

Computer wirken positiv!

Die verkannten Genies

Spielefans werden oft als unkommunikative Stubenhocker dargestellt. Alles gar nicht wahr, sagt die US-Spieleindustrie, und wehrt sich mit einer eigenen Studie: Demnach sind Gamer sportlich, belesen und vielseitig interessiert.

5 Spielegegner machen Computerspiele gern für nahezu alle Probleme der Menschheit verantwortlich: Die Games sollen dumm, dick und aggressiv machen. Nun schlägt die Spieleindustrie zurück: Der US-Branchenverband ESA hat eine eigene Studie in Auftrag gegeben - und darin stellt sich die Lage etwas anders dar. Amerikanische Gamer, so das Ergebnis, treiben Sport, engagieren sich ehrenamtlich und sind politisch und kulturell interessiert.

10 Die Befragten, mehr als 800 erwachsene Gamer, verbringen der Umfrage zufolge durchschnittlich 6,8 Stunden wöchentlich mit Computerspielen. Lesen, Sport, Ehrenamt und anderen Hobbys widmen sie dreimal so viel Zeit. 93 Prozent der befragten Spielefans lesen regelmäßig Bücher oder Tageszeitungen, 62 Prozent gehen häufig ins Konzert, ins Museum oder ins Theater. Mehr als drei Viertel gehen zur Wahl. Für Douglas Lowenstein, den
15 Präsident der ESA, sind die Ergebnisse keine Überraschung: "Wer Spielefans nach wie vor als Faulenzer darstellt, die nur Games im Kopf haben, lebt in einer Fantasiewelt."

Für Diskussionsstoff dürften vor allem die Ergebnisse zum Thema Sport sorgen: In den USA tobt schon seit Längerem eine Debatte darum, ob Games für die wachsende Verfettung der amerikanischen Jugend verantwortlich sind. Verschiedene Studien, unter anderem der
20 Universität Texas, des Children's Hospital of Philadelphia und des British Market Research Bureau, haben einen Zusammenhang zwischen Videospielekonsum und Übergewicht festgestellt.

Laut der ESA-Studie jedoch treiben 79 Prozent der Spieler durchschnittlich 20 Stunden Sport monatlich. "Fettleibigkeit ist ein schwerwiegendes nationales Problem, für das es keine
25 einfachen Antworten gibt", sagte Lowenstein. "Aber es ist gut zu wissen, dass so viele Spieler Sport treiben und dass ihre Liebe zu Games sie nicht faul gemacht hat."

(SPIEGEL ONLINE - 12. Januar 2005 – Text gekürzt)

Computer wirken negativ!

Schlechte Noten für Computerspieler

Münchener Wissenschaftler haben anhand der internationalen PISA-Daten festgestellt, dass die meisten Kinder, die zu Hause über einen Computer verfügen, schlechter in der Schule sind als Altersgenossen ohne PC. Und auch der Einsatz der Geräte in der Schule selbst hat eher negative Auswirkungen auf die so genannten PISA-Basiskompetenzen Lesen, mathematische und naturwissenschaftliche Grundbildung sowie die Fähigkeit zum Lösen fächerübergreifender Probleme.

Die Ausstattung der Schulen mit Computern kann sich durchaus lohnen – jedoch nur, wenn die Geräte klassische Unterrichtsformen nicht zu sehr verdrängen. Auch sollten Investitionen in Rechner nicht dazu führen, dass die Schule sich zum Beispiel keine neuen Lehrbücher mehr leisten kann. Deshalb, so Wößmann, sollte es keinen großflächigen intensiven Einsatz der Rechner in Schulen geben. „Wir benötigen nicht unbedingt mehr Computer, sondern ihren wirkungsvolleren Einsatz.“

Die Computer werden zu Hause nicht in erster Linie zum Lernen verwendet, sondern zum Spielen – und zwar „auf Kosten des Lernens“, wie Wößmann erklärt. Damit bestätigt das ifo Institut eine kürzlich veröffentlichte Untersuchung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Die Studie hatte gezeigt, dass die Schulnoten mit dem Ausmaß des Medienkonsums – Fernsehen und Computerspiele – zusammenhängen. Je mehr Zeit die Jugendlichen und Kinder vor dem Fernseher oder dem Computer sitzen, desto schlechter sind die Noten.

Eine der wichtigsten Veränderungen im Leben der Kinder, die hinter dieser Entwicklung stecken, ist das Computerspielen, so Pfeiffer. Eine Studie der Ruhr-Universität Bochum deutet ebenfalls in diese Richtung. Bei einer Untersuchung mit fast 300 Schülern zwischen 13 und 17 Jahren stellte Nikolaos Kyriakidis fest, dass die Computerspiele in über 50 Prozent der Fälle auf Kosten von Lernen, Hausaufgaben und Schlaf gespielt werden.

Gerade die umstrittenen Ego-Shooter mit ihren häufig aufwühlenden Bildern führen Erkenntnissen von Hirnforschern zufolge zu Konzentrationsmängeln bei den Kindern, erklärte Pfeiffer kürzlich dem Magazin Game Face. So scheint es, als könnten sich jene, die nach dem Lernen zum Fußballspielen gehen, später besser an den Stoff erinnern, als Schüler, die ihre Zeit mit einem Videospiel verbringen. „Zu viel Fernsehen und Computerspielen“, so Pfeiffer, „macht Kinder dick, krank, dumm und traurig“.

(sueddeutsche.de - 05. Oktober.2005 – Text gekürzt)