

Christian Pfeiffer, Dirk Baier

## Die Leistungskrise der männlichen Jugendlichen und jungen Männer

**Sind auch in Deutschland – wie in den USA – die Computerspiele schuld?<sup>1</sup>**

### 1. Einleitung

Im Dezember 2019 wurde die deutsche Öffentlichkeit durch die neuen Pisa-Ergebnisse aufgeschreckt. Zum ersten Mal seit 2009 dokumentieren die Daten in allen drei Kategorien – Lesen, Mathematik und Naturwissenschaften – einen Rückgang der schulischen Leistungsfähigkeit der 15-jährigen. Dieser Verlust an Kompetenz ist allerdings zu vier Fünftel bei den Jungen entstanden. Ihre Leistungspunkte sind insgesamt um 2,4 % gesunken, die der Mädchen aber nur um 0,7 %. Damit stellt sich die Frage, ob es zur schulischen Leistungsfähigkeit Einflussfaktoren gibt, die die Jungen stärker belasten als die Mädchen. Bereits 2008 hatten wir hierzu am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) auf der Grundlage mehrerer großer Repräsentativbefragungen von Jugendlichen eine Erkenntnis herausgestellt: Die Leistungsdefizite der Jungen beruhen in hohem Maß auf ihrer Vorliebe für das Computerspielen.<sup>2</sup> Zu prüfen ist daher, ob dieser Zusammenhang noch stärker geworden ist, weil sich besonders bei männlichen Jugendlichen die Dauer des Spielens erhöht hat.

Die vom KFN seit dem Jahr 2000 durchgeführten Schülerbefragungen zeigen zunächst zur täglichen Dauer des Computerspielens für beide Geschlechter einen ähnlichen Trend. Bei den im Durchschnitt 15-jährigen Jungen wuchs die Anzahl der Spielminuten bis 2007 von 68 auf 141, bei den Mädchen von 19 auf 55.<sup>3</sup> Seitdem haben sich jedoch bis 2017 die Daten unterschiedlich entwickelt. Während sich zu den Schülern ein erneuter Anstieg des täglichen Spielens auf 184 Minuten ergeben hat, steht dem bei den Schülerinnen ein Rückgang auf 26 Spielminuten gegenüber. Wie es dazu gekommen ist und welche Folgen daraus erwachsen sind, analysieren wir nachfolgend anhand von drei niedersächsischen Schülerbefragungen.

### 2. Ergebnisse von drei landesweit repräsentativen Schülerbefragungen in Niedersachsen.

In den Jahren 2013, 2015 und 2017 hat das KFN in Niedersachsen mit jeweils mind. 9000 Jugendlichen zufällig ausgewählter neunter Schulklassen schriftliche Befragungen durchgeführt. Die nachfolgend dargestellten Daten beziehen sich zwar nur auf dieses Bundesland. Niedersachsen entspricht allerdings in vielfacher Hinsicht weitgehend dem bundesdeutschen

---

<sup>1</sup> Es handelt sich um eine Kurzfassung zu einem gleichnamigen Beitrag, der in der Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe in einem kommenden Heft erscheinen wird.

<sup>2</sup> Pfeiffer, C., Mößle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. (2008). Die PISA-Verlierer und ihr Medienkonsum. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. Hannover: KFN-Forschungsbericht.

<sup>3</sup> Rehbein, F., Isenhardt, A. (2019). Wissenschaftliche Stellungnahme zu den an den Niedersächsischen Landtag ergangenen Anträgen: „eSport in Niedersachsen endlich ernst nehmen!“ (Drs. 18/2566) und „Wandel im Sport fördern - eSports-Strukturen unterstützen und gestalten“ (Drs. 18/2692).

Durchschnitt (z. B. Migrantenanteil, wirtschaftliche und soziale Situation, Quote der Schulabbrecher, Kriminalitätsbelastung). Die Befunde können deshalb als Indikator dafür eingeschätzt werden, was sich bundesweit ergeben hat.

Zur durchschnittlichen Dauer des täglichen Computerspiels bestätigte sich zunächst das, was einleitend bereits dargestellt wurde. Während sich im Verlauf der sechs Jahre bei den weiblichen Befragten die Spielzeit geringfügig von 28 auf 26 Minuten verringerte (-7,1 %), erhöhte sie sich bei den Jungen von 2 Stunden und 43 Minuten auf 3 Stunden und 4 Minuten (+12,9 %). Besondere Beachtung verdient jeweils der Anteil der sogenannten Intensivspieler, die es pro Tag mindestens auf 4,5 Stunden Computerspielen bringen. Vor zwölf Jahren gehörten bei der bundesweiten Befragung von knapp 45.000 Jugendlichen 4,3 % der Mädchen dieser Gruppe an gegenüber 15,8 % der Jungen. 2017 liegt die Vergleichsquote der weiblichen Befragten mit 2,3 % deutlich niedriger. Von den männlichen Befragten ist dagegen inzwischen jeder vierte als Intensivspieler einzustufen (24,0 %). Ein deutlicher Unterschied findet sich ferner in Bezug auf die häufige Nutzung von Gewaltspielen (Ego-/Third-Person-Shooter und Prügelspiele). Die Jungen dominieren hier 2017 im Vergleich zu den Mädchen um das Zehnfache (54,8 % zu 5,3 %). Zu beachten ist schließlich, dass nach einer früheren KFN-Studie<sup>4</sup> männliche Jugendliche fast achtmal häufiger als weibliche in eine als Krankheit einzustufende Computerspielsucht geraten sind (Jungen 2,02 %, Mädchen 0,26 %).

