



## HERAUSFORDERUNG(EN)

Verantwortung und Regulierung der Industrie: Die Gaming-Branche hat die Verantwortung, gesunde Spielgewohnheiten zu fördern und Maßnahmen zu ergreifen, um exzessives und problematisches Spielverhalten bei jungen Spieler:innen zu verhindern. Das Hauptziel der Industrie ist es jedoch, wie bei jeder anderen Industrie auch, den größtmöglichen Gewinn aus Käufen und Abonnements zu erzielen.

## HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND ALLGEMEINE EMPFEHLUNGEN

Die Spieleindustrie strebt zwar nach Gewinnmaximierung, hat aber auch die Verantwortung, gesunde Gewohnheiten bei Gamer:innen, insbesondere bei jüngeren, zu fördern. Dazu gehört die Entwicklung von Spielen, die altersgerecht sind und weder Gewalt noch unsoziales Verhalten fördern. Untersuchungen zeigen, dass das Spielen von Gewaltspielen aggressives Verhalten, insbesondere bei kleinen Kindern, stark fördern kann. Daher sollte sich die Branche der potenziellen negativen Auswirkungen bestimmter Spiele bewusst sein und sich für eine angemessene Regulierung einsetzen. Es darf nicht vergessen werden, dass Computerspiele auch positive Auswirkungen haben können, beispielsweise bei der Behandlung bestimmter Störungen oder der Entwicklung unterschiedlicher Fähigkeiten.

Die Branche sollte sich bemühen, Spiele zu entwickeln und zu fördern, die sich positiv auf die Gesundheit und Entwicklung der Nutzer:innen auswirken. Es ist wichtig, dass die Gaming-Industrie mit Eltern und Pädagog:innen zusammenarbeitet, um über die sichere und gesunde Nutzung von Spielen aufzuklären. Dies kann in Form von Informationskampagnen oder Leitfäden für Eltern erfolgen.

## INTERESSENGRUPPEN UND ANSPRECHPARTNER

- Jugendarbeiter:innen und Pädagog:innen
- Eltern, Familien und Freund:innen
- Pflegekräfte und medizinisches Fachpersonal
- Entscheidungsträger:innen und Regierungsbehörden
- Spielebranche

## BARRIEREN

- Begrenztes Wissen und Verständnis bezüglich Spielstörungen bei den Interessengruppen.

- Fehlende gesetzliche Regelungen.
- Verharmlosung der Computerspielabhängigkeit – Normalisierung des Problems.
- Bedarf an höheren Verkaufsgewinnen.

## KURZFRISTIGE ZIELE

1. Steigerung des Bewusstseins und des Wissens über Spielstörungen bei Jugendlichen unter Spieleentwickler:innen.
2. Verbesserung des Verständnisses von Spieleentwickler:innen für die Anzeichen, Symptome und Auswirkungen von Spielstörungen.
3. Sensibilisierung für die vielen Möglichkeiten, Spiele für andere Zwecke zu nutzen.

## LANGFRISTIGE ZIELE

1. Engagement der Industrie – Aufklärung über Gefahren und Integration von Wissen über die Schäden von Spielen in die Spieleentwicklung.
2. Sensibilisierung für die Verantwortung von Spieleentwickler:innen – Abstimmung der Spielinhalte auf die Benutzergruppe.
3. Entwicklung von Spielen für andere Zwecke als Unterhaltung.

## KURZFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Entwicklung und Verteilung von Informationsmaterialien und -ressourcen zum Thema Computerspielstörung bei Jugendlichen.
- ✓ Durchführung von Workshops, Seminaren und Trainings, um das Verständnis von Spieleentwickler:innen für Computerspielstörungen zu verbessern.
- ✓ Initiierung einer Zusammenarbeit zwischen der Spieleindustrie und anderen Unternehmen.

## LANGFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Umsetzung von Wissen in die Praxis – Integration gesunder Gewohnheiten in die Spiele selbst.
- ✓ Förderung von Partnerschaften zwischen Organisationen für psychische Gesundheit, Interessengruppen der Gaming-Branche und Jugendorganisationen, um Wissen, Praktiken und Trends zu aktualisieren.
- ✓ Organisation von Vernetzungstreffen in verschiedenen Branchen zu Möglichkeiten der Zusammenarbeit und Nutzung von Spielen – Entwicklung von Spielen für Bildungszwecke, Einsatz von Spielen bei der Behandlung verschiedener Störungen und in anderen Bereichen.

## BEISPIEL(E) FÜR BEWÄHRTE PRAKTIKEN

**Polen:** Das Spiel „Na Wsi“ ist das erste polnische therapeutische Spiel, das von dem in Krakau ansässigen Unternehmen DrOmnibus in Zusammenarbeit mit der Hipoterapia Foundation entwickelt wurde. Es handelt sich um ein Lernspiel, das die Entwicklung und Therapie von Kindern unterstützen soll, auch von Kindern mit Störungen wie Autismus oder ADHS. Das Spiel zielt darauf ab, die kognitiven Fähigkeiten von Kindern durch interaktive Lernaufgaben zu fördern. Die Aufgabe der Kinder im Spiel besteht darin, verschiedene Tiere anhand ihrer Laute zu identifizieren und einem Hirten bei der Fütterung seiner Schützlinge zu helfen. Das Spiel wurde für Kinder mit Entwicklungsstörungen konzipiert und dient als Tool zur Unterstützung der Verhaltenstherapie. An der Entwicklung waren Expert:innen aus den Bereichen Pädagogik und Psychologie beteiligt, um den therapeutischen Wert des Spiels zu gewährleisten.

**Europa:** Das PEGI-System (Pan-European Game Information) ist ein europäisches Bewertungssystem für den Inhalt von Computer- und Videospielen. Es wurde geschaffen, um Informationen über den Inhalt eines Spiels und seine Eignung für bestimmte Altersgruppen bereitzustellen. Das Hauptziel des PEGI-Systems besteht darin, Menschen dabei zu helfen, fundierte Kaufentscheidungen über Computerspiele zu treffen, basierend auf Informationen über den Inhalt und das empfohlene Alter der Zielgruppe. Das System definiert Alterskategorien und verwendet Warnsymbole, um

auf das Vorhandensein potenziell umstrittener Inhalte hinzuweisen. Es wird in 38 europäischen Ländern eingesetzt. Das System spielt eine wichtige Rolle beim Schutz jüngerer Nutzer:innen vor ungeeigneten Inhalten und unterstützt Eltern bei ihren Kaufentscheidungen für Kinderspiele.

