

Jan-Uwe Rogge

»Nicht nur laufen lassen« – Computer für Kinder

Für viele Kinder und Jugendliche gehören Computer- bzw. Videospiele mittlerweile zum medialen Alltag. Kenntnisse über deren Nutzung und Wirkung erinnern an entsprechende Ergebnisse der Fernsehforschung – ein Tatbestand, der der Medienpädagogik und insbesondere der Aufklärung der Eltern dienlich sein kann.

Bei der Durchsicht der Veröffentlichungen über die Computerisierung der Gesellschaft stößt man auf zwei Lager: die Apokalyptiker, die mit jedem neu entstehenden Medium die Gesellschaft, die Kinder und Familien einen Schritt mehr an technologische Abgründe geführt wissen, und die Optimisten, die im Computer den Propheten des Schlaraffenlandes erkennen, nämlich intelligentere Kinder, ihre frühzeitige intellektuelle Förderung, bessere Kommunikation und erweiterte Problemlösungsstrategien. Der Computer wird für letztere zum »Sesam-öffne-dich« für eine schöne, heile Welt.

1. Verbreitung und Nutzung

Der Siegeszug des Computers in Haushalten ist unaufhaltsam, auch wenn er anderen Medien – wie dem Fernsehen, dem Radio, dem Videogerät oder der Stereoanlage, vom Telefon ganz zu schweigen – nachgeordnet ist. Verfügten 1990 erst 11% aller Haushalte über einen PC, so waren es vier Jahre später schon 18,9%. Damit kommen zugleich Heranwachsende schon lebenszeitlich früh mit einem Computer in Kontakt.

Und es bestätigt sich ein Trend: Insgesamt wächst der Medienbesitz von Kindern. So verfügen 79% der 6- bis 12jährigen schon über einen Kasset-

tenrecorder, ein Radiogerät besitzen 63%, beim Computer sind es immerhin schon 15%. Je älter die Kinder werden, um so mehr sind die Kinderzimmer mit elektronischen Medien ausgestattet. Beim Computer fällt ein geschlechtsgebundener Unterschied auf: Knapp dreimal so viele Jungen wie Mädchen nennen einen Computer ihr eigen. Bei diesen Daten darf allerdings ein Gesichtspunkt nicht übersehen werden: 74% aller befragten 6- bis 9jährigen und 64% aller 10- bis 11jährigen Kinder haben keinen Zugang zum Computer, bei den 6- bis 13jährigen Mädchen sind es immerhin drei Viertel, die nicht über diese Kommunikationstechnologie verfügen.

**Medienbesitz von Kindern
6 bis 13 Jahre, in Prozent***

Medium	Rangfolge
Walkman/ Kassettenrecorder	79
Radio	63
Videospiele	48
Stereoanlage	24
Platten-, CD-Spieler	22
Computer	15
Alle genannten Medien	4

* Quelle: Media Perspektiven 5/95

Ogleich Detailuntersuchungen zum Computergebrauch von Heranwachsenden noch selten zu finden sind, zeigen sich einige Tendenzen, auf die ich hinweisen möchte:

- Der Computerbesitz hängt vom Alter der Kinder und den finanziellen Ressourcen der Eltern ab. »Es gilt die Faustregel: Je älter die Kinder und je vermögender die Eltern sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Computer im

Kinderzimmer stehen.« (Stefan Weiler in: Media Perspektiven 5/95).

- Je höher der Fernsehkonsum, um so mehr verfügen diese Kinder über elektronische Medien. Dabei ist eine biographische Komponente festzustellen: Der Umgang mit dem Walkman, vor allem aber der Besitz eines Gameboys kann als medienbezogene Vorbereitung für den Computer angesehen werden. Die Kinder entwachsen dem »Gameboy-Alter« und kommen in das »Computer-Alter« hinein.
- Der Gebrauch eines Computers oder Gameboys hat andere medienbezogene Aktivitäten nicht berührt. Es ist eher so: Der Umgang mit der neuen Kommunikationstechnologie wurde von den Heranwachsenden so in den Tagesablauf eingepaßt, daß andere medienbezogene Aktivitäten nicht verändert zu werden brauchten. Allerdings kann bei einigen Kindern eine Einschränkung kreativer Fähigkeiten zugunsten multimedialer Tätigkeiten festgestellt werden.
- Befürchtungen und Horrorprognosen aus den 80er Jahren, wonach der Computergebrauch zwangsläufig zu einer Verringerung sozialer Kontakte bei Heranwachsenden führen muß, haben sich für die Mehrzahl der Kinder nicht bestätigt. Im Gegenteil: Computerkids sind zumeist eingebunden in die Gruppe Gleichaltriger, pflegen enge Freundschaften, tauschen sich aus und sind vielseitig interessiert.
- Die kreativ-anspruchsvolle Nutzung des Computers hängt allerdings von einigen wichtigen Faktoren ab, die für die Folgeabschätzung des Computergebrauchs wie

Computerzugang von Kindern 6 bis 13 Jahre, in Prozent*				
	nein	mit Geschw.	allein	Basis(n)
Gesamt	67	19	15	662
Geschlecht:				
Junge	58	21	21	330
Mädchen	75	17	8	332
Alter in Jahren:				
6 bis 9	74	16	10	286
10 bis 11	64	22	14	194
12 bis 13	58	20	22	182

* Quelle: Media Perspektiven 5/95

ein komplexes multimediales Verbundsystem, einer Medienkultur, die Teil einer kommerzialisierten Kinder- und Jugendkultur ist. Aber es wäre vereinfachend, Computer- und Videospiele ausschließlich unter Konsum- und Vermarktungsgesichtspunkten zu betrachten. Zweifellos lohnt sich das Geschäft mit den neuen Kommunikations- und Informationstechnologien, doch unabhängig davon artikulieren sich Heranwachsende auch über den Gebrauch ihrer Spiele.

