

Berlin, 30.09.2022

Offenes Verfahren / Öffentliche Ausschreibung

KJM-Gutachten zum Thema „Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games“

Die **Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)** ist ein Organ der Landesmedienanstalten und ein Expertengremium aus Vertreter*innen von Bund, Ländern und Landesmedienanstalten. In Deutschland ist die KJM die zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk und Internet.

1 Ausgangssituation

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) befasst sich seit vielen Jahren mit Online-Games und deren Herausforderungen für Kinder und Jugendliche. Im Juni 2020 wurde eine Aktualisierung der Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien von der KJM beschlossen. Die Anpassung der Prüfkriterien berücksichtigte unter anderem, dass Gaming Disorder bzw. Online-Spielsucht im Juni 2019 in den Katalog der Krankheiten (ICD-11) der Weltgesundheitsorganisation (WHO) aufgenommen wurde.

Daten aus unterschiedlichen aktuellen Studien zeigen, dass Games bei der jungen Generation nach wie vor äußerst beliebt sind und die Nutzungszeiten weiter steigen.¹ Die Schwerpunktuntersuchung der Landesmedienanstalten im letzten Jahr hat gezeigt, dass Spielelemente, die eine exzessive Nutzung befördern können, von vielen Online-Games und Spiele-Apps genutzt werden. Um dieses Phänomen intensiver zu beleuchten und einer möglichen Jugendschutzrelevanz genauer auf den Grund zu gehen, hat die KJM im letzten Jahr beschlossen, ein Gutachten zum Thema „Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games“ in Auftrag zu geben.

¹ JIM-Studie 2021 (2021). Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, S. 56 ff

DAK Gesundheit/UKE Hamburg (2021). Mediensucht während der Corona-Pandemie. Ergebnisse der Längsschnittstudie von 2019 bis 2021 zu Gaming und Social Media mit dem UKE Hamburg

Gesellschafter

Landesanstalt für Kommunikation
Baden-Württemberg (LFK)
Bayerische Landeszentrale für neue Medien
(BLM)
Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb)
Bremische Landesmedienanstalt (brema)
Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein
(MA HSH)
Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk
und neue Medien (LPR Hessen)
Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern
(MMV)
Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM)
Landesanstalt für Medien NRW
Medienanstalt Rheinland-Pfalz
Landesmedienanstalt Saarland (LMS)
Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk
und neue Medien (SLM)
Medienanstalt Sachsen-Anhalt
Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

2 **Projektziele**

Ein wissenschaftlich fundiertes Gutachten soll der Frage nachgehen, mit welchen angebotsspezifischen Mitteln aktuelle digitale Spiele sich um die Aufmerksamkeit und Zeit von Gamerinnen und Gamern bemühen und wie Games auf den unterschiedlichen Ebenen versuchen, Nutzungszeiten zu verlängern bzw. animieren die Spielpausen kurz zu halten. Ein systematischer Überblick und eine Typologisierung dieser Phänomene auf Angebotsseite soll erarbeitet werden.

Außerdem soll aus sozialwissenschaftlicher bzw. psychologischer oder pädagogischer Perspektive eine Einschätzung erfolgen, welche problematischen Ausprägungen, bezogen auf die jeweiligen Altersstufen, zu befürchten sind bzw. wie die identifizierten Mechanismen aus Jugendschutzsicht beurteilt werden können.

Die Erkenntnisse aus dem Gutachten sollen der KJM eine Orientierung für die Einschätzung von Angeboten geben und Impulse für die aktuelle Spruchpraxis im Kinder- und Jugendmedienschutz liefern. Um im Jugendmedienschutz neue inhaltliche Phänomene in der Spruchpraxis zu integrieren, sind wissenschaftliche Erkenntnisse hilfreich. Des Weiteren kann das Gutachten eine Basis für Austauschgespräche mit anderen Institutionen sein, die ebenfalls mit der Durchsetzung des Jugendmedienschutzes befasst sind.

3 **Aufgabenstellung**

Eine Übersicht über spezielle Spielmechanismen soll gegeben werden. Eine Beschreibung der Funktionalität von Benutzeroberflächen oder Spielstrukturen, die zum Vielspielen verleiten, ist dabei zu leisten. Außerdem sollte eine Typologisierung dieser Strukturen auf Grundlage der gesammelten Daten erfolgen.

