

Dr. phil. Werner Paul Mayer
Dipl.-Päd.

SIMULATION
ALS
VIRTUELLE LEBENSERFAHRUNG

COMPUTERSPIELE - EINE NEUE PÄDAGOGISCHE
HERAUSFORDERUNG

1. Der Trend zum chipgesteuerten Spielzeug

Die Computerisierung und Mediatisierung unserer Gesellschaft macht vor den Kinderzimmern nicht halt. Prozessorgesteuertes Kinderspielzeug, billige Taschenrechner, programmierbare Musikinstrumente, ferngesteuerte Kabel-, Satellitenfernsehgeräte und Stereovideo- und DVDgeräte werden von der heranwachsenden Generation mit aller Selbstverständlichkeit genutzt, und von den Eltern wird dieser souveräne Umgang mit den computerisierten Spiel- und Arbeitsmedien geradezu bewundert. Den Pädagogen jedoch bereitet die Vorstellung: 'was früher der Stoffbär, ist heute die Software', ein zunehmend ungutes Gefühl, da die Auswirkungen noch nicht abzusehen sind.

Die Elterngeneration, die noch nicht so richtig den Draht gefunden hat zur 'Welt am Draht' und deshalb auch oftmals für die eigene berufliche Perspektive skeptisch in die Zukunft schaut, **wünscht sich für ihren Nachwuchs, dass dieser die neuen Technologien problemlos zu beherrschen vermag.**¹

¹ vgl. Lüscher, K.: Was erwarten Jugendliche und Erwachsene von informationstechnischer Bildung?, Konstanz 1988, Seite XII; vgl. Fend, H. Sozialgeschichte des Aufwachsens. Frankfurt 1988; vgl. Noller, P., Paul G.: Jugendliche Computerfans. Selbstbilder und Lebensentwürfe. Eine empirische Untersuchung. Frankfurt, New York, 1991; vgl. Lukesch, H.: Jugendmedienstudie, Eine Multi-Medien-Untersuchung über Fernsehen, Video, Kino, Video- und Computerspiele sowie Printprodukte. Regensburg 1989

Die zunehmende Akzeptanz des Computers in allen Lebensbereichen beweist die stetige Zunahme der Verfügbarkeit von Hard- und Software. Der endgültige Dammbbruch wurde verzeichnet, nachdem 1985 auf starken politischen Druck hin, von den Kultusministerien verschiedener Bundesländer, Richtlinien erlassen und Maßnahmen zur Einführung einer informationstechnischen Grundbildung in den einzelnen Schularten beschlossen wurden. Dies dürfte in vielen Familien den endgültigen Anstoß zum Kauf eines Computers gegeben haben, um den Heranwachsenden auf diese Weise die angemessenen Vorbereitungs- und Übungsmöglichkeiten zu verschaffen.

Doch **alle Umfragen belegen eindeutig, dass die Kinder und Jugendlichen in erster Linie Computerspiele betreiben** und weniger mit dem Computer arbeiten.²

Die Kohorte der heute unter Zwanzigjährigen ist die erste Generation, die seit Geburt mit dem Fernsehen aufgewachsen ist und daneben von klein auf an die Benutzung zahlreicher anderer Medien gewohnt ist: vom Kassettenrekorder für die Märchen über den DVD-Player für die Soundclips, bis zum Discman als Musikbegleiter auf dem Schulweg. Die heutigen Jugendlichen haben

² vgl. Spanhel, D.: Jugendliche vor dem Bildschirm. Neueste Forschungsergebnisse über die Nutzung der Videofilme, Telespiele und Homecomputer durch Jugendliche. 2. Neubearb. Aufl. Weinheim 1990, Seite 148; vgl. Horx, M.: Chip Generation. Ein Trip durch die Computerszene. Hamburg 1984, Seite 91; vgl. Lüscher, K., 1988: a.a.O., Seite II; vgl. Noller, P., Paul, G.: a.a.O., Seite 29; vgl. Lehmann, J.: Auswirkungen der Computernutzung durch Jugendliche in Schule und Freizeit. Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. In: Zeitschrift für Pädagogik 1989, Heft 2, Seite 247

somit eine völlig andere Medienbiographie hinter sich, als alle vorhergehenden Generationen.¹

Der Erfolg der Computerspiele ist darauf zurückzuführen, dass auf dem heimischen Computer gespielt werden kann. Zudem besticht moderne Computerspielsoftware durch eine optische Perfektion, die mit Spielfilmqualität konkurrieren kann und das Ganze lässt sich auch noch kostenlos auf gewöhnliche CD-ROM-Scheiben brennen. Der 'Megahit' der Szene sind die 'Interactive Toys'. Während auf dem Bildschirm der Kampf der Superhelden gegen die bösen Monster abläuft, können Kinder ihre Strahlenkanone auf die Mattscheibe richten und durch gezielte elektronische Schüsse (Lichtsignale) mithelfen, das Monster zu töten.²

In allen Bevölkerungsschichten ist ein zunehmender Trend zu einem visuellen Lebensstil beobachtbar, der von elektronischen Medien gesteuert wird, wobei als Trendsetter das inzwischen zunehmend verkabelte oder satellitengespeiste Fernsehgerät dient.³ Die Hälfte aller Jugendlichen besitzen heute schon ein eigenes Fernsehgerät.⁴ Neil Postman kommt daher zu dem Schluß, dass wir heute einer Kultur angehören, deren Informationen, deren Ideen und deren Epistemologien vom Fernsehen und nicht vom gedruckten Wort gesteuert werden.⁵ Die Folge ist, dass die Bücher, die die Schüler lesen und die Computerspiele, die sie spielen, vom Inhalt der Fernsehsendungen diktiert werden. Dem Homo Ludens Elektronikus ist es heute möglich, nahezu alle alltagsweltlichen Erscheinungen medial zu erfahren und teilweise schon rechnergesteuert zu

¹ vgl. Spanhel, D., 1990: a.a.O.

² vgl. Retter, H., 1988: a.a.O., Seite 28 ff

³ Noller, P., Paul, G., 1991: a.a.O., Seite 57

⁴ Spanhel D., 1990: a.a.O., Seite 88

⁵ Postman, N.: Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt 1988, Seite 1

simulieren. Luftschlösser wurden schon immer gebaut, doch mit Hilfe der neuen Halbleitertechnologie wird uns von Seiten der Medienlobby vorgegaukelt, wir könnten darin wohnen.

Aus diesem Sachverhalt stellen sich die zwei grundlegenden Fragen:

- 1. Welche Handlungsmöglichkeiten bieten sich für Kinder und Jugendliche beim Spiel mit dem Computer?**
- 2. Welchen Einfluß übt das Computerspiel auf die Betroffenen aus?**

Die Auseinandersetzung mit diesen Grundfragen führt zwangsläufig zum pädagogischen 'Sprengstoff' dieser Thematik:

Welche Position hat der verantwortlich denkende und weitsichtig planende, mit der Erziehung von Kindern und Jugendlichen betraute Erwachsene zu beziehen, um dem Phänomen Computerspiele gerecht zu werden?

2. Aus simplen Knöpfchenspielen werden komplexe Köpfchenspiele

1984 bot eine verbesserte Hardware die Möglichkeit, Simulations- und Abenteuerspiele zu betreiben, wobei durch mehr Speicherkapazität und schnellere Datenverarbeitung, kombiniert mit chipgesteuerten Synthesizern, neben Explosionslauten auch Melodien und Sprache vermittelt werden können. Ein verschärfter

Konkurrenzkampf unter den Computerherstellern ermöglichte den Käufern zudem noch einen kostengünstigeren Zugriff. Während der Computer Commodore VC 64 im Jahre 1983 noch 1.300 DM kostete, war dieses Gerät 1988 in einer verbesserten und erweiterten Version bereits für 280 DM zu erwerben. Dieser C 64 wurde bis zu diesem Zeitpunkt ca. 1,2 Millionen mal verkauft und bis heute werden für ihn noch eigens Computerspiele programmiert. Weltweit wurden dafür 20.000 verschiedene Spiele angeboten.⁶

Nun beherrschte "Turbo" die Computerspielszene. Möglichst schnell und unfallfrei muß der Spieler sein Fahrzeug durch eine sich rasch verändernde Landschaft steuern. Flugsimulatoren mit realistischen Abbildern der überflogenen Landschaften und einem Armaturenbrett auf dem Bildschirm mit den wichtigsten Daten, die es zu beachten gilt, machten auf sich aufmerksam, wobei der Steuerknüppel mit dem Joystick getauscht wird. Insbesondere die Abenteuerspiele (Adventures) trafen den Geschmack der jungen Computerspieler deswegen, da eine bewußte Abkehr von der Wirklichkeit inszeniert wurde. *Cavelord* stellte den Spielern die Aufgabe, Bruchstücke einer Krone zu finden um dafür am Schluß eine Belohnung zu kassieren. Es waren trickfilmartige Bewährungssituationen zu meistern, welche Denkvermögen, Geschicklichkeit, Erinnerungsvermögen und Reaktionsschnelligkeit erforderten.⁷ Abenteuerspiele griffen die Thematik von bekannten Märchen, Sagen, Mythen, Comicfiguren und Filmhandlungen auf. Der Spieler wurde zum Hauptdarsteller.

⁶ Adams, G.: Türkenhaß und Pornos auf dem Computermonitor. Probleme des Jugendmedienschutzes. In: Lehrerzeitung Baden-Württemberg 19/1988, Seite 422

⁷ vgl. Fritz, J.: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten. München 1985, Seite 17 ff

Ab 1986 wurden die unterschiedlichen Genre vor allem technisch weiter verbessert, was durch Innovationen im Hardwarebereich gelang. So entwickelten sich die Bilder dreidimensional. Musik hat, wenn man den Rechner mit einer entsprechenden Soundkarte ausrüstet, Stereoqualität. Die Bewegungen der Figuren erreichten dadurch, dass die Anzahl und graphische Prägnanz der Bilder zunahm, Spielfilmqualität. Zusätzlich wurden die Handlungsmöglichkeiten der Spieler vielfältiger.⁸ Ob sich die neuesten Entwicklungen, die sogenannten Construction-Sets, am Markt langfristig durchsetzen, wird sich erst zeigen. Hier handelt es sich um programmierbare Computerspiele, welche eine Abänderung des jeweiligen Spielablaufs und der Spielmodi ermöglichen.

Bis heute existieren vier verschiedene Computerspielgerätearten nebeneinander: 1. Die Videospiele oder auch Telespiele genannt. Sie werden mit einer auswechselbaren Spielkassette bestückt. Der übliche Fernseher dient als Monitor und ein Adapter mit Handregler ermöglicht das Spiel. Die Trendprognosen für die neunziger Jahre sind eher rückläufig; 2. die Cardgames, sie ermöglichen das Computerspiel auf einem spielkartengroßen Liquid-Crystal-Display als Monitor. Das ganze Spielgerät hat das Volumen einer Zigarettenschachtel. Sie finden Verbreitung als Werbegeschenke für Kinder bei bestimmten Fluglinien. Die neuesten Varianten lassen sich mit auswechselbarer Software bestücken und können seither nicht mehr den 'Einwegcomputerspielen' zugerechnet werden. Trotzdem ist der Trend eher rückläufig. Mit den Cardgames heute wird heute das Image des sozial schwachen Computerspielers verknüpft, es sei denn, die Cardgames dienen quasi als Zweitspielgerät zur Überbrückung,

⁸ vgl. Fritz, J.: Videospiele zwischen Faszination, Technik und Kommerz. In: Fritz, J. (Hrsg.): 1988, a.a.O., Seite 84

vergleichbar mit dem Walkman, auf den dann zurückgeriffen wird, wenn die Discanlage gerade nicht verfügbar ist.

Den Computerspielautomaten haftet ein ähnliches Image an. Sie präsentieren sich als mannshohe Gehäuse mit Monitor und verschiedenen Sensoren (Knöpfe, Tasten, Steuerknüppel und Schalter). Das Spiel selber ist auf einer Platine gespeichert, wo die jeweiligen Bildsequenzen und die dazugehörige Geräuschkulisse abgerufen wird. Die Aufstellungsorte dieser Automaten wurden 1985 durch das Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit so geregelt, dass sie nicht mehr frei zugänglich sein dürfen. Dies ist eine der Hauptursachen, dass die Häufigkeit des Spielens an diesen Automaten eher rückläufig ist.

Die 'echten' Computerspiele werden auf dem Home- oder besser noch auf dem Personal-Computer (PC) gespielt. Das Spiel selbst wird als Software über die Diskette geladen und gespielt wird mit dem Joystick, der Maus oder der Tastatur. Das Spiel ist voll in die Computerperipherie integriert und kann somit über Telefonmodem weltweit verbreitet⁹ und entsprechende Bildsequenzen mit dem Scanner oder über einen Videokanal eingelesen werden. Der Trend bezüglich der Häufigkeit des Spielens an diesen Geräten ist vor allem auch deshalb steigend, da die Verbreitung des Computers in den Haushalten weiter zunimmt.¹⁰ Waren 1985 nur 4,7% aller Haushalte mit Computern versorgt

⁹ Der Spiegel, Nr 52 Dezember 1991, Seite 198: Riege der Götter. Hobby-Strategen schlagen Völkerschlachten und erobern ferne Planeten - per Post und via Datenleitung.

¹⁰ Pfeifer, S.: Vom Murmelspiel zum Bildschirmspiel - Zur Entwicklung und zum Stand der Spielforschung. In: Knoll, J.H. u.a.: Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher, Opladen 1986, Seite 68

(davon 3% im alleinigen Besitz von Minderjährigen),¹¹ so waren es 1987 6%.¹² Empirische Untersuchungen zum Computereinsatz im häuslichen Bereich sprechen von einer kontinuierlichen Steigerung der Verbreitung von Homecomputern und auch einem weiteren Wachstum in den neunziger Jahren. Hier gehören Jugendliche zu der bestausgestatteten Gruppe mit der höchsten Nachfrage.¹³ Von je 100 Arbeitnehmer-Haushalten mit mittlerem Einkommen in den alten Bundesländern besaßen Anfang 1991 32% einen Heimcomputer.¹⁴ Bei Haushalten mit einem männlichen Familienmitglied über 12 Jahren liegt die Verbreitungsdichte für Computer zwischen 30- und 50%.¹⁵

3. Einfluß der Computerspiele auf Kinder und Jugendliche

3.1 Der medienpezifische Einfluß des Computers

Das Handeln im Spiel kennt nur eine Ebene: die des formalisierten Befehls. Die Kunst des Programmierens ist es nun, dass sich dieses formale Geschehen dem Spieler nicht bewußt präsentiert, sondern er der Illusion ausgeliefert bleibt, er entscheide über die wesentlichen Spielzüge. Eine breite Palette unterschiedlich strukturierter 'Computerspielwelten' sorgt dafür, dass Kinder und Jugendliche sich in die

¹¹ Swoboda, W.H., In: Fritz, J., 1988, a.a.O., Seite 57

¹² Retter, H., in: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 33

¹³ Noller, P., Paul, G., 1991: a.a.O., Seite 20

¹⁴ Statistisches Bundesamt, in: Schwäbische Zeitung, Nr. 243, vom 19.10. 1991

¹⁵ Aktion Jugenschutz (ajs): Tips für Computerspiele. Überarbeitete und aktualisierte Fassung. Sonderdruck, Stuttgart, Mai 1991, Seite 1

jeweilige Welt 'einklinken' können, die ihren Bedürfnissen, Erwartungen und Fähigkeiten entspricht.

Im Umgang mit dem Computer, also mit einer Maschine, müssen die Spieler lernen, wie eine Maschine zu reagieren: Ohne Gefühl, absolut perfekt und automatisch. Der Spieler verschmilzt mit dem Computer. "Er lenkt nicht nur den Rennfahrer, er ist der Rennfahrer." Jeder Gedanke außerhalb des Spiels führt unweigerlich zum Ende der Spielfrequenz. Als Computerspieler muß man die wahre Welt ausblenden, das heißt auch die Welt der Gefühle. Innerlich gelassen, also cool zu sein, ist der Schlüssel zum Erfolg im Spiel. Dieses Phänomen läßt sich durchaus als 'heimliches Lernziel' bezeichnen.¹⁶

Höchste Konzentration ist zu leisten und gleichzeitig die notwendigen Arm- und Handbewegungen zu koordinieren. Dabei wird der restliche Körper ruhiggestellt. Das Eintauchen in die Computerwelt geht nur zu oft mit einem Abwürgen der Körpermotorik einher, die sich dann ihren Ausgleich in einer schauspielerisch überzeichnet wirkenden Mimik und Gestik sowie einer Verkrampfung der Gliedmaßen schafft.¹⁷

Computerspielen und Fernsehschauen bedeutet jeweils auf den ersten Blick ein lediglich visuelles Eingehen auf die Mattscheibe. Worin liegt nun der gravierende Unterschied zwischen beiden Tätigkeiten? Bei einem faszinierenden Spielfilm 'verlassen' die Zuschauer ihre Wirklichkeitsebene und begeben sich in eine andere Welt. Sie versuchen sich dort zurecht zu

¹⁶ Pfeiffer, S., in: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 154

¹⁷ Eurich, C.: Computerkinder. Wie die Computerwelt das Kindsein zerstört. Reinbek 1985, Seite 64

finden, die Akteure zu verstehen und den Handlungsablauf nachzuvollziehen. Sie füllen die 'Filmwelt' mit ihren Gefühlen, Meinungen, Wertvorstellungen und können sie damit für sich erschließen; sie können allerdings nur in ihrer Phantasie handeln. Im Computerspiel erhält der Spieler ein bestimmtes Maß an Einwirkungsmöglichkeiten. In der Gestalt einer handlungstragenden Figur kann er gefahrlos diese 'Welt am Draht' betreten und sie erkunden. Der Computerspieler wird zu einem Multitalent, welches sich, mit Hilfe eines 'elektronischen Stellvertreters', diese Welt verfügbar machen kann. Anders als bei einem Spielfilm, ist der Fortgang der Szenenfolge nur dann gesichert, wenn der Spieler bestimmte Handlungen vollzieht und bestimmte Leistungen erbringt, die ihm das 'Überleben' oder Weiterkommen im Spiel ermöglichen.

