Während Deutschlands Schulen verfallen, fördert der Bund die Computerspielbranche mit 125 Millionen Euro. Gleichzeitig verbringen Kinder und Jugendliche täglich Stunden in digitalen Welten. Ist das nur widersprüchliche Politik oder entsteht hier eine Gesellschaft, die bestens unterhalten wird und immer weniger Fragen stellt? Von **Günther Burbach**.

Dieser Beitrag ist auch als Audio-Podcast verfügbar.

https://www.nachdenkseiten.de/upload/podcast/260828_Brot_Spiele_und_ChatGPT_NDS.mp3

Podcast: Play in new window | Download

Die Schule bröckelt, das Computerspiel wird gefördert. Rund 69 Milliarden Euro fehlen den deutschen Kommunen inzwischen für die Sanierung ihrer Schulgebäude. In Klassenzimmern stehen Eimer unter undichten Dächern, Toiletten werden gesperrt, Turnhallen geschlossen. An manchen Schulen fällt Unterricht aus, weil Lehrer fehlen. Für Sozialarbeiter, Schulpsychologen oder eine vernünftige technische Betreuung reicht das Geld vielerorts ebenfalls nicht.

Zur gleichen Zeit stellt der Bund für die Förderung von Computerspielen 125 Millionen Euro im Jahr bereit. Einzelne Spieleprojekte können Zuschüsse von bis zu acht Millionen Euro erhalten. Das wird als Wirtschaftsförderung verkauft. Deutschland müsse im internationalen Wettbewerb mithalten, Arbeitsplätze sichern und eine Zukunftsbranche stärken.

Man kann das so begründen. Man kann aber auch fragen, welches Verständnis von Zukunft dahintersteht.

Auf der einen Seite warnen Ärzte, Krankenkassen, Lehrer und Eltern vor den Folgen eines immer höheren Medienkonsums. Kinder könnten sich schlechter konzentrieren, bewegten sich zu wenig, schliefen schlechter und verlören sich zunehmend in sozialen Netzwerken, Videos und Computerspielen. Auf der anderen Seite unterstützt der Staat genau jene Industrie, deren wirtschaftlicher Erfolg davon abhängt, Menschen möglichst lange vor dem Bildschirm zu halten.

Das ist zumindest ein bemerkenswerter Widerspruch.

Natürlich sind nicht alle Computerspiele schädlich. Spiele können Geschichten

erzählen, Kreativität fördern, Wissen vermitteln und Menschen miteinander verbinden. Sie sind längst ein Teil der Kultur. Wer jedes Computerspiel verteufelt, macht es sich zu einfach.

Spiele, die kein Ende finden

Aber ebenso falsch wäre es, so zu tun, als handele es sich lediglich um harmlose Unterhaltung. Ein großer Teil der digitalen Wirtschaft lebt inzwischen nicht mehr davon, ein gutes Produkt zu verkaufen. Er lebt davon, Aufmerksamkeit festzuhalten. Je länger ein Spieler bleibt, je häufiger er zurückkehrt und je mehr Geld er innerhalb eines Spiels ausgibt, desto erfolgreicher ist das Geschäftsmodell.

Deshalb enden viele Spiele nicht mehr. Es gibt immer noch eine Aufgabe, eine Belohnung, eine neue Figur, eine bessere Ausrüstung oder eine weitere Rangliste. Wer einen Tag aussetzt, verliert möglicherweise einen Bonus. Wer mithalten will, muss wiederkommen. Belohnungen werden so verteilt, dass der Spieler nie genau weiß, wann der nächste Erfolg eintritt. Aus Unterhaltung wird Gewohnheit. Aus Gewohnheit kann Abhängigkeit werden.

Die Weltgesundheitsorganisation hat die Computerspielstörung als Krankheitsbild anerkannt. Die DAK-Mediensuchtstudie 2026 kommt zu einem beunruhigenden Ergebnis: Mehr als 700.000 Kinder und Jugendliche in Deutschland zeigen bei digitalen Spielen ein problematisches Nutzungsverhalten. 4,5 Prozent der 10- bis 17-Jährigen erfüllen Kriterien einer pathologischen Nutzung. Bei sozialen Medien sind mehr als 1,4 Millionen Kinder und Jugendliche von einer problematischen Nutzung betroffen.

Hinzu kommen die täglichen Nutzungszeiten. Kinder und Jugendliche verbringen werktags durchschnittlich 89 Minuten mit digitalen Spielen, 146 Minuten mit sozialen Medien und 108 Minuten mit Onlinevideos. Diese Zeiten lassen sich nicht einfach addieren, weil manche Angebote parallel oder überlappend genutzt werden. Trotzdem zeigen sie, wie viel Raum die digitale Welt im Leben junger Menschen einnimmt.