In einem anschließenden Prozess sollen diese angebotsspezifischen Phänomene hinsichtlich deren Relevanz für das Auftreten eines riskanten Nutzungsverhaltens wissenschaftlich begründet eingeordnet werden.

3.1 **Leistungsbeschreibung**

Forschungsobjekte

Alle Formen digitaler Spiele, insbesondere Online-Spiele und Spiele-Apps, sollen bei der Analyse berücksichtigt werden. Typische Vertreter von relevanten Genres, sollen miteinfließen. Auch beliebte bzw. unter Kindern und Jugendlichen weit verbreitete Spielertitel sollen erfasst werden. Des Weiteren können (bekannte) Einzeltitel, die bestimmte Mechanismen beispielhaft verwenden, aufgegriffen und beschrieben werden. Games, die auf neuere Geschäftsmodelle wie beispielsweise Free-to-Play setzen, sollten in jedem Fall Berücksichtigung finden.

Die Auswahl und Anzahl der Games bzw. der Genres soll in Rücksprache mit der KJM erfolgen.

Aufgaben-/Fragestellungen

Viele empirische Forschungsprojekte und wissenschaftliche Untersuchungen setzen sich mit exzessivem Nutzungsverhalten aus Spielerperspektive auseinander, wobei das Hauptaugenmerk häufig auf den sozialen, psychischen und sonstigen Merkmalen von Nutzerinnen und Nutzern liegt. Games selbst und deren unterschiedliche Gestaltungsaspekte wie Spieldesign, spielimmanente Aufgabenstellung, Belohnungsstrukturen oder Gestaltung der Benutzeroberflächen berücksichtigen bisher wenige Forschungsansätze. Eine aktuelle systematische Erfassung mit dem Schwerpunkt auf dem Gaming-Bereich könnte helfen, eine Erkenntnislücke zu schließen.

Das Gutachten soll in einem ersten Schritt einen Überblick über bestehende Projekte und aktuelle Studien liefern:

- Welche angebotsspezifischen Mechanismen, die eine exzessive Nutzung von digitalen Spielen (Medien?) befördern können, sind bisher beschrieben worden?
- Welche Disziplinen befassen sich mit diesem Thema? (z. B. Computerspielwissenschaft, Informatik, Psychologie, Medienwissenschaften, Rechtswissenschaft)

Die Ansprache und Angebote für den Nutzenden, Anpassung von Gestaltung und Programmierung, Geschäftsmodelle und technische Mechanismen von aktuellen Games sollen betrachtet werden. Bei der Festlegung der Analyseebenen sollen auch die Kriterien der KJM für die Aufsicht berücksichtigt werden sowie die Altersstufen für eine Freigabe von Spielen. Zentrale Dimensionen, die es zu beschreiben und zu analysieren gilt, könnten folgende Ebenen berücksichtigen:

- Inhaltlich: z. B. Spielwelt, Spielziele, Entwicklungsmöglichkeiten des eigenen Avatars, Belohnungssystem, Quest-/Aufgabenstrukturen, negative Konsequenzen für das Spielziel bei Nicht-Spielen, ...
- Technisch: z. B. Game-Design, Leveldesign, Benutzeroberfläche, ...
- werblich/ökonomisch: glücksspielähnliche Elemente (z. B. klassische Glücksspiel-Automatenmechaniken, Lootboxen), Geschäftsmodelle, die exzessives Spielen befördern können (z. B. Abo-Modelle von ganzen Bundles), ...
- sozial-/kommunikationsspezifisch: Push-Nachrichten zu Spielständen oder mit Spielaufforderungen, soziale Strukturen von Spielergruppen (Clans, Gilden), Wettbewerbsstrukturen (High-Scores), ...

Geklärt werden soll außerdem, welches Risikopotenzial die identifizierten Merkmale hinsichtlich der Ausprägung eines exzessiven Spielverhaltens bei Kindern und Jugendlichen beinhalten, insbesondere, wenn man davon ausgeht, dass Heranwachsende ihre Spielaktivitäten noch nicht ausreichend rational steuern können. Also ist der Entwicklungsstand, insbesondere die mangelnden Selbstregulationsfähigkeiten von Kindern

und Jugendlichen, bei der Einschätzung des Risikopotenzials zu berücksichtigen.