Das 'Sterben in der Welt am Draht' hat bestimmte Konsequenzen: Mit dem 'Tod des elektronischen Stellvertreters' reißt der Film und endet das trickfilmartige Geschehen. Indem sich der Spieler auf das Spiel und 'die Welt am Draht' weiterhin einläßt, trainiert er seine 'Lebensfähigkeit'. Er spielt nicht nur mit dieser Welt, sie spielt auch mit ihm. Er ist in ihr, identifiziert sich mit ihr und erlebt in ihr Abenteuer, besteht Bewährungsproben und entdeckt so als Multitalent, die für ihn geschaffene Bildschirmwelt.¹⁸

3.2 Die Beanspruchung unterschiedlicher Dispositionen

¹⁸ Fritz, J., in: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 71 f

Je nach Genre, werden beim Computerspiel unterschiedliche physische, psychische und ethische Anforderungen an den Spieler gestellt. So gilt es bei einem Reaktionsspiel, wie *Tetris*, unterschiedlich geformte Klötzchen, die vom oberen Bildschirmrand herunterfallen, mit Hilfe des Joysticks so zu drehen, dass sie am unteren Rand möglichst platzsparend gestapelt werden können. Es ist ein reaktives Spiel, welches zusammen mit Reaktionsschnelligkeit und Konzentration eine feinmotorige Koordination von Hand, Auge und Gehirn sowie ein räumliches Vorstellungsvermögen verlangt. Bei der neuesten Version kann die Geschwindigkeit variiert werden. Dies führt zu einem erhöhten Leistungsanreiz für die Spieler.

Bei *Senso*, einem Denk und Kombinationsspiel, werden bis zu 31 Licht- und Tonfolgen vorgegeben. Der Spieler muß sich diese einprägen und anschließend wiederholen. Dieses recht alte Spiel zielt vor allem auf die Merkfähigkeit hinsichtlich optischer und akustischer Kombinationen ab. Es ist kein interaktives Spiel, sondern ein Parallelspiel, d.h. die Spieler können sich nur nacheinander damit befassen und dann ihren Punktestand miteinander vergleichen.

Beim Simulationsspiel *Kaiser* gilt es Macht, Einfluß, Erfolg und Ansehen zu gewinnen. Bis zu sechs Spieler können Dynastien gründen, Land erwerben, den Staat führen, Steuersätze bestimmen, Kathedralen bauen und Kriege beginnen, vermeiden oder beenden. Sieger ist, wer Kaiser wird.¹⁹ Dieses Spiel verlangt eine Fähigkeit, welche in unserer technisierten

¹⁹ vgl. Fritz, J.: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten. München 1985, Seite 28 ff

Gesellschaft immer mehr gefordert wird: Parallel Processing.

Unter Parallel Processing versteht man, am Beispiel von *Kaiser*, dass einerseits mit den Mitspielern kooperiert werden muß, andererseits es gilt, diese zu überlisten. Weitere Anforderungen sind, dass man sich gleichzeitig den momentanen Spielstand merken, die Gegner im Auge behalten, den Monitor beobachten, die Tastatur mit ihren Eigengesetzlichkeiten richtig bedienen und vor allem immer hoch motiviert sein muß, um Kaiser werden zu wollen.

Bei Spielsimulationen, welche Schach, Skat, Poker oder Chicago simulieren, ist der Wettkampfcharakter das entscheidende Spielmoment. Logisches Denken, Kombinationsvermögen und Zufall bestimmen das Spielgeschehen. Je nach Spielart und Animation des Spiels ist sowohl aktives, als auch reaktives Vorgehen notwendig. Ethische Skrupel beim Computerschach sind im gleichen Umfang angebracht, wie beim originalen Brettspiel, wenn es z.B. darum geht, einen Bauern zu liquidieren.

Kreativspiele ermöglichen das Komponieren von Musikstücken, Anfertigen von Zeichnungen, Bauen z.B. eines Flippers oder die Herstellung eines einfachen schematischen Trickfilms. Diese Spiele sprechen vor allem den Entdeckungstrieb der Kinder und Jugendlichen an und erfordern ein gewisses Maß an Kombinations- und Durchhaltevermögen sowie Merkfähigkeit.²⁰

Bei Abenteuerspielen (Adventures) soll ein vorgegebenes Ziel über unbekanntes Hindernisse erreicht

²⁰ Fritz, J., 1985: a.a.O., Seite 48

werden. Hierbei ist Reaktionsvermögen und manuelle Geschicklichkeit völlig bedeutungslos. Phantasie wird lediglich konsumiert, aber nicht entwickelt. Entscheidend ist logisches Denken, Kombinationsvermögen, Ausdauer und zumindest ein ansehnlicher passiver Englischwortschatz, da die Anweisungen und vor allem das Handbuch fast immer in englischer Sprache abgefaßt sind.

Bei der Untersuchung von Adventure Games auf Lese- und Studierfähigkeiten bzw. Studierfertigkeiten, wurden folgende Beobachtungen gemacht: Beim Computerspielen wird man in eine aktive Rolle gedrängt. Beim Lesen eines gewöhnlichen Textes ist die einzige geforderte Aktivität, dass man die Seiten umblättert. Man kann eine Geschichte zu Ende lesen ohne sie verstanden zu haben oder ohne aktive Bezugnahme. Dagegen kann man in einem Adventure, ohne den Stoff verstanden und die aufgegebenen Probleme erkannt und gelöst zu haben, das Spiel nicht zu Ende bringen. Jeder Schritt verlangt, um erfolgreich zu sein, 'Antizipation'. Weitere traditionelle Lesetätigkeiten sind noch im (Abeneuer-) Spielen impliziert: Merkfähigkeit, Folgerungsvermögen, Informationsverarbeitung.²¹

Bei Text-Adventures ist darüber hinaus noch ein anspruchsvoller aktiver englischer Wortschatz erforderlich, da die Antwortschlüssel nahezu immer in englischer Sprache über die Tastatur einzugeben sind und dies oft noch in entsprechendem Jargon. Text-Adventures sind Computerspiele für "...eine Minderheit von Spielern, die sich in ihrer Intellektualität gefordert sehen möchten. Hier zählt Beharrlichkeit,

²¹ Grabe, M., u.a.: The Potential of Adventure Games for the Development of Reading and Study Skills. In: Journal of Computerbased Instruction, Minneapolis 15/1988, University of North Dakota, Seite 72, sinngemäß übersetzt (Au)

Geduld, logisches Denkvermögen und Experimentierfreude. Sie kosten viel Zeit und Mühe und gestatten ein perfektes Abtauchen in eine 'Parallelwelt'. Durch das Spiel hat man die Möglichkeit, in dieser Welt zu leben, Abenteuer zu bestehen oder auch zu sterben.

In dieser 'Welt am Draht' sind die Inhalte, Bilder und Strukturen der realen Welt enthalten: verfremdet, verkürzt und auf ein computergerechtes Spielraster aufbereitet. Das Leben in jener Welt kann witzig sein und abwechslungsreich sowie einen gewünschten Kontrast zu unserer Wirklichkeit darstellen. Was aber, wenn diese Parallelwelten so perfekt werden, dass sie die wirkliche Welt im Bewußtsein der Spieler verdrängen?"²²

Genau dieses Phänomen ist zu beobachten bei den Phantasie-Rollenspielen. Das bekannteste ist *Dungeons and Dragons*. Es wurde als Brettspiel bekannt und zeigte schon damals, dass es als Gruppenspiel, durch gruppendynamische Effekte verstärkt, destruktive Tendenzen initiieren kann. Ursprünglich wurde es als Brettspiel entwickelt. Wie wird gespielt? Zunächst erhält jeder Spieler einen Charakter, den er verkörpern will, wie z.B. Teufel, Dämon, Söldner oder Monster. Im mörderischen Kampf gegeneinander können sich die Spieler 39 verschiedener Werkzeuge bedienen, die sie in Folterkammern einsetzen. Sie können sich für Kriegshandlungen 52 verschiedene Kriegswaffen zum Kämpfen aussuchen. Das Spiel erstreckt sich über Wochen, Monate und Jahre und viele Jugendliche richten ihre ganze Phantasie täglich mehrere Stunden darauf aus.

²² Fritz, J., 1985: a.a.O., Seite 58 f

"Aussagen von jugendlichen Phantasie-Rollenspielern enthalten Hinweise auf einen deutlichen Realitätsverlust. (...) Die National Coalition on Television Violence in den USA hat es dokumentiert: Dungeons and Dragons, Fantasy Role-Playing führte zu 90 Todesfällen.²³

Aus dieser Darstellung läßt sich unschwer erkennen, dass Computerspiele gerade im affektiven Bereich Anforderungen stellen können, die Kinder, Jugendliche und vielleicht auch noch Erwachsene schlichtweg überfordern.

Gerade dadurch, dass das Computerspiel eine Kontrolle der eigenen Gefühle verlangt, sind Dauerspieler dazu geneigt, nach immer stärkeren Reizen Ausschau zu halten, um das gewünschte Anregungspotential zu erhalten. Die Gefühle von 'Spielprovis' werden nicht mehr verdrängt, sie sterben ab.²⁴

3.3 Ethische Aspekte zur Bewertung von Computerspielen

"Fight them on the beach" ist der Schlachtruf, mit dem das Computerspiel *Soldier One* die Spieler auffordert, alle feindlichen Soldaten an der Küste 'abzunknallen'. Vernichtung ist die zentrale Aufgabe unzähliger Computerspiele. *Soldier One* ist ein Actionspiel, bei dem der Spieler aus einem ganzen Waffenarsenal auswählen kann, wenn er auf Menschenjagd geht. Auch Simulationsspiele eignen sich für Massenvernichtungsaktionen auf dem Bildschirm. Der Spieler steuert mehr oder weniger kompliziertes Kriegsgerät, vom Jeep mit Nachtsichtgerät über das U-

²³ Glogauer, W., 1991: a.a.O., Seite 54, wörtlich übersetzt (Au)

²⁴ Fritz, J., 1985: a.a.O., Seite 105

Boot, den Panzer bis zum Raumgleiter. Oftmals werden diese Schlachten auch noch historisch eingebettet und mit einer entsprechenden Animation (trickfilmartige Bewegungen) versehen.

Es wird also nicht nur Krieg dargestellt, sondern auch noch Freude an kriegerischen Handlungen vermittelt. Der Spieler begibt sich freiwillig in ein automatisiertes Befehl- und Gehorsamverhältnis. Er muß töten, um zu siegen. Er muß für sein 'elektronisches Überleben' andere vernichten. Somit vermitteln gute Leistungen beim Töten, Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Das ganze Szenario wird dann noch von täuschend echten Todesschreien, Kampfgeräuschen und Hymnen begleitet. In den letzten Jahren verbreitete vor allem die Firma *Nintendo*, in Japan unter dem Namen *Famicon* bekannt, ständig mehr **Computer-Kriegsspiele** in allen Teilen der Welt. Allein 1988 wurden für rund zwei Milliarden US \$ Nintendo Computerspiele verkauft, 87% davon mit gewalttätigem Inhalt.²⁵

Strategisches Geschick wird im Computerspiel *Hitler Diktator* verlangt, wenn es gilt, das eigene Reich möglichst durch Waffengewalt auszudehnen. Gegen fünf Mitspieler kann um die fremden Länder gekämpft werden. Geld wird durch Auspressen des eigenen Volkes beschafft. Zwischendurch hat der Spieler immer wieder die Gelegenheit, eine Judenverfolgung durchführen zu können, was seinem Punktestand besonders förderlich ist.²⁶ Dieses Genre läuft unter der Bezeichnung '**Naziware**'. Eines der widerwärtigsten Spiele, die sich zur Zeit in der BRD vor allem auf Schulhöfen und in Jugendzentren im Umlauf befinden, ist *KZ-Manager*. Bei

²⁵ vgl. Glogauer, W., 1991: a.a.O., Seite 17

²⁶ vgl. Adams, G., 1988: a.a.O., Seite 422

diesem Spiel besteht die Aufgabe darin, mit einem Grundstock an Vermögen soviel Schaden wie möglich anzurichten. Es gilt, Konzentrationslager zu bauen, Gaskammern zu installieren und Türken und Juden zu vergasen. Erfolg wird mit einer Karriere belohnt, die vom einfachen KZ-Wächter, bis zum KZ-Chef reicht.²⁷

Weniger blutrünstig, aber genauso makaber, ist das Computerspiel *Teacherbusters*, bei dem Schüler ihre Lehrer ermorden können. Zuerst werden die ganzen Namen der zu ermordenden Lehrer eingegeben. Auf dem Schulweg muß der Killer den Todeskandidaten aufspüren. Dann wird versucht, mit einem Panzer den Lehrer zu überfahren. Hat er es geschafft, dann erscheint auf dem Monitor: 'Auftrag erledigt, Lehrer X plattgefahren. 50.- DM Gebühr für die Reinigung der Ketten. Der Auftraggeber ist hocherfreut, bezahlt Dir 1000.- DM und schickt Dich erneut los'.²⁸

Viele Computerspiele laufen wie Gewaltfilme nach folgendem Schema ab: 1. Es gibt Konflikte, die einfach durchschaubar sind, 2. diese Konflikte lassen sich scheinbar nur mit Gewalt lösen und 3. die Welt besteht aus den 'Guten' (der Spieler selbst) und den 'Bösen', (die anderen). Es ist erlaubt, den anderen zu vernichten, weil dem Spieler suggeriert wird, er handele in Notwehr. Gewalt wird als Mittel zur Konfliktlösung gerechtfertigt. Der Stärkere, Grausamere, Kaltblütigere überlebt. Mitgefühl und Trauer bleiben auf der Strecke.²⁹

²⁷ Neue Zürcher Zeitung: Gegen Computerspiele wie 'Z-Manager' verlagertes Aufgabenbereich der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Zürich, 09.08.1991, Nr 182, Seite 25

²⁸ vgl. Adams, G., 1988: a.a.O., Seite 423

²⁹ Heinrich, J.J.,: Faszination und Gefährlichkeit der Computerspiele. In: LOG IN 9/1989, Heft 5, Seite 25

Auch im Bereich **Pornographie** haben sich die Computerspiele bereits etabliert. Die moderne Scannertechnik erlaubt, auf hochauflösenden Monitoren, digitale Bilder mit nahezu Hochglanzqualität zu produzieren. Dem Spieler wird es somit ermöglicht, anhand des Joysticks verschiedenste Kopulationsszenen in allen nur denkbaren Variationen zu steuern. "Bei *Girls they want to have fun*, muß der Spieler mit dem Joystick die Hand einer nackten Frau leiten; es gilt, möglichst viele kreisende Bewegungen über ihren Schambereich zu vollziehen. Brust und Mund bewegen sich befriedigt im Rhythmus des Streichelaktes. Bei *Stroker* umschließt eine starke Hand einen erigierten Penis; der Joystick macht es möglich, an dem senkrecht dargestellten Geschlechtsorgan Auf- und Abwärtsbewegungen mit der Hand zu steuern. Findet der Spieler das richtige Masturbationstempo, verfärbt sich der Penis und stößt Sperma aus."³⁰

Alle in diesem Abschnitt aufgeführten Computerspiele wurden als sozialetisch desorientierend eingestuft und somit von der Bundesprüfstelle zensiert. Was empfindet jedoch ein Spieler während des Spiels? "Du schießt zwar auf irgend etwas, aber ich seh das nicht so tierisch ernst, dass Du da jemand abschießt." Kinder und Jugendliche haben (laut Fritz) gelernt, Realität und Medienrealität voneinander zu trennen; "...in der Realität ist es brutal, im Fernsehen ist es aber nicht brutal, (...) je realitätsferner, desto erlaubter ist die Aggression. Anstelle von intensivem Miterleben, Mitfühlen und gedanklicher Beteiligung, tritt maschinenhaftes, kritikloses Funktionieren und perfektes Reagieren auf die Anforderungen des Computerprogrammes."³¹ Beim Unterhaltungskriegsspiel

³⁰ ebenda

³¹ vgl. Fritz, J.: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten. München 1985, Seite 74

liegt das Spielziel nicht einseitig im Gewinnen, sondern in den jeweils durch Verhandlung, Bluff, intrigantes Taktieren, Informationsmanipulation und ähnlichen zu erzielenden Vorteilen. "Der Spielanreiz entsteht aus den spannenden und überraschenden Möglichkeiten der Koalitionsbildung unter den Mitspielern, wie bei vielen anderen Gesellschaftsspielen auch. Im Vordergrund steht ein Spiel mit einem meist sehr vereinfachten oder fiktiven geographischen, historischen, politischen und militärischen Hintergrund, in dem es vorwiegend um die soziale Interaktion der Beteiligten in der Spielsituation geht."³²

Die Frage nun, ob gespielte Gewalt in reale Gewalt umkippt, "...hängt von Faktoren ab, die mit dem Spiel nur wenig zu tun haben. Reale Gewalt ist nämlich immer der Ausdruck eines Widerstandes gegen Verhältnisse, sei dieser Widerstand nun rational begründet oder nicht. Gespielte Gewalt beläßt die Impulse im Raum der Phantasie. (...) Es ist vorstellbar, dass dann Gewaltphantasien in Realitäten umgesetzt werden, wenn weder der Raum für Wünsche und Bedürfnisse im Hier und Jetzt ausreicht, noch durch die Phantasie erweitert werden kann. Da eine Vielzahl von Einschränkungsmöglichkeiten vorstellbar ist, wie eine Vielzahl von Möglichkeiten, neue Räume zu eröffnen, ist es wahrscheinlich wieder vom Einzelfall abhängig, ob und wann eine Gewaltphantasie in Gewaltrealität umschlägt. Es ist allerdings zu bedenken, dass aus der kindlichen Perspektive Gewalt durchaus als ein legitimes Mittel (der Erwachsenen) erlebt wird, persönliche (und gesellschaftliche) Grenzen zu überschreiten, ohne dass

³² Kampe, H.: Krieg in Familien- und Gesellschaftsspielen (Brettspiele). In: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 135

die moralische Verurteilung solcher Überschreitungen wirklich konsequent durchgeführt würde."³³

Im Computerspiel bekommen Jugendliche eine Verfügungsgewalt über (fiktive) Realitäten, ohne die Konsequenzen ihre Tuns abzuschätzen und Verantwortung üben zu können. Stärkste Gefühlsreize, Wünsche und Sehnsüchte werden durch die Computerspiele ausgelöst und die Jugendlichen dann in dieser Situation sich selbst überlassen.³⁴

Einige Software-Produzenten haben inzwischen dem Trend 'weg vom reinen Ballerspiel' Tribut gezollt und versuchen sich nun sogar auf sozialetisch orientiertem Terrain: Im Computersimulationsspiel *Life and Death II: The Brain*, geht es um die Gewalt über Leben und Tod von digitalisierten Patienten, welche vom Spieler operiert werden. Dies fördere nach dem Software-Experten Edward Rothstein laut New York Times Sensibilität und Verantwortungsgefühl der kleinen 'Halbgötter am Cursor'. Auf diese Weise werde ein ethisches Bewußtsein, wenn auch aus zweiter Hand, vermittelt. Nach dem immer blutrünstigere Computerspiele bei vielen Kindern die Fähigkeit des Mitleidens vertrieben haben, sollen diese menschlichen Regungen mit zeitgemäßen Instrumenten wieder antrainiert werden. Selbst der Experte glaubt an ein Wunder: 'Ich lernte biblisch zu denken'.³⁵

Unter dem Gesichtspunkt 'sozialetische Aspekte des Computerspielens' wird oftmals ein ganz entscheidender Punkt übersehen: Das **Raubkopieren** von Computerspielen.

