

Chancen und Risiken von Computerspielen in der Jugendarbeit

Diplomarbeit zur Diplomprüfung
an der Fachhochschule Dortmund, Fachbereich Soziales
Studiengang Sozialpädagogik, WS 2004/2005
vorgelegt von:

Stefanie Müntefehr
Rebhuhnweg 26
44225 Dortmund

- 1. Referent: Prof. Dr. Helmut H. Diederichs**
- 2. Referent: Prof. Dr. Wolfgang Karnowsky**

VORWORT	7
ZUSAMMENFASSUNG	8
SUMMARY	9
1. EINLEITUNG	10
1.1 FRAGESTELLUNGEN.....	11
1.2 BEGRIFFSDEFINITIONEN	12
1.2.1 <i>Spiel</i>	12
1.2.2 <i>Video- und Computerspiele</i>	12
1.2.3 <i>Jugendarbeit</i>	13
1.2.4 <i>Medienkompetenz</i>	13
2. VIDEO- UND COMPUTERSPIELE: GESCHICHTE UND MARKT	15
2.1 GESCHICHTE DES COMPUTERS	15
2.2 ENTWICKLUNG DER COMPUTERSPIELE	16
2.2.1 <i>Das erste Computerspiel</i>	17
2.2.2 <i>Die Videospieleautomaten</i>	18
2.2.3 <i>Die Heim-Videospiele</i>	19
2.3 DIE ABSPIELGERÄTE	19
2.3.1 <i>Spielkonsolen</i>	20
2.3.2 <i>Hand-Holds (Tragbare Spielkonsolen)</i>	20
2.3.3 <i>Personal-Computer</i>	21
2.3.4 <i>Online-Gaming</i>	22
2.4 DER COMPUTERSPIELE-MARKT	23
2.5 DIE VIRTUELLEN SPIELE DER ZUKUNFT	24
2.6 POPULÄRE COMPUTERSPIELE IM ÜBERBLICK.....	25
2.7 FAZIT	26

3. COMPUTERSPIELE UND IHRE TYPISIERUNG.....28

3.1 GRUNDMUSTER DER COMPUTERSPIELE.....	28
3.2 ADVENTURE.....	31
3.3 STRATEGIESPIELE	31
3.4 SPORTSPIELE.....	32
3.5 DENK- UND GESCHICKLICHKEITSSPIELE	32
3.6 ROLLENSPIELE	33
3.7 JUMP 'N' RUN-SPIELE	33
3.8 SIMULATIONSSPIELE	34
3.8.1 <i>Fahrzeugsimulationen</i>	35
3.8.2 <i>Wirtschaftssimulationen</i>	35
3.8.3 <i>Militärische und politische Simulationen</i>	36
3.8.4 <i>Brett- und Kartenspiele</i>	36
3.9 3D-SHOOTER	36
3.10 MUDs (MULTI-USER-DUNGEONS).....	37
3.11 EDUTAINMENT–SOFTWARE	38
3.12 SONDERFORMEN VON COMPUTERSPIELEN	39
3.12.1 <i>Pädagogische Spiele</i>	39
3.12.2 <i>Nazistische Spiele</i>	39
3.12.3 <i>Pornographische Spiele</i>	40
3.12.4 <i>Infotainment</i>	41
3.13 FAZIT	41

4. FASZINATION COMPUTERSPIEL – ZUGANG UND NUTZUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN43

4.1 ZUGANGSMÖGLICHKEITEN.....	43
4.1.1 <i>Raubkopien - erster Schritt in die Kriminalität</i>	43
4.1.2 <i>Online-Bestellung von Computerspielen</i>	44
4.1.3 <i>Internetausbörsen</i>	45
4. 2 DIE STELLUNG DER COMPUTERSPIELE IN DER FREIZEIT.....	45
4.3 ANLÄSSE DES SPIELENS AM BILDSCHIRM	46

4.4 WAS COMPUTERSPIELER FASZINIERT UND MOTIVIERT	47
4.4.1 <i>Macht</i>	51
4.4.2 <i>Herrschaft</i>	51
4.4.3 <i>Kontrolle</i>	52
4.5 DIE UNTERSCHIEDE IM COMPUTERINTERESSE ZWISCHEN MÄDCHEN UND JUNGEN	53
4.6 FAZIT	54

5. DIE WIRKUNG VON COMPUTERSPIELEN AUF KINDER UND JUGENDLICHE56

5.1 ANSÄTZE DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG	56
5.1.1 <i>Aggression im Spiel</i>	57
5.1.2 <i>Faszination der Gewalt</i>	58
5.1.3 <i>Empathie</i>	59
5.1.4 <i>Transfer</i>	60
5.1.5 <i>Realität</i>	61
5.1.6 <i>Simulation</i>	62
5.2 COMPUTERSPIELE - PRO UND KONTRA	63
5.2.1 <i>Kann Medienkompetenz durch Computerspiele erreicht werden?</i>	64
5.2.2 <i>Fördern Computerspiele die Denkfähigkeit?</i>	65
5.2.3 <i>Identitätsfindung durch Computerspiele?</i>	65
5.3 FAZIT	66

6. GEFÄHRDUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN DURCH COMPUTERSPIELE ?68

6.1 WARUM WERDEN GEWALTHALTIGE COMPUTERSPIELE SO GERN GESPIELT?..	68
6.2 MACHEN COMPUTERSPIELE AGGRESSIV UND GEWALTBEREIT ?	68
6.3 GEWALT IN COMPUTERSPIELEN – GEFÄHRDUNG ODER NÜTZLICHES MEDIUM?	70
6.4 DAS SUCHTPOTENTIAL VON COMPUTERSPIELEN.....	70
6.5 FÜHREN COMPUTERSPIELE ZUR VEREINSAMUNG ?	71

6.6 SETZT DAS SPIELEN AM COMPUTER KINDER UND JUGENDLICHE UNTER STRESS UND LEISTUNGSDRUCK ?	72
6.7 VERHINDERN COMPUTERSPIELE KREATIVITÄT?	73
6.8 GESUNDHEITLICHE AUSWIRKUNGEN	74
6.9 STUMPFEN COMPUTERSPIELE AB?.....	75
6.10 VERSTÄRKEN COMPUTERSPIELE VORHANDENE VORURTEILE?	75
6.11 SCHLECHTE SCHULLEISTUNGEN DURCH COMPUTERSPIELE?	76
6.12 FAZIT	76
7. EINSATZMÖGLICHKEITEN VON COMPUTERSPIELEN IN DER JUGENDARBEIT	78
7.1 COMPUTERSPIELE IN DER JUGENDARBEIT	78
7.2 DIE LAN-PARTYS.....	79
7.3 KOOPERATIVE SPIELE (DUO-SHOOTER).....	81
7.4 EDUTAINMENT - SPIELEND LERNEN	82
7.5 COMPUTERSPIELE PROGRAMMIERUNG.....	82
7.6 DER CLAN.....	82
7.7 PÄDAGOGISCHE SPIELE.....	83
7.8 DIE “CLEVER LAN-PARTY”	84
7.8.1 <i>Das ist „Clever“</i>	84
7.8.2 <i>Praxisbespiel anhand der „Clever LAN-Party“</i>	84
7.9 FAZIT	87
8. JUGENDSCHUTZ IN DEUTSCHLAND.....	89
8.1 KEIN SPIEL OHNE GRENZEN	89
8.2 JUGENDMEDIENSCHUTZ	89
8.3 GESETZLICHE BESTIMMUNGEN.....	92
8.4 FREIWILLIGER JUGENDSCHUTZ	93
8.5 KRITERIEN ZUR BEURTEILUNG VON COMPUTERSPIELEN.....	95
8.6 INDIZIERTE „BRUTALE“ SPIELE.....	96
8.6.1 <i>Counter-Strike</i>	96
8.6.2 <i>Duke Nukem 3D</i>	97

8.6.3 <i>Command & Conquer: Generals</i>	98
8.7 FAZIT	99
9. BEFRAGUNG: NUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN IM „CLEVER INTERNETCAFFE“	101
9.1 BEFRAGUNG VON JUGENDLICHEN IM ALTER VON 14-16 JAHREN.	101
9.1.1 <i>Häufigkeit der Computernutzung am eigenen PC</i>	101
9.1.2 <i>Nutzung von Computerspielen</i>	102
9.2 ERGEBNISSE DER FRAGEBOGENERHEBUNG	102
10. KONSEQUENZEN UND HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE JUGENDARBEIT	104
10.1 DAS MEDIENFEINDLICHE BEWUSSTSEIN VON PÄDAGOGEN	104
10.2 DER PÄDAGOGISCHE NUTZEN VON COMPUTERSPIELEN IN DER JUGENDARBEIT	105
10.3 MEDIENKOMPETENZ ALS SCHLÜSSEL IN DER HEUTIGEN MEDIENWELT	106
10.4 SPIELEND LERNEN	107
10.6 FAZIT	107
11. RESÜMEE	109
LITERATURVERZEICHNIS	113

Vorwort

In der vorliegenden Diplomarbeit wird von mir aus Gründen der besseren Lesbarkeit vornehmlich das generische Maskulin verwendet, welches weibliche sowie männliche Personen gleichermaßen einschließt.

Wenn also beispielsweise von Nutzern oder Spielern die Rede ist, werden auch die Nutzerinnen und Spielerinnen angesprochen, es sei denn das Geschlecht wird explizit hervorgehoben.

Diese Arbeit bezieht sich auf Computerspiele, allerdings lassen sich Theorien und Erkenntnisse auch auf andere Bildschirmspiele übertragen. Mit anderen Bildschirmspielen sind zum Beispiel Computerspiele für die Play Station, X-Box, Super Nintendo, GameBoy etc. gemeint.

Ebenfalls aus Gründen der Lesefreundlichkeit und der Vereinfachung ist überwiegend von Computerspielen die Rede. Das heißt, dass ich in dieser Arbeit nicht unter den Begriffen Computer-, Video-, und Bildschirmspiele differenzieren werde, sondern generell Computerspiele damit meine.

In den Abschnitten, in denen es um eine genauere Spielmöglichkeit geht, wird jedoch die genaue Bezeichnung verwendet.

Zusammenfassung

Wenn man den heutige Computerspiele-Markt betrachtet, ist zu beobachten, dass die Popularität in den letzten Jahren, vor allem im privaten Bereich, enorm angestiegen ist. Aufgrund der Komplexität aktueller Spiele, ist eine Genre-Einteilung immer schwieriger vorzunehmen. Computerspiele haben sich im Laufe der Jahre zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor entwickelt. Besonders die Gruppe der Kinder und Jugendlichen stellt eine hohe Kaufkraft dar, denn Computerspiele sind ein faszinierendes Spielzeug.

Das Spielen kann z.B. zu positiven Gefühlen und Erfolgserlebnissen führen und bietet die Chance, zu einem durch Normen und Werte geprägten Leben für eine gewisse Zeit Distanz zu finden. Wenn über die möglichen Auswirkungen von Computerspielen diskutiert wird, werden damit oftmals Gefahren wie Spielsucht, Vereinsamung, Abstumpfung, etc. in Verbindung gebracht. Computerspiele sind in der Regel nicht Auslöser für soziale Probleme, Schulversagen, Gewaltbereitschaft, etc. Es besteht allerdings die Gefahr, dass vorhandene Ausgangsprobleme verstärkt werden. Computerspiele können dazu beitragen, die Denkfähigkeit, Kreativität und soziale Kontakte zu fördern.

Aufgrund der schnell fortschreitenden medialen Entwicklung besteht die Notwendigkeit, die nachfolgenden Generationen an die neuen Medien sinnvoll und zugleich kritisch heranzuführen, um somit die Medienkompetenz zu fördern. Die Gestaltungsräume, welche Computerspiele heutzutage bieten, müssen in der Jugendarbeit sinnvoll eingesetzt werden. Aufgrund der fehlenden Erfahrung in diesem Bereich müssen didaktische Konzepte als Grundlage der Medienarbeit entworfen werden. Dabei sollte der Aspekt des Jugendschutzes nicht vernachlässigt werden.

Summary

If you take a closer look at today's videogame market, you recognize, that popularity has grown enormous over the last few years. The division of game-genre becomes more and more difficult, because of the complexity which new videogames imply. Over the years videogames shaped up to an important rating for economy. Especially children and teenagers represent a huge power of purchase, because videogames are a fascinating toy.

Playing video-games can e.g. evoke positive emotions and the experience of success. The player gets the chance to escape from everyday-life, which is often characterized by norms and rules, even if it's only for a short time.

In case of discussing the possible effect of videogames, often the danger of isolation, the passion for gambling or brutalization, are mentioned often.

On the one hand videogames are not the cause of social problems, failure in school, glorification of violence, etc. but there exists the risk to intensify pre-existing problems. On the other side videogames can also support cogitation, creativity and social contacts.

Because of the fast and advancing development of media, it seems to be necessary to introduce the succeeding generation to the new media and furthermore to establish their professional responsibility. This has to occur in a useful and in a critical way at the same time.

The capabilities that today's videogames are offering, have to be integrated suggestively to youth employment. Due to the lack of experience in this field of activity, didactical concepts have to be designed as a kind of a basis in media education. Thereby the aspect of legal protection for children and young persons should not be neglected.

1. Einleitung

In dieser Arbeit werden die Chancen und Risiken von Computerspielen in Bezug auf die Nutzung in der offenen Jugendarbeit untersucht.

Computerspiele gehören mittlerweile in den modernen Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen und sind dort auch in Zukunft nicht mehr wegzudenken. Sie haben sich im Laufe der Jahre zu einem häufig genutzten Massenmedium entwickelt. Sie dienen für viele Kinder und Jugendliche als Einstieg in die digitale, virtuelle Welt. Computerspiele bieten dem Nutzer die Möglichkeit, im Gegensatz zu Filmen oder Büchern, Einfluss auf das Geschehen zu nehmen. Aus diesem Grund erfreuen sie sich großer Beliebtheit.

Obwohl der Computer zu einem festen Bestandteil unserer Gesellschaft geworden ist, können viele Eltern, Pädagogen etc., die Anziehungskraft von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche nicht nachvollziehen. Sie haben Angst, dass sich die häufige Nutzung negativ auf das Sozialverhalten, die schulischen Leistungen etc. auswirken könnte. Die bisherigen wissenschaftlichen Untersuchungen lassen den Schluss zu, dass Medien einen gewissen Einfluss auf Menschen und ihre Sozialisierung haben. Genau konnte dies aber in noch keiner wissenschaftlichen Arbeit bzw. Forschung dargelegt werden.

Computer und Computerspiele sind eine zeitgemäße Technologie und zugleich ein zeitgemäßes Spielzeug, welches aber auch pädagogische Fragen aufwirft, zum Beispiel nach der beruflichen Zukunft von Kindern und Jugendlichen.

Einerseits wird in der Nutzung eine Gefährdung gesehen, andererseits scheint es aber in der veränderten Arbeitswelt notwendig, dass sich die kommenden Generationen schon in der Kindheit mit dem Medium vertraut machen.

Während meiner Tätigkeit als Honorarkraft und Verantwortliche mehrerer Computerangebote u. a. einer LAN-Party, Kursen für Jugendliche zur Gestaltung einer eigenen Website und der Betreuung des Internetcafes während der regulären Öffnungszeiten etc. im „Computercafé“ der evangelischen Kirchengemeinde Dortmund-Süd, habe ich feststellen können, dass viele Kinder und Jugendliche die

Einrichtung in erster Linie besuchen um gemeinsam bzw. gegeneinander über das Netzwerk Computerspiele zu spielen. Die Erfahrungen, die ich während meiner Tätigkeit im „Computercafé“ machen konnte, werde ich somit in die Diplomarbeit einfließen lassen.

1.1 Fragestellungen

Der Schwerpunkt dieser Diplomarbeit wird unter Berücksichtigung der Geschichte der Computerspiele, der Klassifikation, der Zugangsmöglichkeiten, der Nutzung, der Chancen und möglichen Gefahren sowie dem Interesse von Kindern und Jugendlichen an Computerspielen untersucht.

Die Rolle von Computerspielen als Medium zur aktiven Freizeitgestaltung in der (offenen) Jugendarbeit ist ein wesentlicher Aspekt meiner Arbeit.

Im Zusammenhang mit dieser Diplomarbeit und meinen praktischen Erfahrungen, ergeben sich folgende Fragestellungen:

- Warum sind Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen so beliebt und was macht die Anziehungskraft der virtuellen Welt aus?
- Kann das Spielen am Computer Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen fördern und welche Fähigkeiten können durch das Computerspiel entwickelt werden?
- Können Computerspiele zur sozialen Vereinsamung führen?
- Besteht die Möglichkeit einer Suchtgefahr durch Computerspiele?
- Fördern Computerspiele die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen?
- Sind Computerspiele pädagogisch sinnvoll und wie können sie in der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden?
- Welche Art von Software kann in der Jugendarbeit sinnvoll eingesetzt werden?

1.2 Begriffsdefinitionen

1.2.1 Spiel

„Spielen (von althochdeutsch *spil* Tanzbewegung) ist eine Tätigkeit, die zwanglos und zweckfrei nur aus Freude an ihrer Ausübung, ihrem Inhalt oder ihrem Ergebnis ausgeführt wird. Ihrem Wesen nach sind solche Tätigkeiten nicht der Arbeit, sondern der Freizeit zugeordnet und dienen in der Regel dem lustbetonten Zeitvertreib des Spielers oder einer Spielgesellschaft.“¹

1.2.2 Video- und Computerspiele

Gemeinsam ist den Video- und Computerspielen, dass ein Computer benötigt wird, um sie abspielen zu können. „Manche machen aber einen Unterschied zwischen Computerspielen und Videospiele, wobei letztere natürlich keinen Videorecorder brauchen, sondern eine Spielkonsole.“²

„'Videospiele' sind im allgemeinen alle Arten von elektronischen Spielen, welche auf einem visuellen Ausgabegerät (Fernseher, Monitor, Videobeamer, etc.) dargestellt werden und deren Spielverlauf der Spieler mit speziellen Eingabegeräten (i.d.R. Joypads/Gamepads/Controller bzw. Joysticks) steuert. Im Speziellen sind es Computerspiele für Spielkonsolen.“³

Computerspiele hingegen sind Programme, die nur auf einem Computer ein Spiel darstellen. Die Grenze zum Videospiele ist fließend.

¹Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 15.11.2004): Spiel. Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>

²Dobrovka, Peter, J. / Mühlbacher, Daniel / Brauer, Jörg (Hrsg.) (2000): Computerspiele: Design und Programmierung. 1 Auflage. Bonn 2000. S. 11

³Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 18.10.2004): Videospiele. Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Videospiel>

„Ein Computerspiel ermöglicht den Benutzern, ein durch im Programm implementierte Regeln formalisiertes Spiel zu spielen. Die Benutzer interagieren mit dem Computerspiel über Eingabegeräte, während das Spiel im Regelfall einen Bildschirm (daher Videospiele) für das primäre Feedback in Form von Bildern oder Texten nutzt. Als Software ist ein Computerspiel eine (interaktive) elektronische Publikation.“⁴

1.2.3 Jugendarbeit

„Jugendarbeit ist ein Sammelbegriff für alle pädagogischen Maßnahmen, die sich auf Jugendliche beziehen und weder von Eltern noch von der Familie eingeleitet und verantwortet werden, sondern von der Jugendarbeit. Die drei Säulen der Pädagogik sind: Familie, Schule, Jugendarbeit.“⁵

Typische Charakteristika der Jugendarbeit sind: Freiwilligkeit, keine Leistungskontrollen, Offenheit, bedürfnisorientiert, Flexibilität, Schutz- und Ausgleichsfunktion, soziale Erfahrungen, Gruppenorientierung, Offenheit, erfahrungsorientiertes Lernen, Altershomogenität.

Die Jugendarbeit kann unter Umständen vorhandene Defizite von Kindern und Jugendlichen, die in der Schule und in der Familie erscheinen, ausgleichen⁶

1.2.4 Medienkompetenz

Der Begriff der Medienkompetenz kann auf verschiedenste Art und Weise interpretiert werden. Um Medienkompetenz zu definieren, wird auf eine allgemein anerkannte Definition von Dieter Baacke zurückgegriffen.

⁴Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 18.10.2004): Videospiele. Online: a. a. O.

⁵Johannig, Bianca (Stand: 2.12.2004): Arbeit mit Jugendlichen. Online: <http://www.praxisjugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/jugendallgemein.htm>

⁶Siehe: ebd.

Dieter Baacke, der im Jahr 1999 verstarb, war Professor für Pädagogik an der Universität Bielefeld und von 1984 bis 1999 Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur etc.⁷

Baacke benennt vier Bereiche von Fähigkeiten, welche die Reichweite und den Umfang der neuen Medienerziehung deutlich machen.

