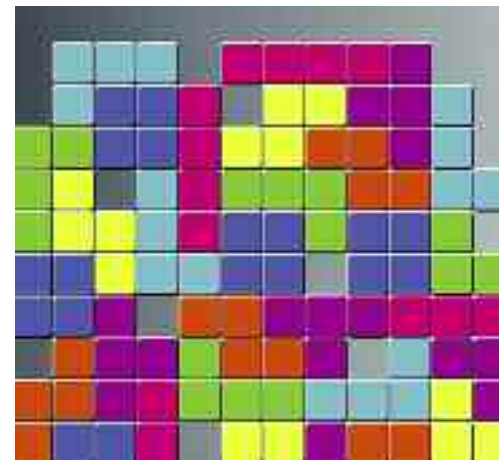


GAMES 4 HEALTH

ALS DAMALS, Anfang der 80er Jahre, das Computerspiel Tetris entwickelt wurde, war die Game-Welt noch in Ordnung. Vergleichsweise harmlos war das Spiel. Und ungemein fesselnd. Heute spricht man nicht von „fesselnd“ sondern von „suchterzeugend“. Statt Tetris oder Pacman spielen die Kids lieber Counter-Strike, Doom oder World of Warcraft. Ins Gerede kommen diese Spiele regelmäßig. Bei Amokläufen wird von den Medien fast automatisch die Frage gestellt, welches „Killerspiel“ der Täter denn im Regal gehabt haben könnte. Und auch wenn über Jugendkriminalität gesprochen wird, dauert es meist nicht lange, bis das Thema „Computerspiele und Gewalt“ ebenfalls aufs Tapet gebracht wird.

IN DIESEM KLIMA fällt es oftmals nicht leicht, diese Games einmal in einem anderen Licht zu sehen. Dabei ist es mittlerweile kein Geheimnis mehr, dass sie nicht nur Sucht und Gewalt erzeugen, sondern therapeutisch äußerst sinnvoll eingesetzt werden können. Sei es in der Therapie von Kindern mit ADS, im Kampf gegen Phobien, in der Schlaganfalltherapie oder in der Arbeit mit Parkinson-Kranken. Während man sich hierzulande noch sowohl mit der Förderung solcher Projekte als auch mit der Entwicklung von Spielen – nicht zuletzt wegen oben genannter Vorbehalte – in Zurückhaltung übt, ist man in den USA schon ein Stück weiter. Hier wird nicht nur das Potential für die Menschen gesehen, sondern auch für das Business: Wie gerade auf dem Kongress „Games 4 Health“ in Boston verkündet wurde, hat man in den vergangenen 18 Monaten weltweit bereits mehr als zwei Milliarden Dollar mit dem Verkauf von „healthy games“ umgesetzt. Mehr zu dem Thema finden Sie ab Seite 14.

ABER NOCH EINMAL ZURÜCK zu Tetris. Denn auch hier gibt es neue Erkenntnisse, wie man Anfang des Jahres in dem englischen Magazin „New Scientist“ nachlesen konnte: Wissenschaftler der Universität Oxford hatten Versuchspersonen Videos mit schrecklichen Szenen, zum Beispiel von Autounfällen, vorgespielt. Dabei zeigte sich, dass jene Teilnehmer, die direkt im Anschluss eine halbe Stunde Tetris spielen durften, in der folgenden Woche weniger mit Flashbacks zu kämpfen hatten. Nun wird geprüft, ob man Tetris in der Sofortbehandlung von Traumaopfern einsetzen kann – 25 Jahre nach Entwicklung des Spiels.



Auch ein Computerspiel-Klassiker wie Tetris kann möglicherweise therapeutisch eingesetzt werden.

» In den USA werden nicht nur die Chancen für den Menschen, sondern auch das Potential für das Business gesehen. «



MARTIN SCHMITZ-KUHL
Chefredakteur
m.schmitz-kuhl@e-health-com.eu