Ansprüche der Heranwachsenden

Und diese Umgangsstile machen höchst unterschiedliche Ansprüche der Heranwachsenden klar. Sie verdeutlichen, daß viele Kinder nicht alles wahl- und kritiklos annehmen und nutzen. Spielbeobachtungen wie Gespräche zeigen fundierte Fähigkeiten bei der Beurteilung der Spielgeräte, machen klar, wie differenziert unterschiedliche Medien zur Befriedigung vorhandener Bedürfnisse – nach Spaß, Spannung, Gefühl, Gespräch oder Kreativität – eingesetzt werden. Die listige Weise, wie Computerspielprogramme verändert und kopiert, wie Codes geknackt werden oder in Datenbanken eingedrungen wird, weisen zudem darauf hin, daß sich bei einem Teil der jugendlichen Computerspezialisten der Umgang mit Technik und die Entfaltung von sozialer Kreativität und politischer Phantasie nicht ausschließen müssen. Die Computerkultur von Heranwachsenden hat aber noch eine weitere, nicht minder bedeutsame Funktion. Computer- und Videospiele bieten, wie Kleidung, Haarschnitt, Musikvorlieben oder sprachliche Rituale eine Chance, sich nach außen, d. h. von Erwachsenen abzusetzen, um sich damit gleichzeitig nach innen, d. h., bezogen auf die Gruppe der Gleichaltrigen, zu finden. Computer- und Videospiele stellen Möglichkeiten dar, sich eigener Qualifikationen zu versichern und sich einen Platz im System der Gleichaltrigen zu verschaffen. Damit ist aber auch angedeutet, daß die elektronischen Spiele nicht nur veränderte Umgangsstile mit sich bringen (können), sondern daß in die

für die kompetente Arbeit mit diesem Gerät von besonderer Bedeutung sein dürften: Je mehr der Computer eingebunden ist in unterstützende Aktivitäten von Elternhaus, Schule oder außerschulischen Bildungseinrichtungen, um so differenzierter und kreativer stellt sich der Computergebrauch dar. Und: Je interessierter Kinder an ihrer Nahwelt sind, je motivierter sich der Schulbesuch darstellt, je größer der Spaß beim Lesen ist, um so intensiver wird der Computer für Lernprogramme genutzt. Hier erweist sich: Der Computer wirkt nicht an sich, sondern nur für sich, d. h. bezogen auf jene Interessen, Bedürfnisse und Motive, die der Heranwachsende mit in den Computergebrauch einbringt.

Auf der Grundlage von Befragungen von Heranwachsenden lassen sich Mitte der 90er Jahre nachstehende Trends im Computergebrauch festhalten:

1. Kinder gehen nicht allein mit einer Medienvielfalt um, sie besitzen zugleich eine Vielzahl an technischen Geräten: Das beginnt mit dem Kassettenrecorder, geht weiter über den Gameboy, der für viele Kinder den Einstieg in die Welt des Computers bedeutet.
2. Die finanzielle Kaufkraft der Eltern, einhergehend mit der Höhe des Taschengeldes, bestimmt den Zugang zum Computer. Für viele Kinder, die aus sozial wie finanziell schwächeren Elternhäusern stammen, bieten Videokonsolen und Gameboys Möglichkeiten, Computererfahrungen zu erwerben. Allerdings schließen Videokonsolen und

Gameboys einen schöpferisch-eigenständigen Zugang zur neuen Kommunikationstechnologie aus.

3. Am Beginn der Computernutzung stehen zunächst Spiele, die den Kindern nicht selten aus ihrer »Gameboy-Zeit« bekannt sind. Die kreativ-gestaltenden Chancen, die der Computer bietet, werden von den Heranwachsenden meist erst in einer zweiten Phase des Computergebrauchs genutzt. Dieser bildungsorientierte Gebrauch ist gebunden an das zunehmende Alter der Kinder und ist zugleich abhängig davon, mit welchen Interessen die Eltern die Computerinteressen ihrer Kinder begleiten. Wer elterlicherseits keine Grenzen setzt, dem kindlichen Computergebrauch mit Gleichgültigkeit gegenübersteht, der unterstützt eine Tendenz, die dazu führen kann, den Computer und das Videospiele als Fluchtpunkt aus dem Alltag zu begreifen.

2. Motive für die Nutzung

Je weniger faszinierend die unmittelbare Lebenswelt eines Kindes ist, je weniger diese Welt den Kindern Spaß, Abenteuer, Erleben und Spiel vermittelt, desto wichtiger und bedeutsamer werden Medien-Erlebnisse.

Die Faszination, die Computer- und Videospiele auf Kinder ausüben, leitet sich aus zwei Faktoren her:

- dem Stellenwert des Computers bzw. Gameboys innerhalb der Kinder- und Jugendkultur,
 - der Bedeutung des Spiels für die gefühlsmäßige Entwicklung der Heranwachsenden.
- Computerspiele sind eingebunden in

Nutzung dieser Spiele schon erworbenes Wissen mit eingeht. Medienbezogenes Handeln, gleich ob die Nutzung eines Fernsehfilms, das Hören einer Schallplatte oder das Spielen mit dem Computer, ist das Ergebnis von lebenslanger Erziehung.

So sind die Inhalte der Video- und Computerspiele aus der Nutzung anderer Medien – Fernsehen, Kino, Video, Comic – bekannt. Hier wie dort herrschen Vereinfachung, Überschaubarkeit oder Reduktion der Komplexität, hier wie dort wird nicht nur der Inhalt, sondern das damit verbundene Erlebnis gesucht. Computer- und Videospiele setzen die durch eine elektronische Medienwelt geprägte Wahrnehmungskultur voraus. Und zudem bauen die neuen Spielmöglichkeiten auf jener Technikfaszination auf, die für manche Genres der Kinder- und Jugendkultur kennzeichnend ist. Die damit zusammenhängende geschlechtsgebundene Zuordnung – das technische Sachbuch und Spielgerät für den Jungen, die Kochbücher und Puppenküchen für die Mädchen – scheint in den Computer- und Videospiele eine Fortführung zu finden.