Forschungsmethode/Arbeitsschritte

Die Forschungsmethode sollte einen inhaltsanalytischen Ansatz, der die Spielmechanismen der Gaming-Angebote auf unterschiedlichen Ebenen beschreibt, analysiert und möglicherweise typologisiert, beinhalten. Folgende Schritte sind umzusetzen:

- Fallauswahl nach vorher festgelegten Auswahlkriterien (siehe oben unter Punkt Forschungsobjekte)
- Festlegung der zu beobachtenden bzw. beschreibenden Ebenen
- Qualitativ-inhaltsanalytische Beschreibung der ausgewählten Spiele bzw. der relevanten Mechanismen
- Typologisierung/Zusammenfassung der beobachteten Phänomene
- Beantwortung der Frage nach einer möglichen Jugendschutzrelevanz der aufgezeigten Mechanismen bzw. dem Risikopotenzial bestimmter Mechanismen hinsichtlich eines exzessiven Nutzungsverhaltens bei Kindern und Jugendlichen unter Berücksichtigung der Altersstufen
- Ausarbeitung eines Forschungsgutachtens

3.2 Angestrebter Projektverlauf

Eingang der Angebote	11.11.2022
Auswahlentscheidung	18.11.2022
Vertragsschluss und Kick-off-Gespräch	23.11.2022
Zwischenbericht	Mitte März 2023
Abgabe des Gutachtens	31.06.2023
Vorstellung in KJM-Sitzung	KJM-Sitzung, 05.07.2023

4 Auswahlverfahren

4.1 Inhalt des Angebotes

Neben der **Bewerbererklärung (s. Anlage 1)**, muss das Angebot (a) Angaben zur Methodik, (b) Referenzen zum Nachweis der Leistungsfähigkeit des Auftragnehmers und (c) einen finalen **Brutto**-Preis enthalten. Um die Vergleichbarkeit zu gewährleisten, wird folgende Gliederung vorgegeben:

- a) Methodik
 - Beschreibung der angebotenen Leistung anhand der Inhalte aus der Leistungsbeschreibung unter 3.1
 - Grobe Zeitplanung
- b) Referenzen
 - Referenzen des Unternehmens und beteiligter Unternehmen inkl. entsprechender Nachweise
 - Benennung und Referenzen des Projektteams
- c) Preis
 - Preis (Gesamtpreis [brutto] sowie detaillierte Aufschlüsselung der Einzelpreise der einzelnen Schritte im Projektverlauf, Stundensätze, ggf. Reisekosten).

Das Angebot soll eine **detaillierte Kostenkalkulation** (orientiert an den Aufgaben in der genannten Leistungsbeschreibung) beinhalten. Im Kostenplan sollen die beschriebenen Aufgaben auf der Basis von Tages- oder Stundensätzen ausgewiesen werden.

Der Auftragnehmer verpflichtet sich, für ein bis zwei Koordinierungs- bzw. Informationsgespräche zur Verfügung zu stehen (vor Ort bzw. per Video-Konferenz). Soweit sich aus diesen Verpflichtungen Reisekosten ergeben, sollte die Kostenkalkulation im Angebot die Kosten für die Teilnahme berücksichtigen. Eine gesonderte Vergütung von Reisekosten kann allenfalls dann erfolgen, wenn im gegenseitigen Einvernehmen mehr als vier solcher Gespräche vereinbart werden.

4.2 Budget

Der Auftraggeber sieht für das Projekt einen Betrag in Höhe von **maximal EUR 22.250,00 brutto** vor. Jedes Angebot mit einem höheren Preis wird automatisch vom Bewerbungsverfahren ausgeschlossen.

Die Bewerber sind verpflichtet, ihr Angebot mindestens 6 Monate nach Ende der Bewerbungsfrist aufrecht zu erhalten.

