

Lidia Grashof und Jürgen Hilse

Virtual Reality (VR) ist die neueste technische Innovation der Computerspielindustrie. Die hierzu entwickelten VR-Brillen bieten den Nutzern ein völlig neues und immersives Spielerleben. Es stellt sich die Frage, welche Auswirkungen dieses intensive Erlebnis auf die Nutzer haben kann und ob sich hieraus Konsequenzen im Hinblick auf die gesetzliche Alterskennzeichnung ergeben. Im Ergebnis wird festgestellt, dass es keiner zusätzlichen Kriterien bedarf, sondern im Einzelfall zu prüfen ist, ob sich die gestiegene Erlebnisintensität in der Alterseinstufung niederschlägt.

Schöne neue Virtual Reality?

Virtual Reality – neues Spielerleben

Im Bereich der Computerspiele finden Virtual-Reality-Brillen bereits seit einiger Zeit Verwendung. Bis zum jetzigen Zeitpunkt stehen für fast alle neueren technischen Plattformen entsprechende Brillen zur Verfügung. Alle Modelle versprechen den Nutzern ein völlig neues und intensiveres Spielerlebnis: die interaktive Einbeziehung in das virtuelle Spiel ohne die bisher vorgegebene Begrenzung des Sichtfeldes. Bei allen bisherigen elektronischen Unterhaltungsmedien bestand immer eine Distanz zum Bildangebot (z. B. durch den Rahmen des Fernsehers oder Bildschirms); zusätzlich ist die stets wahrnehmbare Umgebung (z. B. das heimische Wohnzimmer) eine weitere Beschränkung und damit eine Distanzierungsmöglichkeit. Mit der Virtual-Reality-Brille „besteht nun die Möglichkeit, aus einem beispielsweise aufgenommenen 360° Bild bzw. einer entsprechenden bewegten Szenerie zwei dem jeweiligen Auge zugeordnete Bilder ‚auszuschneiden‘ und sie auf einem vollkommen visuell gegenüber der Realität abgeschirmten Display als dreidimensionales Bild zu betrachten. Über entsprechende Sensoren in oder an der Brille werden je nach Augenrichtung oder Kopfbewegung jeweils die Ausschnitte aus dem 360° Bild ständig neu gewählt und vermitteln so den Eindruck, dass man eine Szenerie vollkommen nach eigenem Willen betrachten kann. Man wird also selbst zum Teil des gezeigten Geschehens.“¹

Virtual Reality – zu Risiken und Nebenwirkungen

Im Hinblick auf mögliche Risiken (und Nebenwirkungen) haben sich Dr. Michael Madary und Prof. Dr. Thomas Metzinger von der Johannes Gutenberg-Universität Mainz mit Körperillusionen beschäftigt. Sie führen aus, dass die virtuelle Realität in der Lage ist, starke Illusionen zu erzeugen. Sie „verweisen auf neue Studien, wonach das Eintauchen in eine virtuelle Realität Verhaltensänderungen bewirkt, die auch dann noch andauern, wenn das Subjekt die VR-Umgebung bereits wieder verlassen hat. Von großer Bedeutung sei es, dass die VR eine Situation schaffe, in der die körperliche Erscheinung und die visuelle Umgebung des Nutzers vom Gastgeber der virtuellen Welt bestimmt werde – ein Einfallstor für mögliche psychologische Manipulationen.“²

Ob dies in gleichem Maße auf das neue Angebot an Spielen zutrifft, ist (natürlich) noch nicht genügend erforscht; allerdings sind die Einlassungen von Madary und Metzinger ein Anlass, sich besonders intensiv mit diesen Neuerungen auseinanderzusetzen, zumal dann, wenn sie etwa bestimmte Inhalte wie Gewaltszenen oder erotische Angebote beinhalten. Darüber hinaus sollte bedacht werden, dass Halluzinationen, Persönlichkeitsveränderungen und eine Beeinflussung des Unterbewusstseins ebenfalls die Folgen des Erlebens in virtuellen Welten sein können; hinzu kommen mögliche körperliche Symptome wie Schwindelgefühle, Unwohlsein, Übelkeit und Kopfschmerzen.³

© David Hornbæk 2017



Anmerkungen:

1

**Fernseh- und Kino-
technische Gesellschaft
(FKTG):**

*Risiken und Neben-
wirkungen der Virtuellen
Realität.*

Abgerufen unter:

<https://www.fktg.org/print/risiken-und-nebenwirkungen-der-virtuellen-realitaet>

2

**Johannes Gutenberg-
Universität Mainz,
Kommunikation und
Presse:**

*Erster Verhaltenskodex
für die Nutzung von Virtual
Reality erstellt. Michael
Madary und Thomas
Metzinger fassen Probleme
und Empfehlungen für
VR-Zukunft in einem Dis-
kussionsbeitrag zusammen.
Mainz 2016.*

Abgerufen unter:

<https://www.uni-mainz.de/presse/74632.php>

3

Ebd.

