

# Verspielte Gesellschaft

Der Andrang zur Game City im Wiener Rathaus zeigt, dass Gaming in Österreich bald zum Milliardengeschäft wird.

Stefan Mey

## Das Handy als Spielgerät

Zocken in feudalen Hallen: An diesem Wochenende lockt nach drei Jahren Pause die Game City zahlreiche Spielerinnen und Spieler ins Wiener Rathaus, wo auf 15.000 Quadratmetern 105 Aussteller die neuesten Spiele ausstellen werden. Mitmachen ist dabei explizit erwünscht. Und der große Andrang zeigt erneut: Gaming ist längst kein Nischenthema für nerdige Teenager mehr, sondern hat sich zu einem Milliardengeschäft entwickelt, das in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist. Und dort wohl auch bleiben wird.

Das geht auch aus einer Umfrage hervor, die der Österreichische Verband für Unterhaltungssoftware (ÖVUS) 2021 durchgeführt hat und an deren Kernaussage sich laut ÖVUS-Sprecher Manfred Huber seitdem wenig geändert hat: 5,3 Millionen Menschen in Österreich spielen generell Videospiele, 60 Prozent der Bevölkerung spielen regelmäßig. Davon sind 1,3 Millionen älter als 50 Jahre, 48 Prozent sind weiblich. Im Schnitt sind Gamerinnen und Gamer 36 Jahre alt und spielen 12,9 Stunden pro Woche. Vor allem während der Pandemie wurde mehr gespielt, um die Laune zu heben und Freunde zumindest virtuell zu treffen, sagt Huber. Zeitliche Ressourcen waren damals anders verteilt, man hatte mehr Zeit für digitale Hobbys. Dieser Faktor fällt nun wieder weg, viele Menschen gehen wieder anderen Hobbys nach, anstatt zu zocken. Dennoch ist das Interesse nach wie vor ungebrochen.

Auch ein anderes Klischee wird von der Umfrage des Verbands entmystifiziert: 43 Prozent spielen nämlich nicht zu Hause auf dem PC oder einer Spielkonsole, sondern auf dem Smartphone. Ähnliches liest man im „Global Entertainment & Media Outlook“ des Beratungsunternehmens Pricewaterhouse Coopers (PwC): Demnach soll der Umsatz mit Spielen in Österreich bis 2027 auf 982 Millionen Euro wachsen – zum Vergleich: Laut Branchenverband IFPI wurden im Vorjahr nur 215,2 Millionen Euro für digitale und analoge Musik ausgegeben, inklusive Streaming. Der Großteil des Gaming-Umsatzes kommt laut PwC jedoch durch Social und Casual Gaming zustande. Beide Studien zeigen also: Die meisten Mitglieder der zockenden Zunft laden sich kostenlose Spiele auf ihre Handys, welche sich wiederum über Werbung oder über Zahlungen innerhalb der Apps finanzieren – hier ein Euro für eine schickere Rüstung, dort ein Euro für einen schnelleren Spielfortschritt.

## Eltern und Schule gefordert

Prinzipiell befürwortet Huber, dass es verschiedene Zugänge zu Spielen gibt und der Einstieg somit immer einfacher wird. Dies bedeutet aber auch, dass Kinder leichter an die Spiele kommen und dass sich Eltern und Lehrkräfte mit der Thematik beschäftigen müssen. Das sagt auch Natalie Denk, Leiterin des Zentrums für Angewandte Spieleforschung an der Universität für Weiterbildung Krems. Kinder und Jugendliche müssten etwa lernen, wie sie damit umgehen, wenn sie nach dem Herunterladen eines Spiels mit Werbung und Kaufangeboten überhäuft werden. Am besten, indem sie

mit Eltern gemeinsam spielen. In der Schule wiederum könnten Lehrkräfte die liebste Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen in den Unterricht integrieren. Hier gibt es viele Möglichkeiten – vom Besprechen von Spielerlebnissen bis hin zum Entwickeln von eigenen Spielideen. Auch könnten edukative Spiele den Unterricht aufwerten: *Gibbon: Beyond the Trees* etwa ist ein Spiel aus Österreich, das sich mit dem Artensterben beschäftigt.

