führen **Lernprozesse** und **Verstärkung** zu einer **aggressiven Persönlichkeit**, da:
3. **aggressive Überzeugungen, Einstellungen, Wahrnehmungsschemata, Erwartungshaltungen** und **Verhaltensskripte** verstärkt werden
4. sowie gleichzeitig die **Sensibilität für Aggressivität** vermindert wird.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Desensibilisierung und Empathieverlust I

Gewaltspiele allein machen noch keinen Gewalttäter oder Amokläufer!

Aber: Die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele...

1. führt langfristig zu einer Desensibilisierung für Gewalt und vermindert Empathie
2. begünstigt aggressives und vermindert prosoziales Verhalten
3. erhöht insgesamt die Wahrscheinlichkeit für Gewalttäterschaft



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Desensibilisierung und Empathieverlust II

Desensibilisierung = Abschwächung emotionaler, kognitiver und verhaltensbezogener Reaktionen auf Gewaltdarstellungen

Phase 1: Eine typische Szene aus einem Gewaltspiel (Kopfschuss) löst noch Abneigung bzw. Ekel hervor.

Phase 2: Szenen werden als weniger unangenehm erlebt. Zuwendung erfolgt zunehmend problemlos, Spiel wird dadurch besser beherrschbar.

Phase 3: Mit Ausbleiben der Abneigungsreaktionen verändert sich zunehmend auch die Wahrnehmung und Bewertung der Gewalt. Der „Kopfschuss“ wird zur normalen und legitimen Zielerreichung innerhalb des Spiels.

Transferphase: Die Gewöhnung an die Computerspielgewalt führt auch zu schwächeren Reaktionen auf reale Gewalt (Bartholow et al., 2004; Carnagey et al., 2006).

Langfristig führt dies zu einer verminderten Empathie, einem geringeren Mitleid für Opfer realer Gewalt (vgl. Funk et al., 2004; Möller, 2006).



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Exzessive Mediennutzung Computerspielabhängigkeit



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



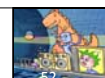
Ausgangspunkt I

Unterscheidung der sog. Cyber-Disorders (Young et al., 2000):

- Cybersexual Addiction (Abhängigkeit von pornografischen Angeboten im Internet)
- Cyber-relational Addiction (übermäßige Pflege von Online-Beziehungen)
- Net Compulsions (abhängiges Glückspiel, Kaufen und Handeln im Internet)
- Information Overload (abhängiges Surfen oder Absuchen von Datenbanken)
- **Computer Addiction (abhängiges Computerspielen)**



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Ausgangspunkt II

- Uneinigkeiten in Operationalisierung und Diagnostik von Computerspielabhängigkeit
- Bislang nur wenig empirische Daten zum Phänomen. Die vorhandenen Studien arbeiten mit heterogenen Stichproben und Stichprobenzugängen (z.B. Schüler- oder Onlinebefragung)
- Die wichtige Unterscheidung zwischen exzessivem Spielverhalten und Computerspielabhängigkeit wird nicht konsequent eingehalten
- Bislang liegen national und international keine repräsentativen Prävalenzzahlen zur Computerspielabhängigkeit vor
- Eine Verankerung in die klinischen Diagnosemanuale (ICD-10, DSM IV) ist bislang ausgeblieben



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



53



KFN-Schülerbefragung 2007/2008 Aufteilung in Nutzergruppen

Spielt...	Kriterium	Spielzeit	Häufigkeit	Prozent
nicht	0 h & nicht gespielt letzte 12 Monate	0	4.731	12.5
gelegentlich	0 h & gespielt letzte 12 Monate	0	7.759	17.4
unterdurchschnittlich	< P50 (< 1 h)	00:30	8.905	20.0
überdurchschnittlich	> P50 (> 1 h)	01:37	10.885	24.4
viel	> P75 (> 2.5 h)	03:20	7.033	15.8
exzessiv	> P90 (> 4.5 h)	05:37	4.453	10.0



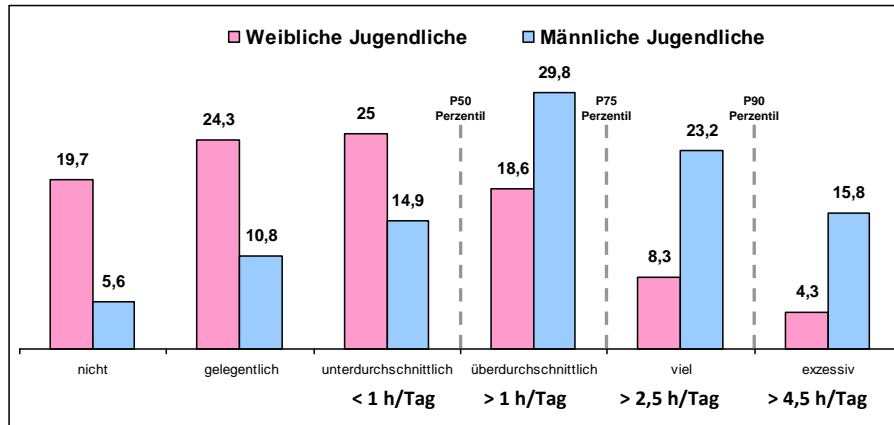
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



