

**„Onlinespielsucht - Koreanische Erfahrungen und
Projekte“**

von

**Daniel Hark-Mo Park
Dr. Ji-Young SON**

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Daniel Hark-Mo Park, Ji-Young SON: Onlinespielsucht - Koreanische Erfahrungen und Projekte,
in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen
Präventionstages. Hannover 2011, www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/1359

Onlinespielsucht

Koreanische Erfahrungen und Projekte

Hark-Mo Daniel Park (KIC)

R-Prof. Dr. Ji-Young Son (JRTI, Supreme Court)

31. 05. 2011

Überblick

- I . Ausgangslage und Problematik in Korea
- II . Koreanische Ansätze zur Diagnose und Therapie
- III . Politische Reaktionen und Maßnahmen
- IV . Reform des Jugendschutzgesetzes zur Prävention der Onlinespielsucht (29.4.2011)
- V . Kontroverse um das sog. “Shut-down-System” (sog. “Aschenputtel-Gesetz”)

I . Ausgangslage und Problematik in Korea

1. Ausgangslage - Informations- & Onlinegesellschaft

(1) Internetgebrauch in Korea

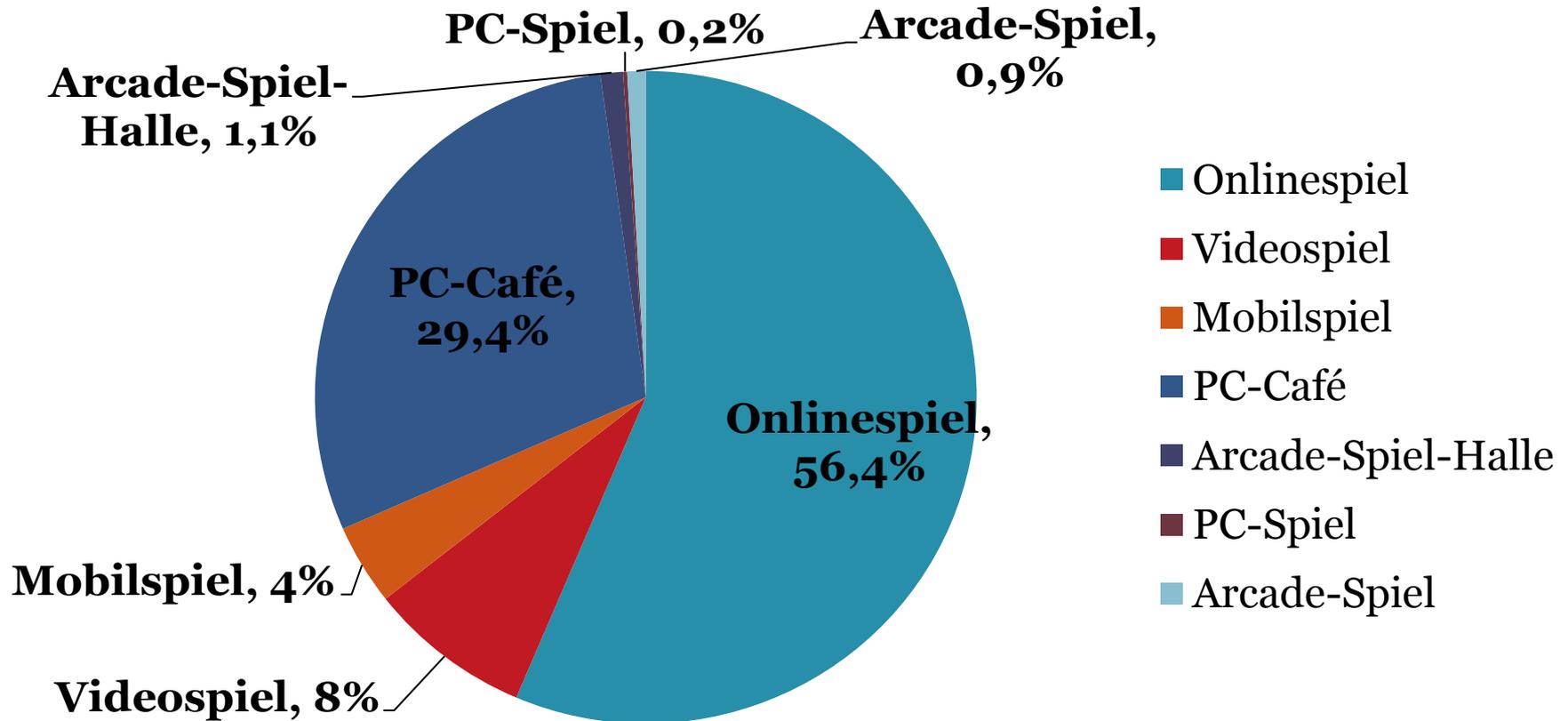
- Statistik der ITU 2009
 - Internetbenutzerzahl: 11. Plz weltweit
- Statistik der OECD 2009
 - Breitband-Internet bei 32,8 Bewohnern pro 100:
5. Plz unter den OECD-Mitgliedsstaaten

Korea mit einer fortgeschrittenen Informationsgesellschaft

NIA-Weißbuch 2009

- 37 Mio Internetbenutzer(ab 3 J.)
: verdoppelt vgl. 2000(ca. 19 Mio, ab 6 J.)
- Anteil der Internetbenutzer – 77,2%(bzw. 77,6% ab 6 J.)
: ca. 33% zugenommen vgl. 2000(44,7%)
- Haushalt mit PC – 81,4%
- Internetgebrauch pro Woche - durchschnittlich 14,7 Std.
- 82,5% der Internetbenutzer – täglich mehr als einmal