Medienalltag

Aber im Umgang mit Computer- und Videospiele zeigen sich auch die Spuren eines »neuen« Alltags. Heranwachsende beherrschen das Spielangebot besser und routinierter als Erwachsene, sie wissen um Vor- und Nachteile eines Produkts und setzen es entsprechend ein. Das gilt ebenso für das Verhältnis der Generationen untereinander. Die Macht-Ohnmacht-Relation, die das Eltern-Kind-Verhältnis prägt, erhält beim Umgang mit dem Video- und Computerspiel Risse. Diese Spiele werden seitens der Heranwachsenden benutzt, Identität zu finden oder sich pädagogischer Bevormundung zu entziehen.

Ordnet man die Gespräche mit Heranwachsenden über ihren Umgang mit dem Computer, so lassen sich einige immer wiederkehrende Nutzungstypologien unterscheiden. Computer- und Videospiele können

eingesetzt werden:

- um Eigenständigkeit und Selbständigkeit innerhalb eines Sozialsystems auszudrücken,
- um Normen und Werte (z. B. Leistung, Geschicklichkeit) zu dokumentieren, die in anderen Zusammenhängen vielleicht nicht ausgelebt werden können,
- um spezifische kulturelle Stile zu dokumentieren, die Erwachsene nicht beherrschen und die sie daher ausgrenzen,
- als Inbegriff von Sinn und Kreativität,
- als Hobby und Einübung in den produktiven Umgang mit Technik,
- um Langeweile und Einsamkeit zu vertreiben,
- um Körperlichkeit und Gefühl zu erleben,
- um gefühlsmäßige und psychosoziale Defizite auszugleichen,
- als Fortführung jener Erwartungshaltungen, die aus anderen Medien bekannt sind und die in die Computer- und Videospiele hineinverlagert werden.

Die Welt der Spiele

Und deshalb ist es entscheidend, daß die elektronischen Spiele nicht bloß mit dem Blickwinkel der Innovation (bzw. des Neuen) gesehen werden, sondern zugleich unter der Perspektive des Traditionellen. Viele Eltern und pädagogische Fachkräfte stehen den Computerspielen ablehnend, ohnmächtig, hilflos, insgesamt wenig verständnisvoll gegenüber. Dabei übersehen sie, daß auch Computerspiele Erwartungen einlösen, die Kinder an Spiele insgesamt stellen. Um hier keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Der pädagogische Grundsatz, wonach bei Kindern bis zum 12. Lebensjahr Begreifen über das Greifen entsteht, hat nichts von seiner Gültigkeit verloren. Angesichts einer zunehmenden Mediatisierung erhält diese Auffassung mehr denn je an Gewicht. Kinder weisen dem Spiel – ob nun als Bewegungs-, Brett- oder dem elektronischen Spiel – eine ganze Bedeutungsvielfalt zu:

- Im Spiel klären Kinder Unbekanntes, arbeiten sich an Herausforderungen ab, lernen sie, Dinge aus ihrer Warte zu betrachten.

● Mittels des Spiels versuchen Kinder auf eine ihnen angemessene Weise, Probleme zu bewältigen. Sie schaffen sich Probleme, Rituale und Regeln, um Konflikte zu lösen.

- Zum Spiel gehören aus der Sicht von Kindern klare Abläufe, ein Ergebnis bzw. ein Ziel. Das Spiel bedeutet – auch im übertragenen Sinne – Kampf, um sich zu bewähren, um sich in einem überschaubaren Raum mit klaren Abläufen im Überleben (»Happy-End«) zu behaupten.

Viele Computerspiele kommen diesen kindlichen Erwartungshaltungen nahe. Diese Nähe wird dadurch verstärkt, daß Computerspiele Action- und Abenteuerthemen aufgreifen, die Kindern aus Märchen, Comics oder Filmen bekannt sind. So fremd sich mithin manches Angebot für den erwachsenen Betrachter darstellt, bei Heranwachsenden knüpfen die Computer- und Videospiele an vorhandene medienbezogene Fähigkeiten an bzw. bauen auf ihnen auf. Dies kann bei einigen Kindern durchaus zu einer sehr starken Bindung an die Medien führen.

Was macht die Faszination von Computer- und Videospiele aus?

1. Das Computerspiel ist ein gefühlsmäßiges Vergnügen. Es zieht in den Bann, verschafft eine positive Erlebnisdichte, die zugleich noch mit dem Gefühl, etwas zu können und zu leisten, verbunden sein kann.
2. Computerspiele vermitteln Erfolgserlebnisse, positive Streßgefühle. Umgekehrt: Nichtbeherrschen des Spiels hat nicht selten einen Abbruch der Spielaktivität zur Folge. Allerdings kann auch das Gegenteil passieren: Ständige Mißerfolgs- und Frustrationserlebnisse, bezogen auf die Spiele, bringen den Spieler erst recht dazu, noch mehr Zeit vor dem Gerät zu verbringen, um die Spielabläufe zu beherrschen.
3. Erfolg und Kontrolle gehören beim Spiel eng zusammen. Nur derjenige, der die Regeln und Abläufe

- beherrscht und kontrolliert, wird gewinnen.
4. Es gibt Altersunterschiede bei der Spielintensität und -auswahl. Die zentralsten Spielphasen liegen in der Vorpubertät bzw. der Pubertät, d. h. zwischen dem 10. und 15. Lebensjahr. In dieser Zeit herrschen Action- und Abenteuerspiele vor. Vom 15. Lebensjahr an nimmt die Faszination der Spiele ab. Bedingt durch die Verbreitung der Gameboys und Videokonsolen ist eine Vorverlagerung beim Gebrauch des Computer- und Videospiele in das Vorschulalter hinein zu beobachten.
 5. Es existieren geschlechtsgebundene Unterschiede bei den Spielen, deren Ursache in unterschiedlichen Erziehungsstilen und -bedingungen zu suchen ist. Hier setzt sich fort, was beim übrigen Mediengebrauch und anderen Spielaktivitäten schon feststellbar war: Mädchen favorisieren lustige Spiele, bei Jungen herrschen Action und Abenteuer vor.

