

Computerspielsucht wird zum Problem in Betrieben Studie der TU München: 60 Prozent der Firmen sehen Auffälligkeiten bei Mitarbeitern – DAK-Gesundheit bietet neue App für Azubis

Hamburg, 22. August 2018. Der Reiz von Computerspielen beschäftigt zunehmend Arbeitgeber. Nach einer Online-Befragung der Technischen Universität München ist in jedem zweiten Unternehmen Internet- und Spielsucht von Beschäftigten ein Thema. In 60 Prozent der befragten Firmen „treten Auffälligkeiten unter Mitarbeitern auf“. Die Wissenschaftler unter Leitung von Professor Volker Nürnberg hatten im September 2016 mehr als 100 Firmen zur Internet- und Spielsucht befragt. Als Konsequenz auf die Studie entwickelte die DAK-Gesundheit ein neues Angebot zur Suchtprävention. Nach dem Prinzip der Paradoxen Intervention bietet die Krankenkasse jetzt selbst ein neues Computerspiel unter dem Titel „Retter der Zukunft“ an, mit dem Unternehmen die Medienkompetenz ihrer Auszubildenden verbessern können. Die Weltgesundheitsorganisation hat Computerspiel- und Onlinesucht kürzlich als Krankheit eingestuft.

„Rund zwei Millionen Deutsche, fast alle im arbeitsfähigen Alter, sind gefährdet“, sagt Professor Volker Nürnberg, Mitglied des BGM-Beirats der DAK-Gesundheit, Experte für Gesundheitsmanagement und Partner bei der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft BDO. Er hat die Unternehmensbefragung zur Internet- und Spielsucht im Auftrag der DAK-Gesundheit durchgeführt. „Es ist für die Unternehmen ein massives Problem, aber ein Tabuthema“, so der Experte. Eine solche Sucht beeinträchtigt nicht nur das Privatleben, sondern auch die Arbeit: Betroffene Mitarbeiter hätten mehr Fehlzeiten und Probleme mit Aufmerksamkeit und Konzentration.

Spiele-App als Paradoxe Intervention

Ausgerechnet mit einem Computerspiel will die DAK-Gesundheit jetzt für mehr Medienkompetenz bei Auszubildenden und jungen Arbeitnehmern sorgen. Sie können es sich als App auf ihr Smartphone installieren. Was auf den ersten Blick widersprüchlich wirkt, ist eine Maßnahme nach dem Prinzip der Paradoxen Intervention. Dieses Prinzip hat sich beispielsweise in der Psychotherapie bewährt. „Mit Verboten und erhobenem Zeigefinger erreicht man wenig. Wir leisten Prävention auf Augenhöhe und holen junge Menschen im Umfeld ihrer Ausbildung wirklich ab“, erklärt Andreas Storm,

Vorstandschef der DAK-Gesundheit. Unter dem Namen „Die Retter der Zukunft“ bietet das Computerspiel storyorientierte Point-and-Click-Elemente mit vielseitigen Minispielen und vielen popkulturellen Anspielungen. Die Erziehungsbotschaften werden subtil über Spielhandlung, Dialoge und Spielentscheidungen transportiert. Darüber hinaus erspielen sich die Nutzer kurze Infotexte, die am Ende quasi eine digitale Broschüre für mehr Medienkompetenz ergeben. Damit gehört das Spiel zu den sogenannten Serious Games, die ernste Inhalte attraktiv verpacken. „Das ist wie bei einer Schluckimpfung“, erklärt Storm. „Die eigentliche Medizin wird versüßt.“ Die Spielkonzeption stammt von der Firma „straightlabs“ aus Bayern, die auf virtuelle Lernspiele spezialisiert ist.

Medienkompetenz: Seminarangebot für Firmen

Das Computerspiel „Die Retter der Zukunft“ ist von Medien- und Suchtexperten geprüft und für gut befunden worden, suchtfördernde Elemente seien nicht vorhanden. „Die DAK-Gesundheit hat einen innovativen Ansatz zur Prävention dieser neuen Sucht gefunden“, kommentiert Professor Nürnberg. In einer Paradoxen Intervention sieht er „gerade im Bereich Medienkompetenz viel Potenzial.“ Den vollen Nutzen entfaltet das Computerspiel mit dem dazugehörigen Seminarprogramm, das Firmen zum Beispiel im Rahmen ihrer Betrieblichen Gesundheitsförderung für Auszubildende einsetzen.

Als drittgrößte Krankenkasse Deutschlands engagiert sich die DAK-Gesundheit mit nachhaltigen Ansätzen im Betrieblichen Gesundheitsmanagement. Sie hat die exzessive Nutzung von Computerspielen und Social-Media-Angeboten bereits vor Jahren als Problem identifiziert. Informationen zu entsprechenden Studien der Krankenkasse finden sich unter: www.dak.de/internetsucht