Zeit ist jedoch nicht nur eine Zahl. Jede Stunde vor einem Bildschirm ist eine Stunde, in der etwas anderes nicht geschieht. Man liest kein Buch, treibt keinen Sport, trifft keinen Freund, streitet nicht mit anderen über Politik und erlebt die Welt nicht außerhalb eines vorgegebenen Programms. Auch Langeweile, aus der eigene Gedanken und Ideen entstehen können, wird kaum noch zugelassen. Sobald Ruhe

eintritt, wird das Smartphone hervorgeholt.

Eine Gesellschaft, die ständig beschäftigt ist, hat wenig Zeit zum Nachdenken

Damit beginnt die politische Frage. Fördert der Staat Computerspiele, weil er Kinder und Jugendliche bewusst von Politik fernhalten will? Einen Beleg für einen solchen Plan gibt es nicht. Wahrscheinlicher ist etwas viel Banaleres: Die Games-Branche verspricht Wachstum, Umsätze, Steuereinnahmen und technische Innovation. Deshalb wird sie gefördert. Die gesellschaftlichen Folgen werden anderen überlassen, den Eltern, Schulen, Ärzten und Beratungsstellen.

Doch das Ergebnis kann dasselbe sein, auch wenn es niemand in einem Ministerium geplant hat.

Wer spielt, scrollt oder streamt, fragt in dieser Zeit nicht, warum seine Schule verfällt. Er fragt nicht, weshalb seine Eltern trotz Arbeit kaum noch die Miete bezahlen können. Er beschäftigt sich nicht mit der Frage, warum Milliarden für Rüstung vorhanden sind, während Schwimmbäder, Jugendclubs und Bibliotheken schließen. Er denkt nicht darüber nach, ob er später einmal von seiner Arbeit leben oder bis fast Siebzig arbeiten muss.

Er wartet auf das nächste Level, den nächsten Clip und die nächste digitale Belohnung.

„Brot und Spiele“

Schon im alten Rom wussten die Herrschenden, dass eine versorgte und unterhaltene Bevölkerung leichter ruhigzuhalten ist. „Brot und Spiele“ lautet die bis heute bekannte Formel. Die Menschen bekamen Getreide und Spektakel, während politische Entscheidungen von anderen getroffen wurden.

Die moderne Variante ist wirkungsvoller. Das Spektakel muss nicht mehr auf einem öffentlichen Platz veranstaltet werden. Es läuft rund um die Uhr, wird von Algorithmen persönlich zusammengestellt und befindet sich in jeder Hosentasche. Jeder erhält genau die Ablenkung, die bei ihm am besten funktioniert. Der eine bekommt Fußball, der andere Schminkvideos, der nächste Computerspiele, Wutmeldungen, Pornografie oder endlose Kurzfilme.

Gewinne werden privatisiert, Folgen werden abgeschoben

Niemand muss den Befehl geben, die Bevölkerung abzulenken. Die Ablenkung organisiert sich als Geschäftsmodell selbst.

Dabei trifft sie auf eine Politik, die wenig dagegen unternimmt. Politiker eröffnen die Gamescom, loben die Branche als Innovationsmotor und stellen neue Fördermillionen in Aussicht. Gleichzeitig appellieren dieselben staatlichen Institutionen an Eltern, die Bildschirmzeit ihrer Kinder zu begrenzen. Die Gewinne werden privatisiert, die Folgen in die Familien und das Gesundheitssystem abgeschoben.

Die Politik fördert also zunächst den Markt und fordert anschließend von den Eltern, dessen Wirkung zu begrenzen.

Mit Künstlicher Intelligenz erreicht diese Entwicklung eine weitere Stufe. ChatGPT und andere Programme können erklären, übersetzen, zusammenfassen und beim Lernen helfen. Richtig eingesetzt, sind sie beeindruckende Werkzeuge. Sie können Zugang zu Wissen erleichtern und Menschen bei Aufgaben unterstützen, an denen sie früher gescheitert wären.

Aber auch hier entscheidet die Art der Nutzung. Ein Werkzeug, das beim Denken hilft, ist etwas anderes als ein Werkzeug, das das Denken übernimmt.

Wer eine fertige Antwort erhält, muss nicht mehr selbst suchen. Er muss keine verschiedenen Quellen vergleichen, keinen längeren Text durcharbeiten und keinen eigenen Gedanken zu Ende führen. Hausaufgaben können erledigt werden, ohne dass der Schüler den Stoff verstanden hat. Selbst eine persönliche Stellungnahme lässt sich erzeugen, ohne eine eigene Haltung entwickelt zu haben.

So entsteht möglicherweise eine merkwürdige Generation: technisch ständig verbunden, von Informationen umgeben und dennoch immer weniger in der Lage, deren Herkunft und Bedeutung zu beurteilen. Für jede Frage gibt es sofort eine Antwort. Ob sie stimmt, muss niemand mehr prüfen. Entscheidend ist, dass sie flüssig klingt und bequem verfügbar ist.