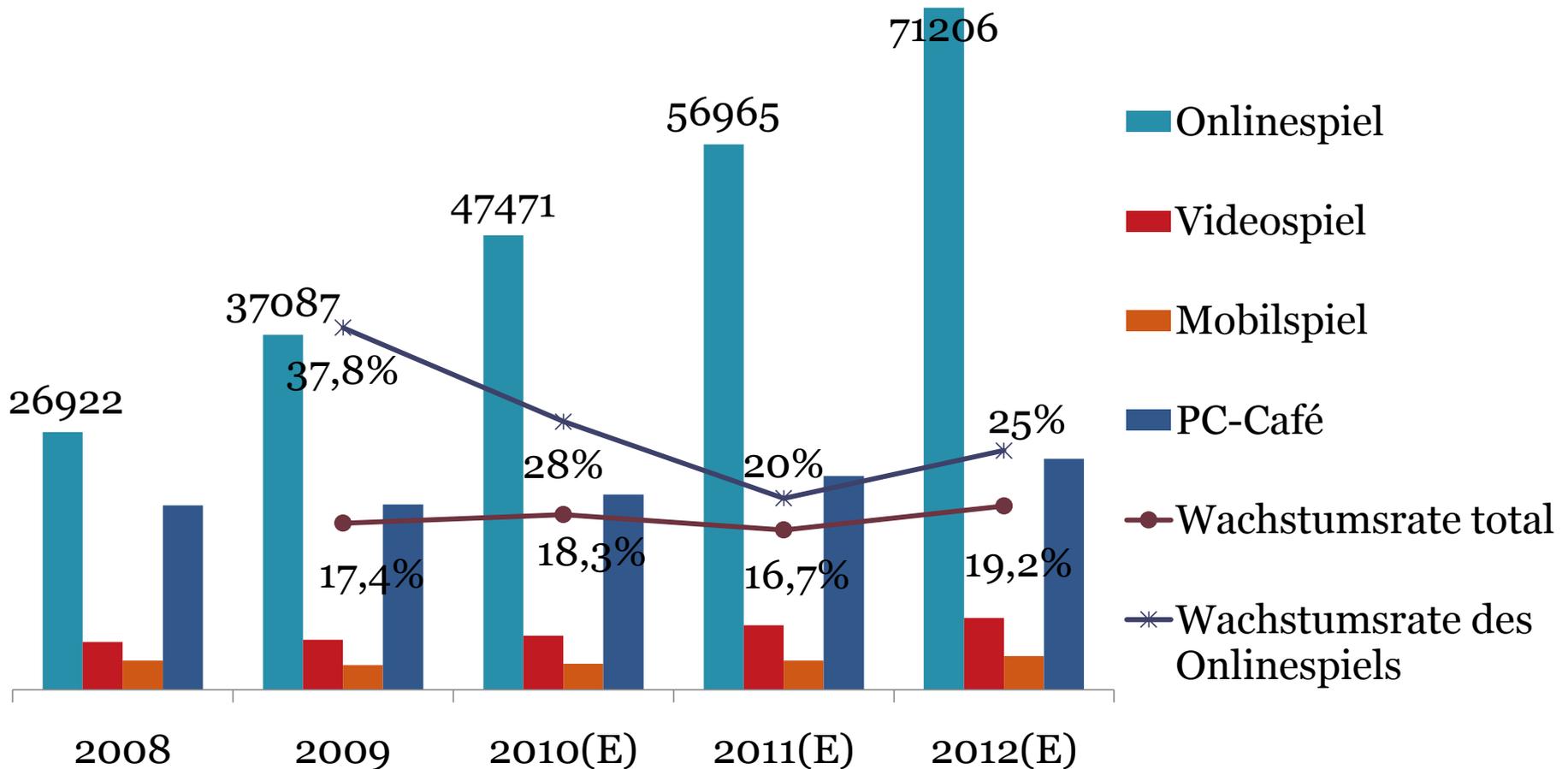
(2) Hochkonjunktur der Spielindustrie (insb. Onlinespiel) (Spiel-Weißbuch 2010, MCST/KOCCA)



*(Volkswirtschaftlicher)Anteil der Onlinespielindustrie: **steigend**

* Spieldauer der Einzelnen: **nimmt immer weiter zu**

Wachstum der Spielindustrie



- Zahlen in 100 Mio Won(1 € = ca. 1.500 Won)
- 2.692.200 Mio Won = € 1.800 Mio
- 7.120.600 Mio Won = € 4.850 Mio