3. Wirkungen

Um diese zu verstehen, muß der Forscher oder Pädagoge in der Lage sein, das medien- und computerbezogene Handeln von Kindern als Teil ihres Alltags zu beschreiben und die kindlichen Verarbeitungsprozesse von Medien und Computerspielen zu verstehen und zu deuten. Dies setzt ein ganzheitliches Verständnis des medien- und computerbezogenen Handelns voraus, das aber weder bei der kulturkritischen bzw. technikoptimistischen Sichtweise des Computer- und Videospiele zu beobachten ist. Die kulturkritische Position, die man mit Recht ob ihrer apokalyptischen Betrachtung immer wieder kritisiert, totalisiert die Gefahren, die mit dem Computer einhergehen, definiert ihn als Droge. Claus Eurich, einer der prominentesten Vertreter dieser Position, schrieb 1985 in einem viel beachteten Buch: »Kinder, die drei, vier, fünf Stunden täglich vor den Kleinrechnern sitzen, sind keine Seltenheit, genau wie die Kinder, die vor den Videospielegeräten zu Hause oder

in Spielhöhlen nicht wegzubekommen sind. Bis aufs äußerste konzentriert sitzen sie, gespannt, verkrampft, wollen immer schneller werden, durchs Labyrinth kommen, noch mehr Panzer abschießen, Programmfehler eliminieren.« Eurich nennt vier problematische Gesichtspunkte, die sich aus dem Gebrauch des Computers ergeben können: Neben einer »Kanalisation körperlicher Antriebe und der emotionalen Abnutzung« sind es vor allem die »Algorithmisierung von Denkprozessen« sowie ein »Computerautismus«: »Der Kontakt zu anderen Menschen reißt ab, die Freuden und Probleme des Alltags werden irrelevant gegenüber dem, was sich auf dem Bildschirm entwickelt. Wer spielt oder programmiert, ist während dieser Zeit einsam, auf sich gestellt, erfährt Reaktionen auf sein Denken oder Tun nur vom apparativen Gegenüber. Den Computer beherrschen, das Spiel machen, das Programm hinkriegen, das geht nur über die Ausschaltung von allem, was stört. Und wahrnehmbare dingliche und personale/soziale Umwelt stört. Schnell wird der Computer für die, die nicht von ihm loskommen, zum sozialen Ersatz, zum Kommunikationspartner...« Nun mag es in Einzelfällen Heranwachsende geben, auf die Eurichs Beschreibungen zutreffen. Der Computeralltag von Kindern sieht Mitte der 90er Jahre jedoch anders aus. Eurichs Problem: Er argumentiert vom Computer aus und sieht vom konkreten Kinderalltag völlig ab. Er hat einen abstrakten Begriff vom Kind, sieht das Kind als willenloses Objekt, das hilflos den Einflüssen des Computers ausgesetzt ist.

Lernen mit Computerspielen

Ähnlich abstrakt geht die technikoptimistische Auffassung vor, die auf das hohe Lernpotential des Computers abhebt. Amerikanische Autoren wie Papert sehen im Computer eine Möglichkeit, früh in die Denkwicklung des Kindes einzugreifen und abstraktes, komplexes und reflexives Denken auszubilden, so daß ein formal-systematisches Denken schon

weit vor dem 12. Lebensjahr entwickelt werden kann, wenn Erziehung und Kultur entsprechende Materialien, Modelle und Umwelt bereithalten. Solch produktiver Gebrauch des Computers setzt allerdings ein entsprechend organisiertes Lernfeld voraus.

Die amerikanische Kommunikationsforscherin Greenfield kommt nach Sichtung vieler Forschungsergebnisse zu dem Schluß, daß mittels Computer- und Videospiele Lernprozesse initiiert werden können. Computerkids – wie sie sie nennt – sind sehr wohl in der Lage, zwischen erster und zweiter Realität zu unterscheiden; beide Formen der Wirklichkeit haben für sie je subjektive Bedeutung. Gleichwohl weist Greenfield – wie andere Autoren auch – auf mögliche Schwächen der Bildschirmspiele hin: »Eine wirkliche Gefahr könnte in der ungeheuren Vielfalt, Komplexität und Attraktivität der Spielwelten liegen, auf die das Engagement der Kinder empfänglich reagiert. (...) Ein Zuviel an Kontrolle über die Scheinwelten der Videospiele (könnte) zu Ungeduld gegenüber der ungeordneten, unübersichtlichen und unkontrollierbaren Welt des wirklichen Lebens führen. Diese mögliche Gefahr gilt es jedoch gegenüber der positiven Wirkung der Leistungssteigerung und -kontrolle für diejenigen Kinder abzuwägen, denen es – aus welchen Gründen auch immer – an Kompetenz und Voraussicht in anderen Lebensbereichen mangelt.«

Trotz dieser Kritik sieht Greenfield drei zentrale Bereiche der Computertechnologie, die die Arbeit mit Kindern zu stützen vermag: »Software für Lernprogramme, Textverarbeitung und Programmierung. Alle drei Bereiche profitieren von den interaktiven Qualitäten des Computers, sie unterscheiden sich aber im Umfang der Kontrolle, die den Kindern bei der Benutzung ermöglicht wird. Bei den Lernprogrammen reagiert der Computer zwar auf die Antworten des Schülers; aber das Programm steuert den Schüler und legt ihn auf die einzelnen Programmierschritte fest, programmiert ihn (...). Bei der

Textverarbeitung stellt der Computer nur ein Werkzeug zur Verfügung, während das Kind den Text erfindet und darüber entscheidet, wie es das Werkzeug bei der Textverarbeitung einsetzt. Beim Programmieren teilt das Kind dem Computer in einer computergerechten Sprache mit, was er zu tun hat.«

Unter Rückgriff auf verschiedene amerikanische Untersuchungen stellt die Autorin die gravierendsten Auswirkungen auf Kinder beim Programmieren fest, weil hier erste Beweise »für den Transfer des Programmierens auf eine allgemeine kognitive Fähigkeit, die keinen Bezug zum Programmieren selbst aufweist«, belegt werden können: »Nach einem Jahr Praxis mit Logo erreichten 9- bis 11jährige bei einem Wortpuzzle und bei einer Umordnungsaufgabe bessere Ergebnisse als eine Vergleichsgruppe ohne Programmiererfahrung. (...) Deshalb stützt dieses Ergebnis bis zu einem gewissen Grad Paperts Behauptung, daß das Programmieren formaloperationale Fähigkeiten entwickelt, indem es abstrakte Sachverhalte durch Zerlegung in Einzelschritte konkret nachvollziehbar macht.«

Der Nachteil der Argumentation von Patricia Greenfield liegt darin begründet, daß die Autorin die Computer- und Videospiele ausschließlich unter pädagogischen Gesichtspunkten bzw. dem Aspekt kognitiven Lernens betrachtet und dabei den gefühlsmäßigen wie sozialen Einflüssen der neuen Kommunikationstechnologie keine Beachtung schenkt.