1. Medienkritik

Medienkritik bedeutet, die Inhalte der Medien kritisch zu betrachten und mit ihnen umzugehen. Dabei ist ein wichtiger Punkt, dass genug Hintergrundwissen vorhanden ist

2. Medienkunde

Mit Medienkunde sind die Kenntnisse über die Entstehung medialer Produkte, außerdem Wissen über medienpolitische und wirtschaftliche Zusammenhänge gemeint.

3. Mediennutzung

Unter Mediennutzung versteht Baacke, die Medien bedienen zu können, sowie die Fähigkeit, die Informationen, welche gesucht werden, zu finden und auszuwählen.

4. Mediengestaltung

Um in und mit den Medien etwas Gestalten zu können und sie kompetent auch für die Umsetzung der eigenen Ziele einzusetzen, muss dem Nutzer bekannt sein, wie sie funktionieren.⁸

⁷Siehe: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)(Stand: 10.12.2004): Dieter Baacke Preis für medienpädagogische Projekte mit Kindern, Jugendlichen und Familien. Online: <http://www.gmk-net.de/medpreis03.htm>

⁸Siehe: Dieter Baacke (Stand: 10.11.2004): Zum Konzept und zur Operationalisierung von Medienkompetenz (Hrsg.): 1998 Online: <http://www.gmk-net.de/auf002.htm>

2. Video- und Computerspiele: Geschichte und Markt

2.1 Geschichte des Computers

„Die Entwicklung des Computers beginnt im Grunde mit den ersten Versuchen der Menschheit, über Rechenmaschinen wiederkehrende Abläufe zu erleichtern. Zum Beispiel der Abakus, eine Rechenmaschine aus Holzkugeln, die man auf Stäben bewegen kann, wurde vor mehr als 5000 Jahren im Orient erfunden.“⁹

Konrad Zuse, der 1910 in Berlin geboren wurde und an der Technischen Hochschule Berlin-Charlottenburg 1935 sein Maschinenbaustudium abschloss, entwickelte im Jahr 1941 die erste programmierbare Rechenmaschine. Mit diesem Computer, der aus Telefonrelais gebaut wurde, hatte man erstmals die Möglichkeit, Daten zu speichern und sogar auszudrucken. Zuse bot seine ständig weiterentwickelten Rechner während des Zweiten Weltkrieges der deutschen Wehrmacht an, diese zeigte jedoch kein Interesse.

Schon bald aber interessierte sich das Militär der Vereinigten Staaten für „Zuses“ Erfindung und beauftragte die University of Pennsylvania mit dem Bau eines Computer zur Berechnung der Flugbahn von Geschossen. Der „ENIAC“ (Electronic Numerical Integrator and Computer), welcher zur ersten Computergeneration zählt, arbeitete im Gegensatz zu Zuses Rechnern mit 17 000 Elektroröhren und wies eine höhere Rechengeschwindigkeit auf. Es ist kaum vorstellbar, aber dieser Rechner wog über dreißig Tonnen und füllte einen ganzen Raum aus. Die Rechner der zweiten Generation aus den fünfziger Jahren waren schon etwas kleiner und schneller, denn die Daten wurden erstmals nicht mehr mittels Lochkarten, sondern Magnetbändern verarbeitet. Dieser Computer wurde im Gegensatz zum ENIAC nur noch mit 800 Transistorröhren betrieben. Da die Daten nun nicht mehr nur auf Lochkarten eingelesen wurden, lag es nahe, auch die Datenausgabe zu verändern.

⁹Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. Chancen und Gefahren für die kindliche Entwicklung. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbeck 1995. S. 13

Erstmals in der Geschichte des Computers wurde ein Bildschirm als Ausgabegerät verwendet, welcher fort an immer mehr an Bedeutung gewann. Die dritte Computergeneration beginnt 1965 mit der Erfindung des Mikro-Chips, der bis zu 12 Transistoren ersetzen konnte und eine weitere Miniaturisierung des Computers ermöglichte. Die Computer, mit denen wir derzeit arbeiten, zählen zur vierten Generation. Diese Rechner arbeiten neben den Mikro-Chips auch mit Mikroprozessoren, die ab 1971 von der Firma „Intel“ entwickelt worden sind. Mittlerweile gibt es sogar Computer, die mit mehreren Prozessoren parallel arbeiten. Allerdings werden diese Computer vornehmlich in Betrieben oder im Profibereich mit rechenintensiven Anwendungen eingesetzt (Grafikdesign, CAD oder rechnergestützte Simulationsmodelle).¹⁰

2.2 Entwicklung der Computerspiele

Das Computerspiel entwickelte sich gleichzeitig mit den Videospiele, doch sie basierten in den ersten Jahren nur auf Text. „Der Anfang von Computerspielen ist wohl in den 50er Jahren zu suchen, nachdem in der zweiten Computer-Generation der Bildschirm als Datenausgabegerät eingesetzt wurde.“¹¹

Die frühesten Angaben über ein Computerspiel, die in der zugrunde liegenden Literatur gefunden worden sind, deuten auf das Jahr 1951 hin. In diesem Jahr konstruierte F.C. William eine völlig neue Ausgabeeinheit in Form von mehreren Bildschirmen. Programmierer entwickelten für diesen Computer völlig neue Anwendungen und es wurden eine Reihe unterschiedlichster Spiele, wie zum Beispiel ein Schachspiel geschrieben.¹²

1958 entwarf Willy Higinbotham, US-Atombombenforscher, den Vorläufer aller Videospiele „Tennis for two“. Bei diesem Spiel handelte es sich um eine Art

¹⁰Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. Ernst Reinhardt Verlag, München, Basel, 1993. S. 21

¹¹ebd., S. 23

¹²Siehe: ebd., S. 23

elektronisches Tennisspiel, bei dem zwei Personen eine vereinfachte Art Tennis gegeneinander spielen konnten.

Die weitere Entwicklung war stark abhängig von technischen Fortschritt der Computertechnologie. So entstanden die ersten grafisch noch recht einfachen Computerspiele auf Großrechnern an amerikanischen Universitäten. Diese blieben jedoch nur einer kleinen Zahl von Studenten und Wissenschaftlern vorbehalten, wie etwa das Spiel "Spacewar" aus dem Jahre 1962.¹³

In den siebziger Jahren wurde, was Videospiele angeht, ein sehr großer Sprung nach vorne vollzogen. Anfang der siebziger Jahre bestand die Möglichkeit, an münzbetriebenen Spielautomaten Videospiele wie Pong, welches von Atari-Gründer Nolan Bushnell zusammen mit Ted Dabney entwickelt wurde, zu spielen. „Pong gilt als das erste Videospiele, das erfolgreich aus kommerziellen Gründen heraus hergestellt wurde.“¹⁴ Bushnell ließ zu dieser Zeit ungefähr 100.000 Pong-Automaten bauen und in Spielhallen aufstellen. Mitte der siebziger Jahre gab es sogar schon die ersten Videospielekonsolen für Heimanwender. „Mit der Umsetzung des sehr erfolgreichen Spielhallenspiels "Space Invaders" für den Atari 2600 kam 1979 der Durchbruch für die Heimkonsolen, die sich rasant zum Massenartikel entwickelten.“¹⁵

2.2.1 Das erste Computerspiel

Das erste offizielle Computerspiel wurde im Herbst 1962 von Steve Russell auf dem Rechner der „University of Utah“, USA, programmiert. Er gab ihm den wegweisenden Namen „Space War“. Inhalt des Spieles bilden zwei Raumschiffe, die in Form von zwei kleinen Dreiecken dargestellt werden.

¹³Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 26

¹⁴Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 10.12.2004): Geschichte der Videospiele. Online: http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele

¹⁵Matheboard (Stand: 15.11.2004): Online: Geschichte der Videospiele. http://www.matheboard.de/lexikon/Geschichte_der_Videospiele,definition.htm

Diese Raumschiffe konnten rotieren, beschleunigen, bremsen und andere gegnerische Raumfahrzeuge abschiessen. Zu diesem Zeitpunkt stellte „Space War“ das Optimum an Grafikleistung dar und war ausschliesslich zu Demonstrationszwecken programmiert worden. Aus diesem Grund war das Spiel anfangs nur einigen Mitarbeitern und Studenten der Universität vorbehalten.¹⁶

2.2.2 Die Videospieleautomaten

Bereits im Jahr 1972 bauten „Nolan Bushnell“ und „Ted Daney“ den ersten Videospieleautomaten, namens „Computer Space“. Allerdings wurde das Spiel von der Zielgruppe nicht anerkannt, da es viel zu kompliziert zu bedienen war. Noch im selben Jahr kam das Spiel „Pong“ auf den Markt, welches zum ersten grossen Erfolgsspiel der Videospiele-Hersteller wurde und sich zum Klassiker der Videospiele entwickelte. Acht Jahre später veröffentlichte die Firma „Midway“ das auch noch bei vielen heutigen Generationen beliebte Spiel „PacMan“, welches schnell an Popularität gewann. „PacMan“, dargestellt durch einen gelben Punkt, musste mittels eines Joysticks durch ein Labyrinth gesteuert werden, in dem er auf dem Boden verteilte Punkte und Energietabletten fressen musste. Durch die Energietabletten wurde er unsichtbar und konnte die Bewohner des Labyrinthes, die 4 kleinen Monster, fressen. Im Jahr 1982 wurde das Spiel dann erstmals als Heim-Videospiel von der Firma „Atari“ vertrieben, die zuvor die Lizenz von der Firma „Namco“ erhalten hatte.¹⁷ Nachdem sich dann immer mehr die Heim-Videospiele auf den Markt drängten, verloren die öffentlichen münzbetriebenen Videospieleautomaten ihren Reiz.

¹⁶Siehe: Sleeper, Jürgen (2004): Fachartikel: Wie alles begann.... Online: <http://kulturserver-nrw.de/home/mausblicke/modules.php?name=News&file=article&sid=200303038&topic=12&cat=12> (Stand: 15.11.2004)

¹⁷Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 64

2.2.3 Die Heim-Videospiele

Die erste Heim-Videospielkonsole mit dem Namen „Video Computer System 2600“, auch Atari 2600 genannt, kam 1976 auf den Markt. Diese Konsole erlaubte dem Nutzer erstmals das Austauschen von Spiel-Modulen. Schnell entwickelte sich dieses Gerät zum Marktführer und diente als Vorbild für weitere Heim-Videospielcomputer, wie beispielsweise dem „Videopac Computer“ von „Phillips“. Obwohl die Verkaufszahlen ab 1982 mit der Einführung der ersten Homecomputer¹⁸ stark zurückgingen, ließ sich das Nachfolgemodell des Atari 2600 zwischen 1983 und 1992 weltweit 35 Millionen Male verkaufen.¹⁹

2.3 Die Abspielgeräte

Die Entwicklung der Computerspiele ist eng verknüpft mit der allgemeinen Entwicklung der Computertechnik und der Software. Je schneller und leistungsfähiger die Computer bzw. die Spielkonsolen werden, desto komplexer entwickeln sich natürlich auch die Spiele.

Derzeit sind folgende Computerspiel-Systeme in Gebrauch:

- Spielkonsolen (z.B. Play-Station, X-Box, Gamecube)
- Hand-Holds (z.B. Gameboy, N-Gage)
- Personal-Computer

Viele dieser Systeme unterstützen auch das mittlerweile weit verbreitete Online-Gaming.

¹⁸Der Homecomputer ist ein kleiner Rechner, welcher ausschließlich für den Hausgebrauch bestimmt ist. Er ist preisgünstiger wie ein Personal-Computer aber für Anwendungen wie Textverarbeitung, Datenbanken etc. völlig ausreichend. Allerdings ist er durch die Preisentwicklung im Bereich der Computer fast völlig vom Markt verdrängt worden.

¹⁹Siehe: Dittler, Ulrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 30

2.3.1 Spielkonsolen

„Spielkonsolen sind speziell für einen Einsatzzweck entwickelte Computer.“²⁰

Sie werden an einem Fernsehgerät angeschlossen, d.h., sie erfordern keinen zusätzlichen Monitor, wie beispielsweise ein Personal-Computer und waren bis dahin nur zum „Spielen“ vorgesehen. Die neueren Geräte sind allerdings auch als MP3-, CD-, und DVD-Player sowie zum Surfen und Herunterladen von Spielsoftware, im Internet nutzbar. Die Konsolen bestehen im wesentlichen aus einem Prozessor, einer Grafikkarte und einem CD-/DVD-Laufwerk.

Der Vorteil von Spielkonsolen ist die einfache Bedienung, denn der Nutzer braucht einfach nur die CD, auf welcher sich das Spiel befindet, einzulegen. Im Gegensatz zum Computer entsteht für den Anwender kein Installationsaufwand und es wird kein weitreichendes technisches Verständnis abverlangt.

Technologisch gesehen sind die Spielkonsolen mittlerweile ebenso leistungsfähig wie die Personal-Computer.²¹

2.3.2 Hand-Holds (Tragbare Spielkonsolen)

Bei den Hand-Hold-Geräten handelt es sich um kleine tragbare Spielecomputer, die beim Spielen in der Hand gehalten werden. Sie sind oftmals nicht grösser als ein Taschenbuch und können netzunabhängig benutzt werden. Diese Spielecomputer werden auch als „Hand-Held-Game“ oder „Hand-Held“ bezeichnet.²² Die Firma „Nintendo“ führte im Spätsommer 1990 das erste portable Computerspiel namens „GameBoy“ ein. Dieser musste nicht an das Stromnetz angeschlossen werden, die Spannungsversorgung erfolgt mit Hilfe von Batterien. Ein Jahr später wurde die Firma mit einem Marktanteil von 15% der grösste Spielwarenanbieter in Deutschland. Der „GameBoy“ entwickelte sich

²⁰Dittler, Ulrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 27

²¹Siehe: Meyer, René (2004): G/C Guide. a. a. O., S. 26-28

²²Siehe: Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 221

rasant zum meist verkauften Hand-Held-Computerspiel der Welt.²³ „Der günstige Anschaffungspreis, die einfache Bedienung, die leicht verständlichen Spielideen und die universelle Verfügbarkeit machen diese Art der Videospiele attraktiv.“²⁴ Allerdings ist die Anschaffung von neuen Spielen kostenintensiv. Ein Spiel für den „GameBoy“ kostet je nach Alter des Spieles zwischen zwanzig und fünfzig Euro. „Die austauschbaren Spiele befinden sich [...] auf Steckmodulen und sind nicht kopierbar.“²⁵

2.3.3 Personal-Computer

Neben den Konsolenspielen gibt es eine riesige Auswahl an Computerspielen, die auf dem Personal-Computer gespielt werden. Die Software befindet sich auf dem wohl wichtigsten Trägermedium unserer Zeit, der CD bzw. der DVD.

Die Software wird mittels einer CD- oder DVD-ROM abgespielt oder direkt auf der Festplatte installiert. Der Vorteil der Personal-Computer gegenüber allen anderen zum Video- oder Computerspielen geeigneten Geräte ist, dass sich jeder Anwender einen Computer nach seinen persönlichen Bedürfnissen zusammensetzen kann, da die Personal-Computer nach der Modul-Bauweise konstruiert sind.²⁶ Als visuelles Ausgabegerät dient meistens der Computermonitor oder seltener eine 3D-Brille. Diese Technik hat sich trotz des niedrigen Marktpreises jedoch nicht durchsetzen können.

„Hat ein Anwender vor, seinen Computer hauptsächlich zum Spielen zu benutzen, so lässt sich die Bauweise des PC's mit wenigen technischen Ergänzungen bis zum Niveau der Videospiele-Automaten ausbauen.“²⁷

²³Siehe: Mayer, Werner P. / Seter, Georg (1994): Computer-Kids. Ravensburger Buchverlag, Otto Maier GmbH, Ravensburg 1994. S. 20

²⁴Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 183

²⁵Schell, Fred (Stand: 25.12.2004): Computerspiele. Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/schell_computerspiele/schell_computerspiele.html

²⁶Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 45

²⁷ebd., S. 45

2.3.4 Online-Gaming

Das Internet ist ein täglicher virtueller Spielplatz für Tausende von Nutzern jeglichen Alters. In den letzten Jahren hat sich der Online-Gaming Markt stark zu einem „Multiuser Online-Gaming“ Markt entwickelt. Zwar gibt es eine grosse Anzahl von Online-Spielen die alleine gespielt werden, wie zum Beispiel Kartenspiele, Casino-Spiele oder Puzzles, jedoch sind besonders die Spielergemeinschaften gefragt, bei denen zum Teil mehrere tausend User gleichzeitig in den virtuellen Spiel-Welten gegeneinander antreten. Inzwischen sind alle diejenigen Spiele onlinetauglich, welche man ebenso über ein Netzwerk spielen kann. Bei den Onlinespielern besonders beliebt sind Spiele wie „Starcraft“ oder „Counter-Strike“, also Strategiespiele und Ego-Shooter.

Die Onlinespiele bilden sich häufig um eine „Community“. Dabei handelt es sich um eine Gemeinschaft, in der über das Spiel diskutiert, Erfahrungen sowie Informationen ausgetauscht und Freundschaften zwischen den Nutzern geschlossen werden können.²⁸

Außerdem gibt es die sogenannten „Clans“. Dabei handelt es sich um virtuelle Spielergemeinschaften in Form einer Mannschaft, welche gegen andere Clans in einer Art Liga antreten. Dabei wird häufig um Preisgelder oder Sachpreise gespielt, die von namenhaften Firmen gesponsert werden. Trotz der wirtschaftlichen Interessen der Sponsoren steht in erster Linie der Spass an dem Spiel im Vordergrund.²⁹ „Deutschland ist mit 1,5 Millionen Online-Spielern der größte europäische Markt, dicht gefolgt von Frankreich. Der enorme Anstieg der

²⁸Siehe: Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 25.12.2004): Online-Community. Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Online-Community>

²⁹Siehe: Wikipedia: Die freie Enzyklopädie. (Stand: 25.12.2004): E-Sport. Online: [http://de.wikipedia.org/wiki/Clan_\(E-Sport\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Clan_(E-Sport))

Online-Spiele lässt sich auf den rasanten Ausbau der Breitbandzugänge [...] und einer Verbesserung der Spieltechnologie zurückführen.“³⁰

Die Anzahl der Breitbandinternetzugänge (z.B. DSL) hat sich in Deutschland innerhalb eines Jahres verdoppelt.³¹

2.4 Der Computerspiele-Markt

Der Computerspiele-Markt in Deutschland ist ein millionenschweres Geschäft. Neben der Filmbranche ist der Computer-/ Videospiele-Markt in den letzten Jahren zum umsatzstärksten Markt im Unterhaltungssektor herangewachsen.

In Deutschland wurden im letzten Jahr sechszwanzig Millionen PC-Spiele und sechzehn Millionen Konsolen-Spiele verkauft. Dennoch erzielten Konsolenspiele mit fünfhundertvierundsechzig Millionen Euro mehr Umsatz als PC-Spiele mit vierhundertdreizehn Millionen Euro. Das liegt zum einen im Unterschied der Preise für PC- und Konsolenspiele begründet, zum anderen unterliegen PC-Spiele einem erheblichen Preisverfall, denn ca. ein Jahr alte PC-Spiele werden schon für zehn bis zwanzig Euro angeboten.³²

Aber auch im Bereich der Konsolenspiele wird der Markt härter, weil es immer mehr Konkurrenz gibt. „Die Entwicklung des Computermarktes zeigt eine Konzentration auf Produkte mit hoher Qualität. Das gilt für die Hardware ebenso wie für die Software und damit auch für die Herstellung von Computerspielen.“³³ Wie viele Computer- und Videospiele heutzutage im Handel sind, ist aufgrund der Vielfalt und Unüberschaubarkeit des Marktes nicht genau festzustellen.

³⁰Verband der Unterhaltungssoftware e.V. (Stand: 8.11.2004): Computerspiele als Wirtschaftssektor. Online:

http://helliwood.mind.de/vud_home/SID/05c88d73407909b3f6351928c84612af/index.php?id=15

³¹Siehe: Verband der Unterhaltungssoftware e.V. (Stand: 8.11.2004): Computerspiele als Wirtschaftssektor. Online: a. a. O.

