



Medienkommentar

Gamescom 2017 - Wirtschaftsinteressen auf Kosten der Jugend



Der Markt für Computerspiele boomt: mehr als 1 Milliarde Euro Umsatz im ersten Halbjahr 2017, so die Aussage von Bundeskanzlerin Merkel zur Eröffnung der Computerspielemesse „Gamescom 2017“. Computerspiele – inzwischen offiziell als Kulturgut anerkannt, können (ent-)spannend und lehrreich sein. Andererseits bergen etliche von ihnen viele Gefahren. Welche sind das im Einzelnen? Warum werden diese Gefahren von Politikern übersehen, verharmlost oder sogar ganz verschwiegen?

An der am 26. August zu Ende gegangenen Kölner Computerspielemesse „Gamescom 2017“ wurden auch dieses Jahr wieder zahlreiche Video- und Computerspiele aus aller Welt präsentiert. Mehr als 150 deutsche Spitzenpolitiker von nahezu allen Parteien besuchten die Messe. Die Eröffnung erfolgte gar durch die Bundeskanzlerin Angela Merkel persönlich. Ein mögliches Motiv für dieses erstaunliche Interesse an der Spieleindustrie lässt sich dabei in ihrer Eröffnungsrede zur „Gamescom 2017“ erkennen, in der sie die Spieleindustrie einen „Pfeiler der deutschen Wirtschaft“ nannte. Weiter hob Merkel hervor, digitale Spiele seien gleichzeitig „Kulturgut, Innovationsmotor und Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung“. Merkel wörtlich: „Rund 29.000 Beschäftigte haben einen Umsatz erwirtschaftet, der im ersten Halbjahr 2017 bereits die Milliardengrenze überschritten hat. Das ist gegenüber dem Vorjahreszeitraum immerhin ein Plus von elf Prozent.“

Seit 2008 sind Computerspiele in Deutschland offiziell als Kulturgut anerkannt und deren Entwickler im Deutschen Kulturrat vertreten.

Gleichzeitig mit allen anderen Computerspielen wurden sogar Gewaltspiele zum Kulturgut erhoben und fielen somit unter die Kunstfreiheit, wie in eingeleiteter Sendung bereits beleuchtet wurde.

Dies ist angesichts der vergangenen Terroranschläge in europäischen Städten, der zunehmenden Kriminalität und der weltweit vorangetriebenen Kriegstreiberei mehr als befremdend. So können beispielsweise beim beliebten Actionspiel „Grand Theft Auto“ Pluspunkte gesammelt werden, indem der Spieler möglichst viele Fußgänger mit seinem Auto überrollt – die Anschläge in Nizza (14. Juli 2016) und Berlin (19. Dezember 2016) lassen grüßen. In „Mafia III“, einem der Attraktionen der Gamescom 2016, übt sich der Spieler im Drogenhandel, im Autodiebstahl und im hinterhältigen Gebrauch von Schusswaffen, um fremde Bandenmitglieder zu eliminieren. Und als „kulturelle Krönung“ hat sich ein Unternehmen aus Bremen gar zum Ziel gesetzt, eine Mini-Drohne zu entwickeln, mit der mittels Smartphone Luftangriffe simuliert werden können.

Sollten solche Computerspiele also wirklich ein schützenswertes Stück Volkskultur sein? Oder wird durch Gewaltspiele nicht vielmehr eine Problematik unter Kindern und Jugendlichen gefördert, die es so bislang noch nie gegeben hat? Die im Folgenden aufgeführten Fakten sollen keinesfalls pauschalisiert werden. Wie bei anderen Mitteln mit Suchtpotenzial, wie z.B. Alkohol oder Tabak, wird es auch bei Computerspielen einige geben, die damit umzugehen wissen. Dies darf dennoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die

Zahlen, die die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Marlene Mortler, zum Auftakt der Gamescom präsentierte, alarmierend sind:

„5,8 Prozent aller Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren zeigen mittlerweile ein gestörtes Internet- oder Computerspielverhalten. Sie haben Schwierigkeiten, ihr Spiel zu kontrollieren und zeigen ‚Entzugserscheinungen‘ wie Aggressivität, Rückzug vom Alltag oder Depressionen.“

Die aktuellen Zahlen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, kurz BZgA, belegen, dass sich der Anteil computerspiel- und internetbezogener Störungen bei männlichen Jugendlichen von 3,0 Prozent im Jahr 2011 auf 5,3 Prozent im Jahr 2015 erhöht hat. Bei den weiblichen Jugendlichen habe sich der Anteil in diesem Zeitraum sogar von 3,3 Prozent auf 6,2 Prozent fast verdoppelt.