54



KFN-Schülerbefragung 2007/2008 Nutzergruppen nach Geschlecht



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



55



Ein Beitrag von *klicksafe* zum Thema Computerspielabhängigkeit





Computerspielabhängigkeit

- Diagnostik (KFN-CSAS-II)
- Belastungsindikatoren
- Prävalenz
- Risikofaktoren



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



57

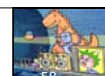


Computerspielabhängigkeit


- Diagnostik (KFN-CSAS-II)
- Belastungsindikatoren
- Prävalenz
- Risikofaktoren



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



58




KFN-CSAS-II (Diagnoseinstrument)


- Einengung des Denkens und Verhaltens
- Negative Konsequenzen
- Kontrollverlust
- Entzugserscheinungen
- Toleranzentwicklung


KFN- Computerspielabhängigkeitsskala-II

- 5 Dimensionen, 14 Items
- Vierstufiges Antwortformat (1 - 4)
- Range: 14 bis 56 Punkte
- Cut-off Werte für Klassifikation:
„Gefährdet“ ab 35 Punkten (2 SD)
„Abhängig“ ab 42 Punkten (3 SD)
- Itemschwierigkeit (1.23 - 1.64)
- Trennschärfen ($r > .60$)
- Cronbachs Alpha = .92



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany






KFN-CSAS-II (Diagnoseinstrument)


- Einengung des Denkens und Verhaltens
- Negative Konsequenzen
- Kontrollverlust
- Entzugserscheinungen
- Toleranzentwicklung


Beispielitem:

„Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer: Das ist fast zu einer Routine für mich geworden.“



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





KFN-CSAS-II (Diagnoseinstrument)

Einengung des Denkens und Verhaltens

Negative Konsequenzen


Kontrollverlust

Entzugserscheinungen


Toleranzentwicklung


Beispielitem:

„Meine Leistungen in der Schule leiden unter meinen Spielgewohnheiten.“



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





KFN-CSAS-II (Diagnoseinstrument)

Einengung des Denkens und Verhaltens

Negative Konsequenzen


Kontrollverlust

Entzugserscheinungen


Toleranzentwicklung


Beispielitem:

„Ich habe das Gefühl, meine Spielzeit nicht kontrollieren zu können.“



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





KFN-CSAS-II (Diagnoseinstrument)

Einengung des Denkens und Verhaltens

Negative Konsequenzen


Kontrollverlust

Entzugserscheinungen


Toleranzentwicklung


Beispielitem:

„ Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.“



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





KFN-CSAS-II (Diagnoseinstrument)

Einengung des Denkens und Verhaltens

Negative Konsequenzen


Kontrollverlust

Entzugserscheinungen


Toleranzentwicklung

Beispielitem:

„Ich muss immer länger spielen um zufrieden zu sein.“



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Computerspielabhängigkeit

- Diagnostik (KFN-CSAS-II)
- Belastungsindikatoren
- Prävalenz
- Risikofaktoren



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



65



Belastungsindikatoren (Jungen)

Belastungsfaktoren	Kerngruppe (< 2,5 h/Tag)	Viel- & Exzessiv (> 2,5 h/Tag)
Primärvalidierung		
Onlinespielzeit	26 Min.	159 Min.**
Offlinespielzeit	33 Min.	100 Min.**
Selbsteinschätzung CSA (1-6)	M = 1.8	M = 2.4**
Schulnoten		
Deutsch	3.14	3.28**
Mathe	3.05	3.07 ^{ns}
Geschichte	2.83	2.92**
Sport	2.05	2.17**
Schulabsentismus		
Geschwänzte Schulstunden	10.1 h	10.0 h ^{ns}
Mehrfachschwänzen	12.5 %	12.2.% ^{ns}
Schwänzmotiv: Computerspielen	8.2 %	23.2 %**
Gesundheitsbezogene Faktoren		
Schlafzeit	7.5 h	7.3 h**
Kein regelm. Freizeitengagement	30.4 %	36.9 %**
Häufige Selbstmordgedanken	2.4 %	3.0 % ^{ns}

Signifikanzprüfung mittels Varianzanalyse & Prüfung der Untergruppen mit Scheffé-Test
Angegeben ist jeweils die Abweichung von der Kerngruppe der Jungen. RW = Rohwert im KFN-CSAS-II. * $p < .05$, ** $p < .01$, ns = nicht signifikant



Belastungsindikatoren (Jungen)