³²Siehe: Gretsche, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 153

³³Meyer, René (2004): G/C Guide. a. a. O., S. 18-19

Ausgegangen wird von etwa 10.000 Titeln und es kommen jedes Jahr ca. 1000 neue Computerspiele hinzu.³⁴

Der Marktführer in der Videospiele-Branche, also bei den an dem Fernseher anzuschließenden Spielkonsolen, ist die Firma „Sony“ mit ihrer „Playstation 1 & 2“. „Weltweit setzte Sony einhundert Millionen Exemplare ab.“³⁵ Bei den Handheld-Geräten ist aufgrund der sich immer weiter entwickelnden Grafik, der Vielfalt der Spiele und des neuen Farbdisplays immer noch der „GameBoy“ ein sehr gefragtes Gerät bei Kindern und Jugendlichen und somit auch „Topseller“ seiner Kategorie. „Seit 1989 hat sich das Spielgerät mehr als einhundert Millionen Mal verkauft.“³⁶

2.5 Die virtuellen Spiele der Zukunft

Künftig wird eine ganz neue Art von Computerspielen auf uns zukommen, was nicht nur an den sich stets verbessernden technischen Möglichkeiten, sondern auch an wirtschaftlichen Interessen der Softwarehersteller liegt.

„Computerspiele der Zukunft sollen nicht mehr nur die wirkliche Welt simulieren, sondern „echte“ zwischenmenschliche Interaktionen erzeugen: Dabei geht es um das komplexe Zusammenspiel zwischen der Spielkonzeption und der digitalen Architektur, das alle Dimensionen des Spiels repräsentieren muss, – die virtuelle, die physische und die soziale Ebene soll für eine neue und intensive Spielerfahrung modelliert werden.

Parallel dazu werden massenmarktaugliche Erkennungs- und Wiedergabemethoden durch RFID-Chips³⁷, potentialerkennende Spielbretter und USB-

³⁴Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 68

³⁵Meyer, René (2004): G/C Guide. a. a. O., S. 27

³⁶ebd., S. 28

³⁷RFID- Chips, (Radio Frequency Identification Devices) sind kleine Mikrochips, auf denen Daten gespeichert werden können. Diese Chips senden ihre Daten per Funksignal an einen Zentralcomputer.

Verbindungen zu herkömmlichen Computern getestet.“³⁸Ein weiteres Genre der nahen Zukunft werden Online-Spiele sein. Schon seit einigen Jahren sagt man ihnen den grossen Durchbruch voraus.³⁹

Es ist also zu erwarten, dass immer mehr Spiele dieser Art auf den Markt kommen werden, vor allem aber auch Multiuser-Online-Spiele. Ein Grund hierfür sind die in den letzten Jahren allgemein gesunkenen Internetzugangskosten, die immer schnelleren Verbindungen und der Reiz der Spiele gegen Kontrahenten anzutreten. In Amerika gilt ein Spiel, das nicht Multiuser tauglich ist, schon längst nicht mehr als erfolgreich.

2.6 Populäre Computerspiele im Überblick

Es gibt eine riesige Auswahl der verschiedensten Computerspiele. Selbst absolute Spielfreunde können sich nicht alle Titel merken. Dennoch gibt es eine Reihe von Spielen, die fast jedem Spieler zumindest vom Namen her ein Begriff sind. Spiele, die im Laufe der Jahre bei jungen und älteren Anwendern einen Kultstatus erreicht haben. Zu diesen Spielen gehören zum Beispiel die Titel: Day of the Tentacle, Monkey Island, Simon The Sorcerer, Baldur's Gate, Ultima, Doom, Warcraft, Die Siedler, Worms, Command & Conquer, Tomb Raider, Dune, Bubble Bobble, Unreal Tournament, Tetris, Quake, Sim City, Lemmings, Wing Commander sowie Wolfenstein 3D.

³⁸Fraunhofer Institut für Integrierte Publikations- und Informationssysteme (2004): Computerspiele der Zukunft: Unterhaltsame Kommunikation zwischen virtueller Welt und Wirklichkeit. Pressemitteilung. Darmstadt, 21.06.2004. Online: http://www.ipsi.fraunhofer.de/ipsi/press/press_releases/2004/040621_ambiente_best_paper_award.html (Stand: 28.10.2004)

³⁹Siehe: Meyer, René (2004). G/C Guide. a. a. O., S. 32

2.7 Fazit

Die Computerspiele, die in den ersten Jahren der Geschichte nur für eine kleine Gruppe auserwählter, hauptsächlich männlicher Spieler, attraktiv waren, haben sich zu einem wichtigen Unterhaltungsmedium unserer Gesellschaft entwickelt. Der ursprüngliche Computer, welcher damals als reine Rechenmaschine gebaut wurde, hat sich über viele Jahre hinweg zu einer Arbeitsstation und einem Spielcomputer herausgebildet. Einige der damaligen Geräte, wie zum Beispiel der Atari 2600, haben für viele Computer- und Videospielespieler auch heute noch einen ganz besonderen Status.

Obwohl die Spielkonsolen in der Anschaffung um ein Vielfaches günstiger als die Personal-Computer sind, greifen vor allem Jugendliche oftmals auf einen PC zurück. Das mag daran liegen, dass bisher bei Jugendlichen angesagte Spiele nicht als Konsolenspiele im Handel erhältlich waren oder zu einem späteren Zeitpunkt auf dem Computerspiele-Markt erschienen sind. Mit der vermehrten Verbreitung der Spielkonsolen stellt sich hier jedoch ein Trendwandel ein.

Eine Spielkonsole kostet etwa soviel wie eine recht gute Grafikkarte für den Personal-Computer und bietet vor allem jüngeren Spielern eine problemlose Bedienung. Die Spiele sind jedoch in der Anschaffung recht teuer, denn die Hersteller verdienen ihr Geld nicht mit dem Verkauf der Spielkonsolen, sondern durch den Vertrieb der Spiele. Technisch gesehen hält sich der Stand von Spielkonsolen und Personal-Computer ungefähr die Waage. Allerdings verbessert sich die Grafik bei den PCs durch schnellere Prozessoren, mehr Arbeitsspeicher und leistungsfähigeren Grafikkarten, permanent.

Der Computerspiele-Markt ist mittlerweile übersättigt, denn es kommen jedes Jahr Tausende neuer Spiele hinzu. Seit einiger Zeit werden auch Spiele auf dem Markt gebracht, die an erfolgreiche Hollywood Filme angelehnt sind wie z.B. „Indiana Jones“ oder „Spiderman“. Somit wird dem Spieler die Chance gegeben, seine

Heldenfigur aus dem entsprechenden Film eigenständig zu steuern und mit ihr spannende Abenteuer am Computer-Monitor zu erleben.

In Zukunft wird auch weiterhin eine große Anzahl von Spielen in den Regalen der Geschäfte stehen, einige neuere Erscheinungen werden sich zum Klassiker entwickeln, andere hingegen werden kaum Beachtung finden.

3. Computerspiele und ihre Typisierung

„Spiele lassen sich in verschiedene Genres unterteilen. Maßgeblich ist dabei nicht nur die Art des Spielens, sondern auch ihre Darstellung.“⁴⁰

In den achtziger Jahren, mit dem Beginn der ersten Computerspiel-Welle, tauchten vermehrt Versuche auf, Computerspiele zu klassifizieren. Die damaligen Unterteilungen können jedoch nicht einfach unverändert übernommen werden, da es heutzutage eine ganz andere Auswahl an Spielen gibt.⁴¹ „Immer häufiger trägt ein Spiel Elemente mehrerer Formen, ist ein Genre-Mix. Da die Kategorien in Teilbereichen ineinander übergehen, ist eine Abgrenzung ungenau - die ‚ideale‘ Genre-Einteilung gibt regelmäßig Anlass zur Diskussion“⁴²

Der Übersicht halber wurde jedoch versucht, die untersuchten Spiele in möglichst grobe Kategorien zu unterteilen.

3.1 Grundmuster der Computerspiele

Im Spiel sind wesentliche Handlungsmuster und Lebenshaltungen enthalten, die sich in das wirkliche Leben einbinden lassen. Die Spielfiguren und die damit verbundenen Spielhandlungen bieten dem Spieler Identifikationsmöglichkeiten und schaffen eine Verbindung zwischen der Spielwelt und der realen Welt.

Zu den Grundmustern im Einzelnen:

1. Erledigung

Das Erledigen von Aufgaben oder Aufträgen, wie es auch zu den täglichen Lebenserfahrungen von Kindern und Jugendlichen gehört, ist ein häufig zu findendes Muster in Actionspielen. Über das Spiel gewinnen sie Distanz zu diesem Muster und können selbst entscheiden, wie lange sie dieses

⁴⁰Meyer, René (2004): G/C Guide. a. a. O., S. 22

⁴¹Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 54

⁴²Meyer, René (2004): G/C Guide. a. a. O., S. 22

Spiel noch spielen möchten. Die während des Spielens gemachten Erfolgserlebnisse können reale Misserfolge ausgleichen.

2. Ordnung

Die Ordnung hilft dem Spielenden, sich in der doch recht komplexen Welt Strukturen zu schaffen und Sicherheit zu gewinnen. Das Muster der Ordnung findet man besonders in abstrakten Spielen wieder, in denen einzelne Teile in ein bestimmtes Ordnungsmuster gebracht werden müssen. Ein altes und sehr bekanntes Spiel dieser Art ist „Sokoban“, ein Puzzlespiel, bei dem der Spielende Steine in die richtige Position und Ebene bringen muss.

3. Kampf

Bei Kampfspielen können sich die Spielenden mit ihrem Spielpartner in geistigen und körperlichen Leistungen messen. Im Computerspiel geschieht dies über verschiedene Spiele, wie zum Beispiel den Sportspielen, Simulationen oder den Ego-Shootern. Allerdings ist hier zu erwähnen, dass der leistungsfähigste Spieler oft derjenige ist, der mit dem Spielgerät höhere Fingerfertigkeiten aufweisen kann.

4. Bereicherung

Die Bereicherung ist ebenfalls ein Muster unserer Gesellschaft. So wie im realen Leben der Besitz von viel Geld und Macht häufig eine grosse Rolle spielt, so kann der Spieler in fast allen Spielen seinen Besitz durch Punkte, Waffen, Lebensmittel oder bestimmten Zusatzfähigkeiten u. ä. vergrößern.

5. Prüfung und Bewährung

Die Elemente Prüfung und Bewährung sind meistens Handlungsmuster, welche in komplexeren Spielen, wie den Adventurespielen, zu finden sind. Wenn der Spieler eine Aufgabe oder Prüfung nicht besteht, wird er mit Spielabbruch „bestraft“ bzw. beginnt das Spiel erneut. Dieser Spielraum ist im realen Leben natürlich nicht immer gegeben. Im Spiel jedoch wird

dem Spieler die Chance geboten, mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten zu experimentieren.

6. Ziellauf

Der Mensch setzt sich im täglichen Leben Ziele, die er zu erreichen versucht. Im Spiel muss der Spielende über Hindernisse und Gefahren so schnell wie möglich an das Ziel kommen und dazu noch viel schneller als seine Kontrahenten sein.

7. Leistungsorientierung

Die Struktur der Computerspiele garantiert Erfolg, wenn der Spielende möglichst viele Punkte gesammelt oder den Mitspieler bzw. den „Computer“ besiegt hat. Dies kann motivierend auf das Leistungsvermögen in Schule, Ausbildung oder Beruf wirken.

Es existieren Computerspiele, in denen nur einzelne der zuvor beschriebenen Grundmuster wiederzufinden sind. Bei dem Spiel „Tetris“ ist beispielsweise nur das Prinzip der Ordnung spielbestimmend. In anderen Spielen hingegen sind gleich mehrere Muster zu finden. So findet man in Spielen wie „Ultima“ oder „Die Siedler“ beinahe alle oben genannten Grundmuster wieder.

Ein gutes und erfolgreiches Spiel zeichnet sich allerdings nicht dadurch aus, dass bei der Programmierung alle zur Verfügung stehenden, nachfolgenden Handlungsmuster eingebracht wurden.⁴³

⁴³Siehe: Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 108-110

3.2 Adventure

Der Spieltyp der Adventures (Abenteuerspiele) erschien 1979 zum ersten Mal auf dem Computerspiele-Markt. Damals waren es noch rein textbasierte Spiele. Heutzutage zeichnen sie sich durch eine sehr komplexe Grafik und Spielstruktur aus. Die Spielgeschichten setzen sich aus Szenefolgen zusammen, welche aufeinander aufbauen. Die Themen und die Inhalte dieser Spiele sind meistens Abenteuer-, Detektiv-, Comic-, Fantasy-, Science-fiction- und historische Geschichten. Bei diesem Spieltyp wird dem Spieler logisches und strategisches Denken, gutes Sprachvermögen, Experimentierfreudigkeit und Kombinationsfähigkeit abgefordert. Im Mittelpunkt dieser Spiele stehen lustige Inhalte und der Spaß am Spielen, seltener Kampf. Ziel ist es, verschiedene Aufgaben und Probleme zu lösen, Bewährungsproben zu überstehen und im Spiel voranzukommen. Dies geschieht meistens mit der Hilfe verschiedener Gegenstände, welche während des Spielverlaufes gefunden bzw. eingesammelt werden können.⁴⁴

3.3 Strategiespiele

Bei den Strategiespielen kommt es in erster Linie auf strategisches Denken und Logik an. Dabei versucht der Spielende das gewünschte Ziel mit möglichst wenigen Spielzügen zu erreichen.⁴⁵

„Anders als bei purer *Taktik* geht es nicht nur darum, den vorangegangenen Spielzug beziehungsweise den anschließend folgenden in seine Überlegungen einzubeziehen, sondern mehrere Spielzüge im voraus zu denken. Bei Strategiespielen gibt es keinen oder fast keinen Glücks- beziehungsweise Zufallsanteil.“⁴⁶

⁴⁴Siehe: Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 113

⁴⁵Siehe: ebd.

⁴⁶Wikipedia. Die freie Enzyklopädie (Stand: 25.12.2004) Strategiespiel. Online:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Strategiespiele>

Weil Strategiespiele nicht besonders aktionsreich sind und dem Spieler nicht besonders viel Spannung versprechen, werden sie nur von einem kleinen Kreis interessierter Spieler gespielt.⁴⁷

3.4 Sportspiele

Die Kategorie der Sportspiele ist gerade unter den jüngeren Computerspielern ein sehr beliebtes Genre. Dies lässt sich sicherlich darauf zurückführen, dass es viele Spiele dieser Form gibt, die zwei oder auch mehreren Nutzern das Spielen gleichzeitig ermöglichen. Der Markt bietet eine ganze Reihe an Sportspielen in den verschiedensten Disziplinen, wie zum Beispiel Skifahren, Fussball, Schwimmen, Tennis, Basketball etc. Auch hier gilt, der sportlichste Spieler ist derjenige, der den Joystick am schnellsten und präzisesten bedienen kann.⁴⁸

3.5 Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Eines der wohl bekanntesten Denk- und Geschicklichkeitsspiele ist das Spiel „Tetris“, bei dem kleine bunte Bausteine einen Schacht hinunterfallen. Diese Steine können nur während des Fallprozesses in die benötigte Richtung gewendet und bewegt werden. Ziel des Spiels ist es, die Steine lückenlos vom Boden aus übereinander zu stapeln. Sobald der Spieler eine Reihe oder aber auch mehrere Reihen lückenlos gebaut hat, verschwinden diese vom Bildschirm und er bekommt dafür Punkte auf seinem Punktekonto gut geschrieben. Denk- und Geschicklichkeitsspiele bestehen aus unterschiedlichen „Levels“ (Stufen), die es zu erreichen gilt. Schafft der Spieler dies nicht, muss er das Spiel erneut beginnen. Bei diesen Spielen wird dem Spieler Geschicklichkeit, räumliches Orientierungsvermögen, Einfallsreichtum sowie Kombinationsfähigkeit abverlangt.⁴⁹

⁴⁷Siehe: Gretsche, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 117

⁴⁸Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S. 57

⁴⁹Siehe: Gretsche, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 117-118

3.6 Rollenspiele

Das Rollenspiel ist den Adventurespielen sehr ähnlich, deshalb ist es oftmals schwierig, diese beiden Spielformen voneinander zu unterscheiden. „Typisch für Rollenspiele ist jedoch, dass sie in der Fantasywelt spielen, aber sie können auch Science-Fiction-Spiele sein oder historische Themen aufgreifen.“⁵⁰

Der Spieler hat die Möglichkeit sich seine Spielfigur, welche auch als „Charakter“ bezeichnet wird, wie z.B.: Magier, Hexer, Dieb, Elf etc. selbst zu erstellen.

Das heißt, der Spieler muss zu Beginn des Spieles das Aussehen, die Charaktereigenschaften sowie die technische Ausstattung seiner Spielfigur bestimmen.

Bei diesen Spielen sind besonders die Eigenschaften des Charakters maßgebend, denn der Spieler muss sich in das Spiel hineinversetzen. Zu den Klassikern unter den Rollenspielen zählen z.B. die Spiele „Ultima“, „Gothic“, sowie „Diablo“. ⁵¹. Der besondere Reiz an Rollenspielen besteht darin, die Charaktereigenschaften und die Fähigkeiten der Spielfigur zu verbessern.

Das Ziel ist es, möglichst schnell einen Stufenaufstieg des Charakters zu erreichen und somit neue und schwierigere Abenteuer anzunehmen und zu bewältigen.

3.7 Jump 'n' Run-Spiele

Sicherlich gehört „Supermario“ zu den bekanntesten Jump 'n' Run-Spielen aller Zeiten. Das Wort Jump 'n' Run kommt aus dem Englischen und bedeutet ins Deutsche übersetzt, „springen und rennen“. Noch vor einigen Jahren sah der Spieler seine Spielfigur ausschließlich von der Seite (2D Jump 'n' Run) und konnte entweder vor- oder zurücklaufen. Bei den neueren Spielen ist die Figur in einer dreidimensionalen Ansicht (3D Jump 'n' Run) in alle Richtungen zu steuern. Jump 'n' Runs sind meistens comicartige, lustige Spiele. Die verschiedenen „Levels“ sind mit unterschiedlichen Hintergrundgrafiken ausgestattet. Der Spieler

⁵⁰Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 114

⁵¹Siehe: ebd., S. 114

muss während des Spiels bestimmte Aufgaben erledigen. Den Gegnern muss durch springen, hüpfen, fliegen etc. ausgewichen werden. Dabei können während des Spieles eingesammelte Gegenstände zu Hilfe genommen werden, um das jeweilige Level schneller zu bezwingen.⁵² Insgesamt sind Jump 'n' Run-Spiele von der Bedienung relativ unkompliziert und eignen sich dadurch besonders gut für die Gruppe der jüngeren Spieler.

3.8 Simulationsspiele

„Computergesteuerte Simulationen werden schon seit langer Zeit professionell, beispielsweise zur Ausbildung von Piloten, verwendet.“⁵³

Aufgrund des umfangreichen Programmier- und Kostenaufwandes für diese Simulationen, haben sie sich über die Jahre hinweg zu einem gefragten Konsumartikel entwickelt.⁵⁴

„Herausragendes Merkmal der Simulationsspiele ist die besondere Betonung bzw. der Versuch des Realitätsbezuges. Es werden hierbei Aspekte der Wirklichkeit möglichst genau in ein spielbares Modell einbezogen. Für das Spiel werden ‚unwichtige‘ und ‚störende‘ Elemente ausgespart. Eine Simulation kann nie alle Eventualitäten, die in der Realität eintreten könnten, berücksichtigen. Außerdem liegen natürliche Grenzen der Darstellung (noch) in dem Medium Computer selbst begründet.“⁵⁵

Bei dieser Art von Spielen werden dem Spielenden die Konsequenzen des eigenen Handelns direkt vor Augen geführt. Simulationsspiele erfordern die Fähigkeit, abstrakt und komplex zu denken.⁵⁶ Oftmals setzen Simulationsspiele die Nutzer unter enormen Zeitdruck, da sie im Echtzeitmodus gespielt werden.

⁵²Siehe: Gretsche, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 113

⁵³Mayer, Werner P. / Seter Georg (1995): Computer-Kids. a. a. O., S. 53

⁵⁴Siehe: ebd.

⁵⁵Sleegers, Jürgen (2004): Fachartikel: Genreübersicht. Online: <http://kulturserver-nrw.de/home/mausblicke/modules.php?name=News&file=article&sid=200303039&topic=12&cat=12> (Stand: 4.11.2004)

⁵⁶Siehe: Gretsche, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 116

Im wesentlichen wird zwischen den nachfolgenden vier Gruppen von Simulationen unterschieden.

3.8.1 Fahrzeugsimulationen

Zu der Gruppe der Fahrzeugsimulationen werden zum Beispiel Flug- und Fahrsimulationen gezählt. Diese Simulationen sind aufgrund ihrer Komplexität und Wirklichkeitstreue besonders bei älteren Jugendlichen sehr beliebt. Bei den Flugsimulatoren handelt es sich meistens um Kampffjets, daher lassen sich diese Spiele auch den militärischen Simulationen zuordnen.