³³ Büttner, C.: Gewalt im Spiel. Zum Verhältnis von phantasierter zur realen Gewalt. In: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 106

³⁴ vgl. Spanhel, D., 1990: a.a.O., Seite 189

³⁵ Der Spiegel Nr. 18, 1991, Seite 273

Das Kopieren von urheberrechtlich geschützter Software ist eine Straftat. Nur etwa 1- 10% der bei den Jugendlichen vorhandenen Software sind Originalspiele. Der Rest sind gecrackte Versionen (der Kopierschutz wurde geknackt), um den teuren Kaufpreis von ca. 60 -€ zu sparen. Diese Spiele werden vom Cracker oft mit einem eigenen Layout und Vorspann versehen und nach Schneeballsystem über Computerclubs, Inserate in Computerzeitschriften und über Telefonmodems innerhalb von wenigen Tagen weltweit verbreitet. Die Hardwarehersteller profitieren von diesem Verbreitungssystem, da eine große Anzahl von attraktiven Computerspielen die 'Kids' entsprechend dazu bewegt, die Eltern vom Kauf eines Rechners zu überzeugen.³⁶

Die Softwarehersteller gehen immer mehr in die Offensive und erstatten Anzeige. 1988 wurden in Baden-Württemberg 308 Personen unter 21 Jahren wegen Urheberrechtsverletzungen im Computerbereich angezeigt, 1990 waren es bereits 741 Personen.³⁷ Dies soll auch deshalb ein Anlaß zur Sorge sein, da Eltern mit immensen Abmahnforderungen von mehreren tausend Mark konfrontiert werden können. Hier haben Abmahngesellschaften einmal mehr entdeckt, ihr Geld zu machen, ohne Rücksicht darauf, dass sogar für indizierte Spiele mit der Begründung des gesetzlichen Urheberrechtsschutzes 'abkassiert' wird.³⁸

Man rechnet pro Computer mit ca. 100 Raubkopien und pro gekauftem Spiel mit ca. 500 'abgekupferten' Kopien.³⁹ Die Computerspieldisketten werden somit auf

³⁶ Fritz, J., in: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 87

³⁷ Schwäbische Zeitung: Tatort Computer, 14.02.1991, Seite 7

³⁸ Aktion Jugendschutz, 1991: a.a.O., Seite 1

³⁹ Birkholz, C., Geisler, E., in: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 124

dem Schwarzmarkt wie Drogen gehandelt. Diese Szene bietet für die Kinder und Jugendlichen einen gewissen Abenteuerreiz, der jedoch sehr schnell zum Start einer kriminellen Karriere verführen kann. Zunächst stellt man fest, dass das Taschengeld nicht ausreicht, um all die Software zu finanzieren, die man für seinen Computer haben will. Also werden die ersten Programme bei Freunden für ein paar Mark kopiert. Dann stellt man fest, dass diese Ausgaben eigentlich überflüssig sind. Man beginnt dann die soeben erstandenen Raubkopien selbst weiterzuverkaufen.

Professionelle jugendliche Software-Piraten beziehen die neuesten Computerspiele ein bis zwei Tage nach Markteinführung per Datenfernübertragung mit ihrem Modem und vertreiben sie durch 'Kopiersklaven', nämlich strafunmündige Kinder. Der Software-Industrie entgehen hierbei jährlich eine Viertelmilliarde € durch Raubkopien. Daher treten die Software-Produzenten bei Verhandlungen immer häufiger als Nebenkläger auf, was die Jugendlichen, beziehungsweise deren Eltern, zusätzlich belastet.⁴⁰

3.4 Einfluß des Computerspielens auf das Freizeitverhalten

Wie gestalten sich die Jugendlichen der neuen Mediengeneration ihre Freizeit? Die weitaus beliebteste Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen ist weiterhin das gesellige Zusammensein mit Gleichaltrigen. Nur 7% der jüngeren und gar nur 3% der älteren Jugendlichen bevorzugen das gesellige Beisammensein mit den Eltern. Das inhaltliche Ziel des

⁴⁰ Süddeutsche Zeitung: Naive Kinder oder kriminelle Provis? Freiherr von Gravenreuth, ein Münchner EDV-Rechtsanwalt, zit. nach Fichter, M., Nr.67, 1990

Zusammenseins ist Spaß, Erholung und Entspannung. Musik- und Radio hören, Fernsehen und aktiv Sport treiben, gelten seit Jahren nahezu unverändert als beliebteste Freizeitbeschäftigungen, gefolgt von Kino-Veranstaltungsbesuchen und Spielen von konventionellen Spielen. Erst am Schluß der Beliebtheitsskala stehen die Computerspiele.⁴¹

Die gemeinsame Nutzung der Bildschirmmedien (ohne Fernseher) bildet ein eigenes Freizeitverhaltensmuster, das in die Freizeit integriert wird, ohne andere Freizeitmuster sehr zu verändern. Bei ca. 2/3 der Jugendlichen ergaben sich keine Änderungen des Freizeitverhaltens, weil sie die neuen Medien selten oder nie nutzen.⁴²

Gibt es nun bezüglich des Freizeitverhaltens den typischen Computerspieler? Swoboda sieht ihn insbesondere im "...Video- und Automatenspieler, als einem männlichen Facharbeiter oder Auszubildenden zwischen 14 und 21 Jahren, der in seinem gesamten Freizeitverhalten recht aktiv ist, seine Freizeit vor allem außer Haus verbringt und einen dem Umgang und Inhalt nach ausgeprägten Konsum von Fernseh- und Videofilmen, sowie Jugendzeitschriften aufweist, (...) er ist häufiger auf der Suche nach Action, Spannung und Abenteuer."⁴³ Das Motorrad und der Videorekorder spielen in seiner Freizeit vergleichsweise eine große Rolle. Sein Medienkonsum ist insgesamt leicht erhöht und sein Unterhaltungsbedürfnis ist relativ stark aus

⁴¹ Swoboda, W.H.: Zum Umgang Jugendlicher mit dem Bildschirmspiel. Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. In: Knoll, J.H. u.a.: Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher. Opladen 1986, Seite 122. Vgl. ebenso Fend, H.: Sozialgeschichte des Aufwachsens. Frankfurt 1988, Seite 178 ff

⁴² Spanhel, D., 1990 : a.a.O., Seite 27

⁴³ Swoboda, W.H., in: Knoll, J.H., 1986: a.a.O., Seite 162

geprägt, während Aktivitäten im Bereich von Bildung und Politik weniger gepflegt werden. Es läßt sich insgesamt eine umfangreichere Ausstattung mit Unterhaltungselektronik und Informationsverarbeitungsgeräten bei den aktiven Bildschirmspielern feststellen. Trotzdem bleibt er ein typischer Jugendlicher, der von den übrigen Mitgliedern seiner Kohorte nur schwer zu unterscheiden ist.⁴⁴

Lukesch kam in seiner Jugendmedienstudie zu der Ansicht, dass Jugendliche, die häufiger Computerspiele spielen, "... eher in ein Jugendzentrum gehen, öfter Moped oder Mofa fahren, öfter zu Sportveranstaltungen, zum Tanzen oder in die Disco gehen, sich häufiger mit einem Freund oder einer Freundin treffen, öfter jobben, vermehrt Sport ausüben, häufiger sich mit Gesellschaftsspielen beschäftigen und (im Gegensatz zu der Ansicht Swobodas) sich häufiger mit politischen und sozialen Themen befassen. Sie hören häufiger Platten, schreiben häufiger Briefe. Lediglich Wandern, Handarbeiten und Bücherlesen werden von ihnen etwas seltener ausgeübt."⁴⁵ Kohlhaus, S. berichtet, dass "...die sehr häufige oder nur gelegentliche Nutzung von Video- und Computerspielen insgesamt einen nur geringen Einfluß auf die Freizeitgestaltung hat. (...) Bei den Vielspielern haben sich die Freizeitinteressen verschoben, nämlich hin zu mehr Konsum vor allem von audiovisuellen Medien. Die Vielspieler bevorzugen bei der Buchlektüre Science-Fiction, sowie Technik-Fachliteratur."⁴⁶

Fehr kommt zu der Auffassung, dass das Computerspiel die Besucher von Jugendeinrichtungen in ihrer passiven

⁴⁴ ebenda, Seite 231

⁴⁵ Lukesch, H., 1989: a.a.O., Seite 275 f

⁴⁶ Kohlhaus, S., in: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 173 f

Mediennutzung eher anspricht. Betrachtet man sich die Mehrzahl der Besucher, nämlich jüngere Jugendliche, Ausländer, soziale Randgruppen und Jugendliche mit geringerem Bildungsniveau, dann überraschen diese Ergebnisse nicht. Das Freizeitinteresse dieser Besucher ist darauf gerichtet, sich problemlos und emotional entlastend zu betätigen. "Das Computerspiel kommt diesen Freizeitansprüchen am stärksten entgegen und holt die Jugendlichen dort ab, wo sie standen: bei ihren Erfahrungen mit passiver Mediennutzung. Das Computerspiel setzt fort, was das Fernsehen als Erlebnisqualität bietet: Spannung, Abwechslung und Zerstreuung."⁴⁷ Das Computerspiel vertreibt also die Zeit und überbrückt Leerzeiten. Es ist eine mehr oder weniger anspruchsvolle Ablenkung. "Der Spieler kann abschalten durch anschalten. Im fortgesetzten Spiel wird das Leben zum Pausenfüller."⁴⁸ Dem kommen die modernen Computerspiele entgegen, denn bei ihnen läßt sich der Spielstand abspeichern, so dass man das Spiel jederzeit fortsetzen kann und nicht immer wieder von vorne anfangen muß.

3.5 Einfluß des Computerspielens auf soziale Beziehungen

Von vielen Computerspielern werden Computerspiele als sozial entlastend empfunden. Sie brauchen keinen Kontakt zu Mitmenschen aufzunehmen und sich nicht in die Mehrdeutigkeiten einer sozialen Beziehung zu begeben. Das Computerspiel unterstützt die Einstellung, sich aus den eher problematisch und schwierig empfundenen sozialen Beziehungen zurückziehen zu können.

⁴⁷ Fehr, W. zit. in: Fritz, J. (Hrsg.): Computer in der Jugendarbeit, Mainz 1987, Seite 124

⁴⁸ Fritz, J.: Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche? In: Fritz, J., (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 204

Obwohl das Computerspiel dazu prädestiniert ist, allein gespielt zu werden, ergaben Selbstaussagen der Spieler eine starke Bevorzugung des gemeinsamen Spiels mit mehreren Spielern. Mehr als drei Viertel der befragten Spieler gaben an, lieber mit anderen zusammen spielen zu wollen. "Die Emotionslosigkeit des maschinenhaften Spielangebots wird im Erleben der Spieler ausgeglichen, wenn sie zusammen spielen können. Das 'gefühlsmäßige Mitschwingen' der Mitspieler ist in den meisten Fällen unabdingbar für Spaß, Freude und Gelöstsein. Bei interaktiven Spielen kann durch das gemeinsame Spiel sogar so etwas wie eine Spielatmosphäre entstehen. Je intensiver das Spiel wird, je größer der Leistungsbezug ist, desto eher können Zuschauer zu 'Störfaktoren' werden, die die Konzentration durch ihre Kommentare stören."⁴⁹

Bei Spielen, in denen eine Punktezahl erreicht werden kann, wird das Spiel oft als ein Leistungswettbewerb oder eine Bewährungssituation aufgefaßt. Der Leistungsaspekt läßt beim Computerspiel nur etwas mehr als eine auf Mitspieler bezogene Reaktion in der Minute zu. Das ist im Vergleich zu Brett-, Karten- und Sportspielen außerordentlich wenig. Der Spieler muß sein Bedürfnis, sich mitzuteilen, fortgesetzt unterdrücken. Die Mensch-Mensch-Kommunikation wird zugunsten einer Mensch-Maschine-Kommunikation zurückgedrängt.

Bei interaktiven Computerspielen, wie z.B. Tennis oder Eishockey findet die Kommunikation auf zwei Schienen statt: 1. direkt zwischen Person und Person und 2. mittelbar über das Medium, dem Joystick und dem Monitor, d.h. die Face- to Face-Kommunikation wird

⁴⁹ Fritz, J.: Im Sog der Videospiele, was Eltern wissen sollten. München 1985, Seite 108.

ersetzt durch eine Face- to Monitor-, Monitor- to Face-Kommunikation, wodurch als Folge sämtliche nonverbalen Interaktionsbereiche obsolet werden.

Bedingt durch das interaktive Feedback, sind diese Spiele weitaus beliebter, als Einzelspiele (soweit ein Spielpartner zur Verfügung steht). Infolge dessen, werden Computerspiele von Gelegenheitsspielern am häufigsten bei Freunden oder Schulkameraden gespielt und am zweithäufigsten zu Hause. Etwa gleich häufig sind die Spielorte Kaufhaus, Verwandte und öffentliche Automaten beliebt. Spielhallen und andere Spielgelegenheiten werden von ca. jedem 7. Spieler genannt. Computerspieler, die zu den Vielspielern zu zählen sind, tun dies am häufigsten zu Hause.⁵⁰

Bei 16- bis 18jährigen Berufsschülern antworteten auf das Item: "Mit wem spielst Du meistens Computerspiele?" - 19% mit 'alleine', 20% 'mit Freunden' und 8% 'mit Familienmitgliedern'.⁵¹

Gerade die Jüngeren zwischen 10 und 13 Jahren spielen am häufigsten alleine, wobei es doch gerade die Kinder in diesem Alter besonders stark zu den Gleichaltrigen zieht. Wurden sie von den Eltern dazu 'verdonnert' eine Pflichtaufenthaltszeit zu Hause abzusitzen, z.B. um Hausaufgaben zu machen, und nutzen sie diese Zeit nun zum einsamen Computerspiel? Dient das Computerspiel bei dieser Altersgruppe aus der Sicht der Eltern schon als Beschäftigungstherapie? Bei dieser Zielgruppe ist es durchaus denkbar, dass hier ein gewisser Computerautismus dadurch entstehen kann, dass der Kontakt zu anderen Menschen abreißt und die Freuden und Probleme des Alltags immer irrelevanter

⁵⁰ Lukesch, H., 1989: a.a.O., Seite 187 ff

⁵¹ Mayer, W. 1989: a.a.O.

gegenüber dem werden, was sich auf dem Bildschirm darbietet. Hier könnte eine Generationsgestalt entstehen, welche sich immer mehr in Richtung auf eine **virtuale Realität** hin entwickelt und dann der Simulation mehr Bedeutung zukommen läßt als der Realität.

Wer spielt oder programmiert, ist während dieser Zeit einsam auf sich gestellt und erfährt Reaktionen auf sein Denken und Tun nur von einem synthetischen Partner. Wahrnehmbar dingliche und personale Umwelt stört. Schnell wird der Computer für die, die nicht von ihm loskommen, zum sozialen Ersatz, zum Kommunikationspartner, wobei offen bleibt, ob es sich bei einigen Spielern nicht um Menschen handelt, die ohnehin, aus welchen Gründen auch immer, zum Einzelgängertum neigen oder ohne den Computer, in andere Möglichkeiten zum sozialen 'Ausklinken' geflüchtet wären.⁵²

Zwei Drittel der 10- bis 13-jährigen spielen manchmal bei Freunden Computerspiele und wenn man bedenkt, dass von den Mädchen 13% einen eigenen Computer haben und von den Jungen 43%, jedoch 75% Jungen und Mädchen schon praktisch damit umgegangen sind, dann läßt sich allein schon daraus ersehen, dass beim derzeitigen Verbreitungsgrad von Computern, die Besitzer häufig als Multiplikatoren wirken; der Computer hat somit in der Gleichaltrigengruppe offensichtlich stärker eine sozialintegrative Funktion, als dass er Isolierungstendenzen begünstigt.⁵³

Baerenreuter hat in einer Realanalyse von 77 Jugendlichen der 85er Shell-Studie, die sich als

⁵² vgl. Eurich, C., 1985: a.a.O., Seite 58

⁵³ Lüscher, K., 1988: a.a.O., Seite XII

Computerfans bezeichnen (7% der Befragten), herausgefunden, "... dass es weniger soziodemographische Daten sind, die die Fans von anderen Jugendlichen unterscheiden, sondern bestimmte soziale Orientierungsmuster, die einem optimistischen Bild von persönlicher und gesellschaftlicher Zukunft entsprechen und sich mit einem eher konventionellen Lebensentwurf deckt, in dem Kinder und Heirat einen festen Platz einnehmen. Im Gegensatz zu den Computergegnern, die eher postmaterialistischen Werten zuneigen, sind sie alten Tugenden, wie Fleiß, Ordnung und Sauberkeit verpflichtet. (...) Die Erwachsenenwelt ist ihnen näher als die Welt der Jugendcliquen, denen sie vergleichsweise weniger angehören. (...) Die Computerfans gehören zum unauffälligen, stillen und eher 'braven' Teil und damit zur Mehrheit."⁵⁴ Einige dieser Aussagen stehen zwar im Gegensatz zu manch oben genannten Aussagen, aber es handelte sich bei den Testpersonen dieser Untersuchung auch nicht nur um Computerspieler, sondern um Nutzer anderer Software und um Programmierer.