Belastungsfaktoren	Kerngruppe (< 2,5 h/Tag)	Viel- & Exzessiv (> 2,5 h/Tag)	Gefährdete (RW >= 35)	Abhängige (RW >= 42)
Primärvalidierung				
Onlinespielzeit	26 Min.	159 Min.**	172 Min.**	188 Min.**
Offlinespielzeit	33 Min.	100 Min.**	74 Min.**	78 Min.**
Selbsteinschätzung CSA (1-6)	M = 1.8	M = 2.4**	M = 4.1**	M = 4.8**
Schulnoten				
Deutsch	3.14	3.28**	3.32**	3.46**
Mathe	3.05	3.07 ^{ns}	3.30**	3.29**
Geschichte	2.83	2.92**	3.03**	3.17**
Sport	2.05	2.17**	2.19 ^{ns}	2.42**
Schulabsentismus				
Geschwänzte Schulstunden	10.1 h	10.0 h ^{ns}	16.4 h**	18.6 h**
Mehrfachschwänzen	12.5 %	12.2.% ^{ns}	21.6**	22.4 %**
Schwänzmotiv: Computerspielen	8.2 %	23.2 %**	44.9 %**	63.8 %**
Gesundheitsbezogene Faktoren				
Schlafzeit	7.5 h	7.3 h**	7.1 h**	6.9 h**
Kein regelm. Freizeitengagement	30.4 %	36.9 %**	39.0 %	44.6 %**
Häufige Selbstmordgedanken	2.4 %	3.0 % ^{ns}	6.3 %**	12.3 %**

Signifikanzprüfung mittels Varianzanalyse & Prüfung der Untergruppen mit Scheffé-Test
 Angegeben ist jeweils die Abweichung von der Kerngruppe der Jungen. RW = Rohwert im KFN-CSAS-II. * $p < .05$, ** $p < .01$, ns = nicht signifikant

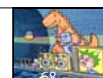


Computerspielabhängigkeit

- Diagnostik (KFN-CSAS-II)
- Belastungsindikatoren
- Prävalenz
- Risikofaktoren



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
 Criminological Research Institute of Lower Saxony
 Germany

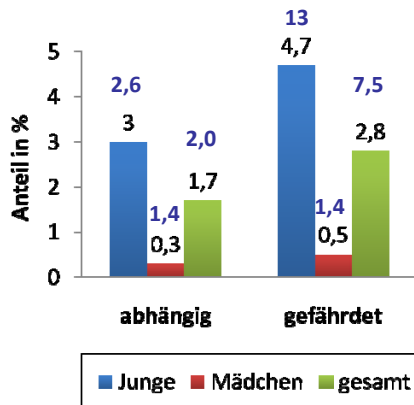


68



Prävalenz von Computerspielabhängigkeit

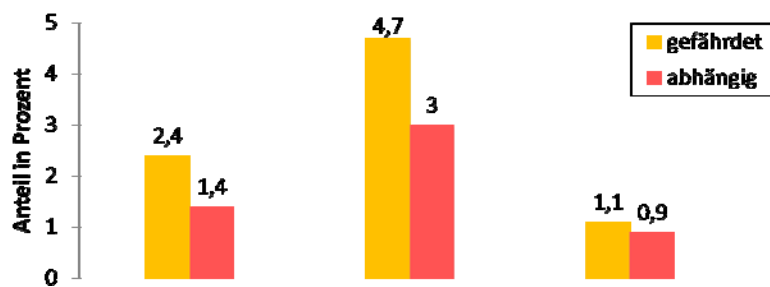
Stichprobe der Schülerbefragung 2007/08



Hochrechnung auf die Population (843.200)



Prävalenz von Computerspielabhängigkeit



	Berliner Längsschnitt Medien	Schülerbefragung 2007/08	Osnabrücker Befragung
Alter: <i>M</i> in Jahren	11,5	15,3	19,2
Jahrgangsstufe	5	9 & 10	ca. 11 & 12
Stichprobe	N = 1.156 Regionale Repräsentativität	N = 15.168 Bundesweite Repräsentativität	N = 3.278 Anfallende Stichproben



Computerspielabhängigkeit

- Diagnostik (KFN-CSAS-II)
- Belastungsindikatoren
- Prävalenz
- Risikofaktoren



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Computerspiele was macht eigentlich ihren Reiz aus?

- Herausforderung und Wettbewerb
- Ausübung von Macht und Kontrolle (Selbstwirksamkeit)
- Erprobung von Identitätsentwürfen, Entdeckung unzugänglicher Handlungsformen und Lebensbereiche
- Geselligkeit (z. B. Online- oder LAN-Spiele)
- Flucht aus dem Alltag (Eskapismus)
- (Vermeintlicher) Stressabbau
- Verschmelzungserleben mit dem Spiel (Flow)



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Zur Genese von Computerspielabhängigkeit I

Makroebene: Aufgrund welcher strukturellen Merkmale können Computerspiele abhängig machen?