Neben der Steuerung der Maschine wird vom Spieler auch der Umgang mit Waffen in Gefechtssituationen abverlangt. Außer den Militärsimulationen existieren auch zivile Flugsimulatoren. Ein sehr bekannter Simulator ist der „MS Flight Simulator“, welcher so realistisch programmiert ist, dass er in den Vereinigten Staaten offiziell für die Ausbildung von Piloten eingesetzt wurde.⁵⁷

3.8.2 Wirtschaftssimulationen

„Eine andere Art von Simulatoren stellen die ‚Wirtschaftssimulationen‘ dar. Die meist recht komplexen Programme versetzen den Spieler in eine Rolle eines Kaufmannes und übertragen ihm die Aufgabe, beispielsweise durch den Ankauf und Verkauf von Gütern seine Position zu stärken.“⁵⁸ Diese Simulationsspiele werden auch als Planspiele bezeichnet. Die Spielthemen sind z.B. dem Sport, der Wirtschaft oder der Ökologie entnommen.⁵⁹ Das Ziel dieser Spielart ist z.B. Einkaufszentren, Vergnügungsparks, Autohäuser etc. aufzubauen, profitabel zu vermarkten und Umwelteinflüssen wie Erdbeben, Unwetter usw. oder Problemen wie zu hohem Verkehrsaufkommen, zu bewältigen.⁶⁰ Zu den beliebtesten Planspielen gehören „Sim City“ sowie „Theme Park“.

⁵⁷Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. a. a. O., S. 59

⁵⁸Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. a. a. O., S. 60

⁵⁹Siehe: Gretsche, Ulla /Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 115

⁶⁰Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. a. a. O., S. 60

3.8.3 Militärische und politische Simulationen

Militärische und politische Simulationen eröffnen dem Spieler die Gelegenheit, historische Schlachten, z.B. gegen Napoleons Truppen, nachzuspielen und deren Ausgang zu verändern.⁶¹ „Die Palette der militärischen Simulationen oder Kriegsspiele umfasst einen breiten Bereich, von einfachen Ballerspielen über die Simulationen [...] der Schlachten des amerikanischen Bürgerkrieges oder fiktive Gefechte wie in ‚Guadalcanal Campaign‘ – einem Spiel, das dem Spieler etwa dreihundert Entscheidungsmöglichkeiten bietet und durch diese Komplexität eine Spieldauer von mindestens fünfzig Stunden umfasst [...].“⁶²

Des Weiteren gibt es eine grosse Anzahl von Kriegsspielen wie z.B. „Desert Strike“, bei dem es darum geht, den Golfkrieg fortzusetzen, Giftangriffe auf die Gegner zu starten und mit „Scud-Raketen“ Städte zu bombardieren.⁶³

3.8.4 Brett- und Kartenspiele

„Die Brett- und Kartenspiele bilden die vierte und letzte Untergruppe der Simulationen. Hierunter fallen computergerechte Umsetzungen von Mühle, Dame, Skat und Monopoly ebenso wie die vielen verschiedenen Versionen von Schach, Memory oder die unterschiedlichen Poker Varianten [...].“⁶⁴

3.9 3D-Shooter

3D-Shooter werden auch als Ego-Shooter oder als First-Person-Shooter bezeichnet. Das Wort Ego-Shooter lässt sich aus dem Lateinischen ableiten (lat. *ego* = Ich; engl. *shooter* = Schütze). Dieses Genre wurde von der Firma „id Software“ aus Texas geprägt. „Id Software“ ist verantwortlich für die Spiele

⁶¹Siehe: Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. a. a. O., S. 60

⁶²ebd.

⁶³Siehe: ebd.

⁶⁴ebd.

„Wolfenstein 3D“, welcher der erste 3D-Shooter auf dem Computerspiele-Markt war, „Doom“ sowie „Quake“ etc.⁶⁵

Bei dieser Art von Computerspielen geht es in erster Linie um die Darstellung der virtuellen Spielwelt bzw. der Spielfigur aus der Sicht des Spielers (First-Person Ansicht). Diese Kameraperspektive ist besonders faszinierend, da der Spieler selbst die Position der Spielfigur einnimmt, anstatt sie von außen zu steuern. Meistens ist die Spielfigur gar nicht zu sehen, sondern nur ihre Arme und die Waffen, die sie bei sich trägt. Der wesentliche Spielinhalt der Ego-Shooter ist das reaktionsschnelle Abschießen von virtuellen Gegnern, denn es geht hauptsächlich darum, die Gegner zu bekämpfen, ihnen auszuweichen und sie unschädlich zu machen. In den meisten Fällen verfügen diese Spiele über einen Multiplayer-Modus, der es ermöglicht, gegen andere menschliche Spieler über das Netzwerk oder über das Internet zu spielen. Eine Vielzahl dieser Spiele wurde als jugendgefährdend eingestuft und von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert.⁶⁶

3.10 MUDs (Multi-User-Dungeons)

Das Wort „MUD“ kommt aus dem englischen und steht für „Multi-User Dungeon“ oder auch „Multi-User Dimension“. Die „MUDs“ sind vor allem bei den über zwanzigjährigen Spielern sehr beliebt.

Ein „MUD“ ist ein virtueller Raum, in den sich Spieler aus der ganzen Welt über das Internet einloggen können. „Diese Art der Spiele ist fast so alt wie das World Wide Web⁶⁷ selbst. Das erste „MUD“ ging bereits 1979 von der „Universität Essex“ aus online.

⁶⁵Dobrovka, Peter, J. / Mühlbacher, Daniel / Brauer, Jörg (Hrsg.)(2000): Computerspiele. a. a. O., S. 17

⁶⁶Siehe: Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 4.11.2004) Ego-Shooter.
Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>

⁶⁷Die englische Bezeichnung World Wide Web oder auch kurz gesprochen WWW steht im Deutschen für Weltweites Netz.

Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur, deren Charakter er mit der Zeit, mit dem Ausbau seiner Fähig- und Fertigkeiten, den Erfahrungen, welche er auf seinen „Abenteuern“ sammelt, immer weiter ausbildet. Denn nur mit einem starken Charakter besitzt der Spieler die Möglichkeit, sich in der virtuellen Welt erfolgreich gegen Kontrahenten zu verteidigen.⁶⁸

3.11 Edutainment–Software

Auf dem allzu überfüllten Markt sind Produkte entwickelt worden, die unterhaltsam aber auch zugleich lehrreich sein sollen. Hierbei spricht man von der Edutainment-Software bzw. von Lernsoftware. Das Wort Edutainment setzt sich zusammen aus dem Begriff, Education (Erziehung) und Entertainment (Unterhaltung).⁶⁹ „Spiele mit dem ausdrücklichen Ziel, Wissen zu vermitteln oder Fähigkeiten zu trainieren, sogenannte Lernspiele, gibt es für die verschiedensten Bereiche.“⁷⁰ So gibt es Vokabelabfragen für die unterschiedlichsten Sprachen sowie Sprachlehr-Software und Programme für Deutsch, Physik, Geschichte, Technik usw. Neben den Lernspielen für die Schule gibt es auch Software für den Kindergarten, wodurch Kinder im Vorschulalter zum Beispiel das Zählen lernen sollen oder das Unterscheiden der verschiedensten Farben.

„Durch Lernspiele mit Fehlerkorrektur- und Hilfefunktionen soll das Lernen erleichtert werden. Edutainment macht einen Großteil der Software für Kinder aus. Oft ähneln diese Angebote auch einer Art Abenteuerspiel: hier bekommt der Spieler z.B. durch das Lösen von Rätseln spezielle Wissensgebiete vermittelt.

⁶⁸Sleegers, Jürgen (2004): Fachartikel: Genreübersicht. Online: a. a. O.

⁶⁹Siehe: Werth-Lammertz, Gaby. (Stand:23.11.2004): Chancen und Risiken der Neuen Medien für Kinder und Jugendliche. Kinderschutz im Internet, Computerkurse, computergestützte Nachhilfe. Online: http://www.bkjpp.de/nm_megakids.htm

⁷⁰Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. a. a. O., S. 61

Der spielerische Charakter dieser Programme sorgt für eine hohe Motivation. Eltern wie Kinder sind von der Idee begeistert, die Schulnoten quasi durch das Spielen am Computer zu verbessern.⁷¹

3.12 Sonderformen von Computerspielen

Neben den zuvor genannten Haupttypen gibt es noch einige Sonderformen von Computerspielen. Diese Spiele lassen sich nicht in die zuvor erwähnten Kategorien einteilen. Einzelheiten hierzu werden in den nachfolgenden vier Punkten ausführlicher behandelt.

3.12.1 Pädagogische Spiele

Diese Spiele, die auch als „Pädware“ bezeichnet werden, können oftmals grafisch nicht mit den kommerziell vermarkteten Spielen mithalten, da es sich in der Regel um eine relativ einfach programmierte Grafik handelt.

„Pädagogische Spiele versuchen, den Spaß an Computerspielen für die Vermittlung allgemeiner pädagogischer Inhalte zu nutzen.“⁷² Themen wie Aids, Rechtsradikalismus, Armut oder Obdachlosigkeit etc. werden anhand des Computerspieles thematisiert.⁷³

3.12.2 Nazistische Spiele

Nationalsozialistische Spiele sind meistens grafisch schlecht animierte und von Rechtschreibfehlern übersäte primitive Frage- und Antwortspiele (Multiple-

⁷¹Hoppsala. (Stand: 20.10.2004): Computerspiele- Ein Überblick. Online:

<http://www.hoppsala.de/index.php?menueID=33&contentID=86>

⁷²Schell, Fred (Stand: 12.11.2004): Computerspiele. Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/schell_computerspiele/schell_computerspiele.html

⁷³Siehe: ebd.

Choice-Verfahren) im Nazi-Jargon. Kinder und Jugendliche gelangen an solche Spiele meistens über das Internet oder über Raubkopien⁷⁴.

Zum Beispiel gibt es Wirtschaftssimulationen, in denen es darum geht, das „Nationalsozialistische Reich“ zu vergrößern oder ganz einfache Actionspiele, in denen der Spieler Rollen als KZ-Wärter oder Soldat übernimmt. Im Spiel „KZ-Manager“ z.B., besteht die Aufgabe darin, verschiedene Verbrechen und Menschenrechtsverletzungen zu begehen. Der Spieler hat den Auftrag Konzentrationslager zu bauen, Gaskammern zu installieren und „Türken“ oder „Juden“ darin zu vergasen. Werden diese Verbrechen erfolgreich ausgeführt, so steigt der Spieler mit seiner Spielfigur, auf der „Karriereleiter“ vom einfachen KZ-Wächter bis hin zum KZ-Chef, in die nächst höhere Spielklasse auf⁷⁵

3.12.3 Pornographische Spiele

„Bei den Porno-Spielen, die heute Filmqualität haben, geht es meist darum, durch das Lösen von Aufgaben Frauen zum Striptease zu bewegen, die Darbietung sexueller Handlungen zu erreichen oder als Akteur in pornografische Darbietungen manipulierend einzugreifen.“⁷⁶

Die Spielenden werden in das Spiel einbezogen, indem sie beispielsweise einen Joystick so schnell wie möglich hin und her bewegen müssen, um einen virtuellen Geschlechtsakt zu simulieren. Des Weiteren gibt es auch Programme, die sexuelle Perversionen, wie z.B. Sodomie beinhalten können.⁷⁷

⁷⁴Unter einer Raubkopie versteht man jede Art der illegalen Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Software. Jeder der Softwarekopien an Freunde weitergibt, auf dem Schulhof Spiele tauscht oder verkauft, verstößt gegen das Urheberrecht.

⁷⁵Siehe: Mayer Werner P. / Seter, Georg (1995): Computer-Kids. a. a. O., S. 20

⁷⁶Schell, Fred (Stand: 12.11.2004): Computerspiele. Online: a. a. O.

⁷⁷Siehe: Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 120

3.12.4 Infotainment

Interessiert sich jemand besonders für Kulturen, Dinosaurier, Film, Astronomie oder Politik etc., ist die Infotainment-Software eine gute und angemessene Möglichkeit, sich über diese Themen umfassend zu informieren. Mittlerweile ist der Infotainmentbereich sehr stark im kommen, es gibt inzwischen ein sehr vielfältiges und umfangreiches Softwareangebot. Diese Multimedia-Produkte sind durch Filme, Texte, Fotos, Musik oder Sprache für den Benutzer ansprechend und unterhaltsam gestaltet. Die Software richtet sich an alle Altersgruppen und bietet eine gute Möglichkeit, den Computer unter anderen zum „Lernen“ einzusetzen.⁷⁸

3.13 Fazit

„Die Reise durch die Landschaft der Videospiele hat gezeigt, dass hier ein Medium entstanden ist, das sowohl Bezug nimmt auf die Vergangenheit und die kulturelle Tradition der Menschheit als auch auf aktuelle Probleme und Konflikte der Gesellschaft, in der sie entstanden sind“⁷⁹

Die in diesem Kapitel aufgestellte Unterteilung in diverse Spielgenres verdeutlicht, dass es eine Vielzahl von Möglichkeiten gibt, sich spielerisch am Computer die Zeit zu vertreiben. Je nach Genre können einige Spiele ohne Bedenken gespielt werden, andere hingegen (z.B. Nationalsozialistische Spiele oder pornografische Spiele) sollten Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden.

⁷⁸Siehe: Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (1996): Edutainment- Software zwischen Spielen und Lernen. In: Bundeszentrale für Politische Bildung (Hrsg.) Computerspiele auf dem Prüfstand 50-57. Bonn, 1996

⁷⁹Wolfgang Fehr / Jürgen Fritz (1993): Videospiele und ihre Typisierung. In: Computerspiele - Bunte Welt im grauen Alltag 1993/93, Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn S. 88

Neben den genannten Genres gibt es eine gewisse Anzahl von Spielen, in denen sich Kombinationen aus den verschiedensten Spielformen finden lassen.

Aus diesem Grund ist es oftmals schwierig, Computerspiele in verschiedene Kategorien einzuteilen. Mit diesen Spielen versuchen die Softwarehersteller, eine noch größere Anzahl von Spielern zu erreichen und diese natürlich zum Kaufen zu bewegen. Sicherlich könnte eine noch feinere Unterteilung bezüglich der Spielesoftware aufgestellt werden, allerdings würde der Computerspiele-Markt dadurch nur noch unübersichtlicher.

4. Faszination Computerspiel – Zugang und Nutzung von Kindern und Jugendlichen

4.1 Zugangsmöglichkeiten

Durch die Weiterentwicklung der Datenträger sowie des Internets bestehen unterschiedliche Möglichkeiten, Zugang zu der Spielsoftware zu gewinnen. Sehr beliebt ist das Tauschen und Verkaufen von gebrannten CDs auf dem Schulgelände, das Downloaden über Internet-Tauschbörsen wie „Overnet“, „Kazaa“ etc., sowie das Bestellen im Internet. Die verschiedenen Anschaffungsmöglichkeiten werden anhand der nachfolgenden drei Punkte verdeutlicht.

4.1.1 Raubkopien - erster Schritt in die Kriminalität

Zwar haben Kinder und Jugendliche eine hohe Kaufkraft, aber Computer sind und bleiben, trotz der ständig fallenden Preise, ein teures Hobby. Viele der Kinder und Jugendlichen finanzieren ihr Hobby Computer ausschließlich durch ihr Taschengeld. Aber völlig unanhängig davon wieviel Geld ihnen zur Verfügung steht, ist und bleibt das Raubkopieren attraktiv für sie.⁸⁰

„Die Zahlen sind erschreckend: Laut einer Studie der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) wurden im letzten Jahr alleine in Deutschland rund 54 Millionen Datenträger (CD-R/CD-RW) zum Kopieren von Computer- und Videospielen verwendet. Das entspricht einer ‚Tagesleistung‘ von ungefähr 148.000 Stück beziehungsweise einer Stundenproduktion von etwa 6.500 illegalen Kopien.“⁸¹

⁸⁰Siehe: Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O. S. 146

⁸¹Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (Stand: 8.11.2004) Den Schaden trägt die ganze Gesellschaft. Online:

http://helliwood.mind.de/vud_home/SID/c11bcd9b556d339675aae65883fd5404/index.php?id=19

Hermann Achilles, Geschäftsführer des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V., schätzt „dass durch den Erwerb von Raubkopien eine Kaufkraft von dreihundert bis dreihundertfünfzig Millionen Euro abgeschöpft wird.“⁸² Sicherlich ist der Reiz des Kopierens gross, allerdings auch nicht ganz unproblematisch, da Computerspiele urheberrechtlich geschützt sind. Jeder, der Software zum Tauschen, Verkaufen oder Verschenken kopiert, verstößt gegen geltendes Recht und muss mit Konsequenzen des eigenen Handelns rechnen.⁸³

4.1.2 Online-Bestellung von Computerspielen

Alle Händler sind gesetzlich dazu verpflichtet, sich vor dem Verkauf eines Computerspieles an Kinder oder Jugendliche davon zu überzeugen, dass der Käufer das auf dem Prüfsiegel der USK entsprechende Alter besitzt. Ist dies nicht der Fall, so darf der Händler die Software nicht aushändigen. Viele Online-Versandhändler bieten über das Internet Computerspiele und Software an. Erstaunlicherweise bleiben diese aber von der Kontrollpflicht weitgehend ausgenommen.

Wer auf diese Art und Weise ein Spiel bestellt, kann sechzehn, zwölf oder sogar nur acht Jahre alt sein, denn es lässt sich kaum kontrollieren. Nur wenn Software mit "Keine Jugendfreigabe" (ab 18 Jahren) eingestuft ist oder sie noch nicht in Hinblick auf die Altersempfehlung geprüft wurde, muss der Händler einen Altersnachweis vom Kunden verlangen.

Allerdings kann auch z.B. durch die Eingabe der Personalausweisnummer nicht sichergestellt werden, in welchem Alter sich der Kunde wirklich befindet.

Der Gesetzgeber geht davon aus, dass die Hürden der Bezahlung und Lieferung gross genug sind, so dass die Eltern rechtzeitig bemerken, was das Kind oder der Jugendliche im Internet bestellt hat.

⁸²Meyer, René (2004). G/C Guide. a. a. O. S. 31

⁸³Siehe: Gretsche, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. a. a. O., S. 146

4.1.3 Internettauschbörsen

Das Herunterladen von Spielen, Musik, Programmen etc. ist mit der Erhöhung der Datenübertragungskapazitäten rapide angewachsen. Das Internet bietet dem Nutzer eine ganze Reihe von illegalen Tauschbörsen, wie „Overnet“ oder „Kazza“, etc. Dadurch haben Kinder und Jugendliche zu jeder Art von Software, auch zu nazistischen- und pornographischen Spielen, Zugang. Durch diese Art der Beschaffung können die gesetzlichen Altersbeschränkungen problemlos übergangen werden.

Der Download über Tauschbörsen findet beinahe völlig anonym statt. Der Anwender muss weder seinen Namen angeben, noch Alters- oder Adressangaben machen. Es reicht, sich über einen erfundenen Namen, den „Usernamen“ und ein Passwort einzuloggen. Jedoch ist die IP-Adresse⁸⁴ des Softwarepiraten für andere Nutzer sichtbar, natürlich auch für die Ordnungsbehörden, welche diese Vergehen seit einiger Zeit strafrechtlich verfolgen.

Um Zugang zu illegaler Software zu bekommen muss ein kleines Programm, welches als „Filesharingtool“ bezeichnet wird, heruntergeladen und auf den Rechner installiert werden. Durch die Eingabe bestimmter Suchbegriffe, z.B. den Namen des Spieles, listet dieses Programm dann alle im „Filesharing-Netz“ vorhandenen Datenquellen auf. Der Anwender braucht dann nur einige Zeit warten bis die Software auf seinem Rechner gespeichert wurde, kann diese dann brennen und installieren.

4. 2 Die Stellung der Computerspiele in der Freizeit

Computerspiele nehmen heutzutage zwar einen großen und selbstverständlichen Teil der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ein, aber gegenüber dem Medium Nummer Eins, dem Fernsehen, belegen sie in der Freizeitstellung nur den

⁸⁴Jedem vernetzten Computer wird eine eindeutige Nummer zugewiesen, durch welche er eindeutig zu identifizieren ist. Diese IP-Nummer besteht aus 4 Zahlen (je zwischen 1 und 255), die durch einen Punkt getrennt werden (z.B.: 192.168.100.1).

zweiten Platz der am häufigst genutzten Medien. Dennoch weisen Computerspiele eine sehr wichtige Stellung in der Freizeit von Kindern und Jugendlichen auf. Dies gilt insbesondere für die Gruppe der männlichen Spieler. Welches Spielgenre gewählt wird, hängt oftmals von dem Interesse der Spieler ab. Beschäftigt sich ein Mädchen z.B. häufig mit Barbiepuppen oder Pferden, so wird es sicherlich auf ein Spiel zurückgreifen, welches an diese Inhalte angelehnt ist.

