



Methodik

Kids & Computer

- Medien und ihre Auswirkungen auf unsere Arbeit

In dem nachfolgenden Artikel soll es um Computer und Computerspiele gehen. Der Beitrag bietet allerdings keine endgültigen Antworten. Es sollen aber Gedankenanstöße weitergegeben werden, die es ermöglichen, sich selber weiter mit dem Thema auseinanderzusetzen und sich eine Meinung zu bilden. Dabei erhebt dieser Artikel keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit.

1. Computer sind nicht mehr wegzudenken

Der Computer ist aus unserer Welt nicht mehr wegzudenken. Kaum ein Betrieb kommt heute ohne Computer aus. Auch in unserem Alltag begegnen wir überall dem Computer: der Geldautomat an der Bank, Fahrkartenautomaten bei der Bahn und U-Bahn, die Kassen in vielen Geschäften (auch die Christlichen Bücherstuben sind zum Teil mit Computer ausgestattet) sind nur einige Beispiele hierfür.

Wenn ich an meine eigene Schulzeit zurückdenke (ich bin jetzt 33), hatte dort kaum jemand einen Computer zu Hause. Das war nur etwas für wirkliche Cracks, die auch Spaß am Programmieren hatten. Ich selber bin das erste Mal während meiner kaufmännischen Ausbildung mit einem Computer in Berührung gekommen. Aber heute werden schon Schulen immer mehr mit Computern ausgestattet. Teilweise wird sogar erwartet, dass Hausarbeiten, Facharbeiten und Referate auf einem Computer geschrieben werden. Kaum ein Schüler kommt heute noch an dem Computer vorbei. Und als Vorbereitung auf die Berufswelt ist das auch gut und oftmals notwendig. Eltern geraten dadurch aber regelrecht unter Zugzwang, selber einen Computer anzuschaffen. Dies ist jedoch bei immer größeren Arbeitslosenzahlen für viele schwierig; somit besteht die Gefahr einer Zweiklassengesellschaft im Hinblick auf Informationstechnologie.

Viele Erwachsene (besonders der älteren Generation) scheuen den Umgang mit dem Computer. Häufig sind Vorurteile im Spiel. Ihre Kinder und Enkelkinder haben ihnen viel Wissen in diesem Bereich voraus. Wenig Verständnis für die Lebenswirklichkeit der Kinder und mangelnde Möglichkeiten, dem Erziehungsauftrag auf diesem Gebiet entgegenzukommen, können die Folge sein. Hier kann eine große Kluft zwischen den Generationen klaffen.

Der Computer übt gerade im Bereich Computerspiel eine große Faszination auf Kinder und Jugendliche aus. Viele Kinder und Jugendliche verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit mit Computerspielen. 1995 besaßen bereits 24,1 % der 6- bis 13-jährigen Kinder einen Computer.

Auf die Frage, womit sie sich in ihrer Freizeit am liebsten beschäftigen, antworteten 31,1 % der in Hamburg befragten Kinder bis 13 Jahre: "Mit Computern spielen" (Mehrfachantworten waren möglich). Die Zahl der Haushalte, die weder einen Computer noch eine Spielkonsole besitzt, hat sich mittlerweile auf 8 % verringert. Dies bleibt nicht ohne Folgen auf die Kinder. Welche Gefahren stecken aber dahinter? Welche positiven Möglichkeiten gibt es?

2. Die Entwicklung der Computerspiele

Wenige Sätze nun zur Entwicklung der Computerspiele: 1971 kam das erste Telespiel auf den Markt mit einer simplen Grafik, bestehend aus ein oder mehreren Balken. Die Akustik bestand aus einem einfachen "Piep" oder



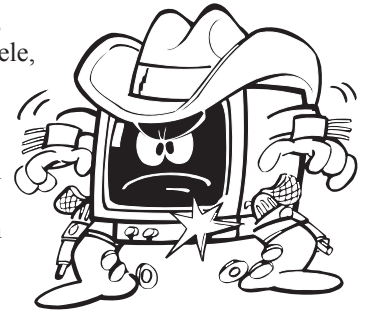


"Plop". Die Computerspiele heute sind mit einer immer realistischer werdenden 3-D-Grafik ausgestattet. Filmsequenzen werden eingebaut. Die Akustik bietet reale Explosionsgeräusche, Schreie usw. in CD-Qualität. Dies macht auch einen großen Teil der Faszination an Computerspielen aus und ermöglicht es, in eine andere Welt "abzutauchen".