Vielfältige individuelle Belohnungen: Punkte, Ranglistenplatzierungen, Voranschreiten der Spielnarration, freigespielte Zwischensequenzen, Bonusgegenstände, neue Fähigkeiten, neue Gestaltungsmöglichkeiten der eigenen Spielfigur, soziale Anerkennung, ...

Belohnungsvergabe im Rahmen intermittierender Verstärkung: Größte Lösungsresistenz und höchste Reaktionsraten!

Annahme 1: Konstruktionsmerkmalshypothese

Da sich verschiedene Spiele und Spielgenre hinsichtlich ihrer Belohnungsmerkmale stark unterscheiden, sollte auch das Abhängigkeitsrisiko mit dem genutzten Spiel bzw. Spielgenre variieren.



Zur Genese von Computerspielabhängigkeit II

Mikroebene: Warum weisen bestimmte Personen eine Anfälligkeit dafür auf, von Computerspielen abhängig zu werden, andere aber nicht?

Annahme 2: Hypothese psychosozialer Belastung

Computerspielabhängigkeit könnte Ausdruck verminderter Erfolgserlebnisse im realen Leben sein. Damit müssten sich Hinweise darauf finden, dass von Computerspielabhängigkeit betroffene Jugendliche ihren Schulalltag und ihre realweltliche Freizeit als belastender und als in geringerem Maße selbstwertförderlich erleben.

Annahme 3: Nutzung im Sinne einer dysfunktionalen Stressregulation

Annahme 4: Frühe Traumatisierung (Bindungsstörungen?)

Annahme 5: Hinweise auf Verhaltensprobleme in realweltlichen Sozialkontakten



Risikofaktor: genutztes Spiel I

Auflistung der 10 beliebtesten Spiele von Jungen nach ihrem Abhängigkeitspotenzial (n = 6.230)

Spieler von...	Genre	Abweichung Skalenmittel (KFN-CSAS-II)	Abweichung Spielzeit (Min./Tag)	Anteil exzessiv-spielender Jungen
World of Warcraft	MMORPG	+ 5.1**	+ 88**	36.3 %
Guild Wars	MMORPG	+ 2.8**	+ 56**	28.2 %
Warcraft	Strategie	+ 2.5**	+ 53**	29.6 %
Counterstrike	Shooter	+ 2.3**	+ 49**	23.4 %
Call of Duty	Shooter	+ 1.0**	+ 33**	23.8 %
Battlefield	Shooter	+ 0.8 ^{ns}	+ 33**	23.6 %
Grand Theft Auto	Genremix	- 0.8*	- 28**	13.7 %
Pro Evolution S.	Sportspiel	- 2.0**	- 36**	10.2 %
FIFA (Fußball)	Sportspiel	- 2.4**	- 50**	9.7 %
Need for Speed	Rennspiel	- 2.7**	- 35**	11.7 %

Signifikanzprüfung mittels T-Test (zweiseitig). Abweichung Skalenmittelwertrohwer (KFN-CSAS-II) vom Restmittel der Gruppe, die das infrage stehende Spiel nicht benennen. Eingegangen in die Analyse sind nur männliche Jugendliche, denen das Schwerpunktbefragungsmodul vorgelegt wurde. Nichtspieler wurden ebenfalls aus der Analyse ausgeschlossen.

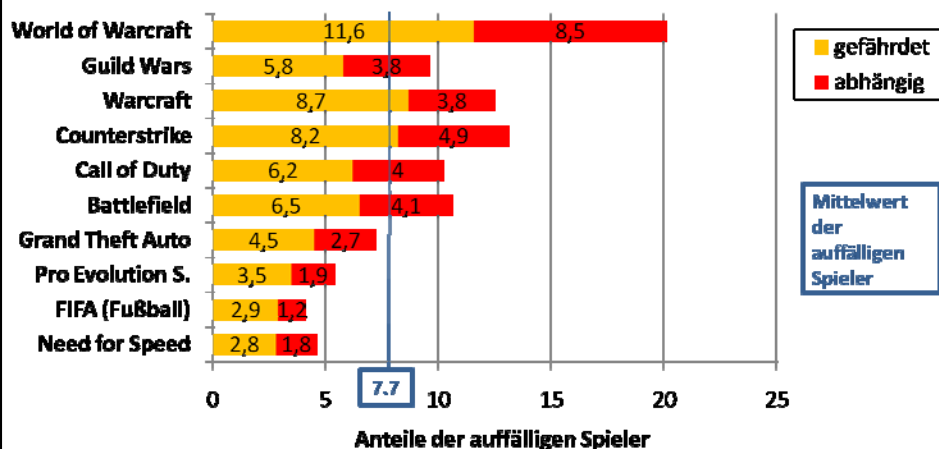
* p < .05, ** p < .01, ns = nicht signifikant

75



Risikofaktor: genutztes Spiel II

10 beliebteste Spiele von Jungen nach dem Abhängigkeitspotenzial (n = 6.230)