4.3 Anlässe des Spielens am Bildschirm

Computer werden von Kindern und Jugendlichen vorwiegend als Unterhaltungsmedium genutzt. Es bereitet ihnen Freude am Computer zu spielen, neue Spielesoftware oder auch Programme selbständig zu entdecken. Der persönliche Zeitvertreib, z.B. bei schlechtem Wetter, wenn der Freund noch nicht zu Besuch ist oder keine Zeit hat, ist für viele Kinder und Jugendliche ein Anlass, sich am Computer zu beschäftigen. Das bedeutet, dass der Computer für Kinder und Jugendliche in diesem Fall die Funktion eines Ersatzpartners einnimmt. Ein weiterer Punkt ist das freundschaftliche Spielen zusammen mit Gleichgesinnten. Durch das gemeinschaftliche Spiel wird ihnen die Möglichkeit geboten, Kräfte zu messen, Spielfortschritte zu überprüfen und diese in der Gruppe deutlich zu machen. Des Weiteren können die Spieler Hilfestellung bei schwierigen Aufgaben einfordern, gemeinsam Lösungen für auftretende Probleme finden, sich während des Spielens unterhalten sowie das Zusammensein mit den Freunden genießen.⁸⁵ Für viele Spieler ist das Spielen am PC auch zugleich eine Flucht aus dem Alltag. „Wer im realen Leben nicht zurecht kommt, wer seine Wünsche und Sehnsüchte weder ausleben kann, weil er überall auf Gebote und Verbote stößt, wer sich nicht anpassen kann oder will, weil er die Anstrengung scheut, für den bietet sich die Flucht in die simulierte Welt geradezu an.“⁸⁶

⁸⁵Siehe: Fromme, Johannes / Meder, Norbert / Vollmer, Nikolaus (2000): Computerspiele in der Kinderkultur. Virtuelle Welten I. Leske + Budrich, Opladen 2000. S. 48

⁸⁶Mayer, Werner P. / Seter, Georg (1994): Computer-Kids. a. a. O., S. 70

4.4 Was Computerspieler fasziniert und motiviert

Seit langem schon üben Computerspiele auf viele Kinder und Jugendliche eine große Anziehungskraft aus. Den meisten Erwachsenen fehlt es jedoch an eigener Spielerfahrung. Aus diesem Grund können sie die Faszination der Computerspiele oftmals nicht nachvollziehen.

Natürlich spielen Kinder und Jugendliche in erster Linie gerne am Computer, weil es ihnen, wie unter Punkt 4.3 bereits ausgesprochen, Spaß bereitet. Aber warum sind Computerspiele so beliebt, was genau macht die Faszination der Spiele aus? Ein wesentlicher Faktor, warum Computerspiele eine hohe Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche ausüben, ist das Streben nach Erfolg, Spielkontrolle und Leistung.⁸⁷ Computerspiele faszinieren, weil die Kinder und Jugendlichen während des Spielens positive Gefühle erleben, denn das Spiel sorgt bei dem Spielenden für Emotionen, wie: Freude, Vergnügen etc., außerdem schafft das Spiel Distanz zum realen Leben. In der virtuellen Welt öffnet sich den Spielern die Gelegenheit, abzuschalten und sich von den Problemen des Alltags abzulenken.⁸⁸

Ausgangspunkt für die Faszinationskraft der Computerspiele sind die primären Motivationsquellen (siehe Abb. 1), damit sind die Spielanlässe des Spieler, wie Wut ablassen, Stressabbau, Langeweile etc. gemeint. Liegt eine sehr hohe primäre Motivation vor, so wird schnell zu den auf dem Markt verfügbaren Computerspielen gegriffen. Welches Spielgenre dann bevorzugt wird, hängt von den primären Aufforderungsreizen des Spiels ab. Dieser Reiz wird durch bekannte

⁸⁷Siehe: Fritz, Jürgen / Misek-Schneider, Karla (1995): Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, J. (Hrsg.). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag Weinheim und München 1995. S. 118-125

⁸⁸Siehe: Fritz, Jürgen / Wegge, Jürgen / Wagner, Volker / Gregarek, Silvia / Trudewind, Clemens (1995): Faszination, Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Ergebnisse und offene Fragen. S. 238-243 In: Fritz, J. (Hrsg.). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag Weinheim und München 1995. S. 238

Motive aus den Medien erhöht. Die entsprechenden Reize werden dem Spieler häufig schon im Voraus suggeriert. Sobald der Aufforderungsreiz hoch genug ist, kommt es zu primären Spielhandlungen. Hierbei handelt es sich um eine Testphase, in welcher sich der Spieler für einige Zeit auf das Spiel einlässt. So wird ihm die Chance geboten festzustellen, ob das Spiel seinen Anforderungen genügt. Im weiteren Spielverlauf erfährt er, auf was er sich eingelassen hat. In der nächsten Phase wird der Spieler mit den sekundären Aufforderungsreizen konfrontiert. An diesem Punkt stellt sich heraus, ob ihm das Spiel liegt, er problemlos mit der Bedienung seiner Spielfigur zurecht kommt und ob er dem Spielverlauf Folge leisten kann. Wenn der Spieler dem Spielablauf nicht Folge leisten kann und die Bedienungsanleitung zur Hilfe nehmen muss, kann es an dieser Stelle zum Spielabbruch kommen. Der Spieler fühlt sich gegebenenfalls überfordert und wird hierdurch demotiviert.

Wenn der sekundäre Aufforderungsreiz (siehe Abb.1) des jeweiligen Spielers entsprechend hoch ist, stellen sich die sekundären Spielhandlungen ein. Er strengt sich während des Spielens an, ist konzentriert, erträgt Stress und entwickelt Misserfolgsresistenz.⁸⁹

„Durch Aufforderungsreize und Spielhandlungen rückt immer stärker der wesentliche Faktor der Bildschirmspiele ins Blickfeld: Leistung, Erfolg und Spielkontrolle. Die sekundären Spielhandlungen dienen genau diesem Ziel. Verwoben mit den Motivstrukturen des Spielers entwickelt sich daraus der ‚primäre Spielreiz‘[...]. Dies ist unmittelbar an die Kontrolle des Spiels gebunden. Das Spiel entwickelt seine Spannung und Dynamik aus der (offenen) Frage, ob es mir gelingt, durch meine Spielhandlungen das Spiel unter meine Kontrolle zu bringen.“⁹⁰

⁸⁹Siehe: Fritz, Jürgen / Misk-Schneider, Karla (1995): Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen . In: Fritz, Jürgen (1995): Warum Computerspiele faszinieren. a. a. O., S. 120-121

⁹⁰ebd., S. 121

Bei einigen Spielern entwickelt sich zudem auch der sozial-emotionale Spielreiz. Das heisst, dass die Spieler die empfundenen Gefühle nach aussen hin zeigen und diese auch ausleben, Spass während des Spielens zu haben etc. Gelingt es dem Spieler nicht, das Spiel zu beherrschen, kommt es zu negativ-emotionalen Spielfolgen, wie zum Beispiel: Wut, Gefühle des Versagens, Frustration. Diese Symptome können zum Spielabbruch bzw. dazu führen, dass die sekundären Spielhandlungen intensiviert werden.

Der Spieler konzentriert sich während des Spielens intensiver, wirkt angestregter, entwickelt die Fähigkeit, den auf ihn einwirkenden Stress zu ertragen. Wenn der Spieler Fortschritte während des Spielens erfahren hat und er die Kontrolle über das Spiel ausübt, ist mit positiven-emotionalen Spielfolgen, wie Spielspass, sich einstellende Erfolgsgefühle usw. zu rechnen. Ist dies der Fall, so steigt der Spielreiz und es kommt in der Regel nicht zum Spielabbruch, es sei denn, das Spiel bietet dem Spieler keine neuen Herausforderungen.⁹¹

„Die Steigerung des Spielreizes verbindet sich [...] mit einer Intensivierung der sekundären Spielhandlungen: Die Spieler verschmelzen mit dem Spiel, sie gehen auf in der Spieltätigkeit, [...] haben Schwierigkeiten aufzuhören und ‚vergessen‘ die Welt.“⁹²

⁹¹Siehe: Fritz, Jürgen / Miesek-Schneider, Karla (1995): Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen . In: Fritz, Jürgen (1995): Warum Computerspiele faszinieren a. a. O., S. 121

⁹²ebd.

4.4.1 Macht

Besonders in wettbewerbsorientierten Spielen dreht sich alles um Macht. Beim Basketballspiel geht es zum Beispiel darum, ob der Spieler die Fähigkeit besitzt, den Ball in den Korb zu werfen. Während des Spielens werden alle Kräfte und Fähigkeiten gebündelt, woraus dann die eigentliche Macht entsteht.

Die Stärke wird dadurch definiert, die gegnerische Mannschaft besiegen zu können. Das Reizvolle liegt darin, dass der Spieler zu Beginn des Spiels noch nicht weiß, ob er der machtvollere Spieler sein wird oder nicht. Aber auch Gefühle der unzureichenden Macht gehören zu den Erfahrungen des Spielens. Computerspiele bieten Spielräume, in denen der Spieler Macht entwickeln kann oder sich der gegnerischen Macht behaupten muss.⁹⁴

4.4.2 Herrschaft

Bei Computerspielen gilt es das Spiel zu beherrschen, damit ist gemeint, das Spiel zu durchschauen und angemessene Handlungsmuster zu entwickeln.

Das Computerspiel fordert dem Spieler in erheblichem Maße ungebrochene Konzentrationsleistungen ab, durch die ihm die Kontrolle des Spiels und damit verbunden auch die des Erfolges möglich gemacht werden. Kontrolliert ein Spieler das Spiel, übt er somit Herrschaft aus.⁹⁵ Zum Beispiel unterliegen in Programmen, in denen der Spieler in die Rolle eines Akteurs innerhalb der virtuellen Spielwelt schlüpft, diese der Macht des Spielenden.

⁹⁴Siehe: Fritz, Jürgen (2003): Warum eigentlich spielt jemand am Computer? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.). Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn 2003. S. 10-11

⁹⁵Siehe: Fritz, Jürgen. (2003): Gefühle und Computerspiel
In: Bundeszentrale für Politische Bildung (2003): Search&Play Plus (CD-Rom). Interaktive Datenbank für Computerspiele. Update I/2003. Bundeszentrale für Politische Bildung, Koordinationsstelle Medienpädagogik, Fachbereich Multimedia/IT (Hrsg.) Bonn 2003

4.4.3 Kontrolle

Die Kontrolle des Spieles steht nach Jürgen Fritz, Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik an der Fachhochschule Köln sowie Leiter des Forschungsschwerpunktes „Wirkung virtueller Welten“, Untersuchungsergebnissen eindeutig im Mittelpunkt der Spielmotivation.

„Das Gefühl, ein Spiel kontrollieren zu können, ist insbesondere für Kinder so stimulierend, dass sie immer wieder zu den Spielen greifen, in denen sie Erfolg hatten[...].“⁹⁶ Aber nicht nur für Kinder ist der Kontrollpunkt spielbestimmend, sondern auch für Jugendliche und für die Gruppe der Vielspieler. Kann der Spielverlauf nicht unter Kontrolle gebracht werden, kommt es in der Regel zum Spielabbruch. Dabei ist zum Teil mit starken Wutreaktionen zu rechnen.⁹⁷

Hierzu ein Zitat aus einem Interview, welches Jürgen Fritz im Rahmen seiner Forschung mit einem siebzehnjährigen jugendlichen Jungen geführt hat:

„Ich weiß auch nicht, irgendwie habe ich da teilweise einen Ausflipper, dass ich dann, was ich weiß, wenn irgend was nicht geht, dann schmeiße ich das Joypad in die Ecke oder so etwas in der Art. Aber bis jetzt hat's noch alles überlebt eigentlich. Und meine Mitmenschen ärgern sich, dass ich mal wieder das ganz Haus unterhalten würde, wenn ich dann etwas meinen Ausflipper habe, aber na gut.“⁹⁸

Spieler, die bereits eine ganze Reihe an Spielerfahrungen gemacht haben, können jedoch Techniken entwickeln, um eine solche Ärgerreaktion zu vermeiden. Maßnahmen könnten sein, dass Spielcodes zur Hilfe genommen, Freunde oder Verwandte um Hilfe gebeten werden oder auch zu einem anderen Joystick gegriffen wird, welcher die Kontrolle des Spieles optimal ermöglicht.⁹⁹

⁹⁶Fritz, Jürgen (2003): Warum eigentlich spielt jemand am Computer?. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.). Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. S. 15

⁹⁷Siehe: ebd., S. 16

⁹⁸ebd.

⁹⁹Siehe: ebd., S.15-17

4.5 Die Unterschiede im Computerinteresse zwischen Mädchen und Jungen

Nach der „Jim Studie 2003“, welche jährlich vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest durchgeführt wird, zeigt sich in der Computernutzung ein deutlicher geschlechtsspezifischer Unterschied.

Bei der Umfrage gaben 60 Prozent der Mädchen an, sich mehrmals wöchentlich mit dem Computer zu beschäftigen. Bei den Jungen hingegen lag der Anteil bei ganzen 80 Prozentpunkten. Jungen wiesen bei der Studie generell eine höhere Computernutzung als Mädchen auf.¹⁰⁰ Auch beim Nutzungsverhalten sind geschlechtsspezifische Unterschiede zu verzeichnen. Bei den Jungen sind besonders das Surfen im Internet und das Spielen am Computer beliebt. Bei den Mädchen lag die Internetnutzung ebenfalls an erster Stelle, aber am zweiten Platz steht das Schreiben von Texten für die Schule etc.

Bei der Spielauswahl lassen sich ebenfalls gravierende Unterschiede feststellen. Mädchen bevorzugen in erster Linie lustige, comicartige und friedliche Spiele, aber auch Software, die aus Fernsehserien oder Kinofilmen entstanden sind. Jungen hingegen bevorzugen eher Kampfspiele oder Ego-Shooter.¹⁰¹

Nach der „Jim Studie“ gehören für ca. 50 Prozent der befragten männlichen Nutzer, Spiele wie „Counter-Strike“ zu den am häufigsten genannten Spielen.¹⁰² Sportspiele, wie z.B. Autorennen oder Skateboardfahren, werden von beiden Geschlechtern gleich gern gespielt. Trotz der Unterschiede im Spielinteresse stellen Mädchen und Jungen die gleichen Erwartungen an das gewählte Spiel,

¹⁰⁰Siehe: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2003): Jim Studie 2003, Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-bis 19- Jähriger
Online: <http://www.mpfs.de/studien/jim/jim03.pdf> (Stand:12.11.2004)

¹⁰¹Siehe: Fritz, Jürgen / Miesek-Schneider, Karla (1995) Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, Jürgen (1995) Warum Computerspiele faszinieren a. a. O., S. 96

¹⁰²Siehe: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2003): Jim Studie 2003
Online: a. a. O., S. 28-29

Erfolg zu haben, das Spiel zu beherrschen etc.¹⁰³ „Ohne positive Rückmeldungen legen Mädchen wie Jungen das Spiel nach kurzer Zeit beiseite und wählen ein anderes. Dabei ist der Beherrschungsaspekt bei den Jungen deutlich sichtbarer als bei den Mädchen.“¹⁰⁴

4.6 Fazit

Immer wieder wird über mögliche Gefahren, welche von Computerspielen ausgehen könnten diskutiert. Doch was ist mit dem Kopieren von urheberrechtlich geschützten CDs, wodurch sich Kinder und Jugendliche strafbar machen? Kinder und Jugendliche verfügen oftmals über wenig Geld und müssen unter Umständen Monate lang sparen, um sich ein neues Computerspiel leisten zu können. Aus diesem Grund ist es für die jugendlichen Spieler höchst attraktiv, Spiele preisgünstig auf CD-Rohlinge zu brennen, anstatt ein neues Originalspiel für ca. 50 Euro zu erwerben. Die Spiele werden zwar nach einigen Monaten günstiger angeboten, aber zu diesem Zeitpunkt sind sie für viele Spieler nicht mehr aktuell genug. Oftmals ist Kindern und Jugendlichen nicht bewusst, dass es sich beim Kopieren von CDs um eine Straftat handelt und welche Konsequenzen dieses mit sich bringen kann.

Um Zugang zu der Spielesoftware zu erlangen gibt es, wie zuvor aufgeführt, verschiedene Möglichkeiten. Am Häufigsten wird die Software zwischen den Kindern und Jugendlichen getauscht oder mittels Internet heruntergeladen. Dabei handelt es sich vielfach um Software, die nicht eine für ihr Alter entsprechende Kennzeichnung aufweist.

¹⁰³Siehe: Fritz, Jürgen / Misek-Schneider, Karla (1995) Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, Jürgen (1995) Warum Computerspiele faszinieren a. a. O., S. 96

¹⁰⁴ebd., S. 96

Kinder und Jugendliche können unter Umständen auch über den Versandhandel an nicht für ihre Altersstufe zugelassene Software gelangen, da hier keine ausreichende Alterskontrolle gewährleistet wird.

Es sind zum einen die Eltern gefordert, darauf zu achten, mit welcher Software gespielt wird und zum anderen die Pädagogen, welche Eltern, Kinder und Jugendliche besser aufklären müssen.

Die Frage, was an Computerspielen fasziniert, lässt sich mit nur wenigen Worten beantworten. Es ist das Gefühl im Spiel immer weiter zu kommen, seine Ziele zu erreichen, einen Gegner besiegen zu können, das Spiel zu beherrschen und positive Empfindungen zu erfahren.

Mittels eines Computerspieles wird dem Nutzer die Möglichkeit geboten, dem realen Leben zu entfliehen und in Phantasiewelten, die mittlerweile sehr real wirken, einzutauchen. Dies bietet dem Spieler die Chance, zumindest für ein paar Minuten oder Stunden dem oft schwierigen, durch Werte und Normen geprägten Leben zu entfliehen. Während des Spielens können sie Erfahrungen sammeln, die sie in der realen Welt nicht machen können bzw. wollen (z.B. das Steuern eines Autos, Flugzeuges, etc.). Was das Computerinteresse angeht, ist zu erwarten, dass Mädchen in den nächsten Jahren aufschliessen werden und in Zukunft den Computer ebenso selbstverständlich als Medium nutzen werden wie es heute schon viele Jungen tun.

Computerspiele werden auch bei Mädchen immer populärer, jedoch lehnen sie im Gegensatz zu männlichen Spielern meist gewalthaltige Spiele ab. Dieser Trend im Nutzungsverhalten von weiblichen Spielern wurde auch in aktuellen Umfragen bzw. Studien (Siehe: „Jim Studie 2003“) dargelegt.

5. Die Wirkung von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche

5.1 Ansätze der Medienwirkungsforschung

„Ähnlich intensiv, aber auch zeitweise vergleichbar emotional wie die Diskussion um die Auswirkungen von Fernsehkonsum Anfang bis Ende der 80er Jahre, begann Ende der 80er Jahre eine Diskussion um die Wirkung von Tele- und Computerspielen, die unvermindert bis heute anhält.“¹⁰⁵

Die Medienwirkungsforschung beschäftigt sich unter anderem mit den Wirkungen von Computerspielen auf das Verhalten, Handeln und Fühlen des Menschen.

„In der Medienforschung ist das Thema 'Wirkung' das älteste und hinsichtlich der Anzahl der Untersuchungen das umfangreichste. Ein Superlativ ist auch angebracht, wenn es um die Einschätzung der Medienwirkungsforschung geht: Sie gehört hinsichtlich ihrer theoretischen Prämissen, ihrer Methoden und ihrer Ergebnisse zu den umstrittensten Gebieten.“¹⁰⁶

Sind die neuen Medien wirklich Indikator für die Steigerung kindlicher bzw. jugendlicher Aggressionen, über die immer wieder in der Öffentlichkeit debattiert wird? Welche Veränderungen Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen hervorrufen, lässt sich trotz der ständigen Forschung immer noch nicht genau feststellen. Viele der durchgeführten Studien kamen zu unterschiedlichen Ergebnissen, wie sich der regelmäßige Umgang mit den Medien und der darin vorkommenden Gewalt, auf die menschliche Persönlichkeit auswirken könnte. Dies liegt zum einen an den unterschiedlichen Forschungsmethoden und zum anderen daran, dass bisher nicht eindeutig geklärt ist, nach welchen Kriterien ein Computerspiel z-B. gewaltorientiert bzw. aggressiv einzustufen ist.¹⁰⁷

¹⁰⁵Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. a. a. O., S. 111

¹⁰⁶Theunert, Helga (Stand: 25.12.2004): Wirkung. Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/theunert_wirkung/theunert_wirkung.html

¹⁰⁷Siehe: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang, (2003): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel. In: Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.). Computerspiele. a. a. O., S. 50

Nach dem heutigen Stand der Medienwirkungsforschung gibt es folgende vier grundlegende Theorien zum Bereich Medien- und Gewaltwirkung. Diese Theorien konnten bislang allerdings weder bewiesen noch widerlegt werden.

