



SCHWERPUNKT

Teufelswerk oder was sonst?

Eine ganze Generation ist von Computerspielen infiziert und niemand schaut hin

Ich gehe davon aus, dass mittlerweile eine ganze Generation von Kindern und Jugendlichen – und zwar weltweit – von Computerspielen infiziert ist. Von Erwachsenen ganz zu schweigen. Gemessen an der Dimension der Angelegenheit spiegelt sich dies in den Medien meinem Eindruck nach nicht adäquat wider.

Insbesondere die Probleme derjenigen Kinder und Jugendlichen, die mit dem scheinbar so harmlosen Spiel wie minecraft (s. S. 24) in das Geschäft einsteigen, werden oft erst erkannt, wenn es zu spät ist. Deren Erziehungsberechtigte, die plötzlich Verhaltensveränderungen bis eben Verhaltensstörungen an ih-

ren Kindern feststellen, die sich nicht mit ein paar mahnenden Worten aus der Welt schaffen lassen, fühlen sich nicht selten überfordert.

Oft passiert erst etwas, wenn die Kinder und Jugendlichen bereits gänzlich aus der Bahn geworfen sind, wenn also deutliche pathologische Anzeichen vorliegen. (s. Kasten unten)

Ein brillantes Geschäft

Warum die Politik nicht reagiert, mag auch daran liegen, dass das Ganze nicht nur zu einem veritablen Geschäft einiger Konzerne geworden ist, sondern bereits einen ganzen Industriezweig ausmacht. Der Auftritt der

Kanzlerin auf der größten Computer-Spiele-Messe in Deutschland spricht Bände. Eine Woche im August d. J. kamen hunderttausende (350 000!) von Jugendlichen und jungen Erwachsenen ins Kölner Messezentrum, um sich über die Neuheiten zu informieren. Die ganze Stadt im Spieler_innenrausch, die an den Abenden für die jungen Leute, die zu Tausenden in Camps untergebracht waren, auf etlichen Freilichtbühnen ein kulturelles Angebot bereithielt.

Welche Dimension die Geschäfte der Computer-Spielebranche angenommen haben, kann man leicht auf der Homepage des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) nachlesen. Die Pressemeldung vom April dieses Jahres jubelt:

- Umsatz des Gesamtmarkts für Computer- und Videospiele sowie Gaming-Hardware bleibt konstant bei 2,9 Milliarden Euro
- Erstmals durchbricht der Umsatz mit Computer- und Videospiele in Deutschland die

Grenze von 2 Milliarden Euro

- Umsatzrückgang bei Spielekonsolen und Gaming-Peripherie
- Teilmarkt für virtuelle Güter und Zusatzinhalte legt mit 17 Prozent Umsatzwachstum besonders stark zu.

Das sollte uns aufhorchen lassen. Der Trend zu mehr und immer ausgefeilteren Spielen ist also ungebrochen. Er lässt erahnen, was auch in Zukunft zu erwarten ist, wenn nicht massiv die Politik, aber vor allem auch wir Pädagog_innen uns einmischen. Wir haben doch die Aufgabe, junge Menschen auf ein Leben vorzubereiten, das Herausforderungen bereit hält, die sich nicht mit Computerspielen bewältigen lassen.

Dass das nicht ganz einfach ist, ist unbenommen, denn die Schnittstelle zwischen Computerprogrammen als Arbeitswerkzeug und eben Spielen mit Gefahren wie benannt ist nicht immer leicht zu erkennen und die Bereiche überlappen sich nicht selten. Hinzu kommt, dass die Industrie und industrienahen Stiftungen, die sich als Förderer von Bildung ausgeben, auf allen Ebenen versuchen, die öffentliche Meinung pro Computerisierung an der Schule voranzutreiben.