3. Die Verschiedenartigkeit von Computerspielen

Computerspiele werden in verschiedene Kategorien eingeteilt. Die nachstehende Einteilung soll einen Überblick über das Marktangebot geben.

- Geschicklichkeitsspiele: Sie stellen einen besonderen Anspruch an sensumotorische Fertigkeiten, Konzentrationskraft, Reaktionsschnelligkeit und Ausdauer. Hierunter fallen Baller-/Abschussspiele, Run-and-Jump-Spiele (Spielbeispiel: Super Mario) und Sportspiele.
- Abenteuerspiele: Hier ist besonders Phantasie, planerisches Überlegen und das Finden kreativer Lösungswege gefordert. Zu ihnen zählen Text-Adventure Spiele, Rollenspiele und Action-Adventure-Spiele (Spielbeispiel: Indiana Jones).
- Simulationen: Sie fordern strategische Überlegungen, Verstehen komplexer Zusammenhänge und planerisches Vorausschauen. Dieser Kategorie werden Fahr- und Flugsimulationen, Wirtschaftssimulationen und Systemsimulationen (Spielbeispiel: Sim City) zugeordnet.
- Denk- und Logikspiele: Hier werden kognitive und motorische Anforderungen an den Spielenden gestellt. Sie fordern das Lösen logischer Probleme (Spielbeispiel: Tetris).
- Lernsoftware, Sprachprogramme, Vokabeltrainer, Rechtschreibprogramme etc.



Durch immer bessere Technologien verändert sich die "Landschaft" der Computerspiele ständig. Eine eindeutige Einteilung/Zuordnung ist daher schwierig. In vielen Bereichen gibt es Überschneidungen.

4. Was macht den Reiz von Computerspielen aus?

Warum lassen sich Kinder (und auch Erwachsene) Stunde um Stunde an den Bildschirm fesseln?

Hierbei spielen die hoch auflösenden Farbgrafiken in Fernsehqualität und der Stereosound eine Rolle. Die virtuelle Welt simuliert in einer immer perfekteren Weise die reale Welt. Zudem scheint die virtuelle Welt oftmals attraktiver als die reale Welt und das Handeln in ihr bleibt ohne tatsächliche Konsequenzen. Dies birgt die Gefahr, dass sich Spielende lieber in virtuellen Welten aufhalten als in der realen Welt. Computerspiele ermöglichen also ein "Abtauchen" in eine andere Welt, auf die man selber Einfluss hat, in der man gegebenenfalls der Held ist. Sie vermitteln das Gefühl von Macht und Allmacht, alles zu können und zu bewältigen.

Im Computerspiel können Abenteuer erlebt werden. Leider leben viele Kinder heute in einer Umwelt, die Spiel und Abenteuer in der Natur nicht mehr zulässt. Siedlungen mit Wohnblocks, gepflasterten Höfen, vielbefahrenen Straßen bilden häufig das Umfeld von Kindern in den Großstädten. Spielplätze bieten wenig Raum. Das Spiel ist oftmals auf die Wohnung begrenzt. Computerspiele vermitteln aber auch zum Teil Erfolgserlebnisse, die man in der realen Welt möglicherweise vermisst: Rätsel und Aufgaben werden gelöst, Situationen gemeistert, Siege errungen, Gegner besiegt. Hat man im Schulsport z. B. meist Misserfolge, kann man diese durch Erfolge bei Computerspielen wie "Olympic Games" o. Ä. kompensieren. Die Faszinationskraft wächst, wenn sich der Spielende in dem Spiel wiederfindet, wenn Anknüpfungspunkte zu den Erfahrungen, Wünschen und Handlungsbereitschaften des Spielenden bestehen. Einen Fußballfan interessieren z. B. besonders Computerspiele, die sich um Fußball drehen.

Im Wettkampf kann man sich mit anderen messen, die eigene Leistungsfähigkeit testen und steigern.