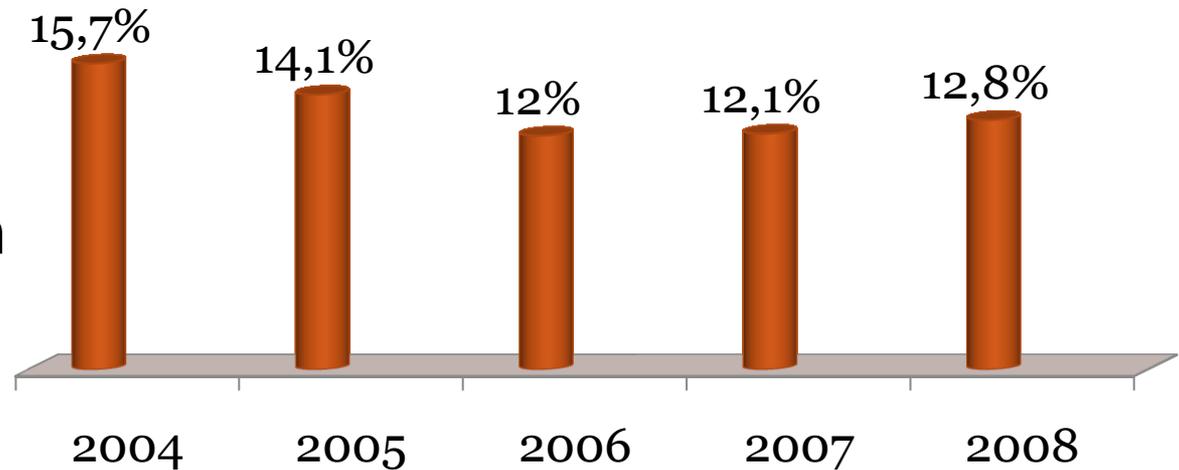
(3) Schattenseite der rapiden Entwicklung der Informationsgesellschaft bzw. ihre Nebenfolgen

- Zunehmende Problematik der “Internetsucht” als Schattenseite der Info-Gesellschaft im Hinblick auf exzessiven Internetgebrauch (insb. Internetspiel)
- Sozio-ökonomische Kosten iVm Internetsucht: schätzungsweise € 5.200 Mio bis 6.730 Mio
- Extreme Fälle
 - Ein Mittelschüler tötete seinen Bruder in Nachahmung eines Internetspiels.
 - Ein Grundschüler unterschlägt einen Wagen und verursacht einen Autounfall genauso wie in einem Rennfahrtspiel dargestellt.
 - Ein Mittelschüler tötete seine Oma und verunglimpft ihren Leichnam nach dem Muster eines Yakuja-Spiels.
 - Ein Oberschüler tötete seine Mutter, die sein exzessives Spielverhalten tadelte.
 - Junges Paar, das sich im PC-Cafe täglich 12 Std. lang um Spielfiguren kümmerte, ließ sein 3-monatiges eigenes Baby verhungern.

(4) Besonderheiten bei Internetsuchtproblematik in Korea

- ① Zunahme der Internetsuchtgefahr bei Grundschulern und des Internetgebrauchs bei Vorschulkindern

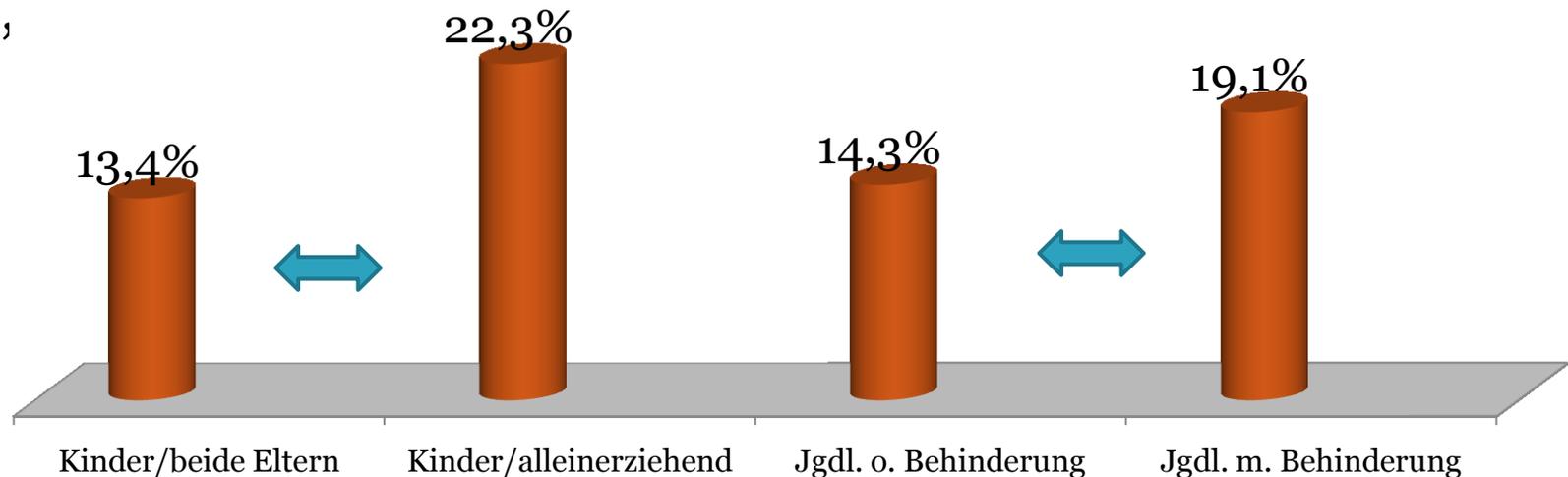
- Internetsuchtrate bei Grundschulern



- Internetgebrauch bei den 3- bis 9-jährigen Kindern
79,5%(2007) → 82,2%(2008) → 85,4%(2009)

② Herausbildung der internetsuchtgefährdeten Gruppen

- Höhere Internetsuchtrate bei Kindern der Alleinerziehenden: 22,3%(Vgl. 13,4%)
- 56,3% der hochgefährdeten Jgdl. aus den beideseitig erwerbstätigen Elternhäusern
- Höhere Internetsuchtrate der behinderten Jgdl.: 19,1%