Berlin, 4. April 2017 – Der Markt für digitale Spiele konnte 2016 weiter kräftig wachsen: Im vergangenen Jahr wurden mit Games für PC, Konsole, Handheld, Smartphone und Tablet sowie Gebühren für Online-Netzwerke wie PlayStation Plus und Xbox Live Gold 2,13 Milliarden Euro umgesetzt. Im Vergleich zu 2015 entspricht dies einer Steigerung von 7 Prozent. Damals betrug der Umsatz noch 1,99 Milliarden Euro. Der Markt für Spielekonsolen und entsprechende Peripherie wie Gamepads verzeichnete dagegen einen Rückgang um 15 Prozent auf 747 Millionen Euro. Das gab heute der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware auf Basis von Daten des Marktforschungsunternehmens GfK bekannt. Der Gesamtmarkt, bestehend aus Computer- und Videospiele, Gebühren für Online-Netzwerke, Hybrid Toys sowie Spielekonsolen und Peripherie, entwickelte sich 2016 insgesamt stabil: Wie bereits 2015 wurden auch 2016 2,9 Milliarden Euro in Deutschland in diesem Bereich umgesetzt.

„Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele ist 2016 weitergewachsen und hat damit die positive Entwicklung der vergangenen Jahre fortgesetzt“

FELIX FALK,
Geschäftsführer BIU



Das Wort vom digitalen Legastheniker, mit dem dann die Lehrer_innenschaft etikettiert wird, macht die Runde, genauso wie der Vorwurf im Raum steht, man sei fortschrittsfeindlich eingestellt, wenn man nicht rückhaltlos die angebotenen technischen Instrumente einsetzt.

Um solch einer Rund-Um-

schlag-Kritik nicht auszuweichen, beginnen wir in dieser Ausgabe die Diskussion mit einem Interview mit unserem Kollegen Kay Anker vom Friedrich-Ebert-Gymnasium in Harburg, der am Beispiel von minecraft zeigt, dass dieses Spiel als Werkzeug für durchaus sinnvolle Erkenntnisziele taugt (s. Interview

TABELLE 1

Diagnosekriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, 2015)*

Kriterium 1	übermäßige Beschäftigung (z. B. gedankliche Vereinnahmung durch Computerspiele)
Kriterium 2	Entzugssymptomatik (z. B. Reizbarkeit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit), wenn das Spielen wegfällt
Kriterium 3	Toleranzentwicklung (z. B. Bedürfnis nach zunehmend längeren Spielzeiten)
Kriterium 4	erfolglose Versuche, das Spielen zu kontrollieren
Kriterium 5	Interessenverlust an früheren Hobbys und Freizeitbeschäftigungen (als Ergebnis des Spielens)
Kriterium 6	Fortführung eines exzessiven Spielens, trotz Einsicht in die psychosozialen Folgen
Kriterium 7	Tauschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens
Kriterium 8	Nutzen von Spielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (z. B. Gefühl der Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Ängstlichkeit)
Kriterium 9	Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, der Arbeitsstelle oder Ausbildungs-/Karrieremöglichkeit aufgrund des Spielens

Eine Störung liegt vor, wenn 5 von 9 Kriterien in den letzten 12 Monaten erfüllt waren (Quelle: www.aerzteblatt.de/17m0419)

gamescom 2017 – Schlussbericht
26. August 2017, Köln



gamescom 2017 knackt eigenen Rekord: Über 350.000 Besucher feiern „The Heart of Gaming“

- * gamescom begeistert über 350.000 Besucher
- * Internationaler als je zuvor: Besucher aus 106 Ländern zu Gast in Köln
- * Position als Europas Businessplattform Nummer 1 der Gaming-Branche bestätigt: 30.700 Fachbesucher
- * Neue Bestmarke: 919 Unternehmen (+5 Prozent) aus 54 Ländern
- * gamescom-Woche mit starkem Konferenzprogramm: gamescom congress, SPOBIS Gaming & Media sowie devcom (...)