- Nach der *Simulationstheorie* fördern aggressive Spiele die Gewaltbereitschaft
- nach der *Inhibitionstheorie* erzeugen sie hingegen Angst und hemmen die Aggressionsbereitschaft
- die *Habitualisierungstheorie* besagt, dass gewalthaltige Spiele den Nutzer abstumpfen und Gewöhnung bewirken.
- die *Katharsistheorie* meint hingegen, dadurch würden Spannungen abgebaut und die Aggressionsbereitschaft verringert.

Darüber hinaus gibt es noch die These der Wirkungslosigkeit. Nach dieser Annahme hätte Gewalt in den Medien gar keine Wirkung auf die Menschen.¹⁰⁸ „So unterschiedlich diese Ansätze auch sind, in einem Punkt sind sich die Forscher einig: Es gibt keine monokausalen Erklärungsansätze für die Wirkung von Gewalt in Computer-Spielen.“¹⁰⁹

5.1.1 Aggression im Spiel

Kinder und Jugendliche gehen im Gegensatz zu Erwachsenen offensichtlich ganz unvoreingenommen mit Computerspielen um, in denen sie mit Krieg, Gewalt und menschenverachtenden Szenen konfrontiert werden. Eine sehr umfangreiche Studie zu dem Thema „Gewalt in Computerspielen“ veröffentlichten „Kevin Durkin“ und „Kate Aisbett“, welche von 1995 bis 1999 im Auftrag der australischen Regierung durchgeführt wurde.

¹⁰⁸Siehe: Gieselmann, Hartmut (2000): Die Gewalt in der Maschine. Überlegungen zu den Wirkungen von aggressiven Computer-Spielen. (Stand: 12.10.2004). Online: <http://www.heise.de/ct/00/04/132/>

¹⁰⁹ebd.

Diese Studie ist unter dem Titel „Computer Games and Australians Today“ erschienen. Das Ergebnis dieser Studie besagt, dass aggressive Spielinhalte lediglich eine untergeordnete Rolle einnehmen.

Die Spieler identifizierten sich so gut wie gar nicht mit ihren Spielfiguren. Die gespielte Gewalt wurde als fiktiv betrachtet und von den Spielern nicht ernst genommen.¹¹⁰ „Zu offenen Aggressionen kam es kaum, und wenn, dann richteten sich diese hauptsächlich gegen die Spielgeräte.“¹¹¹ Das Ergebnis dieser Studie ist weitgehend deckungsgleich zu anderen theoretischen Überlegungen von z.B. „Gisela Wegener-Spöring“ und „Jürgen Fritz“.¹¹² „Gisela Wegener-Spöring“ weist darauf hin, dass die reale Aggression immer dazu dient, das Gegenüber zu verletzen und zu schädigen. Im Spiel ist dies jedoch nicht der Fall: Kämpfe im Spiel sind reiner Selbstzweck, die beiden Parteien Spaß machen, und nicht ein Mittel, um Interessen durchzusetzen.¹¹³

„In diesem Sinne sind auch Untersuchungen zu kritisieren, die anhand erzielter Freispiele die negativen Auswirkungen von Gewalt in Computer-Spielen nachweisen wollen. Gespielte Aggressivität ist nicht mit realer gleichzusetzen.“¹¹⁴

5.1.2 Faszination der Gewalt

Schaut man sich die Listen der erfolgreichsten Spiele an oder befragt Jugendliche nach ihren Lieblingsspielen, so stösst man häufig auf Titel wie „Counter-Strike“, „Doom“, oder „Comand & Conquer“.

Da stellt sich natürlich die Frage, was all diese Spiele gemeinsam haben?

Dominierendes Thema dieser Computerspiele ist die virtuelle Gewalt, das Töten von Kontrahenten oder das Führen von Kriegen.¹¹⁵

¹¹⁰Siehe: Gieselmann, Hartmut (2000): Die Gewalt in der Maschine. Online: a. a. O.

¹¹¹ebd.

¹¹²Siehe: ebd.

¹¹³ebd.

¹¹⁴ebd.

¹¹⁵Siehe: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel. In: Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. a. a. O., S. 51

Doch warum werden besonders solche gewalthaltigen Spiele von Kindern und Jugendlichen gespielt? Bevor auf die möglichen Wirkungen eingegangen wird, muss zuerst die Faszinations- und Anziehungskraft von aggressiven Computerspielen auf Kinder und Jugendliche thematisiert werden.¹¹⁶

„Für die Faszination an aggressiven Computerspielen gibt es im wesentlichen zwei Gründe:

- Gewalt ist spannend. Sie wirkt der Langeweile, dem wesentlichen Auslöser für das Spielen, entgegen. Die permanente Bedrohungssituation verhindert ein Abflachen des Spannungsniveaus, Gewöhnungseffekte durch etwa gleich bleibende Handlung, grafische Effekte verringern es. Das erklärt das Bedürfnis nach neuen Spielen mit opulenteren Effekten und modifizierten Spielmustern.
- Durch Gewalt wird Kontrolle und Macht ausgeübt. Die Macht im Computerspiel steigt proportional mit der Zerstörungskraft der Waffen; [...]. In den Spielen wird Gewalt in die geistige, virtuelle Sphäre kanalisiert, unterscheidet sich von der Realität, wird erst so konsumierbar. In ihrer ästhetisierten, folgenlosen Form kann der Spieler virtuelle Gewalt reuelos genießen. Durch sie erlebt er das omnipotente Gefühl der Überlegenheit.“¹¹⁷

5.1.3 Empathie

Besonders notwendig ist es, Kindern und Jugendlichen, frühzeitig Werte und Normen zu vermitteln. “Eine moralische Einstellung ohne Mitgefühl für das lebendige Gegenüber ist kalt und leer. Lernfelder für die Ausbildung von

¹¹⁶Siehe: Gieselmann, Hartmut (2000): Die Gewalt in der Maschine. Online: a. a. O.

¹¹⁷Traxler, Franz (Stand: 12.11.2003): Gewalt und Spiele. Auf der Suche nach Schuldigen. Online: <http://www.bhakbhaszwetl.ac.at/jahresbericht/jahresbericht9900/u.html>

Empathie sind unverzichtbar.“¹¹⁸ Computerspiele, im besonderen gewalthaltige Spiele, sind aber keine Lernfelder für die Ausbildung von Empathie, denn Kinder und Jugendliche erhalten keinen Anreiz den Umgang mit der Gewalt zu erlernen. Empathie ist in Computerspielen unangemessen, denn die virtuellen Welten lassen sich nicht empathisch erschließen, sondern nur hinsichtlich ihrer Programmierung einschätzen. Beim Spielen wird von dem Spieler keinerlei Empathie abverlangt, sondern strategisches und taktisches Verhalten. Die Figuren im Spiel sind lediglich Objekte, in welche man sich keinesfalls einfühlen muss. Allerdings kommt es bei Kindern häufig vor, dass sie ihre Spielfigur knuffig oder süß finden und dementsprechend empathisch auf Beeinträchtigungen reagieren. Der Computer kennt keine Empathie, noch bringt er dem Spieler welche entgegen und wird von ihm auch nicht eingefordert.¹¹⁹

5.1.4 Transfer

Der Begriff der Gefährdung, wie er in der Medienwirkungsforschung eingesetzt wird, geht von der Annahme aus, dass etwas in der virtuellen Welt den Spieler stark beeinflussen kann und somit die reale Welt transferiert wird.¹²⁰

Die Dauer und die Intensität des Spielens sollen auf die Transferbereitschaft einwirken. Umso stärker die virtuelle Welt die Aufmerksamkeit des Spielenden an sich bindet, je intensiver die Gefühle sind, desto größer wird die Bereitschaft zu einem Transfer der Computerwelt in die reale Welt. Dies bedeutet, dass die Spieler die Denk- und Handlungsschemata der Spiele, also das was positiv erlebt wurde, in der wirklichen Welt oder aber auch in einem ähnlichen Computerspiel

¹¹⁸Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (1997): Zum Problem Virtueller Gewalt. Von der Wirkungsforschung zur Normen- und Werteentscheidung. Online:

<http://www.gep.de/medienpraktisch/amedienp/mp2-97/2-97fehr.htm> (Stand: 29.11.2004)

¹¹⁹Siehe: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel?

Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.). Computerspiele. a. a. O., S. 56-57

¹²⁰Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang. Computerspiele. a. a. O., S. 56

weiterleben können. Natürlich kommt es auch immer auf das Spielgenre an. So zum Beispiel bietet ein Sportspiel leichter die Möglichkeit, Handlungsmuster in die reale Welt zu übertragen. Dies liegt daran, dass besonders Sportsimulationen bekannte Aspekte des realen Lebens aufweisen und es dem Spieler dadurch leicht fällt, Spielzüge der virtuellen Welt auf das Spiel mit Freunden zu übertragen. Bei den gewalthaltigen Spielen ist es schon etwas schwieriger, die Spielinhalte auf das reale Leben zu übertragen. Denn in der Regel wird reale Gewalt von den Spielern abgelehnt und somit nicht von ihnen auf die reale Welt übertragen.¹²¹

5.1.5 Realität

„Die Wiedergabepräzision moderner Computer und Monitore vermittelt eine ungeheure Realitätsnähe.“¹²² Desto größer die Ähnlichkeit der Spielinhalte zum realen Leben ist, umso höher auch die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder und Jugendliche dadurch beeinflusst werden. Etwas beunruhigend scheinen die heutzutage sehr realistischen Ego-Shooter zu sein, da die Szenarien, Waffen und Gegner weitgehend der Realität nachempfunden sind.¹²³ Dies wird deutlich, wenn man sich zum Beispiel die nachfolgenden „Screenshots“ des kürzlich veröffentlichten Spieles „Half-Life 2“ ansieht, die sehr realitätsnah wirken.



Abb. 2: „Half-Life 2“ Screenshots¹²⁴

¹²¹Siehe: Dittler, Ulrich. (1993): Software statt Teddybär. a. a. O., S 111-120

¹²²Mayer, Werner P. / Seter Georg (1994): Computer-Kids. a. a. O., S. 36

¹²³Siehe: Gieselmann, Hartmut (Stand: 12.10.2004): Die Gewalt in der Maschine. Online: a. a. O.

¹²⁴PlanetHalf-Life (Stand: 29.11.2004): Half-Life 2 Screenshots

Online: <http://www.planethalflife.com/half-life2/screenshots/index.shtm>

„Für den Transfer von Gewalthandlungen im Spiel zur Realität ist dies erschreckend. Handlungsmuster übernimmt man nämlich nicht dadurch, dass man sie nur im Computer durchspielt, sie müssen auch in der Realität überprüft und probiert werden.“¹²⁵ Denn nur mit Unterstützung von realen Erfahrungen lassen sich Handlungsmuster erlernen und weiterentwickeln.¹²⁶ Dies zeigt sich auch durch die Bluttaten in Littleton (siehe: Punkt 6.2) oder Erfurt (siehe: Punkt 7.7.2). Wichtig ist somit, dass keine wirkungslosen Zensurmaßnahmen getroffen werden, sondern dass sich der Jugendschutz mit der Gesamtheit der Probleme, also der Vermischung der virtuellen Welt und der realen Welt, intensiv beschäftigt.¹²⁷

5.1.6 Simulation

Neben den häufig sehr realistisch wirkenden Ego-Shootern gibt es eine weitere Form von Spielen, die in der Wirkungsforschung bedenklich erscheinen. Dabei handelt es sich um Simulationen, in denen ein Übergang von der wirklichen Simulation zum Computerspiel besteht.¹²⁸ Damit sind z.B. Militärsimulationen, wie sie häufig in Amerika als Werbung zum Eintritt in die Armee eingesetzt werden, gemeint. Diese Simulationen verleiten die Spieler nicht dazu, Handlungsmuster in die reale Welt zu übertragen, weil ihnen die Möglichkeit meistens nicht gegeben ist.¹²⁹

¹²⁵Gieselmann, Hartmut (Stand: 12.10.2004): Die Gewalt in der Maschine. Online: a. a. O.

¹²⁶ebd.

¹²⁷ebd.

¹²⁸Siehe: Haefner, K. (1999): Computerspiele – Pädagogisch Sinnvoll ? Skript zur Veranstaltung im Sommersemester 1999. Universität Bremen 1999. Online: <http://itgl.informatik.uni-bremen.de/publikationen/skripte/Computerspiele.pdf>
S. 23 (Stand: 8.12.2004)

¹²⁹Siehe: Gieselmann, Hartmut (Stand: 12.10.2004): Die Gewalt in der Maschine. Online: a. a. O.

An dieser Stelle möchte ich jedoch noch einmal kurz auf die amerikanischen Soldaten zu sprechen kommen. Amerikanische, jugendliche Spieler können Gefallen an den Programmen finden und sich aufgrund solcher Spiele bei der Armee bewerben, ohne zu Wissen, was Krieg eigentlich bedeutet. Diese Spiele, die im Auftrag der US Army entwickelt wurden, sind von der Dauer und der Realitätsnähe mit keinem anderen Computerspiel vergleichbar, denn sie dienen dazu den Spielenden persönlich zu beeinflussen.¹³⁰

Bleiben wir aber mal in Deutschland, wo es solche Werbeprogramme bisher nicht gibt. „Ein Spieler kann zum Beispiel von den Vorzügen des Euro-Fighters 2000 sehr leicht überzeugt werden, wenn er diesen in einer Simulation selbst schon einmal geflogen ist.

Im Unterschied zu Büchern und Filmen erlebt man das Kriegsgeschehen am Computer emotional mit. Auf der rationalen, argumentativen Seite ist diesen virtuellen Erlebnissen nur schwer zu begegnen. Fans verteidigen ihr Spiel, bei dem sie Spaß haben, sehr vehement gegen Einwände von außen.“¹³¹

5.2 Computerspiele - PRO und KONTRA

Als die ersten Computerspiele in die Kinderzimmer einzogen, wurde viel über die möglichen Auswirkungen diskutiert. Es entwickelte sich eine Kontroverse darüber, ob Computerspiele einen schädlichen Einfluss auf Kinder und Jugendliche haben können.

An dieser Stelle werden einige Thesen gegenüber gestellt, welche in den letzten Jahren häufig von Kritikern und Befürwortern zur Aussprache gebracht wurden.

¹³⁰Siehe: Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 2.12.2004): America's Army.
Online: http://de.wikipedia.org/wiki/America's_Army

¹³¹Gieselmann, Hartmut (Stand: 12.10.2004). Die Gewalt in der Maschine. Online: a. a. O.

PRO	KONTRA
Computerspiele, MUDs, Onlinespiele etc. fördern neue Kontakte sowie die Kommunikationsbereitschaft.	Computerspiele führen zur Vereinsamung.
Computerspiele schaffen neue Lern- und Bildungsmöglichkeiten.	Computerspiele verhindern die Kreativität und Aktivität.
Computerspiele dienen als „Ventil“ zum Abbau von Aggressionen.	Computerspiele fördern Aggressivität.
Computerspiele schaffen Erfolgserlebnisse	Computerspiele können bei im Spiel auftretenden Problemen zur Frustration führen.
Computerspiele bereiten dem Nutzer Spielfreude	Aus der Spielfreude kann sich ein Spielzwang entwickeln
Computerspiele fördern die Konzentrationsfähigkeit	Auftretende negative Symptome wie Herzklopfen, Augenflimmern, feuchte Hände etc.
Kompetenzvermittlung	Bewahrpädagogik

5.2.1 Kann Medienkompetenz durch Computerspiele erreicht werden?

Wie in allen anderen Bereichen des alltäglichen Lebens müssen Kinder und Jugendliche auch in Bezug auf die neuen Medien Kompetenzen erwerben. Sie müssen lernen, die Informationsvielfalt, welche durch die neuen Medien auf sie einwirkt, zu überprüfen, strukturieren und letztendlich zu bewerten. Kindern und Jugendlichen sollten daher Orte zur Verfügung stehen, an denen sie unter pädagogischer Aufsicht Erfahrungen mit den neuen Medien machen können, dies gilt insbesondere für die Gruppe der benachteiligten Kinder und

Jugendlichen. Die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern, ist unter anderen das Ziel der Jugendmedienarbeit. „Der Umgang mit dem Computer vermittelt vielen Kindern und Jugendlichen neue Kompetenzen und ermöglicht ihnen einen Bereich, in dem sie eigenständiges Wissen erwerben und den Erwachsenen ebenbürtig, wenn nicht gar überlegen sind.“¹³² Dies kann natürlich auch durch den Einsatz von Computerspielen geschehen.

5.2.2 Fördern Computerspiele die Denkfähigkeit?

Nach Ansicht von Experten sind Computerspiele für Kinder und Jugendliche eine sinnvolle Freizeitbeschäftigung und können deren Entwicklung fördern. Dies ist jedoch stark vom Spielgenre abhängig. „Studienergebnissen zufolge fördern sie die Denkfähigkeit, das Begreifen von Zusammenhängen und schnelleres Reaktionsvermögen.“¹³³ Besonders empfehlenswert sind Simulations- und Strategiespiele wie „Sim City“ oder „Die Siedler“, da der Spielende hier lernt, Zusammenhänge zu erkennen.¹³⁴

5.2.3 Identitätsfindung durch Computerspiele?

Die Medien spielen heutzutage bei der Identitätsentwicklung von Kindern und Jugendlichen eine immer grössere Rolle. Mit zunehmender Nutzung der Computerspiele stellt sich auch die Frage nach den Auswirkungen dieses neuen Mediums auf die Identität und die Persönlichkeit von Kindern und Jugendlichen. Wie sich allerdings Computerspiele auf die Identität und auf die Persönlichkeit von Kindern und Jugendlichen auswirken, ist in der Wissenschaft noch umstritten

¹³²Landesinstitut für Schule, Soest (2003): Methoden historisch-politischer Bildungsarbeit.

Computerspiele. Online: [line.nrw.de/angebote/methoden/info/Lernbereiche/metgug_mat/meth_40.htm \(Stand: 25.12.2004\)](http://www.learn-</p></div><div data-bbox=)

¹³³Dobrovka, Peter, J. / Mühlbacher, Daniel / Brauer, Jörg (Hrsg.)(2000): Computerspiele. a. a. O., S. 37

¹³⁴Siehe: ebd.

und es können keine gesicherten Aussagen zu diesem Thema getätigt werden.¹³⁵ „Stattdessen entwickeln sich Vermutungen, Unterstellungen und Ängste zügig weiter und verstellen den Blick auf die Notwendigkeit, sachlich und nüchtern zu diagnostizieren, wie sich Kinder und Jugendliche die virtuellen Medien aneignen und zu ihren Identitätsentwürfen in Beziehung setzen. Die virtuelle Welt erscheint als Spiegel für Aspekte und Tendenzen in der realen und medialen Welt und als Verstärker für spezielle Identitätsentwürfe. Auch Rückwirkungsprozesse der virtuellen Welt auf die Identitätsentwürfe von Kindern und Jugendlichen sind durchaus möglich: Die Aufenthalte in virtuellen Welten modifizieren die bislang entwickelten Identitätsentwürfe: Sie verstärken bestimmte Aspekte und schwächen andere ab.“¹³⁶

5.3 Fazit

Die aufgestellten Vermutungen in Bezug auf die Medienwirkungsforschung sind lediglich Annahmen, welche nicht auf der Basis von wissenschaftlich eindeutigen Ergebnissen aufbauen. Es gibt zwar eine Menge unterschiedlichster empirischer Beobachtungen, jedoch weisen diese differenzierte Ergebnisse auf. Dies liegt in den verschiedenen Forschungsansätzen begründet.