Die neuen Bildschirmmedien sind hinsichtlich des sozialen und räumlichen Kontextes ihrer Nutzung völlig offen und inhaltlich nicht näher definiert. Je nach aktueller Stimmung können sich die Jugendlichen ihre persönlichen Wünsche, Bedürfnisse und Erfordernisse allein, mit Freunden oder Familienangehörigen, an unterschiedlichen Orten erfüllen. Für die Familie gibt dies einerseits die Chance, einen bestehenden Zusammenhalt zu festigen, andererseits aber kann dieses Medium von den Jugendlichen auch genutzt werden, um sich von der Bevormundung der Eltern und deren Generation zu emanzipieren.

⁵⁴ Baerenreuter, A. zit in: Noller, P., Paul, G., 1991: a.a.O., Seite 22

Der Umgang mit Computerspielen bietet sicherlich genauso die Gefahr der Isolierung und der Entstehung sozialer Konflikte, wie die Chance der Integration oder der sozialen Anerkennung.⁵⁵

3.6 Persönlichkeitsverändernde Wirkungen des Computerspielens.

Personen, die in einem Videospiele einen bestimmten Charakter ausfüllen, tendieren nach dieser Untersuchung dazu, sich auch später in der Realität ähnlich wie im Videospiele, zu verhalten.⁵⁶

Dieses Forschungsergebnis bestätigt somit lediglich eine gewisse nachhaltige Wirkung des Charakters, den man im Spiel ausfüllt. Dies muß notwendigerweise nicht nur negativ interpretiert werden: Computerspiele können genauso, wie sie Gewalt initiieren können, auch ein prosoziales Verhalten fördern. Es scheint einsichtig, dass ein Kind, welches gerade in einem Computerspiel ein prosoziales Verhalten und einen positiven Charakter übernommen hat und welches für dieses Verhalten belohnt wurde, nun dieses Verhalten später übernehmen wird, wenn es dazu eine Gelegenheit hat.⁵⁷ Dieses Ergebnis deckt sich mit der Aussage des Software-Experten Rothstein bezüglich des Computerspiels *Live and Death II: the Brain*: demnach wären Computerspiele im utilitaristischen Verständnis auch zur Charakterbildung einsetzbar.

⁵⁵ vgl. Spanhel, D., 1990: a.a.O., Seite 92

⁵⁶ Schutte, N-S. e.o., University of North Dakota: Effects of Playing Videogames on Children's Aggressive and Other Behaviors. In: Journal of Applied Social Psychology, Ft. Lauderdale 18/1988 (5), Seite 454 ff, sinngemäß übersetzt (Au)

⁵⁷ ebenda, Seite 459, sinngemäß übersetzt

Der akustische und optische Anreiz des Computerspiels, mit gleichzeitiger mentaler und physischer Erschöpfung, kanalisiert die kindliche Neugierde. Kann da noch ein Forschungsdrang bezüglich der realen Welt entstehen, wenn sich solche Energien in Labyrinthen von Computerspielen bereits erschöpfen? Dieser Aspekt bleibt auch nicht ohne Einfluß auf die emotionale Befindlichkeit. Eine breitangelegte Studie zur Wirkung von Computerspielen auf Schüler fand heraus, dass es zwischen jüngeren und älteren Schülern bedeutsame Unterschiede in den Wirkungen gibt. Auf ältere Spieler wirkt das Spiel deutlich entemotionalisierend. Die Gefühlsintensität sinkt um etwa 40%. Die emotionalen Abnutzungseffekte betrafen mehr oder weniger alle Gefühlsbereiche. Sehr stark betroffen sind die vitalen Antriebe, die Aktivität, die Stressbelastbarkeit und die positive Sozialemotionalität. Bei jüngeren Spielern treten diese emotionalen Abnutzungseffekte nicht oder nur in Teilbereichen auf. Die Gefühlsintensität im Computerspiel wirkt auf diese Gruppe eher stimulierend, da sie mit einer einfachen Welt konfrontiert werden, mit der sie sich handelnd zurecht finden können. Diese Welt entspricht dem Entwicklungsstand ihres Denkens und Bewußtseins.⁵⁸

Wie fühlen sich Kinder und Jugendliche nach dem Computerspiel? Gelegenheitsspieler sind nach einer bis zwei Stunden müde, schlapp, angespannt, öde, gelangweilt, gestreßt, geschlaucht, hektisch, nervös oder lahm. Dagegen fühlen sich Dauerspieler normal, auch junge Dauer- oder Gelegenheitsspieler, welche das Spiel nicht so leistungsbezogen sehen, fühlen sich fit und wollen noch weiterspielen. Die Besonderheit des Computerspiels liegt in den andauernden Wechselbädern von Gefühlen, welche aber während des Spielens nicht

⁵⁸ Eurich, C., 1985: a.a.O., Seite 68

ausgelebt werden können, denn dies würde die Konzentration beeinträchtigen und somit das Ergebnis negativ beeinflussen. Um Ärger und Frustration zu vermeiden, entwickelt der Spieler oft eine ironische Distanz. Er amüsiert sich über die eigene Ungeschicklichkeit oder darüber, dass man dabei war, sich zu ärgern.⁵⁹

Die Unterschiede zwischen den verschiedenen Genre sind allerdings bedeutsam für das Ausmaß der Anspannung. Actionspiele und Spiele, in denen die Spieler ständig 'gefährdet' sind, führen häufiger zu Anspannungssituationen, als Abenteuerspiele mit lustigen Figuren. Diese laden eher dazu ein, zuzuschauen und in Ruhe die gestellten Aufgaben anzugehen, wobei entscheidend für die Wirkung weniger der thematische Bezug ist, sondern die Spieldynamik und die spielimmanenten Reaktionsanforderungen samt den dazugehörigen graphischen Spielsequenzen.⁶⁰

Energien, die sich normalerweise im Bewegungsspiel erschöpft hätten, werden beispielsweise bei Actionspielen auf bestimmte Standardbewegungen hin kanalisiert oder kehren sich nach innen und arbeiten sich auf eine Weise ab, die durchaus als Stress bezeichnet werden kann. Man ist erschöpft, ohne dass man sich bewegt hat. Dies wird dadurch verstärkt, dass vor allem bei Reaktionsspielen permanent Einsatz- und Handlungsbereitschaft provoziert wird, ohne sie durch körperliche Aktivitäten abzubauen.⁶¹

⁵⁹ vgl. Fritz, J.: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten. München 1985, Seite 76

⁶⁰ Fritz, J.: Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche? In: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 208

⁶¹ ebenda

Bei einer Umfrage unter 16- bis 18-jährigen Berufsschülern (n=200) wurde auf das Item: wie fühlst Du Dich meist nach dem Computerspielen? - in der Rubrik *entspannt, zufrieden* mit 17% entschieden, bei *aufgekratzt, fit* mit 26%, bei *aggressiv, wutgeladen* mit 6% und bei *ausgelaugt, mutlos* wurde lediglich mit 2% entschieden.⁶² Die Hälfte dieser Berufsschüler waren Mädchen und fast alle Schüler waren Gelegenheitsspieler. Daher betrachteten sie das Spiel weniger unter einem Leistungsaspekt, sondern eher als spaßigen Zeitvertreib.

Im 'Institute for Integrated Study of Lifestyles' in Hakuhoodoo werden, zur besseren Vermarktung von Produkten in Japan, wissenschaftlich Trends und Lebensentwürfe erforscht. Ein Hauptaspekt einer Untersuchung war der extrem hohe Anteil an Computerspielern mit beträchtlich hoher Computerspielerfahrung als potentielle Kunden. Ein Hauptergebnis der Untersuchung war: Die junge Generation denkt nicht mehr in einer Art Folgerungslogik, sondern in simultan ablaufenden mehrdimensionalen Bilderwelten - bedingt durch tägliches Computerspielen und cartoongesteuertem Lernen.⁶³ Als weitere Auswirkungen wurde festgestellt: Diese Computerkids entwickeln ein bestimmtes Bewußtsein und bestimmte Strategien, wie verändernde Situationen fließend zu bewältigen sind, da ja alles machbar ist.⁶⁴ Lebensinhalte können am Schaltpult beliebig ein- und ausgeschaltet werden. Alles ist austauschbar. Dieser 'Switchboard approach to life' wird in der computerdominanten Gesellschaft von Japan bei Psychologen und Psychiatern auch schon als 'digitoid' bezeichnet. 'Ein Jugendlicher scheint ein

⁶² Mayer, W., 1989: a.a.O.

⁶³ Maruyama, M.: The New Logic of Japan's Young Generations. In: Technological Forecasting and Social Change, Honolulu 1985, Seite 351, sinngemäß übersetzt (Au)

⁶⁴ ebenda, Seite 352, sinngemäß übersetzt (Au)

braves Kind zu Hause zu sein, einen durchschnittlicher Schüler in der Schule abzugeben und einen randalierenden Burschen in einem Motorradclub zu spielen. Dies vermittelt der älteren Generation den Eindruck, dass junge Leute unberechenbar, unzuverlässig, unbeständig und unlogisch seien.' Dieser real praktizierte Pluralismus mit dem Bewußtsein einer virtuellen Realität wird für die ältere Generation immer schwerer nachvollziehbar. "The youngsters live in the world of simulation rather than in touch with reality, (...) they regard information as something to be thrown away and renewed all the time, not saying to be stored and accumulated (...) they are intellectually advanced but childish, (...) an explanation therefore is, that the world of computer simulation does not prepare youngsters for what we consider 'maturity'." Information wird somit als beliebig wegwerfbar und erneuerbar betrachtet. Die Computerkids sind einerseits vom Intellekt her fortgeschritten, andererseits aber kindlich retardiert. Die Computerspielewelt kann keine Reife vermitteln.⁶⁵

Menschen können sich in den simulierten Welten der Spiele verlieren. Die Identifikation mit einem 'Alter Ego' ist in hohem Maße gegeben. Dies war schon immer der Fall, wenn Kinder in die Rollen ihrer Vorbilder schlüpfen (du bist Old Shatterhand, ich bin Winnetou), mit dem Unterschied, dass sich die Kinder im herkömmlichen Rollenspiel in ihr Vorhaben hineinversetzen müssen, d.h. auch empathisch die Rolle des Spielpartners auskleiden müssen. Die Computeridentifikation bedarf dieses Einfühlungsvermögens nicht, weil sich die Identifikationsfiguren nach genau im Programm festgelegten Regeln verhalten. Diese sind nach kurzer

⁶⁵ ebenda, Seite 357, sinngemäß übersetzt (Au)

Zeit internalisiert und das Vorstellungsvermögen beschränkt sich auf die 'Animation' und das Layout.⁶⁶

4. Pädagogische Beurteilungskriterien von Computerspielen - Vom 'Homo Ludens Elektronikus' zum 'Compioten'?

"Games require rules describing the domain of play, but the rules are in essence the description of the elementary laws and institutions that carry the process. Can we devise games that enable us to operationalize what we mean by money, power, prestige, or status?" Spiele verlangen nach Regeln, welche den Bereich des Spiels abstecken aber die Regeln sind im Wesentlichen die Beschreibung grundlegender Gesetze und Institutionen, welche den Prozess (unsere gesellschaftliche Wertordnung) tragen. Sind wir in der Lage, Spiele zu ersinnen, welche uns dazu befähigen, das auszuüben, was für uns Geld, Macht, Prestige oder Status bedeutet?⁶⁷

Diesen Gesichtspunkt, den der Wirtschaftsphilosoph Shubik von der Yale University hier anspricht, ist gekennzeichnet durch eine extreme Ambivalenz. Es wäre einerseits sicher von Vorteil, wenn das 'Powerplay' zwischen Menschen durch bloße Simulation zu ersetzen wäre, wenn der Machthunger und die Geldgier durch

⁶⁶ vgl. Turkle, S.: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Hamburg 1986, Seite 76 ff

⁶⁷ Shubik, M.: Gaming: Theorie and Practice, Past and Future. In: Simulation and Games, Vol. 20 Nr. 2, Yale University, June 1989, Page 188, sinngemäß übersetzt (Au)

Simulationen austauschbar wären. Doch wo bleibt da die Souveränität und Originalität des Menschen?

Es ist sicherlich fatal, wenn selbst die Urinstinkte der Simulation zum Opfer fallen. So lassen sich durch Computerspiele bereits unterschiedlichste Bedürfnisse befriedigen: Das Orientierungs- und Sicherheitsbedürfnis dadurch, dass Computerspiele Berechenbarkeit und klare Strukturen suggerieren. Das Zugehörigkeitsbedürfnis, Achtungs- und Geltungsbedürfnis kann innerhalb einer Telespielgruppe durch Sachkompetenz, Bewältigung von Anforderungen, wie Programme schreiben, Kopierschutz knacken und hohe Punktezahlen im Spiel erreichen befriedigt werden.

Auch dem Selbstverwirklichungsbedürfnis wird im Computerspiel ein Platz eingeräumt. Junge Menschen in unserer Zivilisation müssen immer älter werden, bis sie Verantwortung tragen dürfen, daher bieten Computerspiele eine fiktive Welt, um solche Selbstverwirklichungstendenzen realisieren zu können. Ein derartiges Medium bietet sich geradezu an, politisch mißbraucht zu werden. Es drängt sich hier unwillkürlich das Bild einer Gesellschaft auf, in der sozial benachteiligte Gesellschaftsschichten mit Computersimulationen zufrieden gestellt werden. - Oder ist dieses Bild lediglich der Ausdruck von Zukunftsangst, konservativer Bewahrpädagogik und Mißtrauen gegenüber modernen Technologien?

Die Diskussion in Deutschland über die Auswirkungen der Computer ist im Vergleich mit anderen Ländern außerordentlich von Kritik geprägt. Die amerikanische Diskussion ist eher pragmatisch orientiert. "Implizit oder explizit wird den meisten Untersuchungen die Unausweichlichkeit vom Computerlernen für eine

computerisierte Zukunft unterstellt. Eine computerkritische Position findet sich selten."⁶⁸

Computerspiele sind Realität geworden, sie lassen sich aus unserer Welt nicht verbannen und werden heute als Cardgames unter der Schulbank ebenso heimlich gespielt, wie früher dort Comics gelesen wurden, um der 'tristen' Unterrichtswelt zu entfliehen. Für Kinder und Jugendliche besteht jedoch die Gefahr, dass sie sich in solchen simulierten Welten verlieren und an einem gewissen Punkt die simulierte Welt der realen vorziehen. "Je weiter die Entwicklung der Computerisierung voranschreitet, desto größer wird die Gefahr, Gefühle, Gedanken, Lebenszeit in diese Welt einzubringen und sie so mit 'Leben' zu füllen - Lebensenergie, die aus der realen Welt zurückgezogen wird."⁶⁹ Gerade Simulationsspiele, wie *High Frontier*, sind nicht dazu geeignet, Jugendlichen die Achtung vor unseren Ressourcen zu vermitteln. Dieses Spiel simuliert das SDI-Projekt. Wenn dann die Zerstörung der Erde perfekt ist, wird der Spieler aufgefordert: "Press button to renew the World."⁷⁰

"Früher hat Martin wenigstens mal Fußball gespielt und jetzt verkriecht er sich so in sich hinein, dass wir uns manchmal da fragen, was wir falsch gemacht haben."⁷¹ Diese Aussage einer Mutter eines Computerkids ist sicherlich kein Einzelfall, auch wenn sich empirisch keine gravierenden Freizeitverhaltensänderungen bei Computerspielern nachweisen ließen, da die gegenwärtige private Computernutzung zu Lasten von informellen sozialen Kontakten geht und die

⁶⁸ Noller, P., Paul, G., 1991: a.a.O., Seite 9

⁶⁹ Pfeifer, S., in: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 154

⁷⁰ Heinrich, J.J.: Faszination und Gefährlichkeit der Computerspiele. In: LOG IN 9/89, Heft 5, Seite 24

⁷¹ vgl. Horx, M., 1984: Die digitale Generation, a.a.O.

langfristige Computernutzung 'sozialkontaktneutral' ist. Für die Mitgliedschaft in organisierten Gruppen (Ausnahme Musikgruppe) können keine negativen Einflüsse gefunden werden. Die Isolationshypothese kann in einem Zeitraum von 0 bis 4 Jahren Computererfahrung nicht bestätigt werden.⁷² Aber ist Martin tatsächlich ein Opfer des Elektronikzeitalters? Zeichnet sich in den bundesdeutschen Kinderstuben etwa eine "Revolte im Stillen" ab oder eine Realitätsverweigerung mit den Mitteln der seelenlosen Logik, angesichts derer man sich geradezu nach den alten rebellischen Söhnen und Töchtern zurücksehnt, die wenigstens noch Ideale und Gefühle propagierten? Diese ehemals rebellischen Töchter und Söhne sind heute die Mütter und Väter der Computerkids und wissen sehr wohl George Orwell und Aldous Huxley von Walt Disney und Jules Verne zu unterscheiden. Wachsen da im Schoße dieser aufgeklärten Eltern und einer prosperierenden Wohlstandsgesellschaft neue, kleine Monster heran?⁷³ Diese Fragestellung von M. Horx in der *ZEIT* im Jahre 1984 hat sich bisher nicht bewahrheitet, wobei sicherlich in Einzelfällen das Klischee vom spielsüchtigen, gewaltfaszinierten und geldverschwendenden Jugendlichen beim Computerspiel zutrifft.