VR – ein völlig neues und immersives Spielerleben

4

Die Existenz von reliablen Merkmalen in Spielangeboten für die Förderung eines pathologischen, als süchtig zu kennzeichnenden Spielverhaltens ist wissenschaftlich umstritten, ebenso wie deren Anwendbarkeit im Rahmen des Jugendschutzes. Aus diesem Grund bleiben sie nach den Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) bei der jugendschutzrechtlichen Bewertung derzeit generell unberücksichtigt.

5

Prof. Dr. Rainer Thomasius von dem Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf hat im Zusammenhang mit einer „Internet-Spielerkrankung“ vier Kriterien vorgestellt, wie einer solchen Störung begegnet werden kann: ein Interesse der Eltern an den Internetaktivitäten der Kinder; Zeitvorgaben und Beachtung des Inhalts; Alternativen zum Internetkonsum anbieten; eigenes gutes Vorbild durch Internetverzicht. In: *e-Sport – vom Schmutzkind zum Shootingstar*. In: ARD, 12.11.2016

6

Abrufbar unter: <http://www.usk.de/die-usk/grundlagen/>

Diese sogenannte Motion Sickness kann u. a. auch dadurch entstehen, dass die Spielenden beispielsweise auf einem Stuhl sitzen, während sie sich in der virtuellen Welt aktiv bewegen oder Bewegungen ausgesetzt sind (z. B. bei Autorennspielen). Dieser Effekt tritt jedoch nicht bei allen Spielenden in gleichem Ausmaß auf.

Zusätzlich kann die Faszination und Attraktivität der neuen virtuellen Welt auf individueller Ebene dazu führen, dass möglicherweise Eskapismustendenzen (d. h. die Flucht aus der realen Welt in die „schöne virtuelle Welt“) wieder zunehmend in den Fokus rücken, und die Diskussion um die Gefahr exzessiven Spielens könnte unter Berücksichtigung einer höheren Wirkungsmacht auch wieder neu belebt werden.⁴ All die bisher genannten Folgen oder „Nebenwirkungen“ zeichnen sich durch eine grundsätzliche Problematik aus: Sie entziehen sich aufgrund ihres individuellen Charakters einer Prüfung im Hinblick auf eine Altersfreigabe.⁵

Die gesetzliche Altersfreigabe auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) hat das Ziel, „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ vor einer Beeinträchtigung durch „Filme sowie Film- und Spielprogramme“ zu schützen (§ 14 Abs. 1 JuSchG).

Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass die immersive Wirkung von VR-Spielen, d. h. das Eintauchen in die jeweilige Spielwelt höher ist. Es ist beispielsweise ungleich faszinierender und fesselnder, in einem Rollenspiel eine mittelalterliche Fantasywelt in hochwertiger, realitätsnaher Spielgrafik selbst „hautnah“ zu erkunden, als sie vor dem klassischen Bildschirm zu erleben. Ähnliches lässt sich auch unschwer für viele andere Spielgenres – möglicherweise insbesondere für Actionspiele – feststellen. Diese beschriebene Möglichkeit, „hautnah“ in die Spielwelt eingebunden zu sein, beinhaltet zweifellos eine andere Wirkungsmacht als bisherige Spielangebote. Für den Bereich der telemedialen Angebote liegen bisher keinerlei Erfahrungen vor; es erscheint jedoch plausibel, dass auch hier von einer höheren Wirkmacht ausgegangen werden kann.

Prüfkriterien überdenken?

Für die in der Bundesrepublik Deutschland mit dem Kinder- und Jugendschutz betrauten Institutionen bedeutet dies, diese neue Qualität im Hinblick auf die bisherige Spruchpraxis dahin gehend zu überprüfen, ob und in welcher Weise sich hieraus Konsequenzen für einen zukünftigen Kinder- und Jugendschutz im Bereich der Medien ergeben könnten.