4.3 Entscheidungskriterien

Der Auftraggeber entscheidet sich für das wirtschaftlich günstigste Angebot auf der Basis folgender Kriterien:

Kriterium	Maximal- punkte- anzahl	Mindest- punkte- anzahl
a) Methodik <ul style="list-style-type: none"> • Schlüssigkeit der Leistungsbeschreibung • Nachvollziehbarkeit der Umsetzungsschritte • Stichhaltigkeit etwaiger Änderungsvorschläge 	45	32
b) Referenzen und Nachweise <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Qualität des Auftragnehmers • Relevanz und Ausmaß der nachgewiesenen Referenzprojekte • Qualität des vorgeschlagenen Projektteams 	15	7
c) Projektmanagement <ul style="list-style-type: none"> • Struktur der Projektsteuerung und Aufgabenverteilung • Nachvollziehbarkeit der eingesetzten Ressourcen 	20	10
d) Verständnis des Auftragsgegenstands	20	11
	100	60

Angebote, die in einer der vier Kategorien die Mindestpunktzahl nicht erreichen, werden als qualitativ ungeeignet eingestuft und vom Bewerbungsverfahren ausgeschlossen.

Maßgeblich für die Vergabeentscheidung ist ein Qualitätswert, der den angebotenen Preis und die erreichte Punkteanzahl in ein Verhältnis von 30 zu 70 setzt und nachfolgender Formel berechnet wird:

$$\text{Qualitätswert} = (\text{Günstigstes Angebot} / \text{angebotener Preis}) * 30 + (\text{Punkteanzahl} / 100) * 70$$

Das Angebot mit dem höchsten Qualitätswert erhält den Zuschlag.

4.4 Zahlung

Die Zahlung erfolgt nach Rechnungslegung durch den Auftragnehmer – und unbeschadet detaillierterer Vereinbarungen im noch zu schließenden Vertrag – in zwei Raten.

Die erste Rate wird nach Abnahme des in Punkt 3.2 genannten Zwischenberichts fällig. Die zweite und letzte Rate wird nach Abnahme des Projekts durch den Auftraggeber fällig.

5 Angebotsabgabe

Das Ende der Abgabefrist für Angebote ist **11.11.2022, 10:00 Uhr**.

Angebote, die nicht bis zu dieser Uhrzeit in der Gemeinsamen Geschäftsstelle eingetroffen sind, werden nicht berücksichtigt.

Sollte diese Vergabe Ihr Interesse finden, übersenden Sie Ihr Angebot in einem verschlossenen Umschlag bitte fristgerecht an:

die medienanstalten – ALM GbR
Gemeinsame Geschäftsstelle
Friedrichstr. 60
10117 Berlin

Der Umschlag muss zwingend die Aufschrift „**Poststelle nicht öffnen – Angebot „Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games“**“ enthalten.

Für Rückfragen steht Ihnen in der Gemeinsamen Geschäftsstelle Herr Vossen (vossen@die-medienanstalten.de) zur Verfügung.

Wir weisen darauf hin, dass Fragen zum Inhalt der Ausschreibung ausschließlich schriftlich bis spätestens 14.10.2022 einzureichen sind. Die entsprechenden Antworten werden in anonymisierter Form auf der Startseite des Internetauftritts der Medienanstalten (www.die-medienanstalten.de) veröffentlicht.

die medienanstalten
Gemeinsame Geschäftsstelle
Friedrichstraße 60
10117 Berlin

Telefon: +49 (0)30 2064690-0
Mail: info@die-medienanstalten.de
www.die-medienanstalten.de

Öffentliche Ausschreibung – KJM-Gutachten zum Thema
„Förderung von exzessivem Nutzungsverhalten bei Games“

Anlage 1

Bewerbererklärung

_____ erklärt hiermit,
(Bietername)

- **dass wir nicht an unzulässigen wettbewerbsbeschränkenden Absprachen oder anderen wettbewerbsbeschränkenden Maßnahmen teilgenommen haben,**
- **gestellte Fragen mit ausreichender Klarheit beantwortet wurden**

Wir erklären hiermit zugleich, dass

- a) **über unser Vermögen kein Insolvenzverfahren oder vergleichbares gesetzliches Verfahren eröffnet oder die Eröffnung beantragt oder dieser Antrag mangels Masse abgelehnt worden ist,**
- b) **wir uns nicht in Liquidation befinden,**
- c) **wir keine schwere Verfehlung begangen haben, die unsere Zuverlässigkeit als Bewerber in Frage stellt,**
- d) **wir unsere Verpflichtung zur Zahlung von Steuern und Abgaben sowie der Beiträge zur gesetzlichen Sozialversicherung ordnungsgemäß erfüllt haben,**
- e) **wir keine im Vergabeverfahren unzutreffende Erklärungen in Bezug auf unsere Eignung abgegeben haben.**

Ort, Datum

Unterschrift

Firmenstempel