Welche Wirkungen Computerspiele auslösen können, hängt davon ab, wie und von wem sie genutzt werden. Aus diesem Grund ist es nicht sinnvoll hier eine Pauschalisierung vorzunehmen. Computerspiele sind nicht darauf ausgerichtet, Wissen und bestimmte Fähigkeiten zu vermitteln, sondern dienen in erster Linie dem Zweck der Unterhaltung und des Spasses.

¹³⁵Siehe: Fritz, Jürgen (Stand: 9.12.2004): Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht. Online: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00791/>

¹³⁶Siehe: Fritz, Jürgen (Stand: 9.12.2004): Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht. Online: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00791/>

Statt einer generellen Verurteilung des Mediums Computer und der Computerspiele sollten die Nutzungsmöglichkeiten herausgestellt und in den Mittelpunkt gerückt werden. Computerspiele werden von Eltern und Pädagogen häufig mit stumpfsinnigem und sinnlosem Zeitvertreib verbunden, dennoch weisen sie auch Werte für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auf.

Sie können Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit bieten, Identitätsentwürfe zu entwickeln und diese in der virtuellen Welt zu prüfen. Anspruchsvolle Spiele, wie z.B. einige Simulations- oder Strategiespiele, können die Denkfähigkeit von Kindern und Jugendlichen intensivieren, da sie im Spielverlauf mit komplexen Zusammenhängen konfrontiert werden.

6. Gefährdung von Kindern und Jugendliche durch Computerspiele?

6.1 Warum werden gewalthaltige Computerspiele so gern gespielt?

„Nicht ohne Grund führen Spiele mit gewalttätigem Inhalt mit konstanter Regelmäßigkeit die Hitparade der meistverkauften Spielsoftware an. Der Grund dafür ist einfach: Ohne Gewalt kein Computerspiel. Gewalt ist spannend, durch die permanente Bedrohungssituation wird ein Abflachen des Spannungsniveaus verhindert. Durch Gewalt wird Kontrolle und Macht ausgeübt - neben der Vermeidung von Langeweile zählt dies zu den wesentlichen Motiven bei den Spielern. [...] Die Gewalt im Computerspiel ist folgenlos und kann reuelos genossen werden.“¹³⁷

6.2 Machen Computerspiele aggressiv und gewaltbereit ?

Am 20. April 1999 ermordeten der siebzehnjährige „Dylan Klebold“ und der achtzehnjährige „Eric Harris“ an der „Columbine Highschool“ in Littleton, Colorado, zwölf Schüler und einen Lehrer, anschliessend wählten sie den Freitod und erschossen sich. Nach der Tat wurde bekannt, dass beide Schüler begeisterte Computerspieler waren und sich ihre Freizeit unter anderem mit dem Ego-Shooter „Quake“ vertrieben hatten und dazu auch noch eine Begeisterung für Waffen aufwiesen. ¹³⁸ Möglichst schnell musste ein Schuldiger gefunden werden. So wurde der Öffentlichkeit als Auslöser dieser Tat das gewalthaltige Computerspiel „Quake“ präsentiert und für die Bluttat verantwortlich gemacht.

¹³⁷Landwehr, Dominik (2000): Digital und interaktiv. Computerspiele sind die Unterhaltung von morgen. gdi_impuls - Oktober 2000. Online: <http://www.xcult.org/texte/landwehr/game1.html> (Stand: 15.11.2004)

¹³⁸Frindte, Wolfgang / Obwexer, Irmgard (2003): Ego-Shooter- Effekte der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen und eine Pilotstudie. Medienpsychologie 3. Online: <http://www2.uni-jena.de/svw/compsy/texte/FrindteObwexer.pdf> (Stand: 24.12.2004) S. 3

Auch heute, ein paar Jahre nach dieser Tat, geht immer wieder durch die Presse, dass Computerspiele Kinder und Jugendliche aggressiv machen würden. Die Presse hat sich in dieser Diskussion eine Zielgruppe herausgesucht bzw. vielmehr zurechtgelegt, welche eine Sündenbockrolle übernehmen soll. Diese wird oftmals rigoros verurteilt, ohne zu hinterfragen oder sich genügend zu informieren, da sie aufgrund von Vorurteilen leicht angreifbar ist. Bekanntlich fällt es schwer bzw. ist es unmöglich unbefangen eine objektive und fundierte Aussage über einen Sachzusammenhang zu tätigen, zu dem detaillierte Einblicke und Erkenntnisse fehlen. Auch wenn es hin und wieder vorkommt, dass Spieler Wutanfälle bekommen und zu aggressiven Verhalten neigen, lässt sich keine Aussage darüber machen, ob sich dieses Symptom auf die Nutzung von Computerspielen zurückführen lässt. In einem Punkt jedoch sind sich die Forscher einig, durch den Konsum von Medien im Allgemeinen, dazu zählen auch Computerspiele, wird kein Kind oder Jugendlicher zum Gewalttäter, Mörder oder Kriminellen. Es lässt sich nicht belegen, dass Computerspiele alleiniger Auslöser für aggressives Verhalten sind. Bei Kindern oder Jugendlichen, die eine hohe Gewaltbereitschaft zeigen, ist dies mit Sicherheit auf Erziehungsdefizite und Probleme der sozialen Integration zurückzuführen. Kinder und Jugendliche mit stabilen Bezügen werden durch brutale Computerspiele nicht gewalttätig.¹³⁹

„Medial vermittelte Gewalt kann jedoch aggressives Verhalten verstärken und zwar besonders dann, wenn Kinder in ihrer häuslichen Umgebung selbst Gewalt erfahren und wenn sich niemand um sie kümmert oder für ihre Probleme interessiert“¹⁴⁰ Somit ist die Sichtweise, dass Computerspiele generell zu aggressivem Verhalten führen, ein Vorurteil. Denn Kinder und Jugendliche sind durchaus in der Lage zwischen virtueller und realer Gewalt zu unterscheiden. Falls dem nicht so ist, sollte ein Pädagoge oder Erziehungsberechtigter in sinnvoller Weise eine aufklärende Funktion einnehmen und die Unterschiede aufzeichnen bzw. verdeutlichen.

¹³⁹Siehe: IBI- Institut für Bildung in der Informationsgesellschaft (Stand: 7.12.2004): Elternabend. Materialien und Hintergrundinformationen zum Thema: Computerspiele Online: http://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Material_Computerspiele.pdf S. 3

¹⁴⁰ebd.

6.3 Gewalt in Computerspielen - Gefährdung oder nützliches Medium?

Sicherlich gibt es einige Programme auf dem Softwaremarkt, die man Kindern und Jugendlichen nicht frei zugänglich machen sollte, wie zum Beispiel pornographische- oder nazistische Spiele. Weil von gewalthaltigen Computerspielen nicht wirklich eine Gefährdung für Kinder und Jugendliche ausgeht, auch wenn die Gewalt in Computerspielen ein häufig vorkommendes Element ist, kann die virtuelle Gewalt auch nützlich sein.

Sportspielen, Actionspielen und Ego-Shootern wird durchaus auch eine positive Wirkung nachgewiesen, denn sie dienen dem Aggressionsabbau und fördern das Reaktionsvermögen.¹⁴¹ Gewalthaltige Computerspiele können auch kognitive Prozesse, wie z.B. die räumliche Vorstellungskraft trainieren (z.B. durch das Steuern der Spielfigur in dreidimensionalen virtuellen Räumen) und Fähigkeiten im Lösen von Problem unterstützen.

6.4 Das Suchtpotential von Computerspielen

Die Suchtgefahr von Computerspielen ist häufig eine weitere aufgestellte These, denn Bildschirmspiele sollen angeblich so faszinierend sein, dass man nur schlecht wieder davon loskommt. Die Ausflüge von Kindern und Jugendlichen in die virtuelle Welt werden daher häufig mit dem Begriff der Spielsucht in Verbindung gebracht. Dass Computerspiele eine süchtig machende Wirkung aufweisen, lässt sich anhand der bisherigen Untersuchungen nicht bestätigen. Auch Kinder oder Jugendliche, die zu der Gruppe der Vielspieler gehören, welche aber wie schon erwähnt einen sehr geringen Teil der Computerspieler ausmachen, können nicht als spielsüchtig bezeichnet werden. Auch wenn neue Spiele einige

¹⁴¹Siehe: Dobrovka, Peter, J. / Mühlbacher, Daniel / Brauer, Jörg (Hrsg.)(2000): Computerspiele. a. a. O., S. 37

Zeit lang intensiv gespielt werden, legt sich das Interesse nach einer gewissen Zeit in der Regel nieder.¹⁴²

6.5 Führen Computerspiele zur Vereinsamung ?

Der Vorwurf, dass sich die Spieler in Computerspielwelten flüchten und soziale Kontakte meiden, lässt sich nach den bisherigen empirischen Untersuchungen nicht bestätigen. „Entgegen aller Vorurteile fördern Computerspiele viel eher soziale Kontakte als diese zu verhindern [...]“¹⁴³ Denn um das Computerspiel herum entwickeln sich auch eine weitreichende Anzahl an Aktivitäten. Sicherlich gibt es etliche Vielspieler, die sich oft bis in die späte Nacht hinein hinter ihrem Computer vergraben und nur wenige Aussenkontakte haben und pflegen.¹⁴⁴ Der sicherlich weitaus grössere Teil der Video- und Computerspieler zieht eher das Spiel mit und gegen Kontrahenten dem Alleinespielen vor.¹⁴⁵ Dies bestätigt sich in der Praxis durch die grosse Resonanz der LAN-Partys¹⁴⁶, wo teilweise mehrere hundert Spieler im Netzwerk gemeinsam bzw. gegeneinander spielen. Wird allerdings das Spielvergnügen durch das gemeinsame Spiel beeinträchtigt, wird das Spiel zu mehreren ausgeschlossen. Dies ist z.B. der Fall bei Spielen, die eine hohe Konzentration erfordern. Sich Spiele von Freunden auszuleihen, diese zu kopieren und zu tauschen, fördert soziale Kontakte. Ausserdem kann natürlich auch mit Freunden über die Spielinhalte bzw. Probleme, welche während des

¹⁴²Siehe: Dobrovka, Peter, J. / Mühlbacher, Daniel / Brauer, Jörg (Hrsg.)(2000): Computerspiele. a. a. O., S. 37

¹⁴³Sagebiel-Dittrich, Bettina (Stand: 10.12.2004): Die Hochschule spielt?! Zur pädagogischen Begründung einer Computer-Spielenacht an der Fachhochschule Bielefeld.
Online: http://online.fh-bielefeld.de/pages/left_spiel3.html

¹⁴⁴Siehe: Poeplau, Wolfgang (1992): Monster Macht und Mordmaschinen. Computerspiele-Digitale Illusionen und soziale Wirklichkeit. Peter Hammer Verlag, Wuppertal 1992. S.143

¹⁴⁵Siehe: Fritz, Jürgen / Misek-Schneider, Karla (1995): Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren. a. a. O., S. 110-115

¹⁴⁶Der Begriff „LAN-Party“ steht im englischen für „Local Area Network“ und bedeutet ins Deutsche sinngemäß übersetzt „Lokales Netzwerk“.

Spielens auftreten, geredet werden, um diese dann gemeinsam zu erörtern. Häufig wird auch das gesamte soziale Umfeld einbezogen, egal ob Eltern, Geschwister, Freunde oder Verwandte.¹⁴⁷

„Isolationstendenzen werden nur verstärkt, wenn schon vorher solche Tendenzen in der Persönlichkeit des Kindes aufgefallen sind. In der Gruppe von Gleichaltrigen bewirkt das Computerspiel eher sozial integrative Funktion, als daß sie einsam machen.“¹⁴⁸

6.6 Setzt das Spielen am Computer Kinder und Jugendliche unter Stress und Leistungsdruck?

„Computerspiele erfordern große Aufmerksamkeit und hohe Reaktions-schnelligkeit des Spielers.“¹⁴⁹ Jeder, der schon mal eine längere Zeit am Computer gespielt oder gearbeitet hat, weiß, dass der Blick auf den Bildschirm sehr anstrengend sein kann. Nach einiger Zeit kann es zu Kopfschmerzen, Konzentrationsschwäche, Augenflimmern, verspannten Händen, schwitzen sowie Verspannungen der Hals- und Nackenwirbelsäule kommen. Wenn das Spielen am Computer anstrengend ist, stellt sich die Frage, warum das von den meisten Spielern in Kauf genommen wird? All diese Symptome werden hingenommen, wenn sich die gewünschten psychischen Wirkungen, die positiven Empfindungen, einstellen.¹⁵⁰

Da das Spielen am Computer mit Leistung und Erfolg verbunden wird, können Bildschirmspiele als Stressoren wirken und den Spieler unter Leistungsdruck setzen, z.B. wenn eine im Spiel gestellte Aufgabe nicht bewältigt werden kann.

¹⁴⁷Siehe: Poeplau, Wolfgang (1992): *Monster Macht und Mordmaschinen*. a. a. O., S.143

¹⁴⁸Katholische Fachhochschule Münster (Stand: 19.12.2004): *Computerspiele und Pädagogik*.

Online: <http://www.muenster.org/Sp1/frame1.htm>

¹⁴⁹ebd.

¹⁵⁰Siehe: Dittler, Ullrich (1993): *Software Statt Teddybär*. a. a. O., S. 114

Wie hoch die Stressbelastung und der empfundene Leistungsdruck für den Spieler ist, hängt immer von dem Spielenden und der Art des Spieles ab.¹⁵¹

Es lässt sich somit feststellen, dass Computerspiele Kinder und Jugendliche nicht unbedingt unter Stress und Leistungsdruck setzen. Sie können auch dazu dienen, Stress abzubauen und zu lernen mit ihm umzugehen.¹⁵²

6.7 Verhindern Computerspiele Kreativität?

Bei einer sorgfältigen Spielauswahl können Computerspiele dazu beitragen, Kreativität von Kindern und Jugendlichen zu fördern. In Computerspielen geht es häufig darum, Dinge zu planen und zu bauen und letztendlich ihrem Funktionieren zuzusehen. Damit das Spiel den Spieler anspricht, versucht er, natürlich ein ästhetisch aussehendes Camp, Basis, etc. zu bauen. Besonders für Kinder gibt es eine große Anzahl von Spielen mit denen sie kreativ werden, indem sie etwas malen, bauen etc. können. Besonders herauszustellen sind auch Adventure-, Simulations- und Strategiespiele. Diese Spiele sind oftmals sehr anspruchsvoll und bieten dem Spieler verschiedene Lösungswege. Auch durch das Programmieren von Computerspielen wird die Kreativität gefördert, da die Erschaffung von virtuellen Spielwelten vom ihrem Erfinder Ideenreichtum, Phantasie und Originalität fordert.

Des Weiteren bietet der Markt dem Anwender genügend entsprechende Software sowie Zusatzgeräte, die mittlerweile in den Geschäften kostengünstig zu erwerben sind. Diese eröffnen dem Anwender vielfältige kreative Möglichkeiten in den Bereichen Grafik, Video, Musik und Layoutgestaltung.¹⁵³

¹⁵¹Siehe: Fritz, Jürgen / Wegge, J. / Wagner, V. / Gregarek, S./ Trudewind, C. (1995): Faszination, Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. In: Fritz, J. (Hrsg.). Warum Computerspiele Faszinieren. a. a. O., S. 240

¹⁵²Siehe: Katholische Fachhochschule Münster (Stand: 19.12.2004): Computerspiele und Pädagogik. Online: a. a. O.

¹⁵³Siehe: Aktion Familie Online (2002): FAQ`s - Fragen zum Internet. Online: http://www.aktion-familien-online.de/eltern/FAQ_s/body_faq_s.html

„Jugendliche erstellen beispielsweise ihre eigenen Videoclips oder komponieren Musikstücke. Die individuelle Nutzung ist daher ausschlaggebend für die Wirkung: je aktiver Mädchen und Jungen sich einbringen, desto mehr haben sie von den Spielen.“¹⁵⁴

6.8 Gesundheitliche Auswirkungen

Bei intensiver Anwendung von Computerspielen kann es, wie auch bei einer häufigen Computernutzung, zu gesundheitlichen Schäden kommen. Bei Spielern, die den Computer häufig nutzten, wurden Schlafstörungen, Halluzinationen, Konzentrationsschwächen, Nervenschäden, Augenschäden, Leistungsversagen, Nervosität sowie Haltungsschäden, die durch Bewegungsmangel hervorgerufen wurden, diagnostiziert. Durch die Steuerung der Eingabegeräte (Maus, Joystick, etc.) kann es zu Überlastungssymptomen in den Handgelenken kommen, welche evtl. Sehnenscheidenentzündungen, Druckstellen sowie Krämpfe zur Folge haben können.¹⁵⁵ Des Weiteren kam es bei einigen Computerspielern zur „Gaming Sickness“, ein Gefühl der Übelkeit, welches häufig durch das Spielen von Ego-Shootern ausgelöst wird.

In etlichen Spielhandbüchern wird sogar vor epileptischen Anfällen gewarnt.¹⁵⁶ Die sogenannte Photo-Epilepsie kann bei Menschen mit einer Veranlagung zur Epilepsie auftreten und wird durch schnelle Lichtwechsel ausgelöst.¹⁵⁷ Neben der Veranlagung zur Epilepsie muss der Spieler zudem „photosensibel“ sein, d.h. stark auf Lichtreize reagieren.¹⁵⁸

¹⁵⁴Aktion Familie Online (2002): FAQ's - Fragen zum Internet. Online a.a. O.

¹⁵⁵Siehe: Katholische Fachhochschule Münster (Stand: 19.12.2004): Computerspiele und Pädagogik. Online: a. a. O.

¹⁵⁶Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 10.12.2004): Computerspiel. Online: a. a. O.

¹⁵⁷Siehe: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V. (Hrsg.) (1999): Computerspiele Spielspass ohne Risiko. Hinweise und Empfehlungen. 4 überarb. Auflage, Köln 1999. S. 16

¹⁵⁸ebd.

6.9 Stumpfen Computerspiele ab?

Auch in diesem Punkt ist sich die Wissenschaft nicht ganz einig. Weltweite Forschungsergebnisse halten sich in etwa die Waage¹⁵⁹ „Insgesamt gibt es allerdings etwas mehr Studien, die einen schädlichen Einfluss auf Kinder und Jugendliche ausmachen.“¹⁶⁰

Es gibt wie unter Punkt 5.1.1 beschrieben, Forschungsergebnisse, zum Beispiel der australischen Regierung, welche gar keine Wirkung von aggressiven Spielinhalten nachweisen konnten, andere Forschungsergebnisse hingegen kamen zu dem Ergebnis, dass Computerspiele zu einer Abstumpfung im Umgang mit Gewalt führen können. Zu diesem Resultat kam auch die Forschungsreihe der Bochumer Ruhr-Universität.

Wissenschaftler analysierten in einem Zeitraum von acht Monaten, die Reaktion sowie das Verhalten von 153 Jungen und 127 Mädchen im Alter von 8 bis 14 Jahren, auf die Wirkung und den Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen. Das Ergebnis dieser Studie wiederum besagt, dass brutale und gewaltverherrlichende Computerspiele zu einer Abstumpfung von Kindern und Jugendlichen führen können.¹⁶¹

6.10 Verstärken Computerspiele vorhandene Vorurteile?

„Auch hier wird befürchtet, dass sich Inhalte und Ideologien wieder finden wie Krieg ist eine saubere Sache, Heldentum wird glorifiziert, Frauen sind Dummchen oder Sexobjekte, Männer sind stark und kampfesmutig. Auch Computerspiele können neben anderen Medien dazu beitragen, dass sich Einstellungen erlernen und verfestigen. Auch hier liegt die Aufgabe bei den Eltern bzw. Pädagogen durch

¹⁵⁹Futurezone (Stand: 15.11.2004): Computerspiele machen Kinder aggressiv. Online:

<http://futurezone.orf.at/futurezone.orf?read=detail&id=47868&tmp=19219>

¹⁶⁰ebd.

¹⁶¹Siehe: Birkenstock, Arne (Stand: 15.12.2004): Machen Computerspiele aggressiv? Online:

http://www.wdr.de/tv/service/familie/inhalte/001213_2.html

ihr demokratisches, tolerantes und emanzipiertes Vorbildverhalten diesen Lernwirkungen entgegenzuwirken – denn das reale Lernmodell wirkt wesentlich effektiver als das Medienmodell.¹⁶²

6.11 Schlechte Schulleistungen durch Computerspiele?

Die Anwendung von Computerspielen fasziniert vor allem Kinder und Jugendliche im Schulalter. Aufgrund der oft stundenlangen Betätigung am Computer, wird Computerspielen die Schuld an schlechten Noten zugewiesen. Eine Forschungsreihe des „Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen“ kam zu dem Ergebnis, dass exzessiver Umgang mit Computerspielen zu Leistungseinbrüchen führt. Dies gilt besonders für die Gruppe der Jungen, deren Leistungsniveau mit zunehmender Nutzung der neuen Medien abnimmt. Bei dieser Studie handelt es sich allerdings um eine sehr umstrittene Studie, die sicherlich noch Anlass zur Diskussion geben wird.¹⁶³

6.12 Fazit

Die jugendgefährdende Wirkung von Computerspielen sollte weder dramatisiert noch verharmlost werden. Bisher gibt es noch zu wenige verlässliche Forschungsergebnisse über die Langzeitwirkungen von Computerspielen. Jedoch sollten die neuen Medien ständig unter Beobachtung stehen.