Entemotionalisierung?

Dies ist das Verdienst des Kommunikationswissenschaftlers Jürgen Fritz, der 1985 eine Studie »Im Sog der Videospiele« verfaßte und zu Ergebnissen kam, die er 10 Jahre später in einer weiteren Nachfolgeuntersuchung bestätigt sah. Bei Abwägung von Vor- und Nachteilen des Computer- und Videospiele und ihrer gefühlsmäßigen Einflüsse auf die Heranwachsenden kommt der Autor zu nachstehenden Schlüssen:

1. »Videospiele wirken entemotionalisierend. Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Das Videospiel vermindert die Welt auf eindeutige Bezüge und technisch organisierte Beziehungen. Es läßt Wünsche nach Vielschichtigkeit, Uneindeutigkeit, kreativer Mitbeteiligung und menschlichem Beziehungsreichtum unerfüllt. Die eindeutige Welt des Videospiele mit ihrem starken Leistungsaspekt ist im wesentlichen sachbezogen und nicht gefühlsbezogen und wirkt im Grunde auch so.«
2. Der Autor bringt eine altersspezifische Differenzierung in die Argumentation. Das Computer- und Videospiel wirkt auf Kinder anders als auf Jugendliche: »Wichtigster Unterschied: Es kommt nicht zu einer Entemotionalisierung. (...) Um es auf eine Kurzformel zu bringen: Videospiele sind für Jüngere Spiel und Unterhaltung, für Ältere eine leistungsbezogene Anpassungsforderung. (...) Jüngeren werden, auch in der Schule, noch eher »Spielräume« eingeräumt, die von abstrakten Leistungsanforderungen noch nicht zugestellt sind. Jüngeren ist also noch nicht »beigebracht« worden, spielerische Gegebenheiten als Stressoren zu betrachten, als Entsprechungen ihrer leistungsbezogenen Umwelt, als individuell bedeutsames Übungsfeld für Angstsituationen. Aus diesem Grund ist das Videospiel für Jüngere eher so etwas wie ein Spielfilm, dem man sich ohne Leistungsdruck zuwenden kann.«
3. »Die meisten Kinder und Jugendlichen (...) besitzen genug Aktivität und Freizeitkontakte und vielleicht sogar eine anregende Umgebung, daß das Videospiel nur eine sehr kurzfristige Ablenkung bedeuten wird. (...) Das gilt jedoch nicht für alle. Kinder und Jugendliche in weniger günstiger Umgebung, mit geringer ausgeprägten Aktivitäten, mit spärlichen Freizeitkontakten und geringen sozialen Fähigkeiten sind durch das Medium »Videospiel« gerade durch ihre Langeweile und Inaktivität stärker ansprechbar. Haben sie

dann noch ein starkes Bedürfnis, ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis zu stellen, können sie leicht zu »Profis« werden, zu »Dauerspielern« mit deutlich verändertem Freizeitverhalten.«

Kein Medium ohne Wirkung

Überblickt man die Untersuchungen zum Computergebrauch, kann man feststellen: Es gibt keine einflußlosen Medien. Dies gilt gleichermaßen für Computer- und Videospiele. In welcher Weise sich diese auf Heranwachsende auswirken, hängt entscheidend davon ab, mit welchen intellektuellen, gefühlsmäßigen und sozialen Vorerfahrungen Heranwachsende in den Prozeß des Computerns gehen. Insgesamt lassen sich vier Einflußdimensionen unterscheiden:

1. Sensomotorische und physiologische Einflüsse

Hier handelt es sich zumeist um Wirkungen, die in der Faszinationsphase entstehen, bzw. um solche, die durch intensives, längeres Spielen (meist mehr als 90 Minuten) entstehen können. Kopfschmerzen, Augenflimmern, körperliche Verspannungen (in Hand und Rücken), Gliederschmerzen oder Übermotorik können die Folge sein. Diese Wirkungen werden aber von Heranwachsenden hingenommen, ermöglicht das Hingezogenwerden in das Spiel doch zugleich intensive gefühlsmäßige und körperliche Empfindungen, die der Heranwachsende als angenehm verspürt.

2. Kognitive Wirkung

Die Computernutzung fördert logisches Denken, schärft die Fähigkeiten zu einer systematischen Problemlösung; durch die Nutzung des Computers können komplexe Zusammenhänge besser verstanden und Lernprozesse angestoßen werden. So sinnvoll es ist, logisch-rationale Denkprozesse und Problemlösungsstrategien zu entwickeln, so wichtig ist es, nicht zu vergessen, daß eine einseitige Konzentration auf das kognitive Leistungsprinzip dazu führen kann, gefühlsmäßige und soziale Persönlichkeitsbereiche nicht mehr zu fordern bzw. zu

fördern. Wenn der Leistungsbegriff auf Arbeit, Rationalität und Aufstieg eingeschränkt wird, führt dies zu einer Verarmung der kindlichen Lebenswelten. Dies gilt insbesondere für jüngere Kinder, die man darin unterstützen und begleiten muß, sich vor allem gefühlsmäßig und sozial zu orientieren. Gerade jüngere Kinder brauchen eine ganzheitliche Förderung. Deshalb können Medien – eben auch der Computer – wichtige ergänzende Funktionen haben. Kinder brauchen aber vor allem das Spiel, die Bewegung, die Unmittelbarkeit. Deshalb ist ein – altersangemessen abgestufter – zeitlicher Rahmen für den Computergebrauch vonnöten, um eine Vielfalt an Aktivitäten in der übrigen freien Zeit zu ermöglichen.