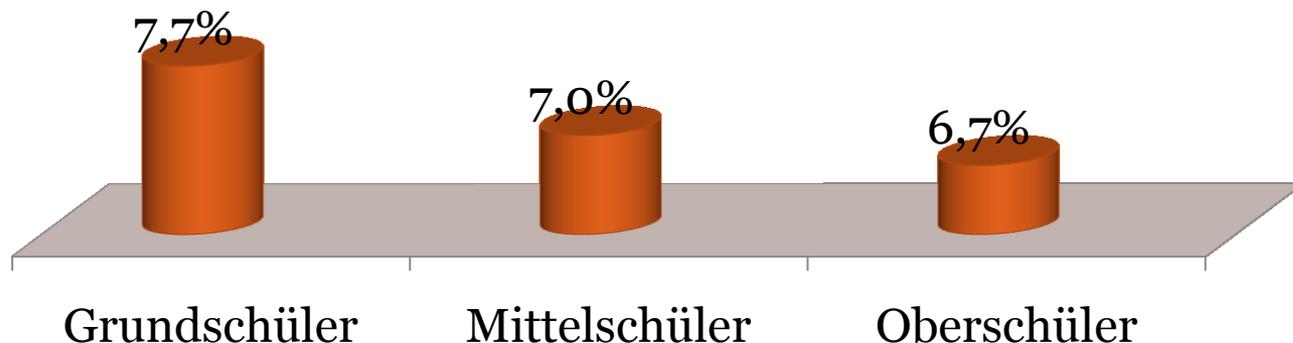


Internetsucht,

Individuelle Angelegenheit vs. **Sozialstrukturelles Anliegen**

2. Lage der Internetspielsucht der Jgdl.

- Hohe Wachstumsrate der Spielindustrie geht mit Zunahme der Spielerzahl einher! (Vgl. Folie 6: 15-20 %)
- Studie über Kriterien zur Diagnose der Spielwahrnehmung bzw. des Spielverhaltens (KOCCA 2009)
 - Hochgefährdete unter den jgdl. Internetbenutzern



- Bestandsaufnahme der Internetsucht (MOPAS/NIA, 2010)
 - Internetsuchtrate der Jgdl. beträgt 12,8%
- Studie über die Computerspielsucht (NYPI, 2009)
 - 9,6% der Mittelschüler, 9,3% der Oberschüler als Suchtgefährgruppe eingestuft
- Internetgebrauch
 - 67,9% der Vorschulkinder, 99,8% der Grundschüler



Steigende Tendenz der Internetsucht der Grundschüler
iVm sinkendem Internetgebrauchsalter

- Starkes Spielfieber bei Grundschulern zu tragbaren Spielkonsolen
 - Insg. 2 Mio Nintendo-DS Verkauf (01. 2007 bis 03.2009)
 - Jgdl. Anteil im Besitz der tragbaren Spielkonsolen wie z.B. PSP, Nintendo: 15,8%
 - Durchschnittliche Spieldauer pro Woche : 3,9 Std (NIA, 2008)
- Jugendpsychologische Probleme iVm der Internetsucht in der Jugend
 - Suchtallgemeine Symptome:
Entzugerscheinung, Toleranzentwicklung,
Ausweichen/Vernachlässigung vom Alltagsleben
 - Hohe Erwartung an virtuelle Welten
 - Verlust von realen Empfindungen
 - Impulskontrollstörung, Selbstwert, Depression
 - Gewaltätigkeit/Aggression

II . Kor. Ansätze zur Diagnose und Therapie der Onlinespielsucht

1. Hauptursachen der Zunahme

der Internet(spiel)sucht in Korea

(Analyse der Kor. Gesellschaft f. Internetrecht iA. NIA, 2008)

- Internet(spiel)immanente Faktoren
 - Anonymität, Konvenienz, Ausweichmögl. von der Wirklichkeit, Erreichbarkeit, Kontrolldrang, Spaß, Interaktivität
- Psychologische Faktoren des Spielers
 - wie z.B. mangelnde Selbstkontrolle

- Psychosoziale Faktoren
 - wie z.B. Zunahme der sozialen Isolierung und Einsamkeit
- Kulturelle(Religiöse) Faktoren, insb. Einfluss der konfuzianistisch geprägten Kultur
 - Mißbilligung u. Unterdrückung des abweichenden Verhaltens durch die soziale Mehrheit
 - > Stigmatisierung als soziale Minderheit bei Abweichung
 - > wiederum informeller Druck zum sozialkonformen Verhalten
- Soziale (Umwelts)Faktoren
 - wie Auflösung der Großfamiliengesellschaft, leistungsorientierte Bildungskultur u. -bedingung, fehlende Freizeitkultur usw.