F. Rehbein - Computerspielabhängigkeit im Jugendalter

76



Risikomodell

Variablen	B	SE B	Exp(B)	95%-Konfidenz-IV	
				Unterer Wert	Oberer Wert
Faktoren der Spielnutzung					
Spielen bei realweltlichen Misserfolgen	1.19**	0.09	3.30	2.75	3.96
Spielmotiv Machtausübung	0.50**	0.10	1.66	1.37	2.01
Nutzung von Onlinerollenspielen	0.63**	0.19	1.88	1.29	2.72
Selbsterleben in Schule und Freizeit					
Spielen als einzige Quelle von Erfolgserlebnissen	1.45**	0.31	4.26	2.34	7.76
Schulangst	0.57**	0.13	1.77	1.38	2.27
Klasse wiederholt	0.42*	0.20	1.53	1.04	2.25
Psychische Faktoren					
Mangelnde Fähigkeit zur Perspektivenübernahme	0.88**	0.29	2.40	1.36	4.22
Impulsivität mit negativen Handlungsfolgen	0.25*	0.11	1.29	1.04	1.60
Gewaltakzeptanz	0.22*	0.11	1.25	1.01	1.55
Traumatisierungserfahrungen					
Schwere Elterngewalt in der Kindheit	1.01**	0.33	2.76	1.43	5.30

Anmerkung: Nagelkerkes $R^2 = .40$. Abhängige Variable = Computerspielabhängigkeit (KFN-CSAS-II).
* $p < .05$. ** $p < .01$



Zusammenfassung



- **Prävalenz**
 - Jungen sind weit häufiger betroffen als Mädchen
 - Spieler bestimmter Spielgenres sind häufiger betroffen
- **Belastungsindikatoren abhängiger Spieler**
 - Erhöhte Spielzeiten (insbesondere Online)
 - schlechtere Schulnoten
 - erhöhter Schulabsentismus
 - erhöhte psychische Belastung
 - verringerte Schlafzeit und eingeschränkte realweltliche Freizeitaktivität
- **Risikofaktoren**
 - Spielnutzungsmerkmale (Onlinerollenspiele und Machterleben)
 - Spielen bei realweltlichen Misserfolgen
 - Geringes Selbsterleben in Schule und Freizeit
 - Psychische Faktoren (Gewaltakzeptanz, Impulsivität, Perspektivenübernahme)
 - Erleben schwerer Elterngewalt in der Kindheit



Prävention und Medienerziehung



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Zugang zu Spielen – derzeitige Situation



Jedes Computerspiel in Deutschland bekommt von der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) eine Alterfreigabe (keine Altersbeschränkung, ab 6, ab 12, ab 16, keine Jugendfreigabe).

Bestimmte Titel, denen die USK ein Siegel verweigert, werden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) vorgelegt und können nur dann indiziert werden.

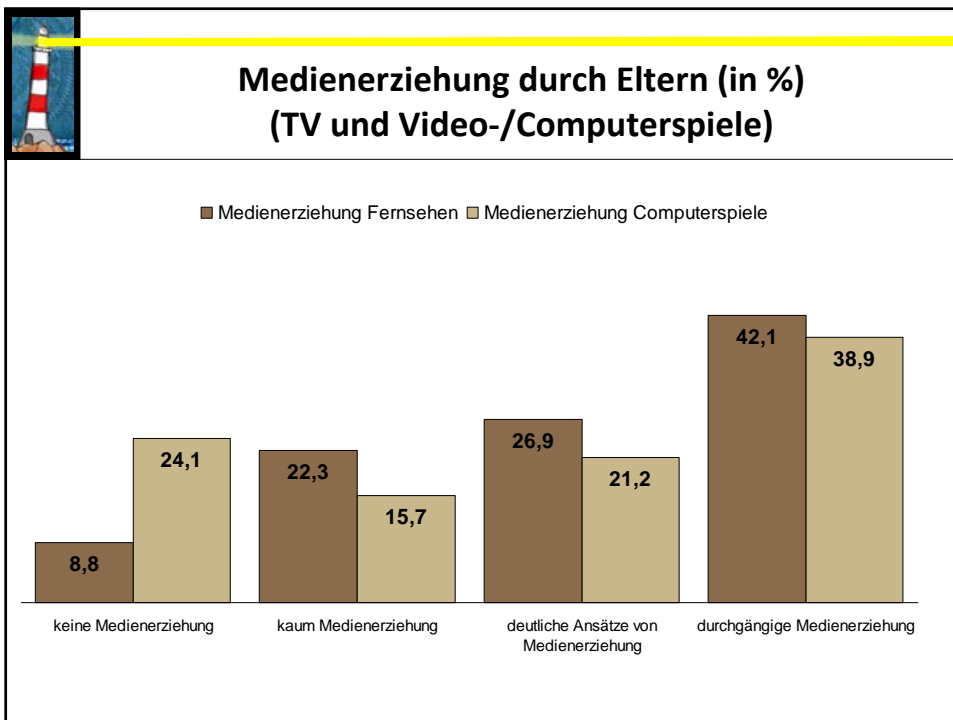
„Indiziert“ heißt NICHT „verboten“. Es gilt lediglich ein öffentliches **Werbe- und Ausstellungsverbot**. Volljährige dürfen einen indizierten Titel vollkommen legal erwerben.