Angesichts dieser Befunde verdient Beachtung, welche theoretischen Aussagen es zu den Auswirkungen der dargestellten Computernutzung auf Schulleistungen gibt.<sup>5</sup> So unterstellt die Zeitverdrängungshypothese, ein lang andauernder Medienkonsum würde die erforderliche Zeit für das Lernen und für lernförderliche Aktivitäten (z.B. Sport treiben, musizieren) zu stark reduzieren. Die Inhaltshypothese nimmt dagegen an, dass sich der häufige Konsum gewalthaltiger Inhalte negativ auf das Sozialverhalten und damit auch auf die Schulleistungen auswirkt. Solche Spiele würden bei den Jungen die Orientierung an einer traditionellen Geschlechterrolle und am machohaften Verhalten festigen, was wiederum mit einem geringeren Schulerfolg in Zusammenhang steht. Die Löschungshypothese orientiert sich ebenfalls an den konsumierten Inhalten. Sie geht davon aus, dass die mit Gewaltspielen verknüpfte hohe emotionale Involviertheit dazu führt, dass die Konzentrationsfähigkeit leidet und der Transfer von schulisch gelerntem Wissen ins Langzeitgedächtnis erschwert wird.

Zwar haben eine Reihe von empirischen Studien einen Zusammenhang zwischen einem ausgeprägten Medienkonsum und dem schulischen Leistungsniveau nachgewiesen.<sup>6</sup> Dabei konnten die drei oben genannten Hypothesen allerdings nicht vergleichend evaluiert werden. Gleiches gilt nun im Hinblick auf die Studie zu Niedersachsen. Ihr Vorzug ist allerdings, dass die verschiedenen Trends über drei Messzeitpunkte verteilt auf sechs Jahre analysiert werden können.

Die Daten zu den drei Schülerbefragungen belegen, dass die Geschlechterunterschiede der Schulleistungen im Verlauf der sechs Jahre deutlich angewachsen sind. Besonders klar wird das bei den Gymnasialquoten, wie Abbildung 1 zeigt.

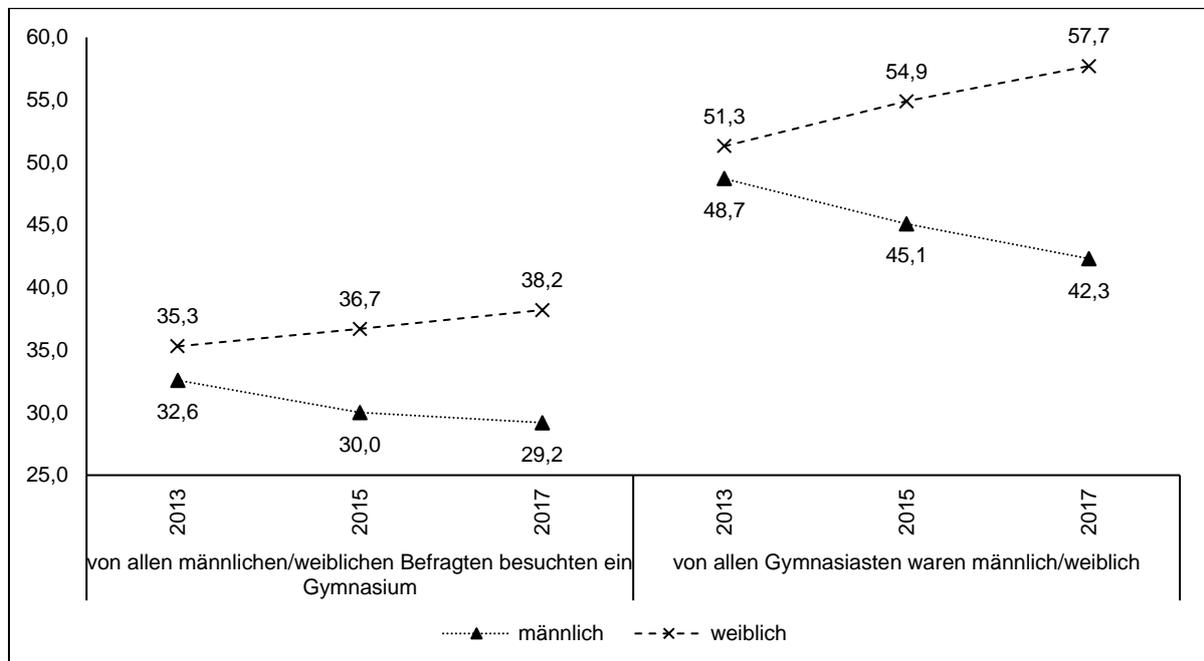
---

<sup>4</sup> Rehbein, F., Weber, J., Staudt, A. (2017). Prävention und Hilfe bei stoffgebundenen und stoffungebundenen Suchterkrankungen in Niedersachsen, KFN Forschungsbericht Nr. 132.

<sup>5</sup> Mößle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. (2007). Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos; Hadjar, A., Lupatsch, J. (2011). Geschlechterunterschiede im Schulerfolg. Spielt die Lehrperson eine Rolle? Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation 31, 79-94.

<sup>6</sup> Ennemoser, M. (2003). Effekte des Fernsehens im Vor- und Grundschulalter. Ursachen, Wirkmechanismen und differenzielle Effekte. Nervenheilkunde 22, 443-453; Baier, D., Pfeiffer, C. (2011). Medienkonsum als Ursache des schulischen Misserfolgs und der Jugendgewalt. Ergebnisse von Längsschnittstudien. In: Stompe, T., Schanda, H. (Hrsg.), Delinquente Jugendliche und forensische Psychiatrie. Epidemiologie, Bedingungsfaktoren, Therapie. Berlin: Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft, S. 69-90; Mößle, T. (2012). "dick, dumm, abhängig, gewalttätig?". Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden: Nomos.