Computerspiele können als Stressoren wirken. Aus diesem Grund sollten Kindern und Jugendlichen zeitliche Grenzen, was die Nutzung des Computers betrifft, gesetzt werden. Insgesamt sollte darauf geachtet werden, dass der Konsum im Gleichgewicht zu anderen Freizeitaktivitäten steht.

¹⁶²Aktion Familie Online (2002): FAQ`s - Fragen zum Internet. Online: a. a. O.

¹⁶³Deventer, Karsten / Schmitz-Gümbel, Eva (Stand: 26.12.2004): Dumm gespielt. Kinder verwarlosen am Bildschirm. Online: <http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/15/0,1872,2223695,00.html>

Des Weiteren muss für einen optimalen ergonomischen Arbeitsplatz gesorgt werden, damit es nicht schon in der Kindheit zu unnötigen Haltungsschäden kommt.

Mit Computerspielen werden immer wieder Gefahren wie Spielsucht, Isolation, Abstumpfung gegenüber Gewalt, etc. in Verbindung gebracht. Anhand der bisherigen Ergebnisse dienen Computerspiele in der Regel nicht als Auslöser für soziale Probleme, Schulversagen, Gewaltbereitschaft, etc.

Es besteht jedoch das Risiko, dass vorhandene negative Verhaltensmuster, wie z.B. Gewaltanwendung gegen Mitmenschen, psychische Störungen aufgrund familiärer Probleme, etc. durch Computerspiele verstärkt werden.

Die Gewalt in Computerspiel ist ein wichtiges spannungssteigerndes Element des Spieles und sollte nicht im voraus schon abgelehnt werden.

„Die Auseinandersetzung mit den, als bedenklich eingestuften Computerspielen, bietet uns [...] die Chance, unsere eigenen Wertvorstellungen, unsere Normen und unser Bild vom Zusammenleben zu überprüfen und zu hinterfragen.“¹⁶⁴

Computerspiele können aber auch dazu beitragen, die Denkfähigkeit, Kreativität, räumliches Vorstellungsvermögen, soziale Kontakte, etc. zu fördern. Sie können dabei behilflich sein Frust abzubauen und Erfolgserlebnisse zu schaffen, wodurch bei vielen Spielern das Selbstbewusstsein und das Selbstwertgefühl gestärkt wird. Die Art und Weise, wie sich Computerspiele auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen auswirken können, ist vornehmlich vom jeweiligen Spielgenre abhängig (siehe Kapitel 3). Computerspiele können somit verschiedenste Fähigkeiten vom Spieler abverlangen bzw. fördern (siehe Kapitel 5).

¹⁶⁴Mausblicke (2004): Fördern 3-D-Shooter die Gewaltbereitschaft bei Computerspielern?Online: <http://kulturserver-nrw.de/home/mausblicke/modules.php?name=News&file=print&sid=200303042> (Stand: 8.12.2004)

7. Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen in der Jugendarbeit

7.1 Computerspiele in der Jugendarbeit

Die Pädagogik sah vom Medium Computer und von den Computerspielen immer eine große Gefahr ausgehen. „Die Spiele schienen aus ihrer Sicht für die nachwachsende Generation kein geeignetes Freizeitangebot zu sein. Obwohl wissenschaftliche Untersuchungen in den USA (vgl. etwa Greenfield 1987, Original 1984) wie auch in Deutschland (vgl. etwa Knoll u.a. 1984; 1986) schon in der ersten Hälfte der 80er Jahre zu dem Ergebnis kamen, dass gängige Befürchtungen zu möglichen negativen Auswirkungen des Spielens von Video- und Computerspielen sich empirisch nicht erhärten ließen“.¹⁶⁵

Heutzutage ist die Nutzung des Computers selbstverständlich geworden. Allerdings ist sie noch nicht ausreichend im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit etabliert. Eine offene Kinder- und Jugendarbeit, die sich an den Interessen der Besucher orientiert, kommt nicht umhin, ein entsprechendes Computerangebot einzurichten, allerdings nicht um den Wettbewerb mit der kommerziellen Freizeitkultur bestehen zu können, sondern um den Jugendlichen andere Gestaltungsräume zu eröffnen, sich an den heutigen Lebens- und Medienwelten der Kinder und Jugendlichen zu orientieren und ihnen eine Teilnahme am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen. Die neuen Medien gehören zwar für viele Menschen bereits zum alltäglichen Leben, aber dennoch gibt es etliche sozial schwache Familien, die nicht die Möglichkeit haben, dieses Medium zu nutzen. Computerangebote sind in der Jugendarbeit keine Neuheit mehr, sondern gehören in vielen Einrichtungen mittlerweile fest ins Angebot. Es gibt etliche Einrichtungen, die Kindern und Jugendlichen die tägliche Nutzung von Computerspielen und des Internets ermöglichen. In der Regel können diese Einrichtungen zu bestimmten kinder- und jugendgerechten Öffnungszeiten

¹⁶⁵Fromme, Johannes / Meder, Norbert / Vollmer, Nikolaus (2000):
Computerspiele in der Kinderkultur. Virtuelle Welten I. Leske + Budrich, Opladen 2000

besucht werden. Neben den offenen Angeboten finden in den meisten Institutionen auch verschiedene Kurse und Projekte statt. Vielfach fehlen jedoch sinnvolle Konzepte für die medienpädagogische Computerarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Auch bei technischen Problemen sind die Pädagogen auf sich allein gestellt. Die Computer werden in der Jugendarbeit hauptsächlich als Spiel- und Unterhaltungsmedium eingesetzt und sind somit ein niederschwelliges Angebot zum Spielen, Chatten und Surfen im Internet, während gut strukturierte Projekte häufig nur eine Ausnahme zu sein scheinen. Dies liegt daran, dass die Projekte zum einen sehr zeitaufwendig sind und zum anderen den Pädagogen ein hohes Maß an technischer Kompetenz abverlangen. Oftmals gestalten sich Computerangebote in der Jugendarbeit aber auch sehr schwierig, da es sich hierbei um ein offenes freiwilliges Angebot handelt, d.h., die Beteiligung der Kinder und Jugendlichen findet ohne Zwang statt. Aus diesem Grund sollten den Kindern und Jugendlichen immer wieder neue und vor allem spannende Angebote unterbreitet werden. Neben der Vermittlung von Medienkompetenz besteht die Aufgabe der Jugendarbeit auch in der Unterstützung der Persönlichkeitsentwicklung des Heranwachsenden und in einer sinnvollen Freizeitgestaltung.

Nachfolgend werden die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten vorgestellt, inwiefern Computerspiele, in der Kinder- und Jugendarbeit, Anwendung finden können.

7.2 Die LAN-Partys

LAN-Partys sind nicht nur etwas für Spielefreaks, sondern auch als ein Mittel in der medienpädagogischen Arbeit einsetzbar, da sie seit einiger Zeit innerhalb der jugendlichen Computerspielerszene sehr gefragt sind. Das Wort „LAN“ stammt aus dem Englischen und steht für „Local Area Network“, was im deutschen soviel wie Lokales Netzwerk bedeutet. Auf einer LAN-Party bzw. Netzwerkparty, wie sie umgangssprachlich auch genannt wird, treffen sich Kinder und Jugendliche, um im Netzwerk, d.h., dass die Computer miteinander verbunden sind, gemeinsam Computer zu spielen. Dies hat den Vorteil, dass die Spieler nicht alleine zuhause stundenlang am Computer sitzen, sondern während des Spielens

miteinander kommunizieren und Kontakte zu anderen Kindern oder Jugendlichen knüpfen können. Somit haben LAN-Partys eine soziale Funktion, da sie Menschen durch das Spiel zusammenbringen. Im Mittelpunkt der Partys stehen Simulations- und Strategiespiele, besonders häufig auch Ego-Shooter. Viele, der bei Kindern und Jugendlichen beliebten LAN-Party Spiele, stehen auf dem Index der Prüfstelle für jugendgefährdende Medien. Das ist im Bereich der Jugendarbeit ein Problem, denn diese ist gewillt, den Kindern und Jugendlichen diese Gestaltungsräume zu bieten, aber sich zugleich auch an die gesetzlichen Bestimmungen halten muss. Prinzipiell dürfen Kinder und Jugendliche, welche das achtzehnte Lebensjahr noch nicht überschritten haben, keine indizierten Spiele verwenden, auch nicht mit der Unterschrift des Erziehungsberechtigten.

Aus diesem Grund ist es sinnvoll bei einer Netzwerkparty für Jugendliche unter 18 Jahren gemeinsame verbindliche Regeln auszuhandeln, wo zum Beispiel festgelegt wird, welches Spiel genutzt wird, dass keine Raubkopien verwendet werden dürfen etc. Dies sollte dann schriftlich festgehalten werden und zugleich vom dem Spielenden unterschrieben werden, um ersichtlich zu machen, dass dies eine feste Abmachung ist. Wenn ein solches Computerangebot in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen gemacht wird, sollte auch eine ausreichende Anzahl von Rechnern vorhanden sein, denn es ist nicht kontrollierbar, welche Software sich auf den PCs der Kinder und Jugendlichen befindet. So kann der Mitarbeiter sicher sein, dass keine indizierte Software zum Einsatz kommt und auch keine nicht jugendfreien Spiele von mitgebrachten Rechnern kopiert werden können. Netzwerkpartys sollten nur für einen bestimmten Zeitraum angesetzt sein, beispielsweise für ein paar Stunden, damit das Spiel den Teilnehmern nicht zuviel abfordert. Es sollte auch drauf geachtet werden, dass regelmässige Ruhepausen eingehalten werden, in denen sich die Teilnehmer von dem anstrengenden Blick auf dem Bildschirm erholen können, sich bewegen können, etc.¹⁶⁶

¹⁶⁶Dr. Liesching, Marc (2003): Verhaltens-Checkliste.

Online: <http://www.lehrer-online.de/dyn/9.asp?url=360308.htm> (Stand: 22.11.2004)

Netzwerkpartys sind auch heute immer noch überwiegend eine männliche Domäne. Die Jugendarbeit ist in zunehmendem Maße gefordert, Angebote für die Gruppe der Mädchen zu schaffen und sie langsam an die Technik heranzuführen.

7.3 Kooperative Spiele (Duo-Shooter)

Kooperative Spiele, auch Miteinanderspiele genannt, sind Spiele in denen es darum geht, gemeinsam eine Mission zu erfüllen. Ziel dieser Spiele ist, den oft vorkommenden Konkurrenzkampf zwischen den spielenden Kindern und Jugendlichen auszuschalten. Sie sollen im Spiel lernen, miteinander zu handeln.¹⁶⁷ Es gibt unterschiedliche Spielgenres und Spiele, die in einen Kooperativmodus gespielt werden können. Weil insbesondere die Ego-Shooter bei Kindern und Jugendlichen einen hohen Stellenwert haben wird an dieser Stelle gesondert auf diese Variante eingegangen. Der kooperative Ego-Shooter wird auch als Duo-Shooter bezeichnet. Ein Duo-Shooter ist eine Mehrspielervariante, bei der zwei bis vier Spieler gemeinsam eine Einzelspielermission erfüllen.

Duo-Shooter fördern die Kooperationsfähigkeit der Kinder und Jugendlichen, denn schon um eine Tür zu öffnen bedarf es zwei Spieler. Ein Spieler, welcher den Knopf betätigt, durch den die Tür geöffnet wird und ein zweiter Spieler, der die Tür für den ersten Spieler aufhält, damit dieser ohne Probleme mit seinem Charakter dadurch laufen kann. Es müssen gemeinsam Missionen erfüllt werden, bei denen beide Spieler aufeinander aufpassen müssen, denn wenn eine Figur während des Spielens stirbt, ist somit auch für den zweiten Spieler die Partie beendet. Ein weiterer Vorteil von Duo-Shootern ist auch, dass unter den zusammenspielenden Kindern oder Jugendlichen kommuniziert wird, da diese sich absprechen und gemeinsam die folgenden Spielschritte planen müssen. Je intensiver das Teamspiel zwischen den Spielern stattfindet, desto eher erlangen die Spieler materielle sowie spielerische Vorteile.

¹⁶⁷Mannheimer Jugend Online (Stand: 10.12.2004): Kooperative Spiele. Online: <http://www.majo.de/spieliothek/pdf/Kooperative%20Spiele.pdf> S. 1

7.4 Edutainment - spielend Lernen

Das Lernen mit der Edutainmentsoftware ist für Kinder und Jugendliche grösstenteils sehr unterhaltsam, da es gar nicht als solches von ihnen empfunden wird. An erster Stelle, gerade im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit, steht der Spassfaktor und nicht das Lernen an sich. „Bei der Anwendung dieser Form des Lernens besteht durch direkte Visualisierung die Möglichkeit, komplexe Zusammenhänge besser und leichter begreiflich zu machen.“¹⁶⁸

7.5 Computerspiele Programmierung

Spiele selber zu programmieren ist heutzutage aufgrund der einfach zu bedienenden Softwareprogramme auch im Bereich der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen möglich. Diese Programme fallen unter den Bereich der sogenannten Autorensoftware. „Klik&Play“ z.B. ist ein älteres, mittlerweile frei nutzbares Programm, welches dem Nutzer die Möglichkeit bietet, auf relativ einfache Art und Weise ein Spiel selber zu entwerfen. Diese Programme haben allerdings auch Grenzen hinsichtlich der Komplexität des zu erstellenden Spieles. Aufwendige grafische Oberflächen und komplexe Spielstrukturen sind damit nicht realisierbar.¹⁶⁹

7.6 Der Clan

Auch der Zusammenschluss von Jugendlichen in Spielergemeinschaften wie den sogenannten „Clans“ (siehe Kapitel 2.3.4) kann in der Jugendarbeit als eine sinnvolle Freizeitbeschäftigung eingesetzt werden. Dabei wäre es zweckmässig die

¹⁶⁸Heinig / Maaz / Ringler (1998): Befragung zur Nutzung von Internetcafés in Jugendfreizeitstätten. Berlin. Dezember 1998. Online: <http://www.spinnenwerk.de/internetcafes/zwei.htm> (Stand: 2.12.2004)

¹⁶⁹Siehe: PCTipp (1996): Vergleich. Multimedia selber Basteln .Action aus eigener Küche. Online: <http://www.pctipp.ch/library/pdf/1996/03/0348film.pdf> S. 2 (Stand:9.12.2004)

Gruppe so zusammenzustellen, dass unterschiedliche soziale Schichten aufeinandertreffen. Dadurch können die Teilnehmer Erfahrungen im Umgang mit anderen Persönlichkeiten, Fähigkeiten, Interessen und Lebensstilen sammeln. Weil die Gruppe auf eine gewisse Dauerhaftigkeit angelegt ist, haben die Gruppenmitglieder auch die Chance, sich mit Normen dieser Gruppe auseinander zu setzen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, gegen andere Spielergemeinschaften aus dem Arbeitsfeld der Jugendarbeit anzutreten. Dies kann z.B. in Form einer Liga oder eines Netzwerkabends stattfinden.

7.7 Pädagogische Spiele

Ein Münchener Jugendtreff testete im Herbst 1996 an insgesamt 55 Jugendlichen vier pädagogische Spiele um herauszufinden, wie diese Spiele von den Kindern und Jugendlichen in der Jugendarbeit angenommen werden. Diese Veranstaltung entwickelte sich zu einem riesigen Erfolg, die Pädware wurde angenommen und nicht wie zuvor von den Mitarbeitern erwartet, abgelehnt. Pädagogische Spiele können aufgrund ihrer recht einfachen Programmierung im Privatbereich nicht mithalten, bieten aber besonders unerfahrenen Spielern die Möglichkeit, Zugang zu dem Medium Computer zu finden. Häufig führen diese Spiele nicht zu einem direkten Lernprozess, dennoch werden die Teilnehmer zu einem Austausch und zur Reflektion der eigenen Einstellungen zu gewissen Themen angeregt. Pädagogische Spiele sollten keinerlei schulische Inhalte aufgreifen, da diese in der Freizeit der Kinder und Jugendlichen meistens abgelehnt werden.¹⁷⁰ „Da Pädware neben den Spielen auch Lerninhalte transportieren will, ist die Gefahr gross, mit den jeweiligen Themen und den damit verbundenen Fragen Jugendliche zu über- oder zu unterfordern. Die Pädware sollte sich deshalb an eine klar definierte Zielgruppe richten und die Lerninhalte darauf ausrichten.“¹⁷¹

¹⁷⁰Siehe: Institut Jugend Film Fernsehen, München (Stand: 15.11.2004): Ergebnisse einer Untersuchung von Computerspielen in Jugendzentren. Online: <http://www.bpb.de/snp/index.html>

¹⁷¹Institut Jugend Film Fernsehen, München (Stand: 15.11.2004): Ergebnisse einer Untersuchung von Computerspielen in Jugendzentren. Online: a. a. O.

7.8 Die „Clever LAN-Party“

Bevor ausführlich auf die von „Clever“ angebotene monatliche LAN-Party eingegangen wird, wird erst einmal das Konzept der Einrichtung vorgestellt, damit man sich ein besseres Bild über die Institution machen kann.

7.8.1 Das ist „Clever“

„Die vier evangelischen Kirchengemeinden Barop, Brünninghausen, Eichlinghofen und Hombruch im Kirchenkreis Dortmund-Süd haben sich zu einer gemeinsamen Jugendarbeit zusammengeschlossen.“¹⁷²

„Ziel der gemeinsamen Jugendarbeit ist es, Angebote für Kinder und Jugendliche im Einzugsbereich der vier Kirchengemeinden zu koordinieren. Das Clever-Konzept sieht vor, dass es in den verschiedenen Gemeindehäusern für Jugendliche unterschiedliche Angebote für die verschiedensten Interessen geben soll. Daher gibt es in Barop beispielsweise eine Jugenddisko, in Brünninghausen ein Computercafé, in Eichlinghofen ein Billardcafé und ein Medienzentrum (Menglinghausen) und in Hombruch ein Spielcafé. Jugendliche aus den verschiedenen Gemeinden können die unterschiedlichen Interessensangebote in den Gemeinden ohne Rücksicht auf die wirkliche Gemeindezugehörigkeit besuchen.“¹⁷³

7.8.2 Praxisbeispiel anhand der „Clever LAN-Party“

„Clever“ veranstaltet jeden zweiten Freitag im Monat von 17 Uhr bis ca. 22 Uhr eine LAN-Party im eigenen „Computercaffe“. Voraussetzung für die Teilnahme an der Netzwerkparty ist ein Mindestalter von zwölf Jahren sowie eine verbindliche Anmeldung. Im „Computercaffe“ gibt es momentan zwölf

¹⁷²Clever. Evangelische Jugend Dortmund Barop, Brünninghausen, Eichlinghofen und Hombruch (Stand: 9.11.2004) Online: <http://www.cleverjugend.de/>

¹⁷³ebd.

Computer, welche durch ein Netzwerk miteinander verbunden sind. An diesen Rechnern können Kinder und Jugendliche gemeinsam und gegeneinander Spielen, Chatten, E-Mails schreiben, etc. Damit die LAN-Party für die Jugendlichen mit der Zeit nicht langweilig wird, versuchen die Mitarbeiter nach Möglichkeit jedes Mal ein anderes Spiel anzubieten. In der Regel werden von den Teilnehmern, Strategiespiele, wie „Die Siedler“ oder „Age of Empires“ bevorzugt. Bei den Spielen handelt es sich um originale Software und nicht um Raubkopien. Die Jugendlichen haben natürlich auch die Möglichkeit, Wünsche zu äussern, welche von den Mitarbeitern unter Berücksichtigung der gesetzlichen Bestimmungen, Beachtung finden, sofern es die finanziellen Mittel möglich machen. Bei der „Clever LAN-Party“ dürfen nur die Rechner benutzt werden, die den Jugendlichen im „Computercafe“ zu freien Verfügung stehen.¹⁷⁴ Dadurch soll illegaler Softwareaustausch unter den Spielