

# Die Gefahren von e-Games

Bei den heute verbreiteten Anwendungen geht von den elektronischen Spielen (e-Games) überwiegend keine lernförderliche Wirkung aus. Typischerweise spielen die geistig am wenigsten Leistungsfähigen und die schlechtesten Schüler am meisten. Wegen des vorherrschenden Mangels an Spielkultur tragen e-Games eher zur Verdummung und sozialen Desintegration bei. Die heutigen Kenntnisse und Marktangebote reichen aber schon aus, e-Games für das Lernen einschließlich der geistigen Fitness nutzbringend einzusetzen. Die dafür nötige Kompetenz lässt sich relativ rasch erwerben.

## e-Games als Gefahr für gesellschaftliche Integrationsbemühungen

Unterstützung von Egoismus, Größenwahn, Unmenschlichkeit und Zerstörungswillen. Damit werben nicht wenige Vertreiber von e-Games, also Spielen auf dem PC oder auf Konsolen, unverblümt mit ihren Aussagen (siehe Fenster).

Diese frontalen Angriffe auf Grundwerte moderner demokratischer Gesellschaften richten sich gegen deren zentrale Erziehungsbemühungen. Derartige e-Games unterlaufen das Ideal, alle Bürger so in die Gesellschaften zu integrieren, dass sie sich in ihnen aufgehoben fühlen und sie mitgestalten können.

### Beispiele von Werbung für e-Games:

„Werde zum Elite-Attentäter!“, „Am Ende wird nichts als Chaos herrschen ...“, „Buzz! macht dich zum Star der Show“, „Stürze dich in knallharte Kämpfe gegen riesige Kreaturen und furchterregende Gegner. Opfere alles und triff skrupellose Entscheidungen, um die Menschheit zu retten“, „Eine neue Actionheldin ist da: Bayonetta. Böse sein hat sich noch nie so gut angefühlt.“

## e-Games als Gefahr für das Wohlergehen in der Wissensgesellschaft

Nicht alle e-Games bedrohen wichtige Werte für ein friedliches Zusammenleben in einer globaler werdenden Welt. Aber unabhängig von ihren Inhalten scheint die Zeit, die man ihnen widmet, genau die Fähigkeit der Bürger herabzusetzen, welche die sich zu Wissensgesellschaften wandelnden Staaten nach umfangreichen Studien am meisten bestimmen:

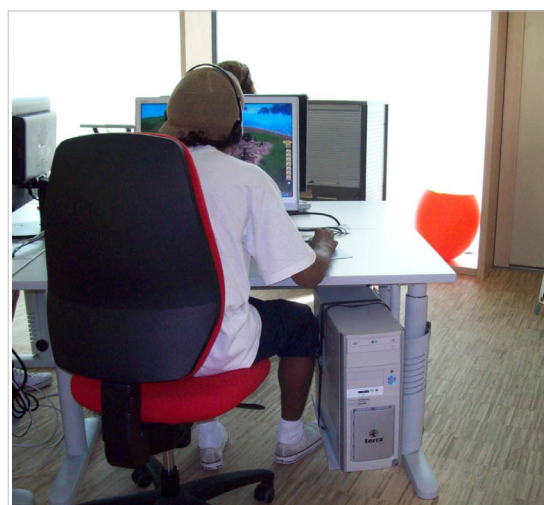


Foto Anne-Kathrin Lindner

die geistige Fitness. So sind die jährlichen pro-Kopf-Einkommen und die wirtschaftlichen Zukunftssicherungen der Gesellschaften am höchsten, die Bildungs- und Gesundheitssysteme da am besten, die Rechtssysteme am fairsten und Korruptionen am geringsten, wo die Bürger die höchsten Werte in Tests erreichen, in denen sie schnell, umsichtig, präzise und konzentriert sein müssen – in Tests für fluide Intelligenz [1,2].