## Wie viel ist zu viel?

Zum Umgang mit den Zahlungen in Gratisspielen gibt es laut Denk unterschiedliche Ansätze. Manche zahlen konsequent gar nicht, andere setzen sich ein klares Limit – in jedem Fall sollte dies aber eine aktive Entscheidung sein. Auch hier ist Bewusstseinsbildung nötig.

Was aber, wenn Spielen zum Problem wird? Zwei bis sechs Prozent der Gamer zeigten exzessives Spielverhalten und benötigten daher professionelle Hilfe, sagt Denks Kollege Alexander Pfeiffer. Anzeichen dafür sind etwa, wenn jemand weiterspielt, obwohl er etwas anderes tun wollte, auch während anderer Aktivitäten nur an das Spiel denkt oder sich die Zahl der sozialen Kontakte deutlich reduziert.

„Wir müssen ein vorurteilsfreies Bewusstsein für exzessives Spielverhalten schaffen“, sagt Pfeiffer. Möglichkeiten zur Selbsthilfe gibt es in Österreich bei diversen Institutionen, das Sozialministerium bietet eine Empfehlungsliste. Oder man informiert sich direkt auf der Game City. Dort werden nämlich neben der reinen Spielerei auch ernste Themen wie dieses behandelt.

## Verspielte Gesellschaft



### A) Vor dem Lesen

- a) Arbeiten Sie in der Kleingruppe und tauschen Sie sich über folgende Fragen aus:
- Welche Videospiele spielen Sie?
  - Auf welchen Geräten spielen Sie?
  - Wie lange spielen Sie pro Tag/pro Woche?
  - Welche Genres von Spielen bevorzugen Sie? Warum?
  - Waren Sie schon auf einer Spielveranstaltung (z. B. GameCity im Wiener Rathaus, E-Sport-Wettbewerbe etc.)?
- b) In dem Artikel, den Sie lesen werden, geht es um die Rolle des Computerspiels in der österreichischen Gesellschaft. Sammeln Sie gemeinsam Wörter, die in einem Artikel über dieses Thema vorkommen könnten, und schreiben Sie sie auf. Sie haben 5 Minuten Zeit.



### B) Textbearbeitung

- a) Lesen Sie den Text aufmerksam durch und achten Sie beim Lesen darauf, welche Wörter, die sie sich erwartet haben, auch tatsächlich im Text vorkommen.
- b) Lesen Sie den Text noch einmal. In welcher Reihenfolge werden die folgenden Themen im Text besprochen? Vorsicht: Ein Thema kommt nicht vor.

GameCity im Wiener Rathaus		Veränderung des Spielverhaltens nach der Pandemie
Unterstützung für Kinder durch Schule und Elternhaus		exzessives Spielverhalten
beliebte Spielgeräte		Umfrage des ÖVUS
Gaming weiterhin ein Nischenthema		Werbung und kostenpflichtige Zusatzangebote

- c) Kreuzen Sie bei den folgenden Aussagen an, ob sie den Informationen aus dem Text entsprechen (R) oder nicht (F):
- Auf der GameCity können Spiele auch ausprobiert werden.
  - Durchschnittlich sind österreichische Gamerinnen und Gamer 50 Jahre alt.
  - Die Menschen verbringen heute genauso viel Zeit mit Computerspielen wie während der Corona-Pandemie.
  - Bis zu 6 % der Spielerinnen und Spieler zeigen ein problematisches Spielverhalten.
- d) Welches Adjektiv aus dem Text passt zu der Umschreibung:
- vornehm, prachtvoll: f\_\_\_\_\_l
  - ausdrücklich, deutlich: e\_\_\_\_\_t
  - erzieherisch: e\_\_\_\_\_v
  - zielstrebig, beharrlich: k\_\_\_\_\_t
  - übermäßig, maßlos: e\_\_\_\_\_v
  - vielfältig, unterschiedlich: d\_\_\_\_\_s
  - künstlich, durch Computer erzeugt: v\_\_\_\_\_l



### C) Textproduktion

Erarbeiten Sie einen Fragebogen, mit dem Sie das Spielverhalten Ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler erfassen können. Die Fragen aus Aufgabe A) a) können Ihnen dabei helfen. Führen Sie dann die Umfrage durch und werten Sie die Ergebnisse aus. Präsentieren Sie Ihre Erkenntnisse auf einem **Infoplakat**. Fügen Sie eventuell auch eine Grafik hinzu.