3. Soziale Wirkungen

Der sozial isolierte, sich in das Computerspiel flüchtende Heranwachsende ist die Ausnahme. Die Spiele werden auch nur selten benutzt, um Langeweile zu überbrücken. Das Computer- und Videospiele ist vielmehr Teil einer Kinderkultur, die nicht selten von Kindern selbst gestaltet wird. Sehr häufig wird das gemeinsame Spiel gewünscht, was sich freilich nicht immer realisieren läßt. Um das Computerspiel herum entwickeln sich zahlreiche soziale Aktivitäten, über Computerspiele kann man sich unterhalten, Interessen und Wünsche ausdrücken, sich darüber hinaus auch abgrenzen. Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen hat diesen Gesichtspunkt des Computer- und Videospiele in zahlreichen Projekten aufgegriffen. Insgesamt gilt: Je sozial eingebundener sich der Computergebrauch darstellt, um so produktiver erscheint er.

4. Gefühlsmäßige Wirkung

Die Mehrheit der Forschungen konzentriert sich auf jene Wirkungen, die Gewalt verherrlichende, rassistische oder pornographische Spielangebote haben können. Hier zeigt sich: Obgleich Heranwachsende mit diesen Angeboten spielen, sind sie sehr wohl in der Lage,

die Inhumanität und das Menschenverachtende dieser Angebote zu erkennen und zu kritisieren. Dies meint nicht Wirkungs-, gar Harmlosigkeit dieser Spiele, sondern sollte Erwachsene dazu bringen, gelassener (nicht: gleichgültig!) zu reagieren, wenn sie ihre Kinder mit diesen Spielen »erwischen«.

Gewalt

Zunächst läßt sich festhalten: Kinder haben einen anderen Gewaltbegriff als Erwachsene. Je näher sich die dargestellte Gewalt am Alltag der Heranwachsenden orientiert, um so bedrohlicher wird die Gewaltsymbolik für das Kind. Die Akzeptanz medial inszenierter Gewalt hängt darüber hinaus vom Genre ab: Gewalt und Aggressionen in Zeichentrick und Western gelten als Wirklichkeitsfern, lösen kaum gefühlsmäßige Betroffenheit aus. Problematische Einflüsse durch mediale Gewaltszenarien sind dann gegeben,

- wenn Ähnlichkeit zwischen der medial dargestellten Situation und der Alltagswelt des Kindes besteht,
- wenn Gewalt als lohnend dargestellt wird und Kinder eine ähnliche Erfahrung in ihrem Familienalltag machen,
- wenn Kinder mit einem hohen Aggressionspotential mediale Gewaltszenarien erleben,
- wenn Kinder aus einem emotional »leeren« Familienklima entsprechend aggressiv-zerstörerische Symbole in den Medien sehen bzw. hören,
- wenn der Computer zum Ersatz für fehlende zwischenmenschliche Beziehungen wird.

Unverkennbar sind jedoch kurzfristige Effekte, die sich aus der körperlichen Anspannung während des Spiels ergeben könnten: Diese Anspannung kann sich in übermotorischen Aktionen, in Lautstärke etc. entladen. Wer Kindern Zeit gibt, den Computer zu nutzen, der muß ihnen auch Zeit lassen, die sensomotorischen und physiologischen Anspannungen, den inneren Streß abzubauen.

Generell gilt: Kinder sind nicht vor den emotionalen Einflüssen – gerade was Aggression betrifft – zu schützen. Kinder können lernen, sich selbst zu schützen. Verbote und Drohungen helfen nicht, führen höchstens zu Heimlichkeiten. Kinder können erfahren, daß sie sich mit allen Persönlichkeitsanteilen, auch ihren aggressiven, von Erwachsenen angenommen und verstanden fühlen. Solch Verständnis schließt ein, Spielangebote zu kritisieren, wenn sie den Normen und Vorstellungen der Erwachsenen widersprechen. Falsch verstandene Nachsicht oder Akzeptanz führt ansonsten zu einer moralischen oder ethischen Desorientierung beim Heranwachsenden.

4. »Computersucht«

Die intensive Zuwendung zum Computer, die über Monate hin sich erstreckende zeitintensive Nutzung, ja die Selbstisolierung durch die Computernutzung kann dann als Hilfeschi des Kindes verstanden werden, mit dem sich der Heranwachsende Aufmerksamkeit verschaffen will, um auf unbewältigte Probleme und auf unbefriedigende Situationen in der Nahwelt hinzuweisen. Wenn Kinder keine Chancen für andere Freizeitaktivitäten, insbesondere außerhäusliche Tätigkeiten besitzen, wenn sie sich von Eltern, Geschwistern und Freunden isolieren, wenn sie entmutigt sind, über wenig Selbstwertgefühl und -vertrauen verfügen, wenn der Computer zum Fluchtpunkt wird, dann ist es Aufgabe der Eltern, die Rahmenbedingungen der Nah- und Umwelt des Kindes zu überprüfen. Nachstehende Checkliste kann dabei behilflich sein. Eine übermäßige und zeitintensive Nutzung des Computers, die sich über viele Monate hinzieht, kann als Reaktion des Heranwachsenden gedeutet werden, um auf

1. schulische Probleme (Überlastung, Überforderung, Versagensängste etc.);
2. Probleme mit Freunden;
3. fehlendes Urvertrauen, nicht vorhandenes Selbstwertgefühl, Entmutigung;

4. starke Spannungszustände bei gleichzeitig fehlendem Streßabbau;
5. einem gefühlsmäßig »leeren« Familienklima, unbefriedigende Eltern-Kind-Beziehungen, Gleichgültigkeit in zwischenmenschlichen Beziehungen;
6. Eltern, die selbst zeitintensive Mediennutzer sind;
7. auf nicht vorhandene alternative Freizeitangebote hinzuweisen.

Ein Computerverbot hilft bei einer zwanghaften Bindung an die elektronischen Spiele kaum. Ein Verbot führt schnell zu Machtkämpfen und Beziehungsstreß, an dessen Ende gegenseitige Hilflosigkeit und Ohnmacht stehen. Wichtiger ist es, gemeinsam mit dem Kind den Ursachen für die intensive Computernutzung auf die Spur zu kommen und nach Auswegen zu suchen. Lösungen, die sich dabei gegen das Kind richten, werden nicht akzeptiert und verschärfen die Situation.

5. Computerspiele – Arten und Typen

Der Markt der Computerspiele ist schier unüberschaubar. Es dürften zwischen 8000 und 10000 Spiele auf dem Markt sein. Die Lebensdauer eines Spiels – von Longsellern einmal abgesehen – ist relativ kurz. Nach drei bis fünf Monaten ist das Interesse zumeist erloschen. Folgt man der Spieleereinteilung von Jürgen Fritz, dann lassen sich 8 Kategorien des Computerspiels definieren:

1. Action-Spiele: dazu zählen Labyrinthspiele ebenso wie Schieß- und Kampfspiele;
2. Abenteuer-Spiele: hierunter fallen Fantasy-Spiele, Strategie- und Science-fiction-Spiele;
3. Rollen-Spiele: hier finden sich häufig Themen wieder, die aus anderen Medien (Film und Buch) bekannt sind;
4. Simulations-Spiele: Simulationen aus den Bereichen Sport, Wirtschaft oder Politik;
5. Strategie-Spiele: hier finden sich sehr häufig Action-Spiele wieder;
6. Abstrakte Denk- und Geschicklichkeits-Spiele: hierunter fallen

Lenkungs-, Abräum- und Stapelspiele;

7. Sonstige Spiele: hier lassen sich Brett- und Kartenspiele unterordnen, die auch aus anderen Spielzusammenhängen bekannt sind;
8. Spiele mit problematischen Inhalten.

Bei den Action-Spielen kommt es darauf an, mit Hilfe eines Joysticks durch taktische Finesse und Reaktionsgeschwindigkeit hohe Punktwerte zu erzielen. Dabei hat der Spieler verschiedene Aufgaben zu erledigen und Gefahrenquellen zu umgehen. Im Verlauf des Spiels kann man zu höheren Spielebenen und damit verbundenen komplexeren Schwierigkeitsgraden gelangen. Es gibt Action-Spiele mit humorvollen Themen, es existiert aber auch eine ganze Menge an Schieß- und Kampfspielen.

Abenteuerspiele weisen eine relativ komplizierte Spielstruktur auf. Ziel der Spiele ist es, bestimmte Aufgaben anzugehen, sich im Kampf mit unvorhergesehenen Abenteuern zu bewähren. Die Themen und Inhalte der Abenteuer sind aus anderen Medien bekannt (Abenteuergeschichten, historische Ereignisse).

Die meisten bekannten Rollenspielen in einer Phantasiewelt, es sind aber auch historische Inhalte möglich. Um die Rollenspiele zu beherrschen, ist es wichtig, daß sich der Spieler in die Spielthemen hineinversetzt.

Die Themen der Simulationsspiele sind dem Sport, der Wirtschaft oder auch der Umweltproblematik entnommen. Fast alle Spiele haben Wettkampfcharakter, d. h., es kommt darauf an, eine Simulation so schnell wie möglich zu Ende zu bringen.

Logisch-rationales Denken steht bei den Strategiespielen im Mittelpunkt. In den Strategiespielen finden sich nur wenig Abenteuer und Action wieder.

Bei den Denk- und Geschicklichkeitsspielen kommt es auf Geschicklichkeit, auf Ideenvielfalt und die Fähigkeit an, schnell zu kombinieren. Insgesamt ist die Grenze zwischen Geschicklichkeits- und Action-Spielen fließend. Viele Gesellschaftsspiele, die man im

Computerbereich findet, stammen aus dem bekannten Spielebereich. Dabei wird nicht mehr gegen eine andere Person, sondern vielmehr gegen den Computer gespielt.

Unter Spiele mit problematischen Inhalten werden jene gezählt, deren Inhalt gewaltverherrlichend, menschenverachtend, rassistisch, fremdenfeindlich und frauendiskriminierend ist. Hierzu zählen insbesondere auch Spiele mit pornographischen Themen. Indizierte Spiele sind weiter verbreitet, als manche Eltern oder professionell Erziehende ahnen. Verbote und Moralisieren hilft in der Regel wenig, führt fast immer dazu, daß der Umgang mit diesen Spielen heimlich geschieht. Es erscheint jedoch wichtig, daß Eltern mit Kindern das Gespräch suchen, um auf die Gefährdungen hinzuweisen, die von diesen Spielen ausgehen können. Und wichtig ist, daß der Erwachsene Positionen bezieht. Nur so kann man bei Kindern ein Bewußtsein für problematische Inhalte wecken.

6. Tips für Eltern

Auswahlkriterien für Computerspiele:

1. Um einer Vereinzelung beim Spielen vorzubeugen, sollte das Spiel so angelegt sein, daß sich mehrere Spieler möglichst zugleich beteiligen können.
2. Kaufen Sie Spiele für Ihr Kind bzw. Ihre Kinder. Dabei sollten Sie den Spielinhalt am Alter und den gefühlsmäßigen wie sozialen Fähigkeiten Ihres Kindes orientieren. Für Kinder bedeutet Spiel vor allem Spaß. Kinder wollen Herausforderungen, ohne überfordert zu sein.
3. Achten Sie auf eine möglichst genaue Grafik und eine klare Tonwiedergabe, die das Spiel angemessen unterstützt. Denken Sie daran: Die Hörelemente des Spiels können gefühlsmäßige Einflüsse nachhaltig verstärken. Deshalb sollten Töne, Geräusche und Musik nicht überzogen drastisch gestaltet sein.
4. Spiele haben für Kinder eine Bedeutungsvielfalt. Dies gilt auch für Computerspiele. Das Spiel muß eine Aufgabenvielfalt enthalten,

