



Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz  
Fachgebiet Multimedia Kommunikation  
Technische Universität Darmstadt

Vorstandsvorsitzender htcc e.V.

## MEINUNG

### Computerspiele: Fluch oder Segen für die Gesellschaft?

1958 entwickelte der amerikanische Physiker William Higinbotham eines der ersten Computerspiele: „Tennis für zwei“ bestand aus zwei Strichen und einem Punkt. Heute werden in Computerspielen ganze Welten relativ realitätsnah virtuell nachgestellt. Die Computerspiele Industrie ist zu einem gigantischen Industriezweig herangewachsen. Ihr Umsatz liegt bei jährlich mindestens 20 Milliarden Euro. Computerspiele zählen zu einer der einflussreichsten Freizeitbeschäftigungen der modernen Gesellschaft. Durch das Internet ist es möglich, sich gemeinsam mit anderen Spielern in virtuellen Welten aufzuhalten. Die Spieler sitzen dabei meist (nahezu) bewegungslos, jedoch keineswegs emotionslos vor ihren Monitoren. Besonders bei Jugendlichen lässt sich beobachten, dass sich ihr Alltag durch Computerspiele stark verändert.

In der Vergangenheit wurden immer wieder die negativen Auswirkungen von Computerspielen oder auch Games angemahnt: Computerspiele fördern den Abbruch sozialer Kontakte und die soziale Vereinsamung, Computerspiele beeinträchtigen die Entwicklung des Gehirns, Computerspiele führen aufgrund des Bewegungsmangels zu gesundheitlichen Problemen wie Haltungsschäden und Fettleibigkeit, Computerspiele wirken sich negativ auf das Konzentrationsvermögen aus, Computerspiele machen abhängig und vieles mehr. Häufig wird Computerspielen auch die Förderung von aggressivem Verhalten zugeschrieben. In diesem Zusammenhang werden insbesondere so genannte Ego-Shooter-Games diskutiert, bei denen der Spieler sich aus der Perspektive eines menschlichen Spielcharakters durch eine dreidimensionale Welt bewegt und das Ziel hat, möglichst viele „Feinde“ zu eliminieren. Diese negativen Seiten von Computerspielen lassen sich nicht wegre-den. Sind Computerspiele also ein Fluch für die Gesellschaft?

Ohne jede Frage sind Computerspiele dann schädlich, wenn sie zu exzessiv konsumiert werden – zuviel von etwas war aber noch nie gut. Nur weil bestimmte Arten von Games eventuell aggressiv machen, dürfen Computerspiele keinesfalls per se in die Negativschublade gesteckt werden. Computerspiele, richtig eingesetzt, bergen große Vorteile für die zukünftige Entwicklung der Gesellschaft in sich: Mit Computerspielen können bestimmte kognitive und auch emotionale Kompetenzen gefördert und trainiert werden. So helfen zum Beispiel Lernspiele, Kindern und Jugendlichen Wissen spielerisch zu vermitteln. Mit Hilfe solcher „ernster“ Spiele machen

TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

KOM



htcc

KIMK

Spielende bzw. Lernende Erfahrungen, die ihnen ohne den Einsatz der Computerspiele verschlossen blieben; etwa wenn sie „live“ am Bau der Pyramiden in Ägypten oder bei einer Senatsversammlung im alten Rom teilnehmen können, virtuell in einem Raumkreuzer durch unser Sonnensystem fliegen oder in einer Stunde die Evolution der Menschheit hautnah miterleben.

Auch von der Wirtschaft werden Simulationsspiele zur Aus- und Weiterbildung und zum Training sehr erfolgreich eingesetzt, so etwa bei der Ausbildung und dem Training von Piloten in Flugsimulatoren. Technologien, Methoden und Konzepte aus dem Bereich der Computerspiele finden schon heute in vielen gesellschaftlich relevanten Gebieten wie dem Gesundheitssektor und der Medizin, bei der Planung von Verkehrsnetzen und Städten oder in der Tourismus- und Kulturbranche breite Anwendung. Dennoch steckt die Nutzung dieser „ernsten“ Anwendungen bisher noch in ihren Kinderschuhen. Ein Grund dafür ist unter anderem, dass erforderliche Werkzeuge derzeit häufig noch nicht zur Verfügung stehen. Ich sehe hier ein enormes Entwicklungspotential. Die so genannten „Serious Games“ und deren Einsatzmöglichkeiten werden die zukünftige Entwicklung unserer Gesellschaft in breitem Maße – und vor allem positiv – beeinflussen.