Mehr Gaming geht nicht: Die gamescom 2017 überzeugte einmal mehr durch ein plattformübergreifendes Ausstellungsangebot. Auf einer erneut erweiterten Bruttofläche von 201.000 Quadratmetern (+4 Prozent) sorgten Konsolen-, Mobile-, Online-, PC-Gaming, Virtual Reality und eSports, als eines der Top-Themen, für Be-

geisterung bei Spielefans aus aller Welt. Neben den spektakulären Präsentationen der Aussteller waren auch die social media stage powered by BMVI (Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur), das cosplay village, der gamescom campus, family & friends sowie viele weitere Outdoor- und Indoor-Aktionen beliebte Treffpunkte der Besucher. Partnerland der gamescom 2017 war Kanada. (...)

Felix Falk, Geschäftsführer des BIU, dem Verband der deutschen Games-Branche und Träger der gamescom: „Die gamescom 2017 war ein Erfolg auf allen Ebenen. Der erneute Rekord bei Besuchern und bei der Anzahl der Aussteller sowie die weiter gestiegene Internationalität unterstreichen eindrucksvoll den Status der gamescom als weltgrößtes Event rund um Computer- und Videospiele. Die Eröffnung durch Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel sowie die erstklassig besetzte Wahlkampf-Arena verdeutlichten sowohl den einmaligen Erfolg der gamescom als auch die deutlich gestiegene Anerkennung von Games als wichtigem Wirtschaftsfaktor, Innovationstreiber und Kulturgut.“ (...)

Den Abschluss der gamescom-Woche 2017 bildet erneut das beliebte gamescom city festival. Noch bis zum 27. August 2017 heißt es auf dem Neumarkt, dem Rudolfplatz und dem Hohenzollernring: Bühne frei für Games, Music, Street Food! Auch in diesem Jahr bot das gamescom city festival Entertainment pur. Deutlich über 100.000 Besucher zusätzlich werden zum gamescom city festival in der Rheinmetropole erwartet

S. 26); es bleibt aber die Frage, ob damit nicht gerade erst noch ein weiteres Türchen geöffnet wird, um die Kinder und Jugendlichen spielaffin zu machen.

Von infiziert zu pathologisch

Angesichts der als bedroht anzusehenden psychischen Gesundheit einer steigenden Zahl von Jugendlichen und Kindern durch den exzessiven Computerspiele-Konsum befasst sich zunehmend die Medizin mit diesem Phänomen. Die gesundheitlichen Folgen sind in jüngster Zeit Gegenstand medizinisch-klinischer Untersuchungen. Die Forscher* kommen zu dem Ergebnis, dass bei 5,7 Prozent

der Kinder und Jugendlichen in der Altersgruppe der 12- bis 25-Jährigen in Deutschland eine Störung durch Spielen von Internetspielen – online wie offline (engl. IGD-Internet Gaming Disorder) – festzustellen ist. Dabei zeigte sich für männliche Befragte eine deutlich höhere Betroffenheitsrate (8,4 Prozent) als bei weiblichen (2,9 Prozent). Darüber hinaus wurden signifikante Zusammenhänge in Bezug auf ein niedriges Lebensalter, eine höhere Depressivität, höhere Ängstlichkeit und häufigere Vernachlässigung sozialer Kontakte wegen der Computernutzung beobachtet. Angesichts der Dimension dessen, was da prägend auf

eine ganze Generation einwirkt, ist es schon erstaunlich, dass die zitierten Zahlen nach Angaben der Verfasser der Studie Ergebnis der ersten Untersuchung dieser Art in Deutschland sind.

Die objektiven Befunde dieser Studie, gepaart mit unseren subjektiven Erfahrungen sollten uns mehr als aufhorchen lassen.

JOACHIM GEFFERS

*Lutz Wartburg, Levente Kriston, Rainer Thomasius: Prävalenz und psychosoziale Korrelate von Internet Gaming Disorder, in: Deutsches Ärzteblatt, Juni 2017, S. 419-24. Nach Angaben der Verfasser handelt es sich um die erste Untersuchung dieser Art in Deutschland. Die Ergebnisse basieren auf einer repräsentativen Stichprobe mit 1531 Proband_innen im Alter von 12 bis 25