

Zur Zukunft digitaler Spiele und ihrer Nutzer in Deutschland

Prof. i.R. Dr. Dr. h.c. Günter L. Huber

Vorrede in eigener Sache

Der Verein "Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V." versucht seit 10 Jahren Politik und Öffentlichkeit darauf aufmerksam zu machen, dass digitale Kriegs- und Verbrechen Spiele die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährden und sie süchtig machen können. Von Seiten der Politik erhielten wir mehrfach die beruhigende Antwort, Deutschland habe doch das beste Jugendschutzgesetz. Die Spieleindustrie und ihre Lobbyarbeiter/innen haben jedoch immer Möglichkeiten gefunden, auch mit abscheulichen Produkten einen milliarden schweren Markt zu schaffen und zu behaupten. Ein großartiger Erfolg war die Ausrufung digitaler Spiele als "Kultur"-Gut. Über die weitere Entwicklung der digitalen "Leitkultur" haben wir uns keinen Illusionen hingegeben, doch die Geschwindigkeit hat uns überrascht. So stehen wir jetzt an einem Punkt existentieller Entscheidungen für den Verein. Die folgenden Überlegungen können je nach individuellem Standpunkt als kommerzielle Utopie oder pädagogische Dystopie gelesen werden.

Aufbruch oder "Weiter so"?

Unter diesem Dilemma sehen viele Kommentatoren die neue Bundesregierung. Aufgrund des Koalitionsvertrags steht auch der Verein "Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V." vor der gleichen Frage. Können wir uns weiter mit problematischen Wirkungen und der Verbreitung von digitalen Kriegs- und Verbrechen Spielen beschäftigen und für die Förderung des Kinder- und Jugendmedienschutzes einsetzen? Behindern wir damit nicht die Bemühungen der neuen Regierungskoalition um ein level playing field für die deutsche Spiele-Industrie und ihre Entwickler? Gefährden wir den Entwicklerstandort Deutschland statt ihn stärken zu helfen?

Im Koalitionsvertrag vom 7. Februar 2018 (KV) stellen die Regierungspartner in Aussicht:

"1955 Mit Blick auf vergleichbare europäische Länderförderungen und im Interesse eines
1956 level playing fields wollen wir eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger
1957 digitaler Spiele einführen, um den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken und
1958 international wettbewerbsfähig zu machen."

Das Dilemma des Vereins wird verschärft durch die weiteren im KV zugesicherten Förderungsmaßnahmen:

"2171 Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an.
2172 Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung
2173 sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig voll-
2174 ständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der
2175 Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen."

Gerade wenn man auf der Grundlage pädagogischer und psychologischer Erkenntnisse argumentiert, kann man doch der Förderung sportlicher Betätigung von Kindern und Jugendlichen

keine unfairen Hemmnisse in den Weg legen! Noch dazu, wenn es um die Schulung von Fertigkeiten geht, die "nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind" !

Die Spieleindustrie lässt in einschlägigen Medien die Bedeutung ihrer Produkte für die Förderung von Geschicklichkeit und Denkvermögen unterstreichen. Im einzelnen werden Regelverständnis, taktisches Verständnis und Verhalten, Raumorientierung und Reaktionsgeschwindigkeit genannt – zweifellos Fertigkeiten, die nicht nur für Fahrer von Lieferdiensten und Armeeingehörige vorteilhaft sind.

Hinzu kommt noch der oft völlig unterschätzte Beitrag von Gaming zur körperlichen Ertüchtigung. Ingo Forböse, Professor an der Deutschen Sporthochschule Köln, berichtet aus seiner Studie:

"Der Cortisolspiegel liegt ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern. Dazu kommt noch ein sehr hoher Puls, teilweise liegt die Herzfrequenz zwischen 160 und 180 Schlägen pro Minute, das entspricht einem sehr, sehr schnellen Lauf, fast einem Marathonlauf. Dazu kommen noch die hohen motorischen Ansprüche, deswegen ist der eSport aus meiner Sicht anderen Sportarten mindestens ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen."