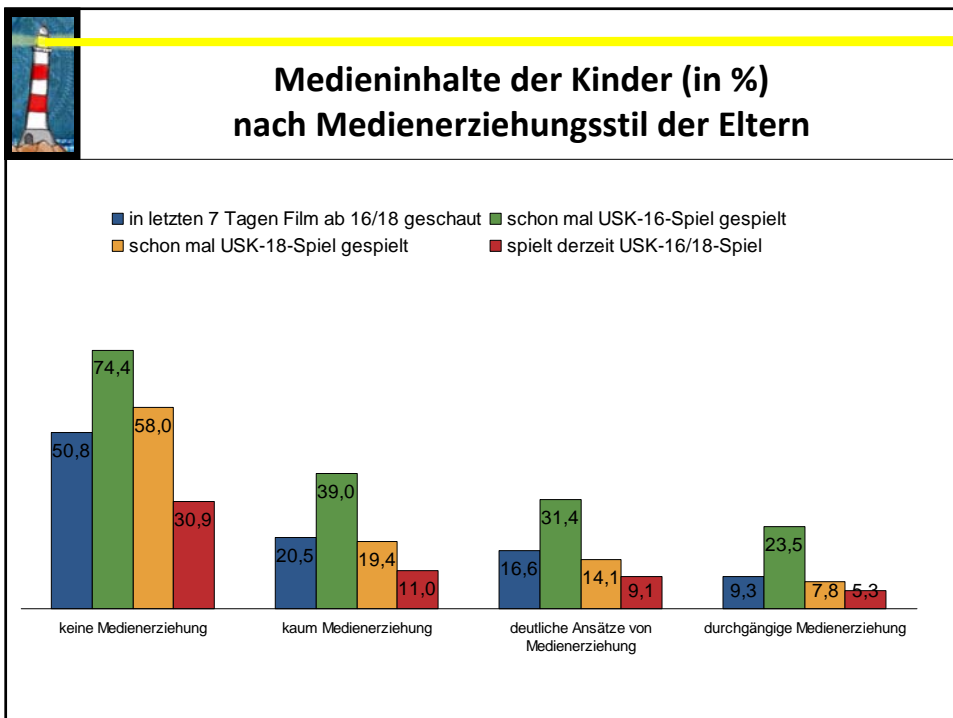
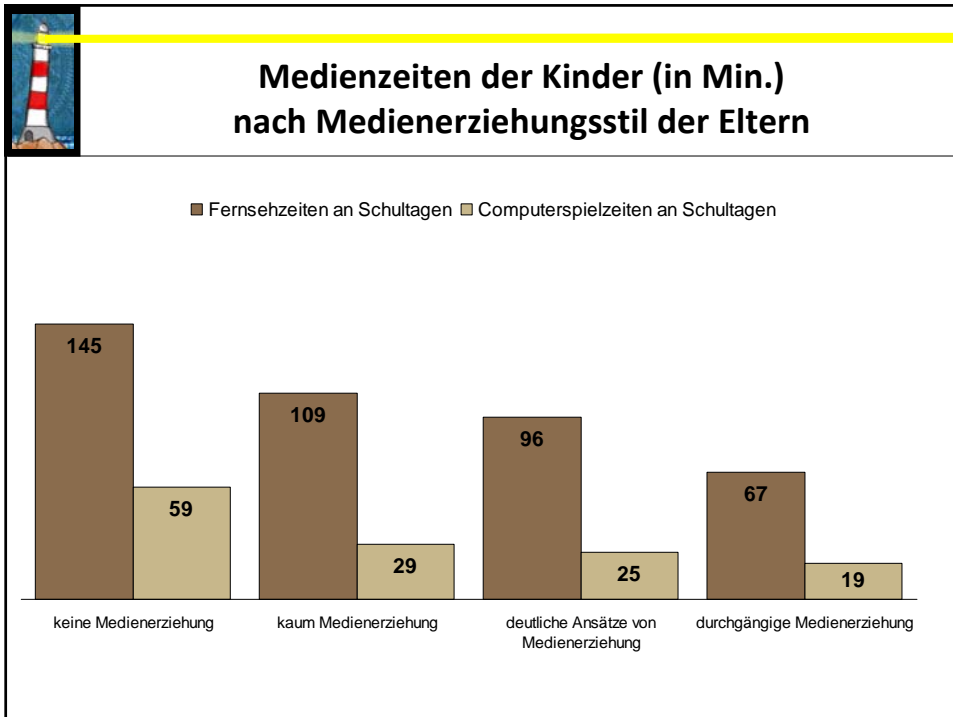
Spiele, deren Inhalt eindeutig gegen strafrechtliche Normen verstößt, können zudem staatsanwaltschaftlich beschlagnahmt werden.

