

World of Älterwerden

Interaktive Onlinespiele wie »World of Warcraft« sollten nach Ansicht von Mainzer Forschern wegen ihres Suchtpotentials eine höhere Altersgrenze haben. Das Spiel sei sehr gefährlich für Heranwachsende, weshalb die bisherige Altersfreigabe von zwölf Jahren nicht ausreiche, sagte der Leiter der ersten deutschen Ambulanz für Spielsucht am Universitätsklinikum Mainz, Klaus Wölfling, der Verbraucherzeitschrift Guter Rat. Er forderte eine Altersgrenze von mindestens 16 Jahren. Insbesondere »World of Warcraft« übe »besonders auf Jugendliche eine starke Sogwirkung aus«, glaubt Wölfling. »Die Spieler finden Anerkennung und virtuelle Freunde in Gilden. Viele schaffen es dann nicht mehr aufzuhören«, warnte Wölfling. Bisher prüft die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Computerspiele nur nach Kriterien wie Gewaltdarstellung, Geschwindigkeit oder Angst machenden Faktoren. Wölfling forderte, daß auch das Suchtpotential eines Spiels generell ein zu prüfendes Kriterium sein müsse. »Mit gutem Grund sind ja auch Glücksspiele erst ab 18 Jahren erlaubt: weil die Gefahr groß ist, nicht mehr davon loszukommen.«

(ddp/jW)

<https://www.jungewelt.de/artikel/147735.world-of-aelterwerden.html>