merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Johannes Fromme, Norbert Meder, Nikolaus Vollmer: Computerspiele in der Kinderkultur

Angeblich wurde bereits im Jahr 1951 das erste Computerspiel entwickelt, eine Version des Spiels „Dame“. Fünfzig Jahre später haben sich Computerspiele in der Kinderkultur etabliert. Weit über 90 Prozent aller Jungen und um die 80 Prozent aller Mädchen unter 15 Jahren nennen Bildschirmspiele als Freizeitbeschäftigung. Die meisten von ihnen machen nicht den Eindruck, als würden sie unter den Symptomen leiden, die Technikkritiker in den Achtzigern prophezeit haben (Vereinsamung, mangelnde Kreativität, Aggressivität). Computerspiele sind für Kinder, wie anderes Spielzeug auch, Vermittler zwischen innerer und äußerer Welt, zwischen der Welt der Wünsche und der Welt der Gegenstände. Selbst „Ballerspiele“ haben ihr Gutes: Auch sie sind eine mögliche Form, sich die Welt anzueignen. „Umgangslernen“ nennen dies der Pädagoge Johannes Fromme und der Soziologe Nikolaus Vollmer: ein „Aneignungsprozess“, der sich durch Pädagogik nicht vermitteln lasse.

In ihrem gemeinsam mit dem Informatiker Norbert Meder verfassten Buch appellieren die Wissenschaftler zu mehr Gelassenheit gerade bei den gewalttätigen Spielen. Erwachsene seien zwar in der Regel abgestoßen, weil die oftmals brutalen Inhalte sämtlichen pädagogischen Intentionen zuwiderlaufen. Die Ergebnisse einer Untersuchung der Autoren relativieren die Befürchtungen der Eltern jedoch. Mit ihrer Studie wollen Fromme und Co. „das reflexive Verhalten der Heranwachsenden zu ihrer eigenen Spielekultur“ analysieren. Im Mittelpunkt stand unter anderem die Frage, wie die Jugendlichen die verschiedenen Dimensionen von Video- und Computerspielen beurteilen. Erforscht wurde bei der Gelegenheit mit Fragebögen und Interviews das komplette Umfeld: Wer sind die Spielpartner, wer gibt Empfehlungen, wie sieht das Freizeitverhalten aus, usw. Der enorme Informationsgewinn umfasst nicht nur Zahlen zu Nutzungshäufigkeit und Spielevorlieben. Natürlich decken sich viele der Ergebnisse mit den Erwartungen (Jungs bevorzugen „Jump & Run“-Spiele).

Oft ist es aber gerade der Kontext, der neue Erkenntnisse vermittelt: Der Anteil der Hauptschüler an jener Gruppe, die auf Prügel- und Ballerspiele steht, ist nicht zuletzt deshalb so hoch, weil Hauptschüler überwiegend an Konsolen spielen; viele Strategiespiele aber gibt es nur in Versionen für den Computer.Fromme, Meder und Vollmer relativieren auch den Einfluss der Spiele auf die Kinder. Für die meisten sind Konsole und Computer bloß Medien zweiter Wahl, ein Lückenfüller bei schlechtem Wetter oder bei Langeweile. Die Mehrheit der Kinder nennt als bevorzugte Freizeitbeschäftigungen das Spielen mit Freunden, Musik hören, Sport treiben und Lesen. Skeptikern halten Fromme und Kollegen die positiven Lerneffekte entgegen: Kinder werden früh mit dem PC vertraut, entwickeln völlig unabhängig von den jeweiligen Inhalten der Spiele räumliche Vorstellungskraft und visuelle Intelligenz.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de