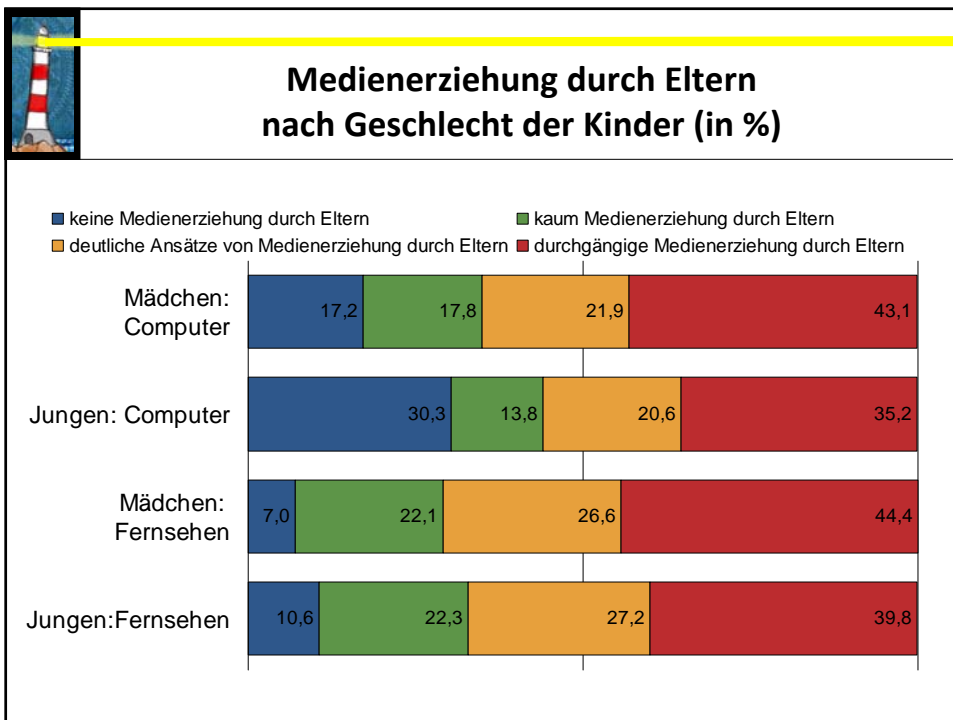
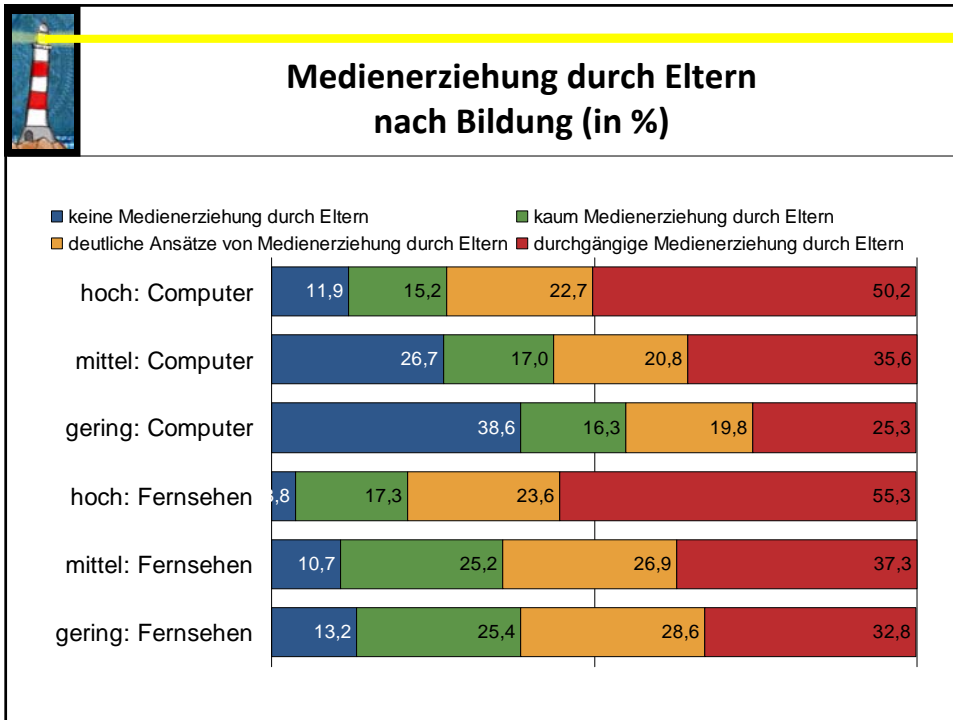


Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany











Was ist zu tun?