Abbildung 1: Die Gymnasialquote von Jungen und Mädchen neunter Schulklassen in Niedersachsen (in %; gewichtete Daten)



Der Anteil der weiblichen Jugendlichen, die ein Gymnasium besuchen, erhöhte sich in Niedersachsen im Vergleich der drei Messzeitpunkte von 35,3 über 36,7 auf 38,2 %. Bei den männlichen Jugendlichen zeigt sich hingegen im Verlauf der sechs Jahre ein Rückgang der Gymnasialquote von 32,6 über 30,0 auf 29,2 %. Im Ergebnis hat sich dadurch die Dominanz der Mädchen an den Gymnasien deutlich verstärkt: 2013 stellten sie dort 51,3 % aller Schüler und Schülerinnen, 2017 waren es bereits 57,7 %. Auf der anderen Seite erhöhte sich der Anteil der Jungen an den Förder-/Hauptschulen zwischen 2013 und 2017 von 55,5 % auf 58,3 %, während sich die Quote der Mädchen entsprechend reduzierte. Zum Sitzenbleiben ergibt sich ein ähnliches Bild. Hier erreichten die männlichen Jugendlichen im Jahr 2013 einen Anteil von 58,0 %. Bis 2017 erhöhte sich diese Quote auf 61,2 %. Und schließlich bestätigen auch die Schulnoten wachsende Leistungsunterschiede der Geschlechter<sup>7</sup>.

Damit hat sich eine Annahme klar bestätigt: Je stärker die Dauer des Computerspielens von Mädchen und Jungen divergiert, umso größer fallen die schulischen Leistungsunterschiede aus. Offenkundig befinden sich die männlichen Jugendlichen dadurch in einer ausgeprägten Leistungskrise. Sie wird sowohl durch die Pisa-Befunde belegt als auch durch die Erkenntnisse aus den niedersächsischen Schülerbefragungen. Die Frage stellt sich allerdings, ob sich der dargestellte Zusammenhang mit dem Computerspielen auch dann bestätigt, wenn man ergänzende multivariate Analysen berechnet.

Hierzu wurde der Einfluss des Computerspielens (Dauer, konsumierte Inhalte) auf die Schulnoten sowie die Wahrscheinlichkeit, ein Gymnasium zu besuchen, unter Berücksichtigung weiterer Variablen (Migrationshintergrund, Klassenwiederholung, Befragungsjahr) geprüft. Im

<sup>7</sup> Pfeiffer, C., Baier, D. (2020). Die Leistungskrise der männlichen Jugendlichen und jungen Männer. Sind auch in Deutschland – wie in den USA – die Computerspiele Schuld? Eingereicht bei der Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe.

Ergebnis zeigt sich, dass der Geschlechterunterschied in den Schulleistungen vollständig durch das unterschiedliche Computerspielverhalten erklärbar ist. Sowohl eine längere Computerspieldauer als auch der Konsum gewalthaltiger Inhalte verschlechtern die Schulnoten. Da aber männliche Befragte im Hinblick auf beide Aspekte weit häufiger belastet sind als weibliche, sind sie von diesen Effekten stärker betroffen. Zusätzlich konnte gezeigt werden, dass ein längeres Computerspielen mit dem häufigeren Besuch niedriger und dem selteneren Besuch hoher Schulformen einhergeht.

Doch wie ist es zu erklären, dass in Niedersachsen im Jahr 2017 jeder vierte männliche 15-jährige pro Tag mindestens 4,5 Stunden mit Computerspielen verbracht hat, Mädchen aber nur zu 2,3 %? Einen ersten Hinweis bietet eine Untersuchung, die wir zum Wandel der familiären Sozialisation durchführen konnten.<sup>8</sup> Insgesamt betrachtet zeigt sich für die letzten 40 Jahre ein klarer Trend elterlicher Erziehung in Richtung auf mehr Liebe und weniger Hiebe. Hiervon haben aber die nach 1990 geborenen Mädchen weit stärker profitiert als die Jungen. Anders als früher wurden die Mädchen seitdem mehr geliebt, seltener geschlagen und weniger vernachlässigt als das männliche Befragte im Hinblick auf ihre Kindheit berichten.

Generell belegen die von Pfeiffer in seinem kürzlich erschienenen Buch dargestellten Forschungsbefunde, welche große Vorteile viel geliebte und völlig gewaltfrei erzogene Jugendliche im Vergleich zu denen erleben, die weniger privilegiert aufgewachsen sind<sup>9</sup>. Erstere sind schulisch und sozial erfolgreicher, verfügen über mehr zwischenmenschliches Vertrauen, weisen eine höhere Lebenszufriedenheit auf und zeigen eine größere Bereitschaft, sich auf Herausforderungen des Lebens einzulassen. All das trifft aber heute eher auf die Mädchen zu als auf die Jungen und schützt sie so davor, täglich in stundenlanges Computerspielen abzugleiten. Auf der anderen Seite erlauben die von Pfeiffer zusammenfassend dargestellten Erkenntnisse über Intensivspieler<sup>10</sup> eine Aussage: Wer in Familie, Schule und sozialem Umfeld zu kurz kommt, wem der Alltag zu wenig spannende Herausforderungen bietet, der ist besonders gefährdet, seine Erfolgserlebnisse im Computerspielen zu suchen. Wer arm im Leben ist, möchte reich in der virtuellen Welt sein. Das aber sind im Verlauf der letzten zehn Jahre die Lebensmuster eines wachsenden Anteils der Jungen geworden.

