



SPiegel-Titel 3/2014

„Es stimmt: Wir lernen besonders gut im Spiel, ob gewollt oder nicht. Umso wichtiger ist es, die neuen Möglichkeiten nicht blind dem Profit zu überlassen.“

BERTRAND ZUNKER, LEIPZIG

Disorder erfährt zunehmend klinische Anerkennung. Relevante Anteile der Bevölkerung weisen diese psychische Störung auf, und inzwischen müssen immer mehr Ressourcen des Gesundheitssystems aufgewendet werden, um computerspielsüchtige Personen zu behandeln. Diese Fakten werden auf unverantwortliche Weise verschwiegen. Im Gedächtnis bleibt ein Artikel, der sich wie ein Werbetext für Computerspiele liest. Schade, wieder eine Chance auf eine differenzierte Darstellung vertan.

PROF. DR. CHRISTIAN PFEIFFER, HANNOVER,
KRIMINOLOGISCHES FORSCHUNGS-INST. NIEDERS.
PD DR. HANS-JÜRGEN RUMPF,
UNIVERSITÄT ZU LÜBECK

Strategiespiele gibt es auf dem Brett, Lesen von Büchern erhöht die Konzentration und der Klinik-Clown lässt das Herz der kleinen Patienten höherschlagen. Alles garantiert ohne Nebenwirkungen.

INES VON KÜLMER, ERLANGEN

Wir sollen also spielen, weil das glücklich macht und es schon fast alle tun. Aber Glück schützt vor Dummheit nicht.

HERBERT RÄBEL, NÜRNBERG

Wer nach dem Studium des Buchs von Manfred Spitzer „Digitale Demenz“ immer noch der Meinung ist, dass Spielen klug macht, ist entweder uneinsichtig oder lernresistent.

FRANZ ENGERT, LAUDA-KÖNIGSHOFEN

Nach mehr als zwei Dekaden der Kriminalisierung und Denunziation als potentieller Amokläufer bereitet mir diese Aufklärung eine lang ersehnte Genugtuung.

TOBIAS BRANDNER, AUGSBURG

Leider erwähnen Sie nicht, dass das Buch der von Ihnen zitierten Jane McGonigal in den USA und Großbritannien von der seriösen Presse äußerst zurückhaltend besprochen wurde. Unter anderem wurde kritisiert, dass McGonigals positive Einschätzung der Auswirkungen von Computerspielen völlig aus der Luft gegriffen sei und in ihrem Buch nicht hinreichend belegt werde. McGonigal hat 2005 einen Innovationspreis vom Berufs- und Interessensverband der Computerspieleentwickler in den USA gewonnen. Das Buch ist der Versuch, mit abstrusen halbwissenschaftlichen Behauptungen Computerspiele salonfähig zu machen, um das Geschäft der Games-Industry (zu der McGonigal ja auch gehört) weiter zu optimieren.

KARIN THIESEN, PULHEIM (NRW)

An der frischen Luft, mit Bewegung am Nachmittag, da findet die wirkliche Welt statt! Nicht innerhalb der eigenen vier Wände. Was soll da denn „klug“ machen?

ROLF SCHÄFER, BREMERHAVEN

Nr. 3/2014, Spielen macht klug: Warum Computerspiele besser sind als ihr Ruf

Verkehrte Welt

Sie singen mir zu sehr das Hohelied der Spieleindustrie. Niemand bezweifelt, dass gelegentliches Spielen mit elektronischen Medien zur Zerstreung lustig ist und den Menschen erfreut, statt ihm zu schaden. Kinder, die sieben Stunden am Tag damit verbringen, belasten sich einseitig, ihr Gehirn entwickelt bestimmte Funktionen nicht, und sie büßen eventuell auch die Fähigkeit zur Empathie ein.

DR. ERNST-OLAV RUHLE, DÜSSELDORF

Trotz meines 25 Jahre andauernden Konsums von Computerspielen, darunter auch ein erheblicher Anteil Ego-Shooter, hege ich weder Amokphantasien, noch befinde ich mich in der sozialen Isolation. Mein hohes Konzentrations-, Abstraktions- und Reaktionsvermögen hat mir zu zwei überdurchschnittlichen Examina verholfen.

DR. JAN STEFAN LÜDDE, MÜNSTER (NRW)

Großartige Gestaltung und tolle Darstellung der Informationen. Kompliment.

CHRISTOPH RUNNE, ZÜRICH

Wenn mein elfjähriger Sohn mit seinen Freunden Multiplayer-Spiele spielt, hören wir angeregten Austausch und Gelächter der Jungs durch die Tür dringen. Ich kann Ihre Aussage bestätigen, dass viele Spiele kommunikativ sind. Kaum einer von den Eltern, die die Spiele grundsätzlich ablehnen, beschäftigt sich tatsächlich mit deren Inhalt und Qualität und schaut dem Kind einfach mal länger beim Spielen zu.

BIRGIT KRUSE, HAMBURG

„Ich will nur zocken und pennen ... ich leb in einer virtuellen Welt, das ist das Leben, was mir so gefällt“, singen „Die Lochis“. Als Vater dreier Jungen kann ich das voll bestätigen – ohne Reglementierung hört das Computerspielen einfach gar nicht mehr auf. Es ist eine verkehrte Welt, in der Eltern ihre Kinder zu ein-

mals attraktiven Freizeitangeboten überreden müssen, immer gefolgt von der Frage: „Dürfen wir danach wieder Computer spielen?“ Dabei sind die resultierenden Defizite längst bekannt, deshalb kann ich mich Ihrer Lobpreisung in keiner Weise anschließen. Mindestens braucht es eine Mediengesetzgebung, die vorschreibt, dass jedes Spiel ohne Verlust des Erreichten sofort unterbrochen werden kann – gegen „Nur noch das Level“ –, und die



Szene aus „Battlefield“

es Erziehungsberechtigten ermöglicht, Obergrenzen der Spieldauer festzulegen.

PROF. DR. JAN HEMMING, KASSEL

Spielen macht klug, wer würde dem widersprechen wollen? Dieser Artikel ist jedoch tendenziös und damit aus wissenschaftlicher Sicht wertlos. Einige seiner Schlussfolgerungen: Computerspielen fördert das Denken und Lernen, gewalthaltige Spiele machen nicht aggressiv, und im Hinblick auf ihr Suchtrisiko sind Computerspiele genauso harmlos wie nachmittägliche Fußballspiele. Jahrzehnte der Medienwirkungsforschung belegen jedoch das Gegenteil: Je mehr gespielt wird, desto schlechter fallen die Schulleistungen aus, gerade dann, wenn das Computerspielen andere Aktivitäten verdrängt. Gewalthaltige Spiele erhöhen nachweislich (in Zusammenspiel mit anderen Faktoren) das Risiko für Aggressivität und Gewalttäterschaft. Die Diagnose Computerspielsucht oder auch Internet Gaming