



Frau
Kerstin Tack, MdB
Platz der Republik 1
11011 Berlin

Dr. Hermann Kues

Parlamentarischer Staatssekretär
Mitglied des Deutschen Bundestages
Glinkastraße 24, 10117 Berlin
11018 Berlin

HAUSANSCHRIFT

POSTANSCHRIFT

TEL

+49 (0)30 20655-1100

FAX

+49 (0)30 20655-4110

E-MAIL

Hermann.Kues@bmfjsfj.bund.de

INTERNET

www.bmfjsfj.de

ORT, DATUM

Berlin, den **23. FEB. 2011**

Schriftliche Frage an die Bundesregierung;
hier: Arbeitsnummer 2/178

Sehr geehrte Frau Kollegin,

Ihre Frage beantworte ich wie folgt:

Frage Nr. 2/178:

Welche Auffassung vertritt die Bundesregierung zu einer gesetzlichen Verpflichtung der Hersteller von Computerspielen, automatische Spielunterbrechungen oder Spielzeiteinblendungen einzubauen?

Antwort:

Die Notwendigkeit einer gesetzlichen Verpflichtung zur Integration von Automatismen zum Zeitmanagement in die Spielsoftware drängt sich nicht auf. Bevölkerungsrepräsentative Studien zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland fehlen bisher; die Prävalenzen der Computerspielsucht in den vorliegenden Studien weisen eine große Bandbreite auf.

Eine aktuelle Studie im Auftrag der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (durchgeführt vom Hans-Bredow-Institut und der Fachhochschule Köln, siehe dazu:

http://www.lfmnrw.de/fileadmin/lfmnrw/Forschung/Langzusammenfassung_Kompetenzen_exzessiveNutzung.pdf) hat das Phänomen der Computerspielsucht kürzlich untersucht.



SEITE 2 Sie kommt zu dem Ergebnis, dass 0,9 % der Computerspieler aufgrund ihres Spielverhaltens als "gefährdet" gelten können, 0,5 % stuft die Studie als "spielsüchtig" ein. Demgegenüber stuft eine bereits 2009 durchgeführte Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen an Schülerinnen und Schülern der neunten Klassenstufe in Deutschland 3 % der Jungen und 0,3 % der Mädchen als computerspielabhängig ein, weitere 4,7 % der Jungen und 0,5 % der Mädchen wurden als gefährdet diagnostiziert (siehe dazu: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf>).

Auch ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen Computerspielsucht und bestimmten Computerspielen konnte die aktuelle Studie nicht erkennen. Computerspielsucht ist bis jetzt keine anerkannte Suchterkrankung, weder national noch international. Allerdings wird in der internationalen Forschung auch die Auffassung vertreten, dass der pathologische Internetgebrauch eine Suchtstörung in Analogie zu substanzbezogener Abhängigkeit ist. Strittig ist allerdings, ab wann "normales" Spielen zu "überdurchschnittlichem" oder "exzessivem" Spielen wird.

Eine Spielzeitunterbrechung gibt es nach bisherigem Kenntnisstand nur bei Anbietern wie Metaboli, die Computerspiele im Rahmen einer Flatrate (monatlicher Fixbeitrag für unbegrenztes Spielen) zum Download anbieten. Eltern haben hierbei die Möglichkeit, die maximale Spieldauer am Tag und in der Woche für ihre Kinder einzeln festzulegen. Bei einzelnen Computerspielen, die weiterhin hauptsächlich auf Trägermedien vertrieben werden, gibt es eine Technik zur automatischen Spielunterbrechung oder Spielzeiteinblendung bisher noch nicht.

In aktuellen Betriebssystemen wie Windows Vista oder Windows 7 sind nach bisherigem Kenntnisstand ebenfalls Zeitmanagementoptionen integriert. Eltern können die Zeit, die ihre Kinder am Computer oder im Internet verbringen, im Benutzerkonto des Kindes einstellen.



SEITE 3 Dabei kann nicht nur ein Zeitkontingent gewählt werden (z. B. nicht mehr als 7 Stunden in der Woche oder nicht mehr als 1 Stunde am Tag), sondern auch regelmäßige Computer- oder Internetzeiten festgelegt werden (z. B. Wochentags von 15:00 bis 18:00 Uhr). Überschreitet das Kind die vorbestimmte Computerzeit, wird es zunächst gewarnt. Danach schaltet sich der PC aus. Daneben kann über das Betriebssystem auch die Altersfreigabe für Computerspiele gesteuert werden. Die Eltern stellen die USK-Stufe, bis zu der das Kind ein Spiel spielen darf, innerhalb des Benutzerkontos ein. Spiele mit einer höheren Freigabe können vom Kind dann nicht mehr gestartet werden.

Auch für ältere Betriebssysteme, wie beispielsweise Windows XP, stehen solche Techniken zur Verfügung. Viele Jugendschutzfilter haben ein Zeitmanagement integriert (z. B. Telekom, Cybits, Salfeld), welches die Internet- oder Computerzeit eines Kindes kontrolliert und das System gegebenenfalls ausschaltet.

Für den PC gibt es somit auch außerhalb der Spielsoftware selbst ausreichend technische Hilfsmittel für Eltern, um die Computernutzung ihrer Kinder zeitlich einzuschränken. Unter den marktgängigen Spielkonsolen hat unseres Wissens nur die Xbox 360 ein Zeitmanagement integriert. Über den "Familien-Timer" kann die tägliche bzw. wöchentliche Nutzungszeit der Konsole festgelegt werden.

Für weitergehende Informationen wird zusätzlich auf die Ergebnisse der vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend in Auftrag gegebenen Studien „Computerspielsucht - Befunde der Forschung“ (siehe dazu: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165448.html>) sowie „Medien und Gewalt - Befunde der Forschung 2004 bis 2009“ (siehe dazu: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165440.html>) verwiesen. Eine weitere Studie an der Universität Hamburg untersucht derzeit „Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien)erzieherischen Handeln in den Familien“.



SEITE 4 Darüber hinaus ist es ein Anliegen der Bundesregierung, Kinder, Jugendliche, Eltern und Pädagogen in ihrer Medienkompetenz zu stärken, um Medien gewinnbringend zu nutzen und sich vor Risiken zu schützen.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Hermann Kues