Jugendliche suchen die Medieninhalte an ihre Fähigkeiten und an ihr 'Ich' zu assimilieren. Eine intensive Beschäftigung mit den Medienwelten kann zu einer Flucht vor den Anforderungen und Problemen des grauen Alltags führen. Dieser Eskapismus beschreibt keine Flucht in eine 'heile Welt', sondern in eine 'instant world' - einfach reingießen (Diskette einschieben), aufrühren (Rechner hochbooten), fertig (auf dem Computerspiel abfahren). Alles ist machbar.

⁷² Lehmann, J., 1989: a.a.O., Seite 254

⁷³ vgl. Horx, M., 1984: Die digitale Generation, a.a.O.

Zuerst Golf, dann Horror, dann Weltraum und zum Schluß Porno. Abschalten durch anschalten heißt die Devise.

Realisieren die Computerspiele endlich die Wunscherfüllung, welche zu Beginn einer Drogenkultur die 'Hippies' den halluzinogenen Drogen, wie LSD und Meskalin zugeschrieben hatten, nämlich Bewußtseinserweiterung, Kontemplation und Meditation - nun auf Knopfdruck? Eine ähnliche Gefahr der Weltflucht liegt in der metaphysischen Betrachtungsweise der Computerspiele. Das Individuum kann in der Abgrenzung vom formalen, mechanischen 'Digitaldenken' sich selbst als von innen geleitetes Wesen mit seiner ganzen Emotionalität entdecken und den Rückzug von der außengeleiteten formalen Welt in seine Innerlichkeit antreten. Mystische, romantische Bestrebungen, aber auch Sektiererei bis zum Okkultismus, sind als Folge denkbar. Der extreme Gegensatz, der als Entwicklung denkbar ist, entsteht einerseits durch die zunehmende Orientierung auf alles Meßbare und mit Hilfe von Simulation Darstellbare zum 'Neo-Neopositivisten', andererseits ist die Entwicklung vieler Computerspieler durch eine Übersättigung mit rationaler Digitallogik zum 'Mega-Esoteriker' denkbar.

Bei Fritz gelten für Kinder und Jugendliche folgende pädagogischen Implikationen zur Nutzung von Computerspielen: Computerspiele *überbrücken Leerzeiten* und kommen daher dem Wunsch nach einer von Mitspielern unabhängigen Ablenkung entgegen.

Computerspiele *fördern die Leistungsorientierung* dadurch, dass der Ehrgeiz aufrechterhalten wird durch eine laufende Rückmeldung über die eigene Leistung. Das Spiel dient als Anpassungs-, Bewährungs- und

Wettbewerbssituation. Sind die Spieler erst einmalig auf dem 'Leistungstrip', fällt es ihnen schwer, selbst bei Erschöpfung das Spiel abubrechen. Beim Einzelspiel findet keine soziale Leistungsmessung, wie z.B. in der Schule gegenüber den Mitspielern statt, sondern eine individuelle Leistungsmessung. Der eigene Leistungsfortschritt wird laufend transparent gemacht. Dies provoziert eine Leistungssteigerung. Daher läßt sich sagen, dass Computerspiele anstrengend sind. Nach einem ein- bis zweistündigen Spiel fühlen sich die meisten Jugendlichen abgespannt. Dieser *Kräfteabbau* tritt bei älteren stärker auf, da bei ihnen der 'Leistungsvirus' bereits schon internalisiert ist, als bei jüngeren, bei Dauerspielern schwächer, als bei solchen, die nur zeitweise spielen, da bei den Dauerspielern die 'Coolness' bereits in der Persönlichkeitsstruktur integriert ist. Weibliche Spieler wirken im Durchschnitt weniger angespannt als männliche, da sie die Spielsituation eher mit Distanz betrachten.

Dauerspielen erfordert 'Coolness', da der Spieler gefordert ist, häufige Mißerfolge ohne große innere Beteiligung hinzunehmen und benötigt somit ein bestimmtes Verhaltensrepertoire, um mit dem Streß im Spiel fertig zu werden. Er muß trotz Streßbelastung seine Gefühle kontrollieren. Unter diesem Aspekt erweist sich das Computerspiel als Sozialisationsagent für Sekundärtugenden unserer Lebenswelt, wie Perfektion, Zuverlässigkeit, Eindeutigkeit und Emotionslosigkeit. "Die generelle Wirkung der Computerspiele ist eine Bestätigung und Verstärkung dessen, was Kinder und Jugendliche an gesellschaftlichen Vorstellungen, Werten, Normen und Verhaltenserwartungen bereits verinnerlicht haben." Die gesellschaftlichen Trends wie Leistungsfähigkeit, Stressresistenz, Coolness Reaktionsschnelligkeit,

Aufstiegswille und Konkurrenzverhalten vermitteln sich in den spieldynamischen Eigenheiten der Computerspiele

⁷⁴

Gegenüber ihren Inhalten machen die Computerspiele gleichgültig. Bei der starken Streßwirkung vieler Computerspiele, führt dies zu einer speziellen Form der selektiven Wahrnehmung - sie wird auf 'Überlebensreize' verengt, es kommt nur das ins Blickfeld, was zum 'Überleben' im Spiel nützlich ist. Diese funktionale Wahrnehmungsform überlagert die Spielinhalte, weil der Spieler im Spiel immer höhere Levels erreichen will.

Computerspiele schaffen eine *Parallelwelt*. Nachdem bereits Fernsehen, Kino und Video die Wirklichkeitswahrnehmung stark beeinflußt haben, sind beim Computerspiel die 'Medienobjekte' jetzt sogar in der Lage, eine aktive Einflußnahme auf das Bildschirmgeschehen auszuüben und sie fühlen sich nun als 'Mediensubjekte'. Die außermediale Wirklichkeit erscheint nun gegenüber der Reizflut dieser neuen Medien noch bedeutungsloser.

Computerspiele modifizieren soziale Kontakte, die sich dadurch auszeichnen, dass die verbale Kommunikation stark vermindert ist, denn sie stört den Spielablauf. Andererseits kommt es in einem (Text-) Adventure, wie z.B. bei *Circuit's Edge* gerade auf spezifische sprachlichen Fähigkeiten (skills) an, da im Text bestimmte Codewörter herauszufinden sind und kombiniert werden müssen. Desweiteren sind

⁷⁴ ebenda, Seite 213 f

Computerspiele als Trendverstärker zu betrachten, da sie das verstärken, was bereits vorhanden ist.⁷⁵

Schneeloch und Emsbach kommen in ihrer Studie zu der Erkenntnis, dass "...das Computerspiel als komplexer, kognitiver und affektiver Lernprozess verstanden wird, der vom Spieler verlangt, Inhalte, Regeln und Strategien zu erlernen und anzuwenden. Über das Inhaltliche hinaus lernt der Spieler etwas über seine Mitspieler, über ihr Verhalten und über seine Beziehung zu ihnen. (...) Der Spieler lernt etwas über sich; er lernt seine Leistungen und Reaktionen, aber auch seine Gefühle einzuschätzen."⁷⁶

Knoll hingegen bezweifelt jedoch, ob Schneeloch und Emsbach den Beweis erbrachten, "...dass die im Spiel vorhandenen Leistungsanforderungen sich auch in Situationen verlängern, die außerhalb der Spielsituation liegen, d.h. ob sich die Leistungsanforderungen auf die Gesamtpersönlichkeit und deren Entwicklung positiv auswirken."⁷⁷ Er kommt zum Ergebnis, dass "...die Selbstbilder, Wunschträume und Zukunftsentwürfe weitgehend kongruent sind, mit denen gleichaltriger Kohorten."⁷⁸ In einer weiteren Untersuchung aus der 'Pionierzeit' der Computerspielforschung kam der Amerikaner Gibb u.a. zu dem Ergebnis, dass keine Persönlichkeitsabweichungen im Vergleich zwischen Regel- und Seltenspielern hinsichtlich signifikanten Merkmalen in Bereichen wie Selbstvertrauen oder Selbsterniedrigung, Anpassungsvermögen oder soziale Isolation, Zurückgezogenheit oder Herdentrieb und Feindseligkeit

⁷⁵ Fritz, J., in: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 202 ff

⁷⁶ Schneeloch H.D. und Emsbach M. zit. in: Kretz. H.F., 1987: a.a.O., Seite 65

⁷⁷ Knoll, J.H., 1983: a.a.O., Seite 12

⁷⁸ ebenda, Seite 51

gegenüber Entgegenkommen festzustellen sind. Auch im Bereich Leistungsmotivation sind keine Unterschiede feststellbar, ebensowenig geht nach Gibb von den Computerspielen eine Suchtgefahr aus.⁷⁹

Durch das Computerspielen werden Funktionen, wie das Gedächtnis, trainiert. Zacharias spricht davon, dass hier vorwissenschaftliches Wissen erlernt werden kann, wie die digitale Funktionsweise eines Computers, Umgangsweisen und Fertigkeiten, wie die Bedienung eines Druckers, das Erlernen der englischen Sprache. Das Computerspiel qualifiziert demnach bestimmte Kulturtechniken weiter.⁸⁰ Zu negativen Einflüssen meint Turkle, dass Computerspiele nur solchen Menschen gefährlich werden, denen jeder Antrieb zu einem Zeitvertreib fehlt.⁸¹ Kolhaus kommt zu der Ansicht, dass für die Mehrheit der 12- bis 15jährigen in der BRD das Computerspiel keine Gefährdung darstellt. Als gefährdete Gruppen können allerdings arbeitslose und ausländische männliche Jugendliche angesehen werden. "Das Computerspiel ist in seiner bisherigen Technik ein harmloses Freizeitvergnügen der achtziger Jahre. Ein Ausdruck der rasanten Technisierung unserer Gesellschaft. Die Frage ist nur, ob das Computerspiel im Jahre 2000 nicht mehr nur ein spielerisches Ausprobieren und Gewöhnen an technische Innovationen sein wird, sondern vielmehr Simulation, Ersatz für sinnliche Erfahrungen und bewußtes Erkennen der sozialen Umwelt."⁸²

Die technische Qualität der Computerspiele wird ständig verbessert, was einem immer höheren

⁷⁹ Gibb u.a. zit. in: Kretz, H.F., 1987: a.a.O., Seite 68

⁸⁰ Zacharias, W.: Wiederentdeckt: Der 'Homo Ludens'. In: Pädagogik 1/90, Seite 7

⁸¹ Turkle, S. zit. in: Kretz, H.F., 1987: a.a.O., Seite 68

⁸² Kolhaus, S. in: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 180

potentiellen Simulationsgrad entspricht. Den Jugendlichen ist das 'Life-Erlebnis' jedoch weiterhin am Wichtigsten. Wie sonst läßt es sich erklären, dass unzählige Jugendliche, welche über eine perfekte Ausstattung an Unterhaltungselektronik, vom Walkdisc bis zum Stereovideorekorder, verfügen können, alle Mühen und Kosten auf sich nehmen, um ein Popkonzert 'life' erleben zu können.

Die Pädagogik ist gefordert, sich mit neuem Spielverhalten und neuem Spielmaterial zu befassen, "...die Klage über das Entschwinden von Kindheit oder von Realität ist nicht mehr plausibel, wenn sich die Pädagogik als eine von Realität ausgehende und sie mitbestimmende Disziplin begreift. Eine Ausgrenzung von elektronischem Spielgerät ist nicht mehr gestattet, wenn man sich für neue technologische Entwicklungen offenhält."⁸³

Das Medium Computerspiel an sich läßt sich nicht verdammen, obwohl es sicherlich für Kinder und Jugendliche in jeder Hinsicht förderlicher ist, wenn sie beispielsweise selbst das Tennisspielen erlernen, als dies auf dem Monitor zu simulieren. Was sich sehr wohl verdammen läßt, sind die Inhalte und Botschaften mancher Spiele.

4.1 Indizierung als Lösung?

Cleaning Germany II ist ein Spiel, das mit einer verpoppten Version des Deutschlandliedes beginnt und dessen Spieldauftrag darin besteht, "...das deutsche Vaterland von Gesindel zu befreien." Gesindel sind Bettler, Homosexuelle, Ökologen und Kommunisten. Mit

⁸³ Knoll, J. u.a., 1986: a.a.O., Seite 27

Hacken, scharfen Hunden, Latten und Morgensternen gehen die Männer an ihr Werk.

Das Verbot dieses Spiels stand juristisch außer Frage, da hier die Staatsanwaltschaft, allein schon auf Grund des Paragraph 131 Strafgesetzbuch (Aufstachelung zum Rassenhaß), anders als die Bundesprüfstelle (BPS), auch ohne Antrag einer Jugendbehörde des Bundesministeriums für Jugend, Familie und Gesundheit tätig werden kann.⁸⁴ Desweiteren können Spiele auch für Erwachsene auf Grund des Paragraph 86 (Verbreiten von Propagandamitteln und das Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen) oder des Paragraph 184, (3) (Gewalttätigkeiten, die den sexuellen Mißbrauch von Kindern oder sexuellen Handlungen von Menschen mit Tieren zum Gegenstand haben) verboten werden. Steht 'lediglich' der Aspekt 'sozialethische, bzw. sexualethische Desorientierung' wie 'Verherrlichung von Selbstjustiz', 'Gewaltverherrlichung', 'Verherrlichung von Drogenkonsum', 'Kriegsverharmlosung' oder 'Sexismus', zur Disposition, dann muß für eine Indizierung erst ein Antrag von einer Jugendbehörde bei der Bundesprüfstelle vorliegen.

Den Eingriff in die freie Meinungsäußerung (Artikel 5, (1), *Grundgesetz*) rechtfertigt Artikel 5 (2), welcher den Gesetzgeber ausdrücklich ermächtigt, zum Schutz von Kindern und Jugendlichen, die Grundrechte der Medien- und Informationsfreiheit durch Gesetze, wie das *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS)*⁸⁵, einzuschränken. Hier werden im Paragraph 1, (3), die Bildschirmspiele angeführt und zur Durchführung des Gesetzes im Paragraph 8, (1) wird die

⁸⁴ Messias, H., Schnepfer, H., 1988: a.a.O., Seite 287

⁸⁵ Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Anhang A. 'Gesetzliche Bestimmungen zum Jugendmedienschutz', Seite 313 ff

Bundesprüfstelle konstituiert. Nach dem Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG), Paragraph 7, dürfen Ton- und Bildträger Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn sie von der obersten Landesbehörde für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet sind. Computerspiele wurden hier jedoch außer acht gelassen, denn "...jugendgefährdende Computerspiele sind in jedem Kaufhaus, Fotogeschäft oder Computerladen für jedes Kind zu haben, ohne dass eine Kennzeichnung des Programmes vom Hersteller verlangt wird, die angibt, inwieweit dieses Medienangebot überhaupt kinder- und jugendgeeignet ist."⁸⁶ Nach Aussage des Paragraph 8, (3), dürfen elektronische Bildschirm- und Unterhaltungsspiele ohne Gewinnmöglichkeit nicht in öffentlich zugänglichen Bereichen außerhalb gewerblich genutzten Räumen oder unbeaufsichtigten Vorräumen aufgestellt werden. In Absatz 4 wird festgelegt, dass Jugendlichen unter 16 Jahren das Spielen ohne Begleitung eines Erziehungsberechtigten nicht erlaubt ist. Für von der Bundesprüfstelle indizierte Spiele gelten zusätzlich folgende Bestimmungen: Es ist verboten, sie Kindern und Jugendlichen anzubieten, es ist verboten, sie auf öffentlich zugänglichen Werbeträgern bekanntzumachen oder gar mit der Indizierung zu werben. Verstöße werden mit Geld- oder Freiheitsstrafen geahndet.⁸⁷

Die Bundesprüfstelle ist sichtlich bemüht, beanstandete Computerspiele auf sozialetische Verträglichkeit hin zu überprüfen. Angefangen mit 12 Titeln im Jahre 1986, hat sie bis Ende 1990 137 Titel auf Grund ihres jugendgefährdenden Inhalts indiziert

⁸⁶ Aktion Jugendschutz (ajs): Tips für Computerspiele, 1991: a.a.O., Seite 1

⁸⁷ Aktion Jugendschutz (ajs): Spielzeug Bildschirm, Computer: Spaß oder Streß. Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart 1991, Seite 7

(bei weltweit über 20.000 Spielen).⁸⁸ Das Aus für diese Spiele, sollte man meinen, doch das Gegenteil ist der Fall. Was auf dem offiziellen Markt nicht mehr zu haben ist, das taucht auf dem grauen Markt, auf Schulhöfen und in Jugendheimen in Form gecrackter Versionen auf. Es scheint, als ob die Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle die Neugier der zu schützenden Jugendlichen auf das Verbotene, ein in diesem Alter natürlicher Reflex auf Repressalien aller Art, verstärkt. "Egal, wie dumm, langweilig, öde oder widerwärtig und gemein die Spiele sein mögen, das Prädikat 'indiziert' weckt die Neugier."⁸⁹ Die Gleichgültigkeit gegenüber den Inhalten eines Computerspiels ähnelt in erschreckender Weise der Gleichgültigkeit gegenüber realer Gewalt, gegenüber Krieg und Aggression. Indizierungen schaffen für Jugendliche allenfalls einige der übelsten Abarten aus dem Blickfeld, ändern jedoch an der grundsätzlichen Problematik nichts: Die jugendgefährdenden Computerspiele sind lediglich ein Zerrbild der 'jugendgefährdenden' Aspekte unserer Gesellschaft.⁹⁰

Da der Computerspielemarkt weiterhin expandiert, dürfte dieses Medium auch in Zukunft die Jugendämter und die Bundesprüfstelle beschäftigen. Doch übergeordnete Zusammenhänge ergründen und Ursachenzuschreibung betreiben, ist nicht Aufgabe dieser Institutionen, sondern gehört auf Grund der Kulturhoheit der Länder auch in die entsprechenden Ausschüsse der Landesparlamente sowie in die Ausschüsse von Bundestag und Bundesrat. Die Bundesprüfstelle kann nur, vergleichbar mit einem Reparaturbetrieb, reagieren und hinkt mit ihren Entscheidungen immer hinter den Entwicklungen des

⁸⁸ Glogauer, W., 1991: a.a.O., Seite 9

⁸⁹ Messias, H., Schnepfer, H., 1988: a.a.O., Seite 286

⁹⁰ vgl. Fritz, J. in: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 210

Computerspielsektors hinterher. Die Computerspiele *Barbarian*, *Cobra*, *Death Wish* oder *Rambo* und die Spielfilme, die solchen Computerspielen als Vorlage dienten, sind ja nicht nur Ausdruck einer sich immer mehr vernetzenden Unterhaltungsindustrie, sondern spiegeln die ideologische Gesinnung der Gesellschaft wider. "Verbohrtete Ideologie und zunehmende Abstumpfung lassen sich mit den Mitteln des Jugendschutzes nicht bekämpfen."⁹¹

Bisher waren gewaltverherrlichende Computerspiele ohne größeren Widerstand relativ einfach zu indizieren, verglichen mit ähnlichen Brettspielen von renommierten Herstellern. So war in der Entscheidungsbegründung, ob das Brettspiel *Risiko* in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen sei, vom Gericht die Auffassung vertreten worden, dass "...das Spiel ein Brett- und Würfelspiel wie viele andere auch sei, in dem es darum gehe, gegnerische Spielfiguren anzugreifen und zu schlagen, um schließlich zu gewinnen. Das Spiel erhebe nicht den Anspruch, Kriegereignisse darzustellen. Es fehle bei diesem Spiel ein konkreter Realitätsbezug; in den Würfelschlachten werde ohne jeden ideologischen und politischen Hintergrund auf einer unrealistischen Weltkarte angegriffen. Alle Spielbewegungen werden durch Zufall und Würfelglück bestimmt. In einem Spiel, in dem es darum gehe, zu gewinnen, erfahre der Krieg keine qualifizierte positive Bewertung und es könne deswegen nicht als kriegsverherrlichend angesehen werden. (...) Das Argument, in diesem Spiel würde der Krieg verharmlost, da Leid und Elend des Krieges nicht dargestellt werden, könne nicht überzeugen."⁹²

⁹¹ Messias, H., Schnepfer, H., 1988: a.a.O., Seite 290

⁹² Verwaltungsgericht Köln, AZ: 10 K 6287 (82) zit. in: Kampe, H., in: Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 145

Dieses Verwaltungsgerichtsurteil macht deutlich, dass eine rein juristische Lösung der Problematik auch nicht zur Klärung der Indizierungsfrage beiträgt. Wenn eine derartige Rechtssprechung auch für Computerspiele Schule macht, dann sitzt die Bundesprüfstelle 'zwischen allen Stühlen'.