Grundsätzlich sehen die bisher angelegten Maßstäbe im Hinblick auf eine Alterseinstufung von medialen Angeboten drei Wirkungs- bzw. Risikodimensionen vor, die ein für Kinder und Jugendliche beeinträchtigendes Potenzial beinhalten könnten: eine Gewalt fördernde oder Gewalt befürwortende Einstellung, eine übermäßige Ängstigung sowie eine sozialetische Desorientierung (beispielsweise durch Her-

abwürdigung bestimmter Personenkreise oder Verherrlichung oder Verharmlosung problematischer Einstellungen oder Handlungen o. Ä.).

Die zu klärende Frage ist, ob diese generellen Leitkriterien ausreichen, auch die neuen Angebotsformen hinreichend zu erfassen und abzubilden, oder ob es notwendig ist, neue Kriterien und Leitlinien zu entwickeln, um diese neue, erweiterte Form der Anteilnahme am Spielgeschehen adäquat zu erfassen und zu beurteilen. Um unsere Antwort vorwegzunehmen: Wir sind der Auffassung, dass es keiner neuen Kriteriendiskussion bedarf, da es sich hierbei nicht um ein gänzlich neues Beeinträchtigungspotenzial handelt, sondern lediglich um eine mögliche Steigerung der Erlebnisintensität, die jedoch durchaus Einfluss auf die zu führenden Diskussionen im Hinblick auf eine angemessene Alterseinstufung eines medialen Angebots haben kann.

Gemäß § 14 JuSchG und der Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)⁶ erfolgt bei der jugendenschutzrechtlichen Prüfung eines digitalen Spiels keine pädagogische Empfehlung, keine Bewertung der Hardware und auch keine Einschätzung von medizinischen Wirkungen oder gesundheitlichen Beeinträchtigungspotenzialen durch die VR-Brillen, wie z. B. Augenschäden oder Schwindel. Es wird jedoch sehr wohl *im Einzelfall* geprüft, ob durch die verstärkte Immersion aufgrund der VR-Technologie jugendenschutzrelevante Inhalte eines konkreten Spiels so verstärkt werden, dass es einen Einfluss auf die gesetzliche Altersfreigabe haben könnte (z. B. durch Ängstigung).

Die bisherigen Erfahrungen in den unterschiedlichen Prüfungsgremien bei der USK zeigen, dass die VR-Technologie durch die erhöhte Immersion das Spielerlebnis prinzipiell verstärkt und dass diese Wirkung bei der Bewertung der Jugendschutzrelevanz Berücksichtigung findet. Die Spruchpraxis zeigt auch, dass die VR-Version eines Spiels durch die Verstärkung des Spielerlebnisses eine höhere Alterskennzeichnung als die klassische Bildschirmversion erhalten kann; dies stellt jedoch keinen Automatismus dar.

Da die Nutzung der neuen VR-Technologie bei Kindern und Jugendlichen möglicherweise zu gesundheitlichen Beeinträchtigungen führen könnte, empfehlen die marktführenden Hersteller der VR-Brillen selbst eine Nutzung erst ab einem Alter von 12 bzw. 13 Jahren.

Fazit

Die Nutzung der neuen VR-Brillen wirft die klassischen jugendenschutzrechtlichen Fragen auf, die mit der Einschätzung der Wirkungsmacht von VR-Bildern auf Kinder und Jugendliche und der Frage der damit verbundenen Jugendbeeinträchtigung zu tun haben. Darüber hinaus könnte die Nutzung der neuen VR-Technologie bei Minderjährigen möglicherweise zu gesundheitlichen Beeinträchtigungen führen. Diese Zusammenhänge sind wissenschaftlich jedoch noch nicht abschließend untersucht.

Im Rahmen der Prüfung zur Vergabe der gesetzlichen Alterskennzeichen nach dem JuSchG (§ 14) können diese Fragen hingegen keine Berücksichtigung finden, da das in dieser Vorschrift zu schützende Recht „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ ist.

Insofern obliegt es also den Nutzern der VR-Technologie selbst – oder bei Minderjährigen den Sorgeberechtigten –, wie sie die gesundheitlichen Risiken der VR-Brillen im Einzelfall einschätzen und was sie sich selbst oder ihren Kindern zumuten möchten. Daher empfehlen auch wir, mit der neuen VR-Technologie verantwortungsvoll umzugehen, egal, um welches mediale Angebot es sich handeln mag.

Lidia Grashof ist Diplom-Pädagogin und Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).



Jürgen Hilse ist Diplom-Psychologe, Berufungsausschuss-Vorsitzender bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