- dazu zählen das logische Denken, die Fähigkeit zu kombinieren, aber auch Reaktionsschnelligkeit.
5. Spiele sind für Kinder konstruktiv und schöpferisch. Ähnliche Kriterien muß auch das Computerspiel beinhalten. Simulations- und Abenteuerspiele gehen auf konstruktiv-schöpferische Elemente mehr ein als vordergründig-zerstörerische »Schießspiele«.
 6. Die Spiele sollten Identifikationsmöglichkeiten für Jungen und Mädchen bieten, traditionelle Rollenklischees vermeiden.
 7. Beim Computerkauf achten Sie auf geringe Strahlung und hohe Bildwiederholfrequenz. Dies schont vor allem die Augen. Achten Sie auf Prüfzeichen MPR-II oder TCO 92.
 8. Billige Spiel- und Kindercomputer lassen einen ernsthaften Umgang mit der Computertechnik nicht zu. Sie gestatten nur wenig Lernspiele, Programmieren ist nur in Ausnahmefällen möglich. Die Stiftung Warrentest empfiehlt zu Recht: Wenn man sich einen PC anschaffen will, sollte man überlegen, sich gleich einen »richtigen« Computer zu kaufen. Dieser kann für die Spiel- und Lernprogramme der Kinder genauso nützlich sein wie zur Unterstützung häuslicher Aktivitäten der Eltern.

Tips zum Umgang:

1. Machen Sie sich bewußt, aus welchen Motiven Ihr Kind mit dem Computer spielt. Unterscheiden Sie die intensive anfängliche Faszinationsphase und die Ansprüche, die ein Kind an den Computer stellt in späteren Phasen. »Zuviel Computern« – das Maß ist schwer zu bestimmen, entscheidend ist die Motivation, mit der ein Kind an das Spiel herangeht. Wenn der Computergebrauch zur Flucht, zur Selbstisolation benutzt wird, dann ist selbst die kürzeste Zeit zuviel.
2. Kinder brauchen Spiele, Unmittelbarkeit, Anschaulichkeit, Bewegung, den Kontakt zu Gleichaltrigen. Deshalb muß sich der Computergebrauch dem normalen Tagesablauf des Kindes unterordnen und nicht umgekehrt: Der Tagesablauf darf nicht auf den Computer hin ausgerichtet sein. Nach der anfänglichen Faszinationsphase ist der kindliche Computergebrauch im Hinblick auf andere Freizeitaktivitäten – wie bei anderen Medien auch – zeitlich zu begrenzen. Das Bedürfnis der Kinder nach Computer- und Videospiele wird um so geringer, je intensiver sie andere Freizeitmöglichkeiten nutzen können. Ein zeitweise auftretender heftiger Computergebrauch – bedingt durch Jahreszeit, die Entdeckung eines »neuen« Spiels, durch Freunde – ist kein Grund zur Beunruhigung.
3. Wenn sich ein Kind dauerhaft wünscht, sehr intensiv mit dem Computer zu spielen, deuten Sie dies durchaus als Hilferuf. Flucht vor den Computer, Isolation mittels Medien ist meist Hinweis auf eine unbefriedigende Lebenssituation des Kindes. Kinder, die über wenig Selbstwertgefühl verfügen, die schulische Probleme haben, in einer gefühlsmäßig brüchigen Eltern-Kind-Beziehung leben, denen es an Halt und Orientierung fehlt, fliehen häufig in die Welt der Medien, sind durchaus in der Gefahr, im Sog der Medienfluten unterzugehen.
4. Computerverbote helfen in der Regel wenig, sie führen zu einem Machtkampf zwischen Eltern und Kindern, fördern kindlichen Widerstand und Protest. Computerverbote haben in der Regel keinen Rückzug vom Computern zur Folge, sie fördern einen Trend zur Heimlichkeit. Der Computergebrauch sollte weder als Belohnung noch zur Bestrafung verwendet werden. Dadurch gewinnt das Computer- und Videospiele an zusätzlicher Bedeutung.
5. Kinder brauchen, um in ein Computerspiel hineinzufinden, Zeit. Diese Zeit sollten Sie dem Kind lassen! Aber Kinder brauchen auch Erwachsene, die Maßlosigkeiten beim Computerspielen zeitliche Grenzen setzen. Das bringt Reibereien und Streit mit sich! Und lassen Sie sich nicht durch das Argument verunsichern, alle anderen Kinder dürften länger mit dem Computer spielen! Bleiben Sie konsequent.
6. Computererziehung sollte sich am Alter des Kindes orientieren: Ein 6jähriges Kind braucht engere zeitliche Grenzen als ein 10jähriger Heranwachsender. Deshalb ist Computererziehung niemals abgeschlossen, sondern sie verändert sich mit der Entwicklung des Kindes. Je älter die Kinder sind, um so mehr Mitspracherecht haben sie, desto größer ist jedoch auch die Verantwortung, die die Kinder damit für sich übernehmen.
7. Wenn Ihnen Spielinhalte nicht gefallen, sagen Sie dies dem Kind. Formulieren Sie Ihre Kritik in Ich-Botschaften (z.B. »Ich mag nicht ...« und nicht: »Das Spiel ist ein Mist!«) Vermeiden Sie Moralpredigten und besserwisserische Belehrungen. Vermeiden Sie Verbote, wecken Sie Einsicht! Verbote führen zu Heimlichkeiten, Einsicht dazu, Verantwortung für das eigene Handeln zu übernehmen.
8. Kinder brauchen Zeit zur Verarbeitung, zum Abbau der Spannungen, die das Computerspiel aufgebaut hat. Die Dauer der Nachbereitung hängt entscheidend davon ab, wie stark das Kind vom Spiel emotional berührt wurde. Wenn ein Kind längere Zeit spielt, bieten Sie ihm kurze Entspannungsmöglichkeiten an, dies kann die Phase der Nachbereitung verkürzen.

Es gibt keine ideale, widerspruchsfreie, vor allem reibungslose Computererziehung. Dies ist genauso normal wie in anderen Erziehungsfragen. Versuchen Sie aber, Widersprüche nicht zu verdecken, sondern im Gespräch mit den Kindern offen zu diskutieren und auszuhandeln. Dadurch wird allen Beteiligten deutlich, daß Computererziehung ein gegenseitiger und gemeinsamer Lernprozeß ist. Je dynamischer und offener solch ein Prozeß abläuft, um so eher nähert man sich seinem ganz individuellen Ideal an. ■