Die gängige Indizierungspraxis ist denkbar unbefriedigend. Viel besser ist es, den Menschen beim Spielen zu helfen. Der auf das Computerspiel Versessene teilt etwas über sich und seine Gesellschaft mit: Welche menschlichen Kontakte hat er? Wäre es sinnvoll, diese zu modifizieren? Welche Konflikte beherrschen ihn? Wie sieht seine konkrete Lebenssituation aus? Wie beeinträchtigt ihn seine Umwelt? Welche Perspektiven malt er sich für sein zukünftiges Leben aus? "Indem man sich auf das Computerspiel einläßt, läßt man sich auch auf den Menschen ein, der das Spiel als Selbstaussdruck seiner Person spielt - und auf die Gesellschaft, die ihn umschließt. Erst dann stößt man auf Zusammenhänge, die entscheidend für den Spieler sind: Jugendarbeitslosigkeit, 'ausgekühlte' menschliche Beziehungsformen, Umweltzerstörung, Aufrüstung und atomare Bedrohung. In der Friedlosigkeit des Videospielers spiegelt sich die Friedlosigkeit unserer Gesellschaft wieder."⁹³

Computerspiele werden dann wirkungsvoll, wenn eine Mangelsituation zugrundeliegt. Diese kann psychisch, sozial oder physisch bedingt sein. Der Dauerspieler drückt durch sein Spiel somit seine Mangelsituation aus: Mangel an Anerkennung, an sinnvoller Arbeit, an erfüllter Gemeinschaft mit anderen Menschen, an befriedigender Freizeitaktivität, an humaner Umwelt,

⁹³ Fritz, J.: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten. München 1985, Seite 97

an Einfallsreichtum und Vitalität und an Freude am Leben. Computerspielen ist wie ein Virus, der mit Vorliebe geschwächte Organismen befällt und diese dann nachhaltig infiziert. Welche Therapie hilft dagegen?⁹⁴

5. Pädagogische Konsequenzen

5.1 Konsequenzen für die elterliche Erziehung

Einige Eltern lassen es heute ohne großes Bedenken zu, dass sich ihr Kind aus der Welt des zwischenmenschlichen Umgangs und der realen Kontakte verabschiedet, um eine Maschine zu seinem engsten Partner zu machen, um in die Phantasiewelten einer Traumindustrie auszuwandern und um sich in synthetische Beziehungen von Computernetzwerken einzuloggen, bei denen man zwar sämtliche Informationen beschaffen kann, aber nicht lernen kann, wie Menschen zusammenleben und ihre Alltagsprobleme bewältigen.⁹⁵ Für die meisten Eltern stellt der Computer für ihre Kinder eine Öffnung von biographischen Optionen dar. Neun von zehn Müttern und Vätern sprechen sich für eine ausführliche Behandlung des Computers in der Schule aus. Weniger als ein Fünftel möchte jedoch, dass der Computer bereits in die Grundschule Einzug hält. Viele Eltern sind bereit, einen Computer anzuschaffen, wenn die Kinder dies wollen.⁹⁶ Einerseits genießt der Computer bei den

⁹⁴ vgl. ebenda, Seite 119

⁹⁵ vgl. Volpert, W.: Zauberlehrlinge. Die gefährliche Liebe zum Computer. München 1988, Seite 105

⁹⁶ vgl. Lüscher, K., 1988: a.a.O., Seite XII

Eltern für ihre Kinder eine große Akzeptanz, andererseits werfen die Computerspiele, die damit gespielt werden, für verantwortliche Eltern die Frage auf, wie damit umzugehen sei.

Hierzu müssen die Eltern eventuell sogar von ihren Kindern lernen, wie ein Computer zu bedienen ist, welche Spiele erhältlich sind und wie diese zu spielen sind. Dadurch wird ein Gespräch zwischen den beiden Parteien gefördert. Diese Gesprächsbereitschaft wird erst recht gebraucht, wenn die Jugendlichen ihren vertrauten Bezugspersonen ihre beispielsweise rassistische, verhetzende Naziware demonstrieren sollen. Erwachsene sollten solche Spiel selber kennenlernen, ohne von vornherein Verbote auszusprechen. Die grausamen Spiele zu tabuisieren, ist der falsche Weg.

Viele Vorgänge in unserer Gesellschaft sind selbst für Erwachsene nur noch schwer durchschaubar, erst recht für ein Kind oder einen Jugendlichen. Erwachsene sollten sich die Zeit nehmen, ihren Kindern soweit wie möglich die Welt zu erklären, bestehende Konflikte aufzuzeigen und die Regeln eines friedlichen Zusammenlebens darzulegen und vorzuleben.⁹⁷ Wenn die Eltern den Kauf von geeigneter Software (siehe Beispiele in Abschnitt 2.2) auch finanziell fördern, kann ein Umgang mit getauschten Raubkopien vermieden werden. Die Eltern sollten darauf achten, mit welchen Programmen ihr Kind am Computer arbeitet und es fragen, woher es diese hat. Unmißverständlich müssen die Computerkids darüber informiert werden, dass es verboten ist, geschützte Programme zu kopieren oder damit zu handeln. Wenn Jugendliche den Wunsch äußern, eine Verbindung vom Computer zum Telefon herstellen zu

⁹⁷ Heinrich, J.J., 1989: a.a.O., Seite 26

wollen, ist besondere Vorsicht geboten. Der Eingriff in andere Datensysteme ist oftmals verboten und kann immense Kosten mit sich bringen. Verantwortliche Eltern bewahren auch ihre eigenen Disketten zugriffssicher auf, um einen Mißbrauch auszuschließen.

Wenn Computerspiele gekauft werden, sollten interaktive Spiele bevorzugt werden. Der Spielinhalt darf nicht gewalt- oder kriegsverherrlichend sein und die Spielstrategie sollte nicht zerstörend sein. Im günstigsten Fall wäre es förderlich, wenn möglichst vielfältige Aufgaben zu erfüllen sind, welche logisches Denken, Kombinationsfähigkeit und Sprachfertigkeit genauso fordern, wie Reaktionsschnelligkeit. Bei der Spielqualität ist auf eine möglichst genaue Graphik und eine das Spielgeschehen unterstützende Tonleistung zu achten.

Auf jeden Fall sollten Eltern vorsichtig dahin lenken, dass das Computerspiel nicht oft allein gespielt wird. Die Tendenz zur Isolation und zur sozialen Verkümmern kann abgeschwächt werden, wenn mehrere Spieler anwesend sind und diese nach dem Spiel über ihre Erfahrungen reden. Beim gemeinsamen Spiel ist darauf zu achten, dass der Spaß im Mittelpunkt steht und nicht die Erfüllung von Leistungsnormen.

Die Bedeutung des Computers in der Arbeitswelt sollte unter verschiedenen Gesichtspunkten den Kindern und Jugendlichen vermittelt werden, um ganzheitliche Aspekte für eine spätere Berufswahl in den Vordergrund zu stellen. Ganz entscheidend jedoch ist, dass den Jugendlichen alternative Freizeitmöglichkeiten aufgeführt und angeboten werden, um dem neuen Medium den Platz im Alltag einzuräumen, der ihm zusteht,

nämlich als möglicher, aber nicht notwendiger Teil eines Lebenskonzeptes.⁹⁸

Für Kinder gilt insbesondere, dass alle Inhalte, die ihre Fassungskraft und Erlebnisfähigkeit übersteigen, soweit wie möglich von ihnen fernzuhalten sind. Es soll nur ein den Wünschen und Bedürfnissen des Kindes und nur ein seinem Tages- und Lebensrythmus angemessenes Quantum an speziell für Kinder gemäßen Computerspielen zugelassen werden. Besonders der Mediengebrauch ist bei Kindern in Form gemeinsamer Auswahl, gemeinsamer Besprechung des Beobachteten und dessen gemeinsamer Verarbeitung zu begleiten.

Um der Vorbildfunktion der elterlichen Erziehung gerecht zu werden, ist es ratsam, dass die Eltern sich bewußt sind, welches Vorbild sie durch ihren eigenen Medienkonsum bieten.⁹⁹ Die gemeinsame Einarbeitung in die Handhabung der Computerspiele öffnet neue Wege der Eltern-Kind-Kommunikation und bietet für viele Familien die Chance, mit der nachwachsenden Generation neu ins Gespräch zu kommen.

Welche grundsätzlichen normativen Anregungen können nun verantwortlich denkenden Eltern mit auf den Weg gegeben werden? Zum einen soll die Art der Computerspielnutzung tatsächlich 'Spielräume zum Leben' erschließen, d.h. Möglichkeiten zur eigenaktiven, vielfältigen und offenen Auseinandersetzung mit den Gegebenheiten und Anforderungen der realen Welt eröffnen - auf keinen Fall soll eine bloße Übernahme von Erfahrungen aus zweiter Hand stattfinden. Die Jugendlichen sollen die

⁹⁸ vgl. Aktion Jugendschutz, 1991: Spielzeug Bildschirm, a.a.O., Seite 4; ebenso vgl. Fritz, J.: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten. München 1985, Seite 114

⁹⁹ Spanhel, D., 1990: a.a.O., Seite 179

Computerspiele im Sinne eines aktiven Einsatzes im Dienste ihrer subjektiven Bedürfnisse nutzen. Sie sollen sich nicht in eine reine Konsumentenhaltung drängen lassen. Weiterhin beachtenswert ist, dass sich die Jugendlichen in der spielerischen Nutzung der Computerspiele genügend Ausdrucksmöglichkeiten erhalten, um ihre Person und ihre individuellen Gefühle, Wünsche und Nöte darstellen zu können. Sie sollen sich nicht zum Spielball der Gefühlsreize und Eindrücke der Telebilder machen lassen. Wenn darauf geachtet wird, dass die Computerspielnutzung der Jugendlichen in einem ausgewogenen Verhältnis zu anderen ernsthaften Auseinandersetzungen mit den Anforderungen ihrer Umwelt steht, dann wird das Computerspiel im Alltag nicht die Überhand bekommen und es wird verhindert, dass die Jugendlichen sich vor ihren Lebensaufgaben flüchten. Es ist sinnvoll, die Kinder und Jugendlichen so zu unterstützen, damit sie ihre egozentrische, spielorientierte Haltung gegenüber den Medien nach und nach überwinden und die in ihnen liegenden Informations- und Lernmöglichkeiten für ihren eigenen Bildungsprozess nutzbar machen können. Eine Flucht vor den Anforderungen ihrer Umwelt in die Scheinwelt der Computerspiele, im Sinne eines Eskapismus, wäre fatal.¹⁰⁰

"Was man in dieser Welt will, in welche Richtung man sich entwickeln möchte, was man selbst zu sein wünscht, ist mehr denn je zu einem Prozeß des Suchens und des persönlichen Bestimmens geworden und dabei aus Vorgegebenheiten herausgelöst worden. Auf diese Freiheiten und persönlichen Verantwortungen hin, kann nur in einem sozialen Kontext erzogen werden, der selbst den verantwortlichen Gebrauch individueller Freiheiten einübt.

¹⁰⁰ ebenda, Seite 171

Der Schutzraum der Familie, der persönliche Freiheiten gewährt, problematische Konsequenzen persönlich verantworteten Handelns erfahren läßt, aber gleichzeitig 'fehlerfreundlich' ist und die möglichen katastrophalen Auswirkungen experimentellen Fehlverhaltens begrenzt, ist dafür im Prinzip unersetzbar."¹⁰¹

5.2 Konsequenzen für die schulische Erziehung

"Wenn man unter Schule auch versteht, dass darunter das passende Zurechtschneiden von Menschen für ökonomische und herrschaftliche Verwertungszusammenhänge gedacht sein kann, dann hat (...) der Computer in der Schule allenfalls etwas als Gegenstand der Kritik zu suchen. Die Anpassung an informationstechnologische Abläufe und Strukturen findet außerhalb der Schule frühzeitig und hinreichend statt. Stattdessen sollte Gegenstand der Auseinandersetzung mit den neuen Technologien die Frage sein, worin deren Sinn liegt, geistige, künstlerische, kommunikative und soziale Kompetenz zugunsten einer stupiden und in ihrer Eindeutigkeit immer gefährlichen Logik verkommen zu lassen, (...) worin der Sinn des gigantischen Rationalisierungspotentials der neuen Technologien liegt."¹⁰²

In der Tat ist der Bedarfsansatz, d.h. dass sich schulische Inhalte nach den Anforderungen der Wirtschaft richten sollen, besonders in den neuen Technologien als Unterrichtsgegenstand impliziert. Doch das Paradoxon dabei ist, dass die Kinder und

¹⁰¹ Fend, H., 1988: a.a.O., Seite 132

¹⁰² Eurich, C., 1985: a.a.O., Seite 64

Jugendlichen die neuen Technologien für ihr eigenes Spiel vereinnahmen und nebenbei noch damit gesellschaftliche Anforderungen erfüllen.