Medienpädagogischer Unterricht schon bei Grundschulern (**Prävention**)

Nonmediale Basiskompetenzförderung im Kindesalter

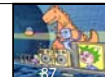
Entwicklung alternativer Freizeitangebote, nachmittäglicher **Freizeitkultur**

Verstärkte **Aufklärung** von Eltern und Lehrern

Entwicklung von Behandlungsangeboten für Computerspielabhängigkeit (**Intervention**)



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Thomas Mößle
Kriminologisches
Forschungsinstitut
Niedersachsen (KFN)
Lützerodestraße 9
30161 Hannover
moessle@kfn.uni-hannover.de





Befragungsmethoden: Zeit



13. Denke bitte an einen gewöhnlichen Schultag bzw. gewöhnlichen Wochentag. Wie lange gehst du folgenden Tätigkeiten nach?

Bitte jeweils ein Kreuz für Schul- und Wochentag. Wenn du etwas nicht tust, kreuze „00“ an.

Gewöhnlicher Schultag						Gewöhnlicher Wochentag					
<i>Bücher lesen (nicht für Schule)</i>						<i>Bücher lesen (nicht für Schule)</i>					
00	01	02	03	04	05+ h	00	01	02	03	04	05+ h
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30		00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30	
<i>Fernsehen</i>						<i>Fernsehen</i>					
00	01	02	03	04	05+ h	00	01	02	03	04	05+ h
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30		00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30	
<i>Filme schauen auf Video, DVD oder am Computer</i>						<i>Filme schauen auf Video, DVD oder am Computer</i>					
00	01	02	03	04	05+ h	00	01	02	03	04	05+ h
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30		00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30	
<i>Computer spielen: Online</i>						<i>Computer spielen: Online</i>					
00	01	02	03	04	05+ h	00	01	02	03	04	05+ h
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30		00 15 30 45	00 15 30 45	00 30	00 30	00 30	



Physische/Verbale Gewalt

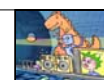
- Ich habe einen Schüler geschlagen oder getreten, und zwar nicht aus Spaß
- Ich habe einen Schüler gehänselt oder hässliche Dinge über ihn gesagt
- Ich habe mich mit Schülern geprügelt

Bedrohung/indirekte Gewalt

- Ich habe Sachen von einem Schüler mit Absicht kaputtgemacht
- Ich habe einen Schüler gezwungen, Geld oder Sachen herzugeben
- Ich habe einen gefährlichen Gegenstand mit in die Schule gebracht (z.B. Messer)



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Skala Gewaltakzeptanz

= Gewalt als festen Bestandteil gesellschaftlichen Zusammenlebens und des eigenen Handlungsrepertoires zu akzeptieren



“Wie stark treffen Deiner Meinung nach folgende Aussagen über Gewalt zu?”

1 – stimme gar nicht zu, 2 – stimme eher nicht zu, 3 – stimme eher zu, 4 – stimme völlig zu

Ein bisschen Gewalt gehört einfach dazu, um Spaß zu haben.
Man muss zu Gewalt greifen, weil man nur so beachtet wird.
Wenn jemand mich angreift, dann schlage ich auch zu.
Der Stärkere muss sich durchsetzen, sonst gibt es keinen Fortschritt.
Wenn ich zeigen muss, was ich drauf habe, würde ich auch Gewalt anwenden.
Ohne Gewalt wäre alles viel langweiliger.
Wenn mich jemand provoziert, dann werde ich schnell gewalttätig.
Über Gewalt schaffen Jugendliche klare Verhältnisse, Erwachsene reden doch nur rum.
Es ist völlig normal, wenn Männer sich im körperlichen Kampf mit anderen selbst beweisen wollen.
Auge um Auge, Zahn um Zahn, so ist nun mal das Leben.
Wenn ich richtig gut drauf bin, beteilige ich mich auch schon mal daran, andere „aufzumischen“.



Skala Risikosuche



Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben

Ich teste gerne meine Grenzen, indem ich etwas Gefährliches mache.
Ich gehe gern ein Risiko ein, einfach weil es mir Spaß macht.
Manchmal finde ich es aufregend, Dinge zu tun, die mich in Gefahr bringen können.
Aufregung und Abenteuer sind mir wichtiger als Sicherheit.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Skala Aufbrausendes Temperament (Aggressive Impulsivität)



Wenn ich mit jemandem wirklich Streit habe, kann ich nur schwer ruhig bleiben.

Bei einer ernsten Meinungsverschiedenheit ist es normalerweise schwer für mich, ruhig darüber zu reden, ohne mich aufzuregen.

Wenn ich mich über andere ärgere, habe ich oft mehr Lust, sie zu verletzen, als mit ihnen darüber zu reden.

Wenn ich echt wütend bin, gehen mir die Anderen besser aus dem Weg.

Ich verliere ziemlich schnell die Beherrschung.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapferere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14JuSchG Abs.4 und §15 JuSchG Abs.2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.