2. Diagnose zur “Internet(spiel)sucht”

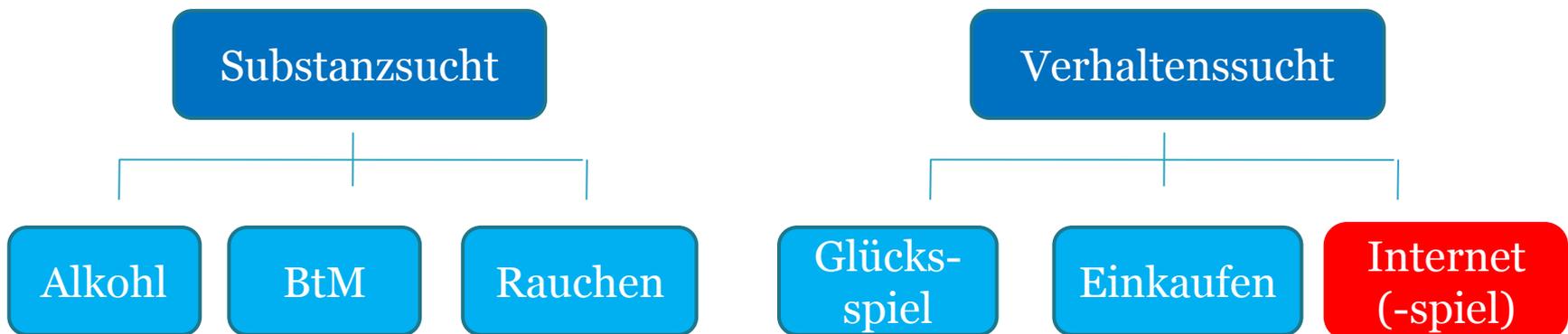
- **Begriff „Internetsucht“**
: Erhebliche Störung des Alltagslebens durch Entzugerscheinungen und Toleranzentwicklungen iVm Internetgebrauch bzw. Internetspiel
- **Entwicklung der kor. Diagnosekriterien für Internetsucht(sog. „K-Kriterien“)**
 - Entwicklung durch “Zentrum f. Internetsuchtprävention u. -beratung” an der NIA(2002)
 - Differenzierung zw. Jgdl. u. Erw.:
Fragebogen f. Jgdl. mit 40 Fragen,
Fragebogen f. Erw. mit 20 Fragen
 - 3 Benutzerkategorien:
Hochgefährdete, potenziell Gefährdete, sonstige Nichtgefährdete(sog. Normalspieler)

- **Entwicklung der Diagnosekriterien für exzessives Spielen der Jgdl.(NIA, 2010)**
 - AG für Maßnahmen gegen exzessives Spielen(12.2009~03.2010) unter Beteiligung von Kulturministerium, Spielindustrie, Jugendexperten, Juristen, Psychologen, Soziologen
 - Beratungs- und Therapieprogramm für exzessive Spieler wird entwickelt unter Mitwirkung von Fachleuten wie Medizinern, Psychologen, Jugendexperten
 - 2010 wurden Diagnosekriterien für exzessives Spielen der Jgdl. Entwickelt(auch für die Erwachsenen in Entwicklung)

3. Erkenntnisse aus neurowiss. Studien über die Onlinespielsucht der Kinder/Jgdl.

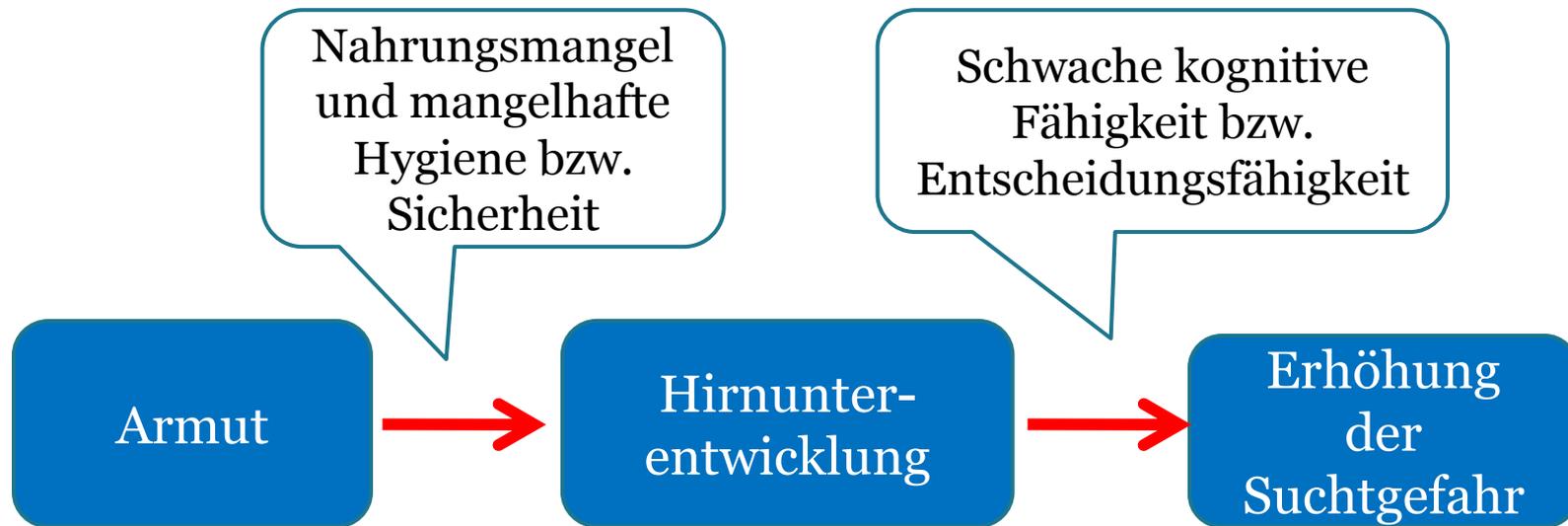
- **Allgemeine Suchtdefinition**

: Unkontrollierbarer Zustand, der mit der körperlichen bzw. psychischen Abhängigkeit von Substanzen, Gewohnheiten bzw. Verhalten verbunden ist, was bei Unterbrechung extreme emotionale, seelische und psychische Reaktion hervorruft.