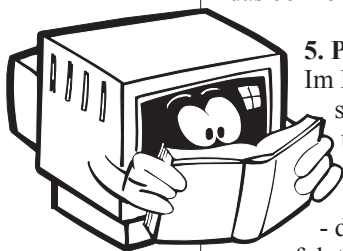
Immer wieder neue Spiele mit immer neuen optisch-akustischen Reizen lassen keine Langeweile aufkommen. Der Computer reagiert auf Tastendruck oder Joystickgerüttel. Er wird nie müde und verliert nie die Lust, wie das bei Personen der Fall sein kann. Und wenn er nervt, schaltet man ihn aus.

5. Pro und Contra von Computerspielen

Im Folgenden werden nun Argumente einer Pro-/Contra-Diskussion aufgeführt. Nicht alle Argumente spiegeln meine eigene Meinung. Aber sie geben einen Überblick über die verschiedenen Blickwinkel und sollen zum Nachdenken und zur Auseinandersetzung mit der Thematik anregen.

Pro-Argumente:

- gemeinsame Arbeit am Computer fördert die Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft
- der Umgang mit dem Computer wird geübt, das kann für das Berufsleben wichtig sein
- es erfolgt eine Wissensvermittlung (z. B. bei Wirtschafts- und Sozialsimulationen)
- Kreativität und Phantasie werden gefördert (z. B. durch Graphikprogramme)
- Steigerung der Reaktionsfähigkeit
- Förderung der Konzentrationsfähigkeit
- Förderung der Feinmotorik/Geschicklichkeit
- eigene Bedürfnisse können ausgelebt werden

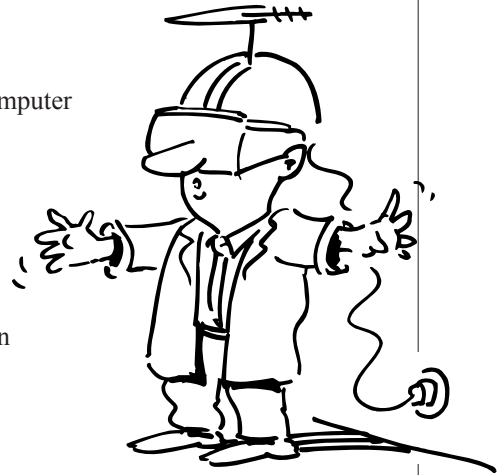




- Aufmerksamkeit und Disziplin werden erlernt
- Vermittlung von Erfolgserlebnissen
- Beherrschen von Technik/technisches Verständnis
- Förderung des Sozialverhaltens beim Spiel mit anderen
- Spaß und Spannung
- Hoffnungen, Wünsche und Aggressionen können ausgelebt werden
- Erhöhung der Frustrationstoleranz

Contra-Argumente:

- es besteht die Gefahr der Isolation, besonders bei Kindern, die schwer Kontakt zu Altersgenossen finden und lieber allein sind
- Gewaltdarstellungen fördern Aggressionen
- es kann eine erhöhte Gewaltbereitschaft entstehen
- die Zeit wird vergessen, man bleibt davor hängen
- Überforderung durch nicht verarbeitbare Eindrücke beim Spiel mit dem Computer
- Vermittlung problematischer Werthaltungen
- Verschmelzung von Realität und Computerwelt
- Konsumspirale
- Fluchtwelt (der Auseinandersetzung mit Konflikten entfliehen)
- Frustration durch Verlieren
- der Computer als Spielgegner kennt keine Gefühle
- Suchtgefahr
- Vernachlässigung von anderweitigen Freizeitaktivitäten und Verpflichtungen
- Vernachlässigung des Lesens
- Erfahrungen nur aus zweiter Hand in einer virtuellen Welt
- geistig-körperliche Erschöpfung
- Augenkrankheiten



Fazit

Unbestritten ist, dass die Medien Einfluss auf das Leben der Kinder nehmen. Umstritten ist allerdings, in welcher Weise sie die Persönlichkeit, die Gefühle oder die Moral der Kinder und Jugendlichen beeinflussen, da hier eine Vielzahl von Einflussfaktoren (Familie, Erziehung, Umfeld usw.) mitwirken. Es gibt die unterschiedlichsten Wirkungsmodelle, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll.