Zu beachten sind ferner die Erkenntnisse, die Bleckmann und Juckschat<sup>11</sup> mit einer qualitativ-biografischen Interviewstudie gewinnen konnten. Die heute populären Computerspiele vermitteln den Intensivspielern im Kontakt mit ihren Mitspielern drei virtuelle Ersatzbefriedigungen für das, was im realen Leben nicht richtig läuft: Sie erhalten für ihre Spielleistungen Anerkennung; sie erfahren die Zugehörigkeit zu einer Gruppe und sie gestalten etwas in ihrem Leben, in das weder die Eltern noch die Lehrer hineinreden können. Sie erleben Autonomie. Die Befriedigung dieser drei menschlichen Grundbedürfnisse verstellt ihnen offenbar den Blick für die offenkundigen Gefahren, die mit exzessivem Computerspielen verbunden sind: Die Einbrüche bei Schulleistungen verbunden mit dem Risiko, später im Berufsleben die persönlichen Ziele zu verfehlen; der Verlust wichtiger sozialer Kontakte und die Bewegungsarmut verbunden mit den daraus resultierenden Gesundheitsproblemen.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Baier, D., Pfeiffer, C. (2014). Elterliches Erziehungshandeln im Geschlechtervergleich. In: Mößle, T., Pfeiffer, C., Baier, D. (Hrsg.), Die Krise der Jungen. Phänomenbeschreibung und Erklärungsansätze. Baden-Baden: Nomos, S. 113-144.

<sup>9</sup> Pfeiffer, C. (2019). Gegen die Gewalt. Warum Liebe und Gerechtigkeit unsere besten Waffen sind. München: Kösel, S. 59-83.

<sup>10</sup> Pfeiffer, C. (2019) S. 51-55.

<sup>11</sup> Bleckmann, P., Juckschat, N. (2015). The integrated model of (dys)functionality. Reconstructing patterns of gaming as self-medication in biographical interviews with video game addicts. Forum Qualitative Sozialforschung, 16(3).

<sup>12</sup> Mößle, T. (2012). "dick, dumm, abhängig, gewalttätig?". Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden: Nomos.

### 3. Leistungskrise der jungen Männer? Befunde aus den USA alarmieren.

Viele männliche Jugendliche, die sich über Jahre hinweg intensiv auf Computerspiele eingelassen haben, werden damit vermutlich nicht aufhören, wenn sie volljährig werden. Wir verfügen in Deutschland allerdings zur Altersgruppe der jungen Männer gegenwärtig nicht über derart breit fundierte, empirische Befunde, wie wir sie oben präsentieren konnten. Deswegen haben wir geprüft, ob sich im Ausland hierzu Forschungserkenntnisse finden lassen. In den USA sind wir auf eine faszinierende Studie gestoßen. An den Universitäten Princeton und Chicago ist Wirtschaftswissenschaftlern bei ihrer Analyse von Arbeitsdaten der Jahre 2000 und 2016 eine Besonderheit aufgefallen.<sup>13</sup> Im Vergleich verschiedener Bevölkerungsgruppen ergab sich nur zu den 21- bis 30-jährigen Männern, die nicht als Vollzeitstudenten registriert waren, ein starker Rückgang ihrer jährlichen Arbeitsleistung. Sie unterschieden sich damit deutlich von den gleichaltrigen Frauen und den 31- bis 55-jährigen Männern.

Zur Erklärung dieses überraschenden Phänomens haben die Wissenschaftler verschiedene Survey-Datensätze herangezogen. Als besonders ergiebig erwies sich dabei der American Time Use Survey. Mit ihm werden von einer Zufallsauswahl von Menschen die Freizeitaktivitäten des Vortages in 15 Minuten-Intervallen festgehalten. In einer methodisch anspruchsvollen Analyse gelangen die Wissenschaftler zu einem klaren Befund. Die Tatsache, dass die jungen Männer ihre Arbeitsleistung weit stärker verringert haben als etwa die männlichen 31- bis 60-Jährigen, beruht danach zu 75 % auf ihrer Vorliebe für das Computerspielen.

Unter den männlichen 21- bis 30-Jährigen, die 2016 für den Arbeitsmarkt in Betracht kamen, registrierten die Wissenschaftler eine große Aussteigergruppe. 15 % haben es vorgezogen, sich ausschließlich mit Computerspielen und anderen über den Computer erreichbaren «Leisure Luxuries» zu beschäftigen. Im Jahr 2000 waren das nur 8 % gewesen. Die Wissenschaftler führen diesen starken Anstieg auch darauf zurück, dass die modernen Computerspiele kommunikativ in Gruppen gespielt werden und dadurch Erfolgserlebnisse und Kontakte ermöglichen. Sie weisen ferner darauf hin, dass sowohl die 21- bis 30-jährigen Frauen als auch die 31- bis 55-jährigen Männer und Frauen über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg Computerspiele nur selten genutzt haben (maximal 0,9 Stunden pro Woche).

Ein weiterer Befund vergleicht die Aussteiger des Jahres 2000 mit denen des Jahres 2016 im Hinblick auf ihren Lebensstil. Danach hat sich der Anteil dieser jungen Männer, die bei Eltern oder Verwandten leben, von 46 % auf 67 % erhöht. Die Wissenschaftler bewerten das als Indikator für deren wachsende Abhängigkeit von ihren Familien. Angesichts der von ihnen erarbeiteten Erkenntnisse äußern sie die Sorge, dass der aus der hohen Nutzung von Computerspielen und «Leisure Luxuries» resultierende Rückgang an jungen Arbeitskräften sich negativ auf das Wirtschaftswachstum der USA auswirken könnte. Das erscheint nachvollziehbar. Nach unseren Berechnungen handelt es sich hier um 2,37 Millionen junge Männer<sup>14</sup>, die 2016 dem amerikanischen Arbeitsmarkt verloren gegangen sind – und dies ohne in der Arbeitslosenstatistik des Landes aufzutauchen.

Angesichts dieser bedrohlichen Entwicklung könnte man erwarten, dass die amerikanische Politik Maßnahmen ergreift, die geeignet erscheinen, das ausufernde Computerspielen zu reduzieren. Doch danach sieht es gegenwärtig nicht aus. Eher scheint das Gegenteil der Fall zu sein. Der mächtigen Computerspielindustrie der USA (25,1 Milliarden Dollar Umsatz im Jahr 2017<sup>15</sup>) ist jedenfalls gerade ein richtiger Coup gelungen. Durch den vertraglichen Abschluss einer Partnerschaft mit der National Federation of Highschool Assoziations hat der Hersteller des weltweit sehr populären Spiels Fortnite den direkten Zugang zu den Schulen

<sup>13</sup> Aguiar, M., Bils, M., Charles, K. K., Hurst, E. (2017). Leisure Luxuries and the Labor Supply of Young Men. NBER Working Paper No. w23552. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2996308>.

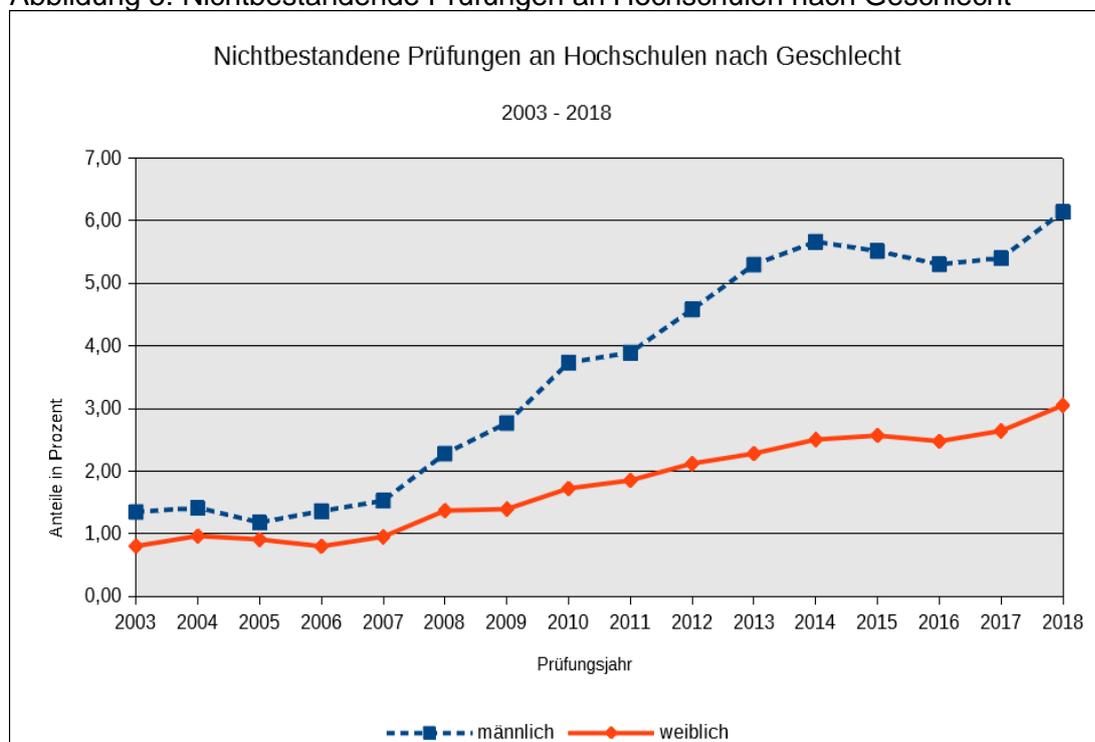
<sup>14</sup> Die Bevölkerungsstatistik der USA registriert für 2016 23,12 Millionen junge Männer im Alter von 21-30. Abzüglich der männlichen Studenten dieser Altersgruppe (7,34 Millionen) ergibt das 15,78 Millionen, von denen wiederum 15 %, also 2,37 Millionen, zu der beschriebenen Aussteigergruppe gehören.

<sup>15</sup> Wikipedia, Stichwort MMORPGS, bezogen auf das Jahr 2017.

erreicht<sup>16</sup>. Das als Wettbewerb inszenierte Fortnite-Spielen wird in gleicher Weise als High-school-Sportart anerkannt wie beispielsweise Basketball oder Football. Die erste offizielle Saison für diesen E-Sport soll in den USA an 13.000 Schulen am 2. März 2020 starten. Es wird damit gerechnet, dass sich auch die Colleges der USA dem E-Sport entsprechend öffnen werden.