- **Internetsucht aus Sicht der Psychiatrie**
 - Verwendung verschiedener Begriffe: Internetsucht, Pathologischer Internetgebrauch usw.
 - Tendenzielle Übereinstimmung zur Definition der Internetsucht: Kernelemente bei der Definition der Substanzsucht inbegriffen << „Entzugerscheinung und Toleranzentwicklung“
- **Mit der Internetsucht verbundene psychiatrische Problematik**
 - Psychiatrische Komorbiditäten, charakterl. Probleme, Schwierigkeiten bei zwischenmenschlicher Beziehung, soziale Isolierung, Probleme bei Schulleben bzw. -leistung

- **Sucht und Körper- bzw. Hirnentwicklung**



- Forschung über Einfluss der Verhaltenssucht wie Internet(spiel)sucht auf Veränderung der Hirnstruktur bzw. -funktion noch im Anfangsstadium(Korea) Vgl. Substanzsucht

- **Sucht und kognitive Entwicklung**
 - **Alkoholsucht:** Frontallappenatrophie bzw. -schäden
 - > Schwächung allgemeiner kognitiver Fähigkeit
 - **Das Hirn des Onlinesuchtgefährdeten** befindet sich in einem permanent unstabilen Wachzustand
 - **Die Verschwemmung zwischen realen und virtuellen Welten** verursacht bei den Internetsuchtgefährdeten Identitätsprobleme und Schwierigkeiten bei der Verhaltensanpassung

**Notwendigkeit zum evidenten Nachweis
der Identitätsprobleme anhand der Hirnforschungen**

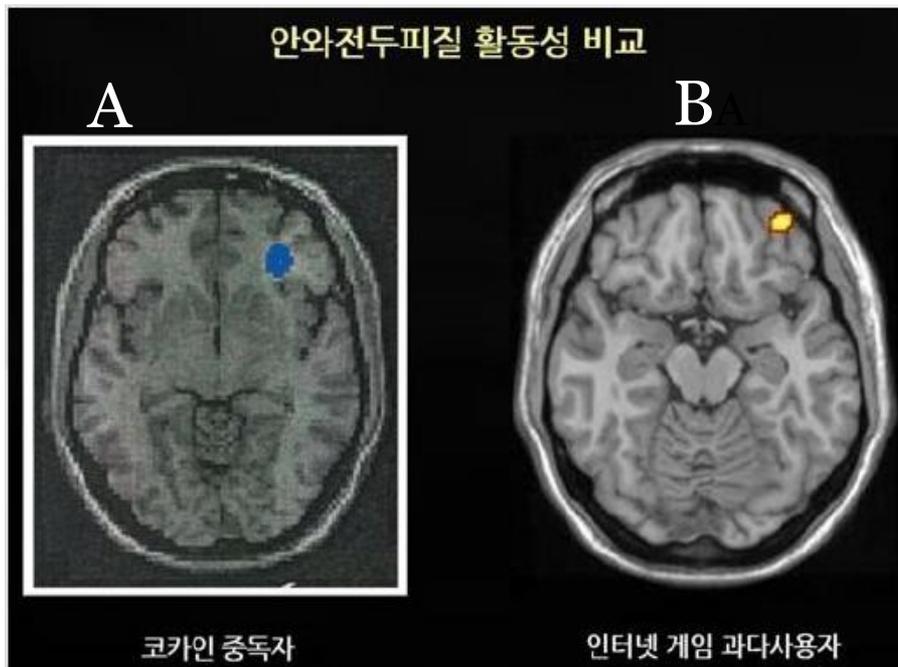
- **Erste Ergebnisse der Hirnforschung über die Internet(spiel)sucht in Korea**
 - ① SNU-Forschungsteam/Prof. Kim, Jaewon(Dez. 2010)
 - Das Aktivierungsmuster der Frontlappen der Internetsüchtigen bei Wahrnehmung von Anlässen des Internetspiels
 - > vergleichbar mit dem der Alkohlsüchtigen im Anfangsstadium
 - Das Medikament zur Substanzsuchttherapie “bupropion” reduziert das Verlangen nach Internetspiel und schwächt die Aktivierung der Präfrontlappen bei Wahrnehmung von Spielanlässen



Ansatz zur Diskussion über Funktionschwäche der Präfrontallappen bzw. Kompensationsschaltung und Dopaminsystemstörung auch bei der Internet(spiel)-sucht, wie die Diskussion über hirneurotische Mechanismen bei Substanzsucht

(‘Sucht und Hirn’, Bericht über das Brain Fusion Project, Dez.2010)

- ② SNU-Forschungsteam/Prof. Han, DougHyun(2011)
- Gemeinsame Forschung der Med. Fakultät der SNU und der Med. Fakultät der Harvard Uni
 - “Brain activity and desire for internet video game play”
Comprehensive Psychiatry 52(2011)



Vergleich der Aktivität des Orbitofrontalcortex(OFC)

Vergleichbarer
hirnneurotischer
Mechanismus der
Kokainsüchtigen(A)
und der exzessiven
Internetbenutzer(B)



③ SNU-KU Forschungsteam/Prof. Park, HyunSoo & Prof. Kim, SangHee(März 2010)

“Altered Regional Cerebral Glucose Metabolism in Internet Game Overusers: A ^{18}F -fluorodeoxyglucose Positron Emission Tomography Study”