Da die Gesellschaft genau die geistige Fitness ihrer Bürger braucht, belohnt sie auch die am meisten, die geistig am fittesten sind. Diese erhalten mehrheitlich gute Noten in der Schule und im Beruf Arbeitsplätze und hierbei sogar eher die gut bezahlten Stellen [2]. Körper und Psyche

lohnen es den geistig fitten Bürgern zudem mit einem hohen Niveau an körperlicher und mentaler Gesundheit, langer Selbstständigkeit im Alter und Tendenzen zur Langlebigkeit.

Aber genau die mentale Fitness, das zentrale Merkmal für erfolgreiche Menschen in erfolgreichen Wissensgesellschaften, die im internationalen Wettbewerb bestehen können, scheint sich nicht mit häufigem und intensivem Spielen zu vertragen. So zeigte die Erhebung von Wocken [in 3], die an 13.099 Schülern der fünften Klasse durchgeführt wurde, dass die Kinder mit dem geringsten Niveau an Schulbildung (Förder-, Haupt-, Gesamtschule, Realschule, Gymnasium) und fluider Intelligenz täglich am längsten am Computer spielen. Neumann & Neumann wiesen in einer Studie über mehr als 700 Gymnasiasten nach, dass die mit dem höchsten Medienkonsum – zusammengesetzt aus Fernsehen und Computergebrauch - die schlechtesten Noten erhielten [4].

### **Trägt zunehmende Verbreitung von e-Games zum gesellschaftlichen Niedergang bei?**

Nicht zuletzt wegen ihrer Ästhetik und realitäts-treuen Zeitabläufe verdrängen e-Games die traditionellen Spiele wie Brett- und Kartenspiele und nehmen einen immer größeren Raum in unserem Leben ein. Sie werden in der Zukunft erheblich an Einfluss gewinnen. Das geht daraus hervor, dass sie immer mehr Anwender finden und dass es ständig mehr Produkte gibt. Bereits im Jahr 2006 wurde im Internetspiele-Archiv eine Liste mit ca. 10.000 e-Games veröffentlicht [in 3]. Zurzeit sollen jährlich 3.000 Spiele dazu kommen. Und noch mehr ist zu berücksichtigen, dass wir von den 2/3 unserer wachen Lebenszeit nur 20 % im Beruf verbringen und 80 % Freizeit haben. Je mehr man sich den Versuchungen der ästhetisch zunehmend perfekten e-Games hingibt und sich in ihre virtuelle Welt mit mehr anerkennender Erfolgsmeldung hineinziehen lässt, desto

untauglicher wird man für die Realität.

Aus den dargestellten Überlegungen und empirischen Studien ergibt sich diese Schlussfolgerung: Sich unkritisch den e-Games hinzugeben, verhindert die Integration in die Wissensgesellschaft und ihre Mitgestaltung und macht einen darüber hinaus sogar zur gesellschaftlichen Belastung.

Dr. Siegfried Lehl, Präsident  
GfG Gesellschaft für Gehirntraining e.V.  
Eva-Maria Singer  
Bildungszentrum Stadt Nürnberg  
eva-maria.singer@stadt.nuernberg.de



*In der Dezember-Ausgabe von GEISTIG FIT werden wir uns mit den Chancen von e-games befassen. Mit positiven Wirkungen bestimmter Angebote. Aber auch mit positiven Möglichkeiten, die noch erschlossen werden können.*

### **Quellennachweis**

[1] Lynn R, Vanhanen T (2002) IQ and the wealth of nations. Westport, CT: Praeger. - [2] Rindermann H (2006) Was messen internationale Schulleistungstudien? Psychol Rdschau 57: 69-86. - [3] Lehl S (2006) Spielen für die geistige Fitness in Ausbildung, Beruf und Alltag. Geistig fit 6: 3-5; (2007) 1: 12-13. - [4] Neumann H, Neumann P (2007) Ernährung und Bewegung von Schülern. Resultate einer Querschnittstudie am Lessing-Gymnasium Mannheim. Deut Med Wschr 132 (51/52):2736-2742.

**Außerordentliche  
Mitgliederversammlung**



der Gesellschaft für Gehirntraining e.V.

am **24.10.2009** von 11 bis 13 Uhr  
in **Augsburg**, im Hotel Riegele  
(gegenüber dem Hauptbahnhof)