

Liebe Leserinnen und Leser,

Bouncing Balls hieß das erste Computerspiel, erfunden 1949. Damals musste man die Bälle noch mit einem Drehregler lenken, was Geschicklichkeit erforderte. Heute genügt ein Mausklick. Das Spiel gehört jetzt zu den [Silvergames](#), den Spielen für alte Leute. 1984 kam Tetris mit seinen bunten Puzzleteilen. 1999 schließlich brach im Internet [eine Seuche](#) aus, die ganze Großraumbüros lahmlegte: die Moorhuhnjagd. Sogar im Bundestag sollen sie virtuelle Hühner abgeknallt haben. Und heute? [Zocken Ministerpräsidenten](#) in Krisensitzungen Candy Crush. Was spielen Sie denn im Homeoffice oder im Büro? Schreiben Sie uns, wir sammeln die Antworten.

Ihre Redaktion von BayernUp2Date

Nicht nur was für Männer

Games interessieren doch kein Schwein? [Von wegen](#). Der typische Jüngling, der im Kapuzenpulli blass vor der Konsole hockt und Pizza kaut, ist längst nicht mehr der Einzige. 2020 spielten in Deutschland mehr als 34 Millionen wenigstens gelegentlich digitale Spiele, schreibt [Statista](#). Das Durchschnittsalter steige, schon 15 Prozent seien über 60. Frauen stellten mittlerweile [fast die Hälfte](#) der Gamer*innen. Im Corona-Homeoffice wurde offenbar besonders [viel gespielt](#). Kinder und Jugendliche hätten sogar 75 Prozent mehr Zeit mit Onlinespielen verbracht als vor Corona, was die Deutsche Angestellten-Krankenkasse nicht nur zu einer alarmistischen [Pressemitteilung](#), sondern auch zu einer Längsschnittstudie bewog, die, wenn wir das richtig verstanden haben, im Herbst 2019 begann und im Frühjahr 2021 endet. Wir sind gespannt.

Neue Medien, alte Ängste

In den 1950er-Jahren waren es die Comics. Was hat man ihnen nicht alles angedichtet! Sie verdürben die Jugend, führten zu Mord und Totschlag. Und sie machten süchtig. Davon ist keine Rede mehr. Comics sind heute ein Kulturgut, vor dem auch die besorgtesten Eltern keine Angst haben. Angst machen ihnen jetzt digitale Spiele, schreibt Martin Andree im [Handbuch Gameskultur](#) des Deutschen Kulturrats („Gefährliche Medien“, ab S. 186). Die Bundesdrogenbeauftragte warnt vor Onlinespielen als „[Droge der Zukunft](#)“. Der Psychiater Daniel Illy [relativiert](#): Die Abhängigkeit liege im einstelligen Prozentbereich. Also wie bei anderen

Inhalt

- [Nicht nur was für Männer](#)
- [Neue Medien, alte Ängste](#)
- [Spielend motiviert](#)
- [E-Sport](#)
- [Echt jetzt?](#)
- [Termine](#)

Süchten auch. Aber gewalttätig machen Egoshooter doch wenigstens? Auch das ist nicht belegt. Das Handbuch Gameskultur schreibt, aussagekräftige Studien stünden noch aus (S. 195), auch wenn Politiker seit Jahren das Gegenteil behaupteten. Frisch veröffentlicht wurde nun eine [Langzeitstudie](#), die über zehn Jahre lief. Fazit: Gewalthaltige Spiele machen nicht aggressiv.

Spielend motiviert

Gamification – auf Deutsch noch hässlicher Spielifizierung genannt – bedeutet, Menschen spielerisch zu motivieren. Nicht durch Drohung und Strafe also, sondern durch Belohnung. Erfolgspunkte und Ranglisten, wie man sie aus digitalen Spielen kennt, können langweilige Aufgaben tatsächlich erträglicher machen. Fortschrittliche Unternehmen motivieren ihre Mitarbeiter*innen und die Kundschaft gerne auf diese Weise. Das funktioniert allerdings nur, wenn das Problem die schlechte Gestaltung gewesen sei, sagt der Spieleforscher Sebastian Deterding in einem [hörenswerten Podcast](#) (ab ca. Minute 14). Nur die lasse sich verbessern. Bei zu niedrigen Löhnen oder Mobbing nütze Gamification nichts. Gamification könne sogar schaden – indem sie die Motivation zerstört.

E-Sport

Ist E-Sport Sport? Die Deutsche Sporthochschule Köln [sagt ja](#), der Olympische Sportbund [sagt nein](#). Unstrittig ist, dass man auch an der Konsole ordentlich [ins Schwitzen](#) kommen kann. In ihrem Koalitionsvertrag

BayernUp2Date

Der Digital-Newsletter von ver.di Bayern

hat die derzeitige Bundesregierung versprochen, E-Sport als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen. Doch daraus wird wohl nichts mehr. Das zeigt die [Regierungsantwort](#) an eine Leipziger Grünenabgeordnete. Das Bundesverkehrsministerium, das ja auch für digitale Infrastruktur zuständig ist, [fördert](#) immerhin seit kurzem die Computerspielbranche.

Echt jetzt?

Die Figuren in digitalen Spielen sind oft von hinten zu sehen. Die britische Spielejournalistin Laura Kate Dale hat den Blick auf animierte Hinterteile zu einem Buch verarbeitet. „Things I learned from Mario's Butt“, heißt es, „Was ich von Marios Hintern gelernt habe“. Eine ganze Menge sei das, [schreibt Markus Böhm](#), der das Buch für den Spiegel rezensiert hat. Die hohe Kunst des Designs bestehe darin, einen digitalen Po nicht nur aufwändig zu animieren. Im besten Fall erzähle der „eine eigene kleine Geschichte“.

BayernUp2Date drucken oder nachlesen

Im [Archiv](#) finden Sie unseren Newsletter in druckfähigem Layout (PDF) und als E-Mail-Newsletter.



Anmerkung zum ausgedruckten Newsletter:

Hinter den blauen Wörtern liegen weiterführende Links. Wer sie anklicken möchte, findet die elektronische Version des PDF im Newsletter Archiv. Der Weg dorthin:

<http://www.verdi-bayern.info/digital-newsletter/BayernUp2Date-archiv.html>

oder über obigen QR Code.

Termine *Stand 12. Februar 2021*

- Dienstag 23. Februar 2021, ab 10 Uhr, im Netz: „**KI ist jetzt. Chancen nutzen – Entwicklung gestalten**“. [Infos](#) und [Anmeldung](#)
- Dienstag 23. Februar 2021, 17:00-19:30 Uhr: „**Vertrauen im Zeitalter der Digitalisierung**“, Videokonferenz des Münchner Kreises. [Infos](#) und [Anmeldung](#)
- Montag 14. bis Freitag 18. Juni 2021, Bielefeld: „**Big Data, Big Money - Kapital und Arbeit im digitalen Kapitalismus**“. [Infos](#) und [Anmeldung](#)
- Freitag 18. Juni 2021, 9 Uhr bis 18 Uhr: „**Digitaltag 2021**“. [Infos](#)
- Donnerstag 24. Juni 2021, im Netz: „**Erinnern mit Games**“, Konferenz zur Aufarbeitung der NS-Diktatur mit digitalen Spielen. [Infos](#)

Ihre Hinweise auf Veranstaltungen zur Digitalisierung greifen wir gerne auf. Bitte per [E-Mail](#) an die Redaktion.

An- und abmelden

Hier können Sie sich für BayernUp2Date [anmelden](#) und [abmelden](#).