Die Forderung Eurichs, den Computer in der Schule lediglich als Gegenstand der Kritik zuzulassen, kann dann nicht akzeptiert werden, wenn in der Schule tatsächlich 'für das Leben' gelernt werden soll, denn der Computer ist nunmal schon Bestandteil unserer Kultur. Im Gegenteil, der Computer bietet sich sogar an, durch seine Eigengesetzlichkeiten als Spielmedium, zum Unterrichtsgegenstand zu werden, denn das Computerspiel ist erstens ein *Verdichtungsmedium*: Viele Elemente medienspezifischer, gesellschaftlicher, ökonomischer, psychologischer und technologischer Art sind in ihm enthalten. Aufgabe des Unterrichts wäre es, diese Aspekte in ihrer Gesamtheit zu erkunden. Weiterhin läßt sich das Computerspiel als *Einführungsmedium* verstehen, denn es verbindet die Innenwelt des Spielers mit seiner Außenwelt. Hierbei bietet es zugleich die Möglichkeit, speziell Eingriffe in ein Telemedium vornehmen zu können. Auch als *Selbsterfahrungsmedium* lassen sich Computerspiele in das Unterrichtsgeschehen einbringen. Hier können Fragen geklärt werden, wie: welche Verhaltensmuster präge ich aus? Welche Gründe gibt es dafür? Das Spiel kann somit als Stimulus genutzt werden, mit anderen über das eigene Verhalten ins Gespräch zu kommen. Auch als *Medium für die politische Bildung* läßt sich das Computerspiel einbinden, denn man kann damit herausarbeiten, wie gesellschaftliche Einflüsse im Spiel zum Ausdruck kommen und den Schülern verdeutlichen, wie sie diesen Einflüssen ausgesetzt sind. Desweiteren läßt sich das Computerspiel auch als *Bündelungsmedium* verstehen, weil in ihm unterschiedliche Stilelemente, mediale Vorlagen und Vorbilder vereint werden. Somit ist das Computerspiel,

wie kaum ein anderes Medium, in der Lage, über Vernetzungen in unserer Medienlandschaft im Schulunterricht zu vermitteln.¹⁰³

Auf der Ebene der Curricula bieten sich eine Vielzahl von Lernzielen an, welche in unterschiedlichen Fächern und Klassenstufen unterschiedlichster Schularten, eventuell auch vernetzt, eingebracht werden können. Danach sollen die Schüler: 1. verschiedene Computerspiele kennen, 2. diese klassifizieren, 3. Gesichtspunkte für deren Bewertung erarbeiten, 4. beschreiben, welche Gefühle während des Spielens und danach auftreten können, 5. das Verhalten, die Körperhaltung und die Gestik sowie Mimik der auf Photos abgelichteten Spieler interpretieren und sie eventuell mit Sprechblasen versehen, 6. traditionelle Spiele und Computerspiele an Hand von bestimmten Kriterien unterscheiden und 7. selbständig einfache Computerspiele programmieren.¹⁰⁴

Der spielerische Zugang zum Computer ist als Chance zu begreifen und in den Schulen entsprechend zu nutzen, um anfängliche Hemmschwellen gegenüber diesem Medium abzubauen. Als Alternative zu den Computerspielen, mit doch oftmals bedenklichem Inhalt, sollten bewußt attraktive, spielorientierte Lern-, Arbeits- und Trainingsprogramme entworfen und in der Schule den Jugendlichen angeboten werden.¹⁰⁵ Als Projekt ist eine arbeitsteilige Gruppenarbeit denkbar, wobei die eine Gruppe andere Jugendliche beim Computerspiel in Warenhäusern beobachtet und die andere Gruppe sich einen Überblick in Spielwarenabteilungen über herkömmliche Spiele verschafft, um eine

¹⁰³ Fritz, J., 1990: a.a.O., Seite 13

¹⁰⁴ vgl. Carstensen, C.: Computerspiele - eine einführende Unterrichtseinheit. In: LOG IN 1985, Heft 5/6, Seite 93 ff

¹⁰⁵ Spanhel, D., 1990: a.a.O., Seite 155

Kategorieneinteilung treffen zu können. Die nächste Gruppe analysiert unter bestimmten Gesichtspunkten Zeitschriften für Computerspiele. Weiterhin können Computerspiele als inhaltliche Ergänzung in bestimmten Fächern eingesetzt werden. So bietet sich *Balance of Power* im Politik- und Gemeinschaftsunterricht an, um die Weltpolitik der Großmächte zu hinterfragen. Im Deutsch- oder Englischunterricht ist ein Rollenspiel zum Thema 'Urheberrechtsverletzung durch unerlaubtes Kopieren von Computerspielsoftware' denkbar. Im Deutschunterricht ist ein 'Dialektischer Aufsatz' zu bearbeiten mit dem Thema 'Soll ein Jugendarbeiter im Jugendhaus weiterhin die Verwendung von Computerkriegsspielen verbieten, obwohl durch diese Maßnahme bereits nachweislich ein Besucherrückgang zugunsten von Spielhallen mit kommerziell betriebenen Automatenspielen zu verzeichnen ist?' Weiterhin bietet sich als Diskussions-, Rollenspiel-, oder Aufsatzthema die Problematik an: 'Max hat den Eltern versprochen, keine Schundspiele auf seinem neuen PC zu spielen. In Abwesenheit seiner Eltern bedrängen ihn Freunde, ein Pornocomputerspiel zu spielen, andernfalls riskiert er, von der Gruppe ausgeschlossen zu werden. Wie soll er sich verhalten?'¹⁰⁶

Die Schule hat die Aufgabe, durch Computerkurse zu einer kreativen Arbeit mit dem Medium anzuregen, aktuelle Informationen über Chancen und Gefahren der neuen Technologie weiter zu vermitteln, eine realistische Einschätzung der Bedeutung von Computerkenntnissen für die berufliche Perspektive zu gewinnen und all dies an Elternabenden und in Elternberatungsgesprächen zu thematisieren.¹⁰⁷

¹⁰⁶ Tolodziecki, G.: Medienerziehung in Schule und Unterricht, Bad Heilbronn 1989, Seite 38

¹⁰⁷ vgl. Aktion Jugendschutz, 1991: Spielzeug Bildschirm, a.a.O., Seite 4

Die Stellung der Lehrer in der Computerspielthematik ist ambivalent. Einerseits stehen sie erstens in einer größeren Distanz zu den Schülern, als die Eltern und symbolisieren die herrschende Erwachsenenwelt. Daher haben sie es besonders schwer, eine 'verständnisvolle Begleitung' der Schüler in einer modernen Medienwelt zu verwirklichen. Als 'verständnisvolle Begleitung' ist zu verstehen, dass die Schüler trotz Ablösungsbestrebungen das Gefühl haben, den Lehrer jederzeit als Helfer und Berater erreichen zu können. Vorschläge und Hilfen sind nicht im Imperativ zu vermitteln, sondern mit Zurückhaltung anzubieten. Zweitens besteht eine große Schwierigkeit darin, dass Lehrer größtenteils ihr Verhalten nicht mehr autoritär bestimmen wollen, ohne gleich die erzieherische Verantwortung ganz preiszugeben und die Jugendlichen sich selbst und ihren Problemen zu überlassen. Drittens besteht eine weitere Schwierigkeit, die sich erst in der Praxis zeigt, darin, dass Lehrer, die sich mit Schülern wegen der Computerspielthematik auseinandersetzen, sich durch die oft launischen, brüskten und widersprüchlichen Verhaltensweisen oder extremen Ansichten der Jugendlichen wiederum zu barschen Reaktionen, ständigen Nörgeleien und Mißtrauen hinreißen lassen.¹⁰⁸ Andererseits bietet die Distanz die Chance, ohne Emotionen die Thematik unter obengenannten Aspekten sachlich anzugehen. Zudem kann sich der Lehrer als Computerfachmann profilieren. Wenn der Lehrer die Lebenssituation seiner Schüler, mit all ihren Zielen, Problemen und Ängsten kennt und bereit ist, in einer angemessenen Authentizität, darauf empathisch¹⁰⁹ einzugehen, dann können die Schüler auch dazu bewegt werden, ihren eigenen Standpunkt gegenüber den Computerspielen zu überdenken. Gewinnen die

¹⁰⁸ vgl. Spanhel, D., 1990: a.a.O., Seite 181 f

¹⁰⁹ vgl. Wagner, A.C.: Schülerzentrierter Unterricht. In: Gesellschaft für wissenschaftliche Gesprächspsychotherapie e.V. (Hrsg.): Rogers und die Pädagogik. München 1987, Seite 51

Schüler allerdings den Eindruck, dass die Lehrer in einen Bereich eindringen wollen, den sie bisher für sich reserviert hatten, dann ist jede fruchtbare Kommunikation bereits im Vorfeld zum Scheitern verurteilt.

Somit wären folgende normativen Schritte für Lehrer zu empfehlen: 1. Definition der pädagogischen (therapeutischen?) Situation, 2. Herstellung bzw. Aufrechterhaltung eines Vertrauensverhältnisses, 3. behutsame Unterstützung positiver Tendenzen im Verhalten bei der Nutzung von Computerspielen, 4. Akzeptanz der Person des Schülers, unabhängig von seinen Spielpräferenzen sowie Hilfe bei der Ausbildung der Ich-Identität, 5. Empathie, als die Bestrebung, sich in die Gefühlswelt des Schülers zu versetzen, 6. Authentizität, d.h. das Bestreben verfolgen, als Mensch in seinen Äußerungen echt zu sein und sich nicht hinter moralischen Appellen und gesellschaftlichen Klischees zu verstecken und 7., die Schüler mit gesellschaftlich bedeutenden Aufgaben zu konfrontieren, Verantwortung zu übereignen und Handlungsmöglichkeiten für sie zu schaffen. Die echten Dauerspieler bilden eine Minorität, deren Hobby von den Eltern, Lehrern und sogar Freunden mit Ablehnung und Unverständnis begegnet wird. Die Umwelt warnt, droht, stellt Forderungen und stigmatisiert. So kommt der Jugendliche ständig in Konfliktsituationen, auf die er, im Sinne eines 'Pygmalion-Effektes', mit vollständigem Rückzug zum Computerspiel reagieren kann.

5.3 Konsequenzen und Forderungen für eine verantwortungsvolle Politik

Die Motive, sich der Gefährdung auszusetzen und Abwechslung, Spannung, Spaß und Risiko in künstlichen Welten zu suchen, mag in entsprechenden Defiziten der Lebensqualität liegen, welche den Kindern und Jugendlichen die gewünschten Selbstentfaltungs- und Handlungsmöglichkeiten nicht bieten kann und zunehmend bedrohlicher erscheint.¹¹⁰

Das fängt mit räumlichen Einengungen zu Hause und einer den Erwachsenenvorstellungen entsprechenden Domestizierung des Kleinkindes an. Es setzt sich fort in den Beschränkungen von Spiel- und Erlebnismöglichkeiten durch eine Städtepolitik, in der dem Auto die Vorfahrt vor den Überlebensbedürfnissen der Menschen und vor allem der Kleinkinder eingeräumt wird; es drückt sich aus in der Ausbeutung des Kindes, als umsatzträchtiges Ziel von Werbe- und Verkaufsstrategien und es reicht bis in den Schulalltag, dessen oftmals abstrakte Irrelevanz für die konkreten Empfindungen und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen befremdend empfunden werden muß.

Wem die reale Welt nicht die Möglichkeiten gibt, sie mitzugestalten, der wendet sich der Scheinwelt zu. Welche Möglichkeiten bietet die Stadt denn einem 12- bis 16jährigen, der schon längst zu alt für Gummi-Twist ist, nicht mehr mit seinen LEGOS spielen mag und der auch keine Lust hat, seine wie auch immer entstandenen Aggressionen auf dem asphaltierten Bolzplatz, hinter einem Maschenzaun, abzureagieren? Alexander Mitscherlich äußert hierzu: "Ein Mensch ist so, wie die Stadt ihn macht, und umgekehrt. (...)" Er

¹¹⁰ Pfeifer, S. in: Fritz, J., (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 154

ist oftmals zu früh auf die egoistischen Regulationen vom Typ 'das Betreten des Rasens ist verboten' getroffen."¹¹¹ In diesem Sinne erfüllt das Computerspiel eine nicht zu unterschätzende sozialtherapeutische Funktion,¹¹² denn die Computerkids sind immerhin weg von der Straße, welche sich nur allzu oft als Sackgasse in Richtung auf Kriminalität und Drogenabhängigkeit erwiesen hat.

Ist der Computer über das Einstiegsmedium Computerspiele in der Lage, soziale Ungleichheit zu nivellieren? Um diese Frage zu beantworten, ist zu differenzieren in die Klasse derer, die gelernt haben, wie Computer zu denken und die sich in der zukünftigen Informationsgesellschaft dieses technische Wissen nicht mehr krampfhaft anzueignen brauchen. Auf der anderen Seite steht die Klasse, denen das Denken in Computerschablonen ebenfalls geläufig ist, aber nur in Form von Anwendersoftware, wie beispielsweise Computerspiele, Textverarbeitungsprogramme und Kommunikationssoftware. Bezogen auf die Verwendung am Arbeitsmarkt, werden sich diese beiden Klassen aufsplitten in einmal eine aus hochqualifizierten Arbeitnehmern, mit komplexen Fähigkeiten und Fertigkeiten und die andere, die große Klasse der 'Technologie-Dulder', die früher oder später an ihrem Bildschirm-Arbeitsplatz durch Roboter ersetzt wird.¹¹³

Diese sozialökologische Befürchtung wird mit dem Begriff 'Knowledge Gap' umrissen. Knowledge Gap bezeichnet die Auswirkung andersartiger Technologie- und Mediennutzung unterschiedlicher Gruppen mit unterschiedlichen Medienwelten und den damit verbundenen Kommunikations- und Informati

¹¹¹ Zacharias, W., in: Pädagogik 1/1990: a.a.O., Seite 10

¹¹² Eurich, C., 1985: a.a.O.:, Seite 64

¹¹³ ebenda, Seite 89

onsverarbeitungskapazitäten. Da gibt es dann einerseits Jugendliche, die mit der beruflich nutzbaren Datenverarbeitungstechnologie umgehen lernen und zum anderen solche, die lediglich mit der Unterhaltungselektronik für den Spielkonsum vertraut sind. Diese Gruppen können sich mit ihren emotionalen und kognitiven Horizonten, ihren Arbeits- und Freizeitwelten, Berufschancen und Lebensentwürfen langfristig derart stark auseinanderentwickeln, dass eine kaum mehr zu schließende, ständig weiter aufklaffende Lücke entsteht.¹¹⁴

"Das freie Denken für die freien Griechen", das der Bremer Informatiker Klaus Haefner dank des Siegeszuges der elektronischen Informationsverarbeitung in der Gesellschaft erwartet, war schon im Altertum für eine Minderheit reserviert, die sich um die körperliche Arbeit nicht zu kümmern brauchte. Dadurch, dass der Computer und dessen Peripherie, wie Montageroboter oder prozessorgesteuerte Erntemaschinen, in großen Bereichen der Gesellschaft die Arbeit von 'Sklaven' übernehmen kann, verschwinden noch nicht die Ursachen von Ungleichheit der Bildung, Ausbildung und Lebenschancen.¹¹⁵

Alle demokratischen Kräfte sind gefordert, über ein neues Bildungskonzept nachzudenken, um der nachwachsenden Generation eine Orientierung in unserer Multioptionsgesellschaft vermitteln zu können. Welche Möglichkeiten könnte denn unsere 'Multioptionsgesellschaft' außer Bewahrpädagogik, Indizierung und Kommerzialisierung anbieten, um die sozial benachteiligte 'User-Gruppe' der

¹¹⁴ Swoboda, W.H. in: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 58

¹¹⁵ Eurich, C., 1985: a.a.O., Seite 89

Computerspieler so zu aktivieren, dass die 'Knowledge Gap' nicht zum 'Knowledge Canyon' eskaliert?

Für die rein konsumptiven Computerspieler wäre zumindest der erste Schritt die Entmystifizierung von Technik durch Einführungskurse in das Arbeiten mit Computern und Software, wie Basic und Pascal oder das Hinführen zu einem kreativen Umgang mit beispielsweise Musiksoftware, wie 'sampling-keyboard (digitalisieren von Klängen), MiDi (Steuerung elektronischer Musikinstrumente)¹¹⁶ oder zum Umgang mit einem Synthesizer (multivariables elektronisches Musikinstrument), wie dies bereits von 'Techno-Tüftlern' mit ihrem neuen Sound demonstriert wird. Der kreative Computerspieler nützt die Technologie als Komponist.¹¹⁷ Im Computerspielbereich bietet sich im Rahmen der Jugendarbeit in Jugendhäusern oder Kreisbildstellen Computerrallyes an, wobei bei verschiedenen Spielen so viele Punkte wie möglich zu sammeln sind. Oder man arbeitet Computerspiele zu Geländespielen um. Die Landes- und auch Kreisbildstellen müssen hier weitreichende Pilotfunktionen in der Archivierung, Kennzeichnung und Ausleihung von geeigneter Software übernehmen.¹¹⁸ Dabei bietet sich auch an, die Herstellung spannender und interessanter Software, die menschenunwürdige Handlungen ausschließt, durch Auszeichnungen und Projektförderung zu unterstützen.

Unter juristischen Aspekten müßte der Frage nachgegangen werden, inwieweit Jugendliche nach der

¹¹⁶ Fritz, J. (Hrsg.): Computer in der Jugendarbeit. Mainz 1987, Seite 79

¹¹⁷ Krabbe, K.: Kinder unter Strom. Süddeutsche Zeitung, Magazin Nr. 44, München 1991, Seite 38

¹¹⁸ Die Landesbildstelle in Baden Württemberg bietet Informationsvideos hinsichtlich Telespielen an. Beispiel: Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht, 1987: Wer hat Angst vor Dragon Queen? Über das Spielen im Videozeitalter. VHS 4200663

Erstellung von Raubkopien weiterhin polizeilich und gerichtlich verfolgt werden sollen oder ob nicht eine ähnliche Regelung, wie bei den Musikkassetten, gefunden werden kann.¹¹⁹

Die Jugendarbeit muß einerseits die Freizeitinteressen und -aktivitäten und somit auch die medialen Wünsche der Jugendlichen ernst nehmen, andererseits kann es nicht zu den pädagogisch zu verantwortenden Zielsetzungen gehören, die Jugendlichen nur mit Video- und Filmdarbietungen zu 'ködern'.

Die Lösung besteht somit darin, aus der passiven Mediennutzung eine eigenständige aktive Mediennutzung zu initiieren. Trotz der sicherlich berechtigten Skepsis gegenüber Computerspielen, dürfen diese für die Jugendarbeit nicht ausgeklammert werden, im Gegenteil. Sie bieten einen 'Aufhänger' für weitreichende und tiefgreifende Gespräche und Fragestellungen, durch deren Thematisierung das Computerspiel etwas von seinem individuellen Reiz verliert und der eine oder andere Jugendliche erkennen kann, dass seine Spielpräferenzen seine jeweilige persönliche Problemlage reflektieren.¹²⁰

Die neuen Bildschirmmedien und die in ihnen vermittelten Inhalte sind ein Teil der Jugendkultur und bilden die Grundlage für entsprechende Kommunikationsprozesse und Gruppenaktivitäten. Die Beschäftigung mit Computerspielen kann daher eine Option auf den Zugang zur eigenen Kohorte sein und eine intensivere Teilhabe an ihr eröffnen. Hierbei

¹¹⁹ Aktion Jugendschutz: Spielzeug Bildschirm, 1991: a.a.O., Seite 4

¹²⁰ Fehr, W., Fritz, J.: Videospiele als Anstoß für mediale Aktivitäten in der Jugendarbeit. In Fritz, J., 1988: a.a.O., Seite 280

soll eine eventuell existierende Isolierung überwunden werden, aber auf keinen Fall jedoch ein Kommunikationspartner in diesem Medium gesucht werden, denn dann besteht die Gefahr, dass der einseitige Computerspieler in einer Bilder- und Symbolwelt zu leben beginnt, für die es im wirklichen Leben keinen adäquaten Ersatz gibt.

Niemals soll sein Engagement durch Formen abweichenden Verhaltens ins soziale Abseits führen oder gar kriminelles Verhalten initiieren.

5.4 Zusammenfassung grundlegender Einsichten und Erkenntnisse

Die *Erziehung* als Förderung der intellektuellen, sozialen und ethischen Entwicklung muß heute die Vermittlung medienrelevanter Kenntnisse und Fertigkeiten mit einbeziehen. Dies bedeutet, dass Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung so zu unterstützen sind, dass sie zu einem sachgerechten, selbstbestimmten und sozialverantwortlichen Handeln in einer wesentlich durch Medien geprägten Welt befähigt werden.