Es wäre nun falsch, den Computer zu tabuisieren oder gar zu "verteufeln". Allerdings dürfen auch die Gefahren nicht unterschätzt werden. Wichtig ist, dass Kinder einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Computer (wie auch mit anderen Medien) erlernen.

Verbot kann hier kein Weg sein, sondern die Begleitung der Kinder. Das setzt natürlich voraus, dass die Eltern die Spiele kennen, mit denen sich ihre Kinder beschäftigen. Auf Schulhöfen besteht ein regelrechter Schwarzmarkt für Spiele, die aufgrund ihrer Inhalte verboten und somit auf dem offiziellen deutschen Markt nicht erhältlich sind. Kinder und Jugendliche sind allerdings sehr erfinderisch darin, solche Spiele über das Internet zu beziehen. Und gerade verbotene Spiele üben einen besonderen Reiz aus. Hier ist es wichtig, das Vertrauen der Kinder und Jugendlichen zu gewinnen und mit ihnen ins Gespräch zu kommen.

Dauer und Art des Spielekonsums sollte auf jeden Fall kontrolliert werden.

6. Kriterien zur Auswahl von Computerspielen

Viele werden sich fragen, welche Kriterien es für empfehlenswerte Computerspiele gibt.

- Als Erstes soll hier genannt werden, dass der Spielinhalt nicht gewalt- oder kriegsverherrlichend, rassendiskriminierend oder frauenverachtend sein sollte.
- Die Spielstrategie sollte nicht zerstörend, sondern konstruktiv sein.
- Positiv zu bewerten bei Computerspielen ist auch, wenn die Möglichkeit gegeben ist, dass sich mehrere Spieler gleichzeitig beteiligen können. Die Isolation (bis zur Sucht) ist immer noch ein Problem bei computerspielbegeisterten Kindern und Jugendlichen.
- Die Spiele sollten möglichst vielfältige Aufgaben enthalten. Logisches Denken, Kombinationsfähigkeit und Sprachfähigkeit sollten genauso gefordert werden wie Reaktionsschnelligkeit.
- Spiele werden mit unterschiedlichen Altersempfehlungen angeboten. Hierauf sollte man auf jeden Fall achten.
- Wo es möglich ist, sollte man sich im Vorfeld eine Demoversion bestellen oder das Spiel in einer Bücherei ausleihen. Dies ist zumeist kostenlos oder gegen eine geringe Gebühr möglich. Vorsicht bei Angeboten von Bekannten, eine gebrannte CD des Originals zu benutzen. Zumeist ist der Besitz einer solchen Kopie, im Gegensatz zu einer Kopie von einer Musik-CD, illegal.
- Hilfreich kann auch die Bildung eines Elternpools sein. Dort können Spiele und Erfahrungen ausgetauscht werden.

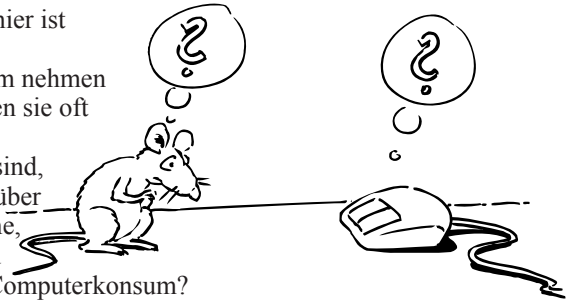
7. Was hat dieses Thema mit der Jungschararbeit zu tun?

Abschließend möchte ich noch auf die Bedeutung bzw. Auswirkungen dieser Thematik auf die Jungschararbeit eingehen. Warum ist dieses Thema für Jungscharmitarbeiter von Bedeutung?