Die internationale Entwicklung der Computerspielindustrie zeigt bisher, dass sich amerikanische Trends relativ bald auch in Europa durchsetzen. Die Frage stellt sich, ob und auf welche Weise man dem vorbeugen kann. Wollte man in Deutschland versuchen, hierauf Einfluss zu gewinnen, benötigt man zuerst empirisch fundierte Antworten auf zwei Fragen. Erstens: Gibt es auch bei uns klare Anzeichen für eine Leistungskrise junger Männer? Zweitens: Kann sie gegebenenfalls ähnlich wie in den USA mit einer teilweise ausufernden Nutzung von Computerspielen erklärt werden? Zur ersten Frage bietet Abbildung 2 Informationen dazu, wie sich Prüfungsleistungen von männlichen und weiblichen Studenten zwischen 2003 und 2018 entwickelt haben.

Abbildung 5: Nichtbestandene Prüfungen an Hochschulen nach Geschlecht



Seit 2005 hat sich nach den Daten des Statistischen Bundesamtes die Quote der jungen Männer, die eine Hochschulprüfung nicht bestanden haben, von 1,2 % um das 5-Fache auf 6,2 % erhöht. 2005 lag der Anteil der männlichen Studierenden an allen „Prüfungsverlierern“ noch bei 57 %. Bis 2018 ist er auf beachtliche 67 % angewachsen. Zwar gibt es auch einen deutlichen Anstieg zur Quote der Frauen, die das Prüfungsziel nicht erreicht haben (von 0,9 % auf 3,0 %) Er bleibt aber erheblich hinter dem der Männer zurück. Die Daten erscheinen damit als erster Beleg für eine wachsende Leistungskrise der jungen Männer.

Ein anderer Weg, die oben gestellte Frage zu klären, könnten Forschungsbefunde zum Abbrechen des Studiums bieten. Im Vergleich zum Nichtbestehen einer Prüfung sind sie möglicherweise ein noch stärkeres Indiz dafür, dass ein junger Mensch mit seiner bisherigen Ausbildungsplanung gescheitert ist. Die Autorengruppe Bildungsberichterstattung<sup>17</sup> hat

<sup>16</sup> <https://www.watson.ch/digital/sport/627630543-fortnite-ist-in-den-usa-nun-ein-offizieller-sport-an-highschools>

<sup>17</sup> Autorengruppe Bildungsberichterstattung (2018). Bildung in Deutschland 2018. Ein indikatorengeprägter Bericht mit einer Analyse zu Wirkungen und Erträgen von Bildung.

hierzu geschlechtsspezifische Daten erhoben. Sie werden allerdings lediglich in Anhang-Tabellen dargestellt. Angesichts anderer Untersuchungsschwerpunkte hat man sie im Forschungsbericht nur kurz erwähnt und nicht näher analysiert. Dabei verdienen sie durchaus Beachtung. So ist der Anteil der Männer unter allen Studienabbrechern zwischen 2010 und 2014 von 55 % auf 59 % angestiegen. Für die Jahre 2014-2016 werden die entsprechenden Daten nur getrennt für die Fachhochschulen und Universitäten angeboten. Sie zeigen, dass sich an den Fachhochschulen der Trend fortgesetzt hat. Unter den Studierenden, die ihr Studium abbrechen, hat sich dort die Quote der Männer von 60 % auf 63 % erhöht. An den Universitäten ist sie zwischen 2014 und 2016 konstant bei 55 % geblieben.

Insgesamt betrachtet bestätigen damit auch die Daten des Forschungsprojektes zum Abbrechen des Studiums eine ausgeprägte Leistungskrise der Männer. Sie hat sich zudem zwischen 2010 und 2016 deutlich verschärft. Wenn man dann noch den oben dargestellten Befund berücksichtigt, dass die männlichen Studenten an deutschen Hochschulen inzwischen zwei Drittel der „Prüfungsverlierer“ stellen, erscheint etwas dringend erforderlich. Wir benötigen empirisch breit fundierte Erkenntnisse dazu, welche Einflussfaktoren dafür verantwortlich sind, dass die jungen Studenten ganz ähnlich wie die männlichen Jugendlichen zu einem wachsenden Anteil die an sie gestellten Leistungsanforderungen nicht mehr erfüllen. Angesichts der aus Niedersachsen und aus den USA vorliegenden Forschungsbefunde liegt die Hypothese nahe, dass auch hier die steigende Nutzung von Computerspielen eine Hauptursache ist. Während also im Hinblick auf die jungen Männer noch großer Forschungsbedarf besteht, sollten wir im Jugendbereich nicht zögern, die vorliegenden Erkenntnisse zur Lösung des Problems einzusetzen.

#### **4. Was muss geschehen, damit Computerspielen im Leben von Jugendlichen an Bedeutung verliert? Die Antwort heißt „Lust auf Leben wecken“.**

Wenn wir die unter 2. dargestellten Befunde bei öffentlichen Veranstaltungen darstellen, gibt es von Seiten der Eltern meist eine Reaktion. Sie wünschen sich von den Schulen mehr Unterstützung dabei, ihre Söhne vom stundenlangen Computerspielen abzubringen. Die Frage stellt sich deshalb, welche Perspektiven man insbesondere den Ganztagschulen eröffnen sollte, hierzu ein effektives Programm zu entwickeln. Pfeiffer berichtet hierzu über eigene Beobachtungen, die er in Neuseeland gewinnen konnte.<sup>18</sup> Die Lehrer werden dort an vielen Schulen pro Woche für 6 Stunden von ihrer jeweiligen Lehrverpflichtung entlastet, sofern es ihnen gelingt, Kinder und Jugendliche für ein Hobby zu begeistern, das sie selber einbringen. Die im Nachmittagsprogramm der Schule angebotenen Kurse reichen vom Schachspielen über Rock 'n' Roll tanzen und Vollwertkochen bis hin zur Mitwirkung in einer Theatergruppe, dem Gitarrespielen, Volleyball oder auch dem Drehen von Videofilmen. Ziel ist es, bei den Schülern Leidenschaften für lustvoll erlebte Aktivitäten zu fördern. „Lust auf Leben wecken“ wäre wohl die richtige Überschrift.