Dass Gewaltspiele weit mehr als Aggressivität, Rückzug vom Alltag oder Depressionen zur Folge haben können, zeigt das in sozialen Netzwerken in Russland kursierende Onlinespiel „Blauer Wal“. In diesem Spiel geht es darum, bestimmte selbstzerstörerische Aufgaben zu erfüllen. Diese wirken so auf die Psyche der Kinder ein, dass laut der Journalistin Galina Mursalijewa mittlerweile bereits über 130 Selbstmordopfer unter ihnen zu verzeichnen sind, die eindeutig mit diesem Spiel in Zusammenhang stehen. Mehr dazu in der eingeblendeten Sendung: „Digitales Spiel fordert reale Opfer – Eltern kämpfen um ihre Kinder!“

Aber selbst diese in höchstem Maß besorgniserregenden Fakten können Kanzlerin Merkel und andere Politiker offensichtlich nicht davon abhalten, dieses höchst bedenkliche, ja letztlich in vielen Fällen Zerstörung anrichtende sogenannte „Kulturgut“ sogar noch öffentlich in ein positives Licht zu rücken. Aber schließlich sorgt die Spielebranche inzwischen ja auch für über zwei Milliarden Euro Umsatz jährlich. Es scheint also für Politiker heutzutage normal zu sein, Wirtschaftsinteressen weit über das Wohl der Jugend zu stellen und sie auf Kosten von deren psychischer Gesundheit durchzusetzen. Gibt es überhaupt noch Politiker, die dem Schutz unserer Kinder und Jugendlichen und damit letztlich doch dem Wohl unserer ganzen Gesellschaft höhere Priorität einräumen als der Profitgier global operierender Wirtschaftskonzerne?

von sec., sak.

Quellen:

<http://www.nrhz.de/flyer/beitrag.php?id=24092>
<https://www.youtube.com/watch?v=5v4Zv3pHTmc>
<https://newsburger.de/merkel-spielebranche-wichtiger-teil-unserer-kulturpolitik-100656.html>
<http://www.watson.ch/Digital/Games/451338363-Mit-dieser-Gaming-Drohne-führt-man-Luftschlachten-im-Grossraumbüro>
<http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2017/2017-3-quartal/gamescom-2017-exzessive-mediennutzung-birgt-risiken.html>
<https://de.sputniknews.com/kommentare/20170830317234691-was-ist-der-deutsche-beitrag-zur-wertegemeinschaft/>

Das könnte Sie auch interessieren:

#Medienkommentar - www.kla.tv/Medienkommentare

Kla.TV – Die anderen Nachrichten ... frei – unabhängig – unzensiert ...



- was die Medien nicht verschweigen sollten ...
- wenig Gehörtes vom Volk, für das Volk ...
- tägliche News ab 19:45 Uhr auf www.kla.tv

Dranbleiben lohnt sich!

Kostenloses Abonnement mit wöchentlichen News per E-Mail erhalten Sie unter: www.kla.tv/abo

Sicherheitshinweis:

Gegenstimmen werden leider immer weiter zensiert und unterdrückt. Solange wir nicht gemäß den Interessen und Ideologien der Systempresse berichten, müssen wir jederzeit damit rechnen, dass Vorwände gesucht werden, um Kla.TV zu sperren oder zu schaden.

Vernetzen Sie sich darum heute noch internetunabhängig!

Klicken Sie hier: www.kla.tv/vernetzung

Lizenz:  *Creative Commons-Lizenz mit Namensnennung*

Verbreitung und Wiederaufbereitung ist mit Namensnennung erwünscht! Das Material darf jedoch nicht aus dem Kontext gerissen präsentiert werden. Mit öffentlichen Geldern (GEZ, Serafe, GIS, ...) finanzierte Institutionen ist die Verwendung ohne Rückfrage untersagt. Verstöße können strafrechtlich verfolgt werden.