- Als Mitarbeiter sollten wir uns hiermit auseinandersetzen, weil in unsere Stunden Kinder kommen, die einen ho-



- hen Konsum an Computerspielen haben. Und der Trend hier ist zunehmend.
- Die Kinder heute haben oftmals wenig Spielräume. Zudem nehmen sich viele Eltern wenig Zeit für ihre Kinder und überlassen sie oft sich selbst.
 - Darum ist es wichtig, dass wir als Mitarbeiter informiert sind, zum einen über allgemeine Trends, aber besonders auch über die Kinder in unseren Gruppen. Kennen wir ihre Probleme, Neigungen, Fähigkeiten, Wünsche? Wissen wir Bescheid über ihr Elternhaus, ihre Freizeitbeschäftigungen, ihren Computerkonsum?
 - Als Nächstes sollten wir Eltern informieren über unsere Beobachtungen in Bezug auf ihre Kinder und sie auf Gefahren aufmerksam machen.
 - In der Jungschargaruppe selbst sollten wir das Gespräch mit den einzelnen Kindern suchen. Was steckt evtl. hinter dem Konsum von Computerspielen (Frust, Einsamkeit, Probleme ...)?
 - Computerspiele können aber auch in einer Stunde thematisiert werden: Welche Spiele spielt ihr am liebsten? Was fasziniert euch daran? Was ist vielleicht kritisch zu sehen (z. B. Gewaltdarstellungen)? Fühlt ihr euch nach dem Spielen anders als sonst?
 - Mit den Kindern könnte eine Kartei mit Bewertungen von Computerspielen erstellt werden. Dabei ist es wichtig, dass die Bewertungen nicht vorgegeben, sondern mit den Kindern erarbeitet werden.
 - Eventuell kann ein Computerspiel auch als Einstieg in ein Thema gewählt werden.
 - Oder im Spieleteil kann ein Computerspiel-Wettkampf ausgetragen werden.
 - In der Jungschargarbeit haben wir die gute Möglichkeit, alternative Freizeitmöglichkeiten anzubieten: basteln, werken, Bücher vorstellen oder vorstellen lassen, Spiele vorstellen oder vorstellen lassen, Spiele gemeinsam ausprobieren oder selber herstellen.
 - Auch können wir in unserer Arbeit die Kinder Abenteuer erleben lassen durch Geländespiele, Nachtwandlung, Kletterwand, Abseilen, Action.
 - Wo die Möglichkeit besteht, könnte man mit den Jungscharlern gemeinsam die Natur entdecken. Denn Erfahrungen beim Computerspielen beschränken sich auf Auge und Ohr und erfolgen aus zweiter Hand.
 - Eine weitere große Möglichkeit sind Sportangebote.
 - Wir selber sollten Vorbilder sein im Umgang mit Medien.
 - Die Jungscharstunden bieten die Möglichkeit, Werte zu vermitteln.



Lassen wir diese Chancen, die wir haben, nicht ungenutzt!

8. Hinweise auf Literatur etc.

- In "Computerspiele auf dem Prüfstand" werden einzelne Computerspiele beschrieben und pädagogisch beurteilt. Diese Informationsblätter können eine gute Orientierungshilfe bieten. Sie erscheinen zweimal im Jahr und sind kostenlos erhältlich bei der Bundeszentrale für politische Bildung, Referat Medienpädagogik und Neue Medien, Postfach 2325, 53013 Bonn, Fax: 0228-515586.
- Das Handbuch "Computerspiele", ebenfalls bei der Bundeszentrale für politische Bildung unter der oben genannten Adresse zu beziehen, behandelt auf 366 Seiten in verschiedenen Artikeln Themen wie zum Beispiel "Wirkungen der Computerspiele", "Gründe für die Faszinationskraft", "Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen", "Pädagogische Antworten".
- Zahlreiche Publikationen zu diesem Thema finden sich auch im Internet, wie z. B.
 - www.gep.de/medienpraktisch/amedienp/mp2-97/2-97fehr.htm
 - www.medienrat.ch/beurteilung/medienp/brosch-scheibe.html
 - www.bpb.de/snp/ - Herausgeber dieser Seite ist die Bundeszentrale für politische Bildung.
 - www.computerspiele.uni-bielefeld.de/ - Hier sind die Ergebnisse des Forschungsprojekts der Fakultät für Pädagogik der Universität Bielefeld, bei der 7- bis 14-Jährige befragt wurden, veröffentlicht. Außerdem finden sich hier Verweise auf andere Internetseiten und Literatur zum Thema.

Ulrike Klimek, Haiger