Selbst wenn die Kultusministerkonferenz ein derartiges Programm für Ganztagschulen begrüßen würde, erscheinen die Chancen seiner Realisierung allerdings gegenwärtig wenig aussichtsreich. Die meisten Bundesländer schaffen es nur mit Mühe, eine ausreichende Zahl von qualifizierten Lehrern für das Pflichtprogramm der Wissensvermittlung zu finden. Für die hier vorgeschlagene Kür, den Kindern und Jugendlichen attraktive Freizeitbeschäftigungen nahezubringen, fehlt meist das Personal. Es müsste also primär von außen kommen. Die Schulen sollten in die Lage versetzt werden, die für das oben skizzierte Programm benötigten Fachkräfte beschäftigen zu können.

Aber wer soll das bezahlen? Das fragen die Eltern zweifelnd, wenn man ihnen das hier vorgestellte Konzept erläutert. Darauf gibt es verschiedene Antworten. Und sie führen möglicherweise gemeinsam zum Ziel. Eine erste Perspektive hat das Deutsche Institut für Wirt-

---

<sup>18</sup> Pfeiffer (2019) S. 54.

schaftsforschung (DIW) kürzlich im Rahmen eines vom BMFSFJ in Auftrag gegebenen Forschungsprojekts ermittelt.<sup>19</sup> Danach würde bereits ein besseres Ganztagsangebot für Grundschüler zu einer wachsenden Erwerbstätigkeit der betreffenden Mütter führen. Dies wiederum hätte zur Folge, dass die Einnahmen des Staates wegen höherer Steuern, niedrigerer Sozialausgaben und höherer Sozialversicherungsbeiträge pro Jahre um ein bis zwei Milliarden € ansteigen würden. Das oben vorgestellte Ganztagsprogramm für alle weiterführenden Schulen müsste also die Steuereinnahmen des Staates in einem weit höheren Maß steigen lassen, als das DIW ermittelt hat. Das aber wäre ein gutes Argument für die Länder, den Bund als Finanzierungspartner für das Schulprogramm zu gewinnen.

Der aktuelle Fachkräftemangel und die schockierenden Forschungsbefunde zur Leistungskrise des männlichen Nachwuchses könnten aber auch ganz andere Akteure dazu veranlassen, sich für ein Programm „Lust auf Leben wecken“ zu engagieren. So zeigt der Bundesverband der Mittelständischen Wirtschaft (BVMW) schon seit Jahren großes Interesse daran, gemeinsam mit Lehrerverbänden und Wissenschaftlern nach Lösungen für das geschilderte Problem zu suchen. Mit den 409 Bürgerstiftungen in Deutschland gibt es zudem in vielen Regionen und Städten eine immer stärker werdende Kraftquelle der Zivilgesellschaft, die ganz überwiegend im Kinder- und Jugendbereich einen Schwerpunkt ihrer Aktivitäten setzt. Ferner würden sich möglicherweise auch die Lions Clubs zur Unterstützung eines derartigen Programms bereithalten, weil sie sich seit Jahrzehnten für gute Schulen stark machen.

Man kann allerdings keineswegs sicher sein, ob es zu dieser Allianz von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft kommen wird. Auch in Deutschland verfügt die Computerspielindustrie über viel Macht und Einfluss. Sie wird deshalb alles daransetzen, ein Programm zu verhindern, das mit dem Ziel auftritt, das Computerspielen der Jungen auf ein akzeptables Maß zu reduzieren. Stattdessen möchte sie auch in Deutschland das erreichen, was ihr in den USA bereits gelungen ist. Sie strebt an, für den E-Sport politisch und gesellschaftlich dieselbe Anerkennung zu erreichen, die es in unserem Land für die herkömmlichen Sportarten wie etwa Fußball, Leichtathletik oder Geräteturnen gibt. Sie möchte damit zum einen die für anerkannte Sportverbände übliche finanzielle Förderung erhalten und zum anderen die Gemeinnützigkeit, die mit erheblichen Steuervorteilen verbunden ist. Mit diesem Ziel ist sie inzwischen weit vorangekommen. Im Koalitionsvertrag der gegenwärtigen Bundesregierung findet sich auf Seite 48 der folgende Absatz:

*„Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“*

Diese programmatische Aussage kam nicht völlig überraschend. Die Politik hat in den letzten 15 Jahren eine beachtliche Nähe zur Computerspielindustrie entwickelt. Deren Produkte werden als Kulturgut gepriesen und mit Auszeichnungen bedacht. Allein in den Jahren 2018-2023 fördert die Bundesregierung die Computerspielbranche mit 250 Millionen<sup>20</sup>. Bei der Gamescom, der größten Computerspielmesse der Welt, treten regelmäßig Spitzenpolitiker als Redner auf.<sup>21</sup> Und im niedersächsischen Landtag haben die beiden Oppositionsparteien FDP und Bündnis 90/Die Grünen im Jahr 2019 Anträge eingereicht, den E-Sport als gemeinnützige Sportart anzuerkennen.