Also noch einmal: Können wir wirklich etwas einwenden gegen elektronische Spiele als Breitensport? Um welche Spiele geht es denn beim eSport? "Dota 2" und "League of Legends" sind nach "gamblingsites.com" 2018 die beliebtesten Multiplayer Online Battle Arena Spiele. Beide sind freigegeben ab 12 Jahren. Dazu kommt noch "Counter Strike", der beliebteste und auf LAN-Parties verbreitete Ego Shooter, freigegeben ab 16 Jahren. Wer will wirklich glauben, dass bewaffnete Kämpfe in Szenarien von Märchen-, Mythos- und Fantasywelten oder ein Spiel wie Räuber und Gendarm (so die inhaltliche Beschreibung von Counter-Strike) die "Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit" (§ 14 Jugendschutzgesetz) beeinträchtigen?

Mit solchen Vorbehalten, die nur der Karriere der Kinder und dem internationalen Wettbewerb Deutschlands schaden, muss Schluss sein. Wenn man dann noch erfährt, dass Gamer ab etwa 17 Jahren im Profilager auftreten, aufgrund der hohen Anforderungen aber mit etwa 25 Jahren wieder abtreten, müssen digitale Spiele als Kulturgüter und E-Sport als förderungswürdige Aktivität nach norwegischem Vorbild in den Bildungskanon der deutschen Schulen aufgenommen und künftige Champions so früh wie möglich gefördert werden.

Wir fordern also (ACHTUNG: Satire):

- Ab dem 5. Schuljahr fünf Wochenstunden E-Sport an den deutschen Schulen.
- Wegen der besonderen physischen Beanspruchung zwei zusätzliche Sportstunden für ein E-Sport-spezifisches Aufbautraining.
- Forschungsprogramme und -gelder für wissenschaftliche Untersuchungen der Möglichkeiten und optimalen Formen von Frühförderung des digitalen Spitzensports.
- Einrichtung von E-Sportinternaten und Leistungszentren (Kompetenzzentren für Digitalisierung, Zeile 1733 KV), in denen auch optimale Lehrerfortbildung gewährleistet werden kann.
- Die Ausstattung von interessierten Lehrern mit e-Sport-tauglicher Hardware und geeigneter Software im Rahmen des digitalen Aufrüstungsprogramms der Bundesregierung.

- Vereinbarungen mit den Herstellern zur preiswerten Beschaffung von digitalen Spielen durch Lehrpersonal und Schüler für außerschulisches Training.
- Beschaffung einer Flotte von Bussen für mobile LAN-Parties, da die Aufklärung von Eltern und Lehrern in den üblichen Institutionen immer nur einen kleinen Kreis erreicht und sich untolerierbar lange hinzieht (die internationale Konkurrenz schläft nicht!). Die Erfahrungen der Fa. Airbus mit der digitalen Ausrüstung des A 380 können dabei nützlich sein.
- In jedem Bundesland die Ernennung eines/einer E-Sport-Beauftragten im Range eines/einer Staatssekretärs/Staatssekretärin zur föderalen Koordinierung der Bemühungen der Bundesregierung.
- Schaffung eines nationalen E-Sport-Rats unter Federführung der Staatsministerin Bär. Die E-Sport-Beauftragten der Länder sind Mitglieder in diesem Planungs- und Entwicklungsgremium.
- Nicht zuletzt: Die Finanzierung von Forschung und Entwicklung von Interventionsprogrammen zum Problem möglicher Vorbehalte gegen digitale Spiele und digitalen Sport in der Bevölkerung. Der Verein "Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V." ist bereit, ein solches Projekt zu übernehmen und seine einschlägigen Erfahrungen uneigennützig zum Besten der internationalen Konkurrenzfähigkeit Deutschlands zu Verfügung zu stellen.

Schlussbemerkung

Insgesamt ist festzustellen, dass die angekündigte "digitale Bildungsoffensive" (Zeile 1718 KV) die beschränkten Perspektiven von "digital natives" spiegelt. Der Dialog mit "humanistic natives" hätte vielleicht geholfen, digitale Bildung nicht nur als Umgang mit Einsern und Nullen zu sehen. Schon in den 80er Jahre des vorigen Jahrhunderts wurde in der Tübinger Bildungsforschung das Programm "Kopf und Hand" entwickelt und erprobt, das kognitiven Aktivitäten die "digi" zur Seite stellte. Wie weit und mit welchen Modifikationen auch diese Form der Digitalisierung von Schule heute zu einer ganzheitlichen und kritischen Bildung von Jugendlichen beitragen kann, wäre aber eine andere Diskussion, an der offenbar im Geist der einseitigen Förderung von und durch Wettbewerb (94-mal im KV) keine Interesse besteht.