- Exzessive Onlinespieler weisen höhere Impulsreaktion auf
- Exzessive Onlinespieler haben hirneurotisches Mechnismus, das mit dem der Substanz(Kokain-)süchtigen vergleichbar ist



Exzessive Onlinespieler teilen Aspekte der Impulskontrollstörung und psychische und neurotische Mechanismen der stoffgebundenen bzw. stoffungebundenen Sucht

4. Eröffnung der staatlichen Internetsuchtklinik in Gongju

- Die staatliche Klinik in Gongju hat an ihrem „Institut für Hirnfunktion“ eine **‘Internetsuchtklinik(Save Brain Clinic)’** eröffnet, die quantitatives EEG und Therapieinstrument einsetzt.
 - : Internetsucht als ein Problem der Hirnfunktionsstörung
Vgl. Problem der Freiwilligkeit der Einzelnen
- Diagnose über Funktionsstörung der Frontallappenregion anhand EEG neben Internetsuchtdiagnose und verhaltenspsychologischem Test
- 5 Wochen Programm für stationäre Intensivbehandlung
- Daneben wird je nach EEG-Ergebnissen auch nicht-pharmakologische Therapie eingesetzt wie z.B. Transkranielle Magnetstimulation(TMS), Neurofeedback

III. Politische Reaktionen und Maßnahmen auf Onlinespielsucht bzw. exzessives Onlinespiel

- Exzessives Spielen als ‘Vermeidbares Risiko’
- Zwei Betrachtungsweisen und zwei Reaktionswege in einer Regierung
- **Kultur-Min.** → **Exzessives Spielen**
- **Familien-Min.** → **Onlinespielsucht**

1. Reaktionen und Maßnahmen gegen exzessives Spiel (Kultur-Min.)

- AG für Maßnahmen gegen exzessives Spiel
(12.2009~ 03.2010)

(1) Schaffung von sicherer Spielumgebung

- Verpflichtung des Spielanbieters zur Prävention des exzessiven Spiels(R-Entw.)
- Anzeige eines Warnhinweis auf Gefahr exzessiven Spiels und Spielzeitanzeige seit Spielbeginn(R-Entw.)
- Einführung eines Fatigue-System(Verlangsamung bei langer Spieldauer) und eines sog. Shut-Down-Systems (Beschränkung des Onlinespiels der Jgdl. in der Nachtzeit, Erweiterung des selektiven Shut-Down-Systems, Verstärkung der Spieleridentifizierung)

- ‘Portal zur Spieleridentifizierung bzw. -check anhand der Melde-ID-Nummer’(seit Okt. 2010)
- Kontrolle fürs altergerechte Spiels(R-Entw.)
- Kontrolle illegalen Spiel-Item-Handels(Bargeldzahlung)

(2) Systematische Bestandsaufnahme und Entwicklung der Diagnostik

- Entwicklung der Diagnoseinstrumente
 - Diagnosekriterien für exzessives Spielen der Jgdl. entwickelt (NIA, 2010), auch für die Erwachsenen in Entwicklung
 - Landesweite Erfassung nach diesen Kriterien (in Vorbereitung)
- Entwicklung und Verbreitung eines Selbstdiagnoseprogramms zur Diagnose des exzessiven Spielens (in Vorbereitung)
- Sponsoring der spielbezogenen Forschungen
 - “Stiftung für Spielkultur”

(3) Ausbau der Infrastruktur zur Beratung und Therapie bzgl. exzessiven Spielens

- Erweiterung der Beratungszentren
- Entwicklung und Verbreitung Zielgruppengerechter Beratungs- u. Therapieprogramme

(4) Errichten gesamtgesellschaftlichen Netzwerks

- Kommission gegen exzessives Spielen
 - ‘Kommission f. die staatliche Strategie zur Informationsgesellschaft’ auf der Regierungsebene
- ‘Stiftung für Spielkultur’(Aug. 2010) errichtet,
 - € 6 Mio durch Spende der 6 inländischen Spielunternehmen

(5) Erhöhung des Etats für Gegenmaßnahmen

: € 0.35 Mio (2010) >> € 1.5 Mio (2011)

2. Reaktionen und Maßnahmen gegen die Online(spiel)sucht(Familien-Min.)

- Onlinesucht als ein Schwerpunktsthema für die Jgdl.

(1) Untersuchung über die Internetsucht für alle Jgdl. im bestimmten Alter unter Mitarbeit des Bildungs-Min. seit 2009

(2) Gefahrgruppen-orientierte Beratungs- und Therapieunterstützung entsprechend der U-Ergebnisse

- Therapieüberweisung der Hochgefährdeten an den Partnerkliniken(179) und Therapiekostenübernahme je nach Einkommensverhältnissen

(3) Aktive Gesetzgebung für Prävention der Onlinespielsucht

- Systematisches Vorgehen gegen exzessives Spielen schon bei Spielangebot
- > Reduzierung der Problemfaktoren und Förderung gesunder Spielnutzung
- > also Gesetzliche Regulierung

(4) Reformvorhaben des Familien-Min. (bis zur Reform des Jugendschutzgesetzes)