Die zitierte Passage des Koalitionsvertrages und die beiden ähnlich begründeten Anträge der niedersächsischen Oppositionsparteien stimmen dabei in zwei wichtigen Punkten überein. Zum einen unternehmen sie nicht den Versuch, ihre These mit Forschungsbefunden zu belegen, der E-Sport würde wichtige Fähigkeiten schulen, die auch außerhalb der digitalen

<sup>19</sup> Bach, S., Jessen, J., Haan, P., Peter, F., Katharina Spieß, C., Wrohlich, K. (2020). Fiskalische Wirkungen eines weiteren Ausbaus ganztägiger Betreuungsangebote für Kinder im Grundschulalter. Berlin: DIW.

<sup>20</sup> Vgl. <https://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html>

<sup>21</sup> Z.B. Bundeskanzlerin Merkel am 22. August 2017

Welt von Bedeutung sind. Das hat wiederum einen guten Grund. Es gibt unserer Kenntnis nach keine von unabhängigen Wissenschaftlern nach den üblichen methodischen Standards durchgeführten Untersuchungen, die den entsprechenden Nachweis geführt hätten. Man gewinnt den Eindruck, dass die für die Texte verantwortlichen Politiker sich mit ihren Aussagen lediglich an dem orientiert haben, was die Computerspielindustrie selber in ihren eigenen Broschüren behauptet. Zum anderen wird völlig außer Acht gelassen, was die empirische Wissenschaft in den letzten beiden Jahrzehnten sowohl in Deutschland als auch international an breit fundierten Erkenntnissen zu den Folgen der intensiven Nutzung von Computerspielen oder der Computerspielsucht erarbeitet hat.

Angesichts dieser Ausgangslage bleibt abzuwarten, welche Konsequenzen aus der zitierten Koalitionsvereinbarung und den Anträgen der niedersächsischen Oppositionsparteien erwachsen werden. Gegenwärtig erscheinen Zweifel daran angebracht, ob sich die politischen Initiativen durchsetzen werden. Verschiedene Sportverbände haben sich sehr kritisch zu dem Koalitionsbeschluss geäußert. So hat sich der DOSB klar gegen die Olympiaperspektiven des E-Sports ausgesprochen: „Wettkampfmäßige Computerspiele zeichnen sich nicht durch eine sportbestimmende motorische Aktivität aus, sie konterkarieren gesundheitliche und erzieherische Wirkungen des Sports und gefährden damit seine gesellschaftliche Legitimität, und sie weisen keine Organisationsstrukturen auf, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen“.<sup>22</sup> Die Sportwissenschaftlerin Carmen Borggrefe zitiert in ihrem ebenfalls kritischen Beitrag den DFB, der im April 2018 in seiner Stellungnahme klargestellt hat, „dass die unter dem allgemeinen Begriff E-Sport praktizierten Gewalt-, Kriegs- und Killerspiele nicht zu den satzungsgemäßen Werten passen, die der DFB sowie seine Mitgliedsverbände Kindern und Jugendlichen vermitteln wollen“.<sup>23</sup> Und sie selber betont, dass sich unter den 16 beim E-Sport erfolgreichsten Spielen 13 befänden, in denen das virtuelle Zerstören, Erobern und Töten zentral sei für die Operationalisierung von Sieg und Niederlage.

In einer Stellungnahme zu den niedersächsischen Parlamentsinitiativen weisen Rehbein und Isenhardt ferner auf zwei spezifische Risiken des E-Sports hin. Zum einen sehen sie die Gefahr, dass der im öffentlichen Wettbewerb ausgetragene E-Sport die Teilnehmer dazu motiviert, zur Erhöhung ihrer Siegchancen die Dauer und Intensität des täglichen Computerspielens deutlich zu steigern. Dadurch rege der E-Sport zu einem zeitlich entgrenzten und exzessiven Spielverhalten an. Zum anderen hätten die dort primär genutzten online-Shooter und online-Strategiespiele ein hohes Gefährdungspotenzial, Computerspielabhängigkeit zu erzeugen<sup>24</sup>. Außerdem äußern sie Kritik an der Zielsetzung des E-Sportverbandes die Gemeinnützigkeit zu erreichen. Dies würde nach dem Wortlaut des § 52 Abs. 2 AO die Annahme voraussetzen, dass der E-Sport „die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos fördert.“ Gerade im Hinblick auf männliche Jugendliche sei aber stattdessen zu befürchten, dass diese durch eine engagierte Mitwirkung im E-Sport in spezifische Entwicklungsrisiken geraten.

Trotz all dieser Kritik kann nicht ausgeschlossen werden, dass sich der E-Sportverband durchsetzen wird. Schließlich ist ihm das bereits in einigen Ländern gelungen: neben den USA beispielsweise auch in Brasilien, China und Frankreich. Sollte das eintreten, erscheint es umso wichtiger, das oben skizzierte Programm „Lust auf Leben wecken“ an möglichst vielen Schulen zu installieren. Gerade dann brauchen die Jungen und männlichen Jugendlichen zum E-Sport attraktive Alternativen, die ihnen spannende Optionen dazu vermitteln, den Reichtum sportlicher und kultureller Erfahrungen in der realen Welt kennen zu lernen.

---

<sup>22</sup> Zitiert nach Spitzer, M. (2019). E-Sport. Lobbyismus versus Gemeinnützigkeit und Gesundheit. Editorial *Nervenheilkunde* 38; 157-168.

<sup>23</sup> Borggrefe, C. (2018). eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48; 447-450.

<sup>24</sup> Rehbein, F., Isenhardt, A., a.a.O.