Das Problem ist deshalb nicht ChatGPT allein. Es ist die Gewöhnung daran, jede geistige Anstrengung an ein System abzugeben. Zuerst entscheidet der Algorithmus, welches Video als Nächstes erscheint. Dann zeigt das Navigationssystem den Weg. Das Spiel verteilt Belohnungen und Aufgaben. Schließlich formuliert die Künstliche Intelligenz auch noch die Gedanken.

Der Mensch bedient die Geräte und wird zugleich von ihnen geführt.

Politik als kurzer Clip

Eine Demokratie kann auf Dauer nicht von Bürgern getragen werden, die Politik nur noch als kurzen Clip wahrnehmen. Politische Zusammenhänge sind kompliziert. Rentenpolitik lässt sich nicht in fünfzehn Sekunden erklären. Auch Kriege, Staatsverschuldung, soziale Ungleichheit und der Abbau öffentlicher Leistungen verlangen Aufmerksamkeit, Wissen und die Bereitschaft, Widersprüche auszuhalten.

Genau diese Fähigkeiten werden von der digitalen Aufmerksamkeitsindustrie kaum belohnt. Sie belohnt Geschwindigkeit, Empörung, Wiederholung und den nächsten Reiz. Was nicht sofort fesselt, wird weggewischt. Wer gründlich erklärt, verliert gegen denjenigen, der lauter schreit.

Für die Politik ist das bequem. Sie muss keine Verschwörung organisieren. Es genügt, den Dingen ihren Lauf zu lassen. Eine Bevölkerung, die nach einem anstrengenden Arbeitstag in digitalen Welten verschwindet, ist nicht automatisch zufrieden. Aber ihre Unzufriedenheit bleibt häufig folgenlos. Sie wird in Kommentarspalten abgeladen, in virtuellen Kämpfen verbraucht oder durch neue Unterhaltung verdrängt.

Am nächsten Morgen beginnt alles wieder von vorn.

Die Frage lautet deshalb nicht, ob Computerspiele verboten werden sollten. Das wäre ebenso falsch wie wirkungslos. Die Frage lautet, warum eine Regierung Millionen in die Herstellung neuer digitaler Unterhaltung steckt, ohne gleichzeitig mit derselben Entschlossenheit unabhängige Bildung, Jugendangebote, Sportstätten, Bibliotheken und Medienkompetenz zu fördern.

Warum werden Spieleentwickler als Zukunftsbranche hofiert, während Lehrer, Erzieher und Sozialarbeiter vielerorts am Limit arbeiten? Warum dürfen milliardenschwere Plattformen ihre Produkte mit psychologisch ausgefeilten Methoden auf Minderjährige ausrichten? Warum wird Suchtprävention zur privaten Aufgabe der Eltern erklärt, während der Staat die Branche finanziell unterstützt?

Warum wird Digitalisierung beinahe automatisch mit Fortschritt gleichgesetzt?

Fortschritt wäre nicht, wenn ein Kind jedes Gerät bedienen kann. Fortschritt wäre,

wenn es versteht, wer dieses Gerät programmiert hat, welches Interesse dahintersteht und warum es ihm bestimmte Inhalte zeigt. Bildung besteht nicht darin, möglichst schnell Antworten abzurufen. Bildung bedeutet, die richtigen Fragen stellen und fremde Antworten bezweifeln zu können.

Vielleicht will niemand bewusst eine Generation von Onlinezombies heranziehen. Aber eine Politik, die das reale Leben verarmen lässt und gleichzeitig immer neue Fluchtmöglichkeiten in virtuelle Welten fördert, sollte sich über das Ergebnis nicht wundern.

Eine Demokratie braucht keine Zuschauer. Sie braucht Menschen, die sich einmischen, widersprechen und ihre Regierung kontrollieren. Eine Gesellschaft, die ihre Kinder dagegen an permanente Ablenkung und vorgefertigte Antworten gewöhnt, schafft keine digitale Zukunft.

Sie schafft sich ein Publikum.

Quellen

- Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt – Informationen zur Games-Förderung und zu Zuschüssen von bis zu acht Millionen Euro je Projekt
- KfW-Kommunalpanel 2026 – Aktuelle Zahlen zum kommunalen Investitionsrückstand
- KfW-Kommunalpanel 2025 – Investitionsrückstand von 67,8 Milliarden Euro bei Schulgebäuden
- DAK-Mediensuchtstudie 2026 – Zahlen zur Nutzung von Computerspielen, sozialen Medien und Onlinevideos durch Kinder und Jugendliche
- Weltgesundheitsorganisation – Definition der Computerspielstörung in der ICD-11
- Bundesministerium für Wirtschaft – Allgemeine Informationen zur Computerspielbranche und zur staatlichen Games-Förderung

Titelbild: WESTOCK PRODUCTIONS / Shutterstock