- 1. Einverständniserklärung der Eltern bei Mitgliederaufnahme der Jgdl. bei Onlinespiel**
- 2. Einschränkung der Spielzeit und Nutzungsmodalität der jgdl. Spieler auf Wunsch von Eltern**
- 3. Verbot von Angebot der Onlinespiele in der Nacht für die Zeit 0:00~6:00 Uhr**
- 4. Verpflichtung zum Warnhinweis auf Onlinespielsucht**
- 5. Mitteilungspflicht der Spielkategorie der Jgdl. an Eltern**
- 6. Unterstützung der Suchtbetroffenen Jgdl. zur Präventionsberatung, Therapie u. Rehabilitation**

IV. Reform des Jugendschutzgesetzes zur Prävention der Onlinespielsucht (29.Apr.2011, sog. “Aschenputtel-Gesetz”)

1. Gründe der Reform

- Exzessives Onlinespielverhalten als Suchtproblem auf Tagesordnung gestellt
 - Grenze der Selbsthilfe der Familien und Schulen
 - Hauptinhalt der Reform: Verbot von Angebot der Onlinespiele in der Nacht für die Zeit 00:00~06:00 Uhr zum Präventionszwecke
- > **sog. “Aschenputtel-Gesetz”**

2. Vergleich von Reformentwürfen

Gesetze	§§	Adressat	Inhalt	Sankt.
JSchG (Sozial- Min.)	§23-2	Medien (inkl. IT- Service)	<ul style="list-style-type: none"> - Keine Verpflichtung bei Anbieter - Reg.-Rolle bzgl. Medienmissbrauch 	
Gesetz zur Förderung der Spiel- industrie (Kultur- Min.)	§19	Spiel- anbieter	<ul style="list-style-type: none"> - Spielnutzungsinfo zur Verfügung stellen auf Wunsch von Eltern - Verpflichtung zum Warnhinweis auf Onlinespielsucht 	

Gesetze	§§	Adressat	Inhalt	Sankt.
JSchG (Abg. Choi)	§23-4	Online- spiel- anbieter	<ul style="list-style-type: none"> - Bereitstellung der Maßnahme zur Nutzungseinschränkung betr. Spielmodalitäten u. Spieldauer - Sofortige Einstellung des Spielangebots bei Alarmmeldung von Eltern 	F-strafe bis zu 2 J. od. G-strafe bis zu € 7.000
	§23-5	Online- spiel- anbieter	<ul style="list-style-type: none"> - Einstellung von Spielangebot in der Nacht für die Zeit 00:00~06:00 Uhr auf Wunsch von Eltern 	
	§23-6	Online- spiel- anbieter	<ul style="list-style-type: none"> - Verpflichtung zum Warnhinweis auf Onlinespielsucht 	

Gesetze	§§	Adressat	Inhalt	Sankt.
(Neues) Gesetz zur Präv. und Bkpf. der Internet- sucht (Abg. Han)	§§11, 12, 24, 26.	Online (spiel)- anbieter	<ul style="list-style-type: none"> - Verpflichtung zum Warnhinweis auf Onlinespielsucht - Bereitstellung der Maßnahme zur Nutzungseinschränkung betr. Zugangssperre, Nutzungsdauer, Nutzungsinfo - Sofortiges obiges Serviceangebot auf Wunsch von Eltern 	Verw. Sankt. bzw. G-strafe bis zu € 21.000
		Netz- anbieter	<ul style="list-style-type: none"> - Sofortiges Serviceangebot zur Nutzungseinschränkung auf Wunsch von Eltern 	

3. Hauptinhalt der Reform(kor. JSchG)

(1) §23-3 Abs.1

Verbot des Onlinespielangebots an Jgdl. unter 16
für die Zeit 0:00 - 6:00 Uhr

(2) §23-3 Abs.2

Familien-Min. überprüft 2-jährlich in Abstimmung mit dem
Kultur-Min. die Angemessenheit des Umfangs der betroffenen
Onlinespiele und etwaige Verbesserungsmöglichkeiten.

(3) §23-3 Abs.3

Unterstützung der von Onlinespielsucht betroffenen Jgdl. zur
Präventionsberatung, Therapie u. Rehabilitation

(4) §51 Nr.6-2

Strafe für den Onlinespielangebot bei Verstoß:
Freiheitsstrafe bis zu 2 Jahren od. Geldstrafe bis zu € 7.000

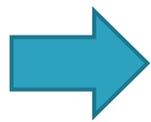
V. Kontroverse um das sog. “Shut-down-System” (“Aschenputtel-Gesetz”)

1. Altersgrenze 16, aber warum gerade 16?

- **Familien-Min.** für Altersgrenze 19 zum Jugendschutz



- **Kultur-Min.** für Altersgrenze 14 mit Rücksicht auf Onlinespielindustrie bzw. dessen Wirtschaftlichkeit



Altersgrenze 16 als Kompromisslösung,
aber plausible Gründe ?

2. Praktikabilität des “Shut-down-Systems” ?

- Keine Gegenmaßnahmen gegen Onlinespielzugang über Umwege wie z.B. anhand von ID-Code der Eltern oder Erwachsenenverwandten, über Auslandsserver? Mobiles Onlinespiel(Zurückstellung der Gesetzeskraft f. 2 Jahre)?

3. Eingriff in die allgemeine Handlungsfreiheit der Jdgl. vs. das Wohl der Kinder/Jgdl.

4. Problematik für den Fall Onlinespielangebot ohne Altersfeststellung”

- Strafregelung von JSchG § 51 Nr. 6-2

5. Selbstregulierung durch Einführung vom “Fatigue-System” sowie Beschränkung der gesamten Spieldauer

Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit!