Die *Erzieher* müssen immer wieder überprüfen, wie weit der einzelne Jugendliche zu einer distanzierten und eigenverantwortlichen Nutzung der Bildschirmmedien, insbesondere der Computerspiele, fähig ist. Dazu soll der Jugendliche erkennen, dass die bewegten Bilder ausschnittshafte, perspektivische oder gar verzerrte Abbilder der Wirklichkeit oder bildhafte, symbolische Darstellungen möglicher fiktiver Welten sind. Wenn er in der Lage ist, die darin liegenden Informationen und Interpretationen, Wahrheiten und Lügen, Urteile und Vorurteile zu erkennen, dann wird er nicht versucht

sein, die Bilder als eine nicht zu hinterfragende Welt und die vermittelten Werte als Leitsätze aufzufassen. Die Auswahl der Computerspiele sollte auf Grund einer bewußten Entscheidung an Hand von individuellen Auswahlkriterien getroffen werden und nicht durch Werbung, aktuelle Modetrends oder an Hand von 'heißen Tips' der Freunde fremdbestimmt sein.¹²¹

Den *Jugendlichen* sollen trotz eventuell verstärkter Nutzung der Computerspiele in ihren Freizeitaktivitäten eine möglichst ausgeglichene Betätigung aller Sinne, des Körpers und der geistigen Aktivitäten gelingen und nicht durch die einseitige Beschäftigung mit Computerspielen eine Überorientierung an akustischen Reizen (wie in der Schule), durch eine Überbetonung von visuellen Reizen abgelöst und die physischen Bedürfnisse nach Bewegung vernachlässigt werden. Es wäre fatal, wenn sich die Jugendlichen mit der Illusion der Befriedigung ihrer Bedürfnisse begnügen müßten, sondern sie sollten die Möglichkeit und Chance erhalten, bei geeigneten Freizeitaktivitäten, wie etwa Sport, Kunst und Kommunikation adäquate Varianten zur Bedürfnisbefriedigung und zum Abreagieren angestauter Aggressionen zu erschließen. Eine Pilotfunktion könnten ansprechende und fordernde Printmedien übernehmen.

Am Beispiel der Computerspiele können die Jugendlichen ihre mediale Kompetenz erweitern und sich die Fähigkeit des kontrollierten Umgangs mit ihnen aneignen. Es soll jedoch vermieden werden, dass sie so starken Gefühlsreizen ausgesetzt sind, dass sie diese gar nicht verarbeiten können oder gar durch Überreizung abgestumpft werden. Die Konsequenz wäre,

¹²¹ Spanhel, D., 1990: a.a.O., Seite 175

dass sie nach immer stärkeren Reizen suchen müssen, um sich die entsprechenden Gefühle zu verschaffen.¹²² Die Suche nach immer neuen Reizen wirft auch die Frage nach der ethischen Legitimation bestimmter Computerspiele auf. Gefragt wird meist nur nach möglichen negativen Auswirkungen. Das öffentliche Bewußtsein tendiert dazu, den Dingen ihren Lauf zu lassen, wenn empirische Untersuchungen, wie sehr oft, keine direkten negativen Auswirkungen feststellen können. Dass Pädagogen durch den Einfluß der neuen Medien auf das Freizeitverhalten der Kinder in vieler Hinsicht Veränderungen in bezug auf geringere Konzentration, Hypermotorik und Disziplinlosigkeit glauben feststellen zu können, liegt auf einer Argumentationsebene, welcher offenbar weniger Beweiskraft zugestanden wird, solange sie nicht empirisch belegt ist.

Medienerziehung im Sinne einer verantwortungsvollen Verwendung der Computerspiele wirkt unglaubwürdig, wenn ansonsten die Auffassung vertreten wird, Jugendliche bräuchten oder dürften nicht mehr erzogen werden, sie könnten sich am besten selber erziehen. Sie kann auch kaum erfolgversprechend sein, wenn in vielen Fällen ihre Appelle den eigenen Verhaltensmustern und Gewohnheiten im Umgang mit Medien widersprechen. Die Medienerziehung der Schulen beachtet zu wenig die affektiven Dimensionen der Heranwachsenden und appelliert vorwiegend an den Verstand und seine Einsichtsfähigkeit, wenn es darum geht die Fähigkeit zu einer kritischen Medienreflexion zu vermitteln. Wenn bereits die Kleinkinder einen sinnvoll distanzierten Umgang mit den Medien gelernt haben und diese nicht nur zur Beruhigung und Beschäftigung eingesetzt wurden, dann ist eine

¹²² ebenda, Seite 173

fruchtbare Medienerziehung im Jugendalter weniger problematisch.¹²³

Zu Beginn seiner *Sozialisation* muß der Jugendliche lernen, seine Weltanschauung, seine Gefühlswelt und die Auseinandersetzung mit sich selbst, der bildhaften Vorstellungswelt und dem Begriffsverständnis seiner Kultur anzupassen. Diesen Prozeß der stufenweisen Entwicklung und Stabilisierung fördert das Spiel ganz wesentlich, insbesondere das Symbol- und Nachahmungsspiel. Hier verschafft sich der Heranwachsende symbolische Erfahrungen für den Umgang mit den realen Dingen und Personen aus seiner Umwelt und auch für die Bewältigung von Angst- und Aggressionszuständen.

Nachahmungsspiele, wie Ritter-, Cowboy- oder Räuberspiele, gleichgültig, ob Zufall, Strategie, Geschicklichkeit oder Gerissenheit zum Spielerfolg führt, fordern nicht nur körperliche oder geistige Fitness, sondern in ihnen werden auch zwischenmenschliche Schemata fixiert. In diesen Spielen werden "...bildhafte Vorstellungen mit hoher Dichte und einer affektiven Besetzung eingeübt, die sich zu einem ersten Weltverständnis zusammenfügen, die zu einer kulturell geforderten Disziplin im Umgang mit der Gewalt erziehen. Der Umgang mit symbolhaften und spielerischen Darstellungen von Ereignissen und Erlebnissen dient der Einübung, der Erkenntnis der sprachlichen Verschlüsselung, der Systematisierung und der Speicherung wichtiger Erfahrungen mit der Welt und sich selbst."¹²⁴ Gerade diese Entwicklungsphase, welche das freie Symbol- und Nachahmungsspiel zur Ausbildung dringend benötigt, darf nicht von intensivem Computerspiel bestimmt sein.

¹²³ ebenda, Seite 178

¹²⁴ Kampe, H. in: Fritz, J. (Hrsg.), 1988: a.a.O., Seite 146

Auch wenn es gegenwärtig wahrscheinlich erscheint, dass die reale Welt sich zunehmend weiter auf computerisierte Strukturen hin entwickelt und dann das im Kindesalter am Computer erlernte Entscheidungsverhalten sehr schnell zu realen Konzepten wird, gilt noch immer: "Das Leben und sich Bewegen in einer künstlichen Welt schwächt die Auseinandersetzung und die Fähigkeit zur Auseinandersetzung mit der realen Welt und deren Problemen."¹²⁵ Was Neil Postman einmal zum Fernsehen bemerkte, gilt genauso für Computerspiele: "Problematisch am Fernsehen ist nicht, dass es uns unterhaltsame Themen präsentiert, problematisch ist, dass es jedes Thema als Unterhaltung präsentiert."¹²⁶

Insgesamt gesehen bietet sich im Zusammenhang mit der Computerspielproblematik ein Erziehungskonzept an, welches eine gezielte Bedürfnisreduktion, das 'Nein-sagen-können' und die Orientierung an ethischen Grundwerten nicht völlig außer acht lässt.

¹²⁵ Eurich, C., 1985: a.a.O., Seite 75

¹²⁶ Postman, N., 1988: a.a.O., Seite 111

Quellenverzeichnis

Adams, G.: Türkenhaß und Pornos auf dem Computermonitor. Probleme des Jugendmedienschutzes. In: Lehrerzeitung Baden-Württemberg 19/1988

Aktion Jugendschutz (ajs): Spielzeug Bildschirm, Computer: Spaß oder Streß. Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart 1991

Aktion Jugenschutz (ajs): Tips für Computerspiele. Überarbeitete und aktualisierte Fassung. Sonderdruck, Stuttgart, Mai 1991

Aktueller Software Markt (asm), Tronic-Verlag, Eschwege 10/91

Altenburg-Stralsunder AG: Spielkarten und Spiele, Gesamtverzeichnis, Leinfelden 1991

Bauer, K.-O., Zimmermann, P.: Jugend, Joystick, Musik-Box. Die Medienwelt Jugendlicher. In: Schule und Freizeit. Opladen 1989

Birkholz, C., Geisler, E. in: Fritz, J. (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988

Büttner, C.: Gewalt im Spiel. Zum Verhältnis von phantasierter zur realen Gewalt. In: Fritz, J.: Programmiert zum Kriegspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988

Carstensen, C.: Computerspiele - eine einführende Unterrichtseinheit. In: LOG IN 1985, Heft 5/6

Eigen, M., Winkler, K.: Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall. München 1990

Eurich, C.: Computerkinder. Wie die Computerwelt das Kindsein zerstört. Reinbek 1985

Fehr, W., Fritz, J.: Videospiele als Anstoß für mediale Aktivitäten in der Jugendarbeit. In Fritz, J.: Programmiert zum Kriegspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988

Fend, H.: Sozialgeschichte des Aufwachsens, Frankfurt 1988

Flitner, A. (Hrsg.): Das Kinderspiel. München 1973

Flitner, A.: Spielen - Lernen. München 1972

Fritz, J. (Hrsg.): *Programmiert zum Kriegspielen.* Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988, - Anhang A. 'Gesetzliche Bestimmungen zum Jugendmedienschutz'

Fritz, J. (Hrsg.): *Computer in der Jugendarbeit.* Mainz 1987

Fritz, J.: *Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten.* München 1985

Fritz, J.: *Schule und Videospiele.* In: *Pädagogik* 1990, Heft 1

Fritz, J.: *Videospiel zwischen Faszination, Technik und Kommerz.* In: *Fritz, J.* (Hrsg.): *Programmiert zum Kriegspielen.* Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988

Fritz, J.: *Videospiele machen cool.* In: *LOG IN* 1985, Heft 55/6

Fritz, J.: *Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche?* In: *Fritz, J.* (Hrsg.): *Programmiert zum Kriegspielen.* Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988

Glogauer, W.: *Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen durch Medien. Wirkungen gewalttätiger, sexueller, pornographischer und satanischer Darstellungen.* Baden - Baden 1991

Grabe, M., a.o.: *The Potential of Adventure Games for the Development of Reading and Study Skills.* In: *Journal of Computerbased Instruction,* Minneapolis 15/1988, University of North Dakota

Graybill, D. et. al., Illinois State University: *Effects of Playing Versus Observing Violent Versus Nonviolent Video Games on Children's Aggression in: Psychologie: A Quarterly-Journal of Human Behavior.* Savannah: 24/ 1987 (3)

Heckhausen, H.: *Entwurf einer Psychologie des Spielens.* In: *Flitner, A.* (Hrsg.): *Das Kinderspiel.* München 1973

Haefner, K.: *Die neue Bildungskrise. Lernen im Computerzeitalter.* Reinbeck 1982

Heinrich, J.J.: *Faszination und Gefährlichkeit der Computerspiele.* In: *LOG IN* 9/1989, Heft 5

Horx, M.: *Chip Generation. Ein Trip durch die Computerszene.* Hamburg 1984

- Horx, M.:* Die digitale Generation. An der Maschine können Jugendliche noch träumen. In: Die Zeit, 16.Nov. 1984
- Kampe, H.:* Krieg in Familien- und Gesellschaftsspielen (Brettspiele). In: Fritz, J. (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988
- Knoll, J.H. u.a.:* Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher. Opladen 1986
- Knoll, J.H.:* Der homo ludens im technischen Zeitalter. In: Freizeitproblem - Spielen? Erkrath 1986
- Kolhaus, S.:* Bilanz von Wirkungsstudien zum Videospiel. In: Fritz, J. (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988
- Kolhaus, S.:* Umgang Jugendlicher mit Videospielen. In: Fritz, J. (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988
- Kowarsch, S., Peschke, R.:* Klassifizierung der Computerspiele. In: LOG IN 1985, Heft 5/6
- Krabbe, K.:* Kinder unter Strom. Süddeutsche Zeitung, Magazin Nr. 44, München 1991
- Kretz, H.F.:* Das Spielen an Unterhaltungsautomaten. Eine Untersuchung der Spielgewohnheiten und Spielmotive von Berufsschülern, Berufsfachschülern, Berufsaufbau - und Fachoberschülern im Landkreis Cochem. Idstein 1987
- Lehmann, J.:* Auswirkungen der Computernutzung durch Jugendliche in Schule und Freizeit. Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. In: Zeitschrift für Pädagogik 1989, Heft 2
- Lukesch, H.:* Jugendmedienstudie, Eine Multi-Medien - Untersuchung über Fernsehen, Video, Kino, Video- und Computerspiele sowie Printprodukte. Regensburg 1989
- Lüscher, K.:* Was erwarten Jugendliche und Erwachsene von informationstechnischer Bildung? Konstanz 1988
- Maruyama, M.:* The New Logic of Japan's Young Generations. In: Technological Forecasting and Social Change, Honolulu 1985
- Mayer, W.:* Quantitative Schülerbefragung über Computerspiele bei 16- bis 18jährigen Berufsschülern, Seminar Kamm, H., PH-Weingarten 1989

Messias, H., Schnepfer, H.: Wie gefährlich sind Computerspiele? Anmerkungen zur Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle. In: Medien und Erziehung (merz) 1988, Heft 3

Myrdal, A.: Chancen und Gefahren für das Kinderspiel in unserer leistungsorientierten Gesellschaft. In: Flitner, A. (Hrsg.): Das Kinderspiel, München 1973

Neue Zürcher Zeitung: Gegen Computerspiele wie 'Z-Manager' verlagerter Aufgabenbereich der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Zürich, 09.08.1991, Nr 182

Noller, P., Paul G.: Jugendliche Computerfans. Selbstbilder und Lebensentwürfe. Eine empirische Untersuchung. Frankfurt, New York, 1991

POWER PLAY, Das große Computer und Video-Spiele Magazin, Verlag Markt und Technik, München 11/1990

Pfeifer, S.: Krieg, Sport, Abenteuer. Streifzug über den Computer-Spielemarkt. In: Fritz, J. (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988

Pfeifer, S.: Vom Murmelspiel zum Bildschirmspiel - Zur Entwicklung und zum Stand der Spielforschung. In: Knoll, J.H. u.a.: Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher, Opladen 1986

Postman, N.: Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt 1988

Retter, H.: Die Technisierung der Spielmittel - Vom mechanischen Spielzeug zu den elektronischen Medien. In: Fritz, J. (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988

Scheuerl, H. (Hrsg.): Theorien des Spiels. Erweiterte Neuausgabe der 'Beiträge zur Theorie des Spiels'. Weinheim 1975

Scheuerl, H.: Spiel und Bildung. In: Flitner, A. (Hrsg.): Das Kinderspiel. München 1973

Schutte, N-S. a.o., University of North Dakota: Effects of Playing Videogames on Children's Aggressive and Other Behaviors. In: Journal of Applied Social Psychology, Ft. Lauderdale 18/1988 (5)

Schwäbische Zeitung: Tatort Computer, 14.02.1991

Seeslen, G., Rost, C.: Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele. Reinbeck 1984

- Shell 85*: Jugendwerk der deutschen Shell (Hrsg.): Jugendliche und Erwachsene 1985. Generationen im Vergleich, Bd.2, Opladen 1985
- Shubik, M.*: Gaming: Theorie and Practice, Past and Future. In: Simulation and Games, Vol. 20 Nr. 2, Yale University, June 1989
- Spanhel, D.*: Jugendliche vor dem Bildschirm. Neueste Forschungsergebnisse über die Nutzung der Videofilme, Telespiele und Homecomputer durch Jugendliche, 2. neubearb. Aufl., Weinheim 1990
- Spiegel*, der Nr. 18, 1991
- Statistisches Bundesamt*, in: Schwäbische Zeitung, Nr. 243, vom 19.10. 1991
- Süddeutsche Zeitung*: Naive Kinder oder kriminelle Provis? Freiherr von Gravenreuth, ein Münchner EDV-Rechtsanwalt, zit. nach Fichter, M., Nr.67, 1990
- Sutten - Smith, B.*: Spiel als Mittler des Neuen. In: Flitner, A. (Hrsg.) 1973: Das Kinderspiel. München 1973
- Swoboda, W. H.*: Veränderungen im Medienalltag Jugendlicher - Befürchtungen und Befunde. In: Fritz, J. (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen. Bundeszentrale für politische Bildung, Schriftenreihe Bd. 260, Bonn 1988
- Swoboda, W.H.*: Zum Umgang Jugendlicher mit dem Bildschirmspiel. Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung. In: Knoll, J.H. u.a.: Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher, Opladen 1986
- Telekom, Deutsche Bundespost*: Bildschirmtext, Mit Btx gehören Sie zu den gutunterrichteten Kreisen - privat und auch gesellschaftlich. Dezember 1989
- Tolodziecki, G.*: Medienerziehung in Schule und Unterricht. Bad Heilbronn 1989
- Turkle, S.*: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Hamburg 1986
- Volpert, W.*: Zauberlehrlinge. Die gefährliche Liebe zum Computer. München 1988
- Waelder, R.*: Die psychoanalytische Theorie des Spiels. In: Flitner, A. (Hrsg.), 1973: Das Kinderspiel. München 1973

Wagner, A.C.: Schülerzentrierter Unterricht. In:
Gesellschaft für wissenschaftliche
Gesprächspsychotherapie e.V. (Hrsg.): Rogers und die
Pädagogik. München 1987

Watzlawick, P. u.a.: Menschliche Kommunikation. Bern
1974

Zacharias, W.: Wiederentdeckt: Der 'Homo Ludens'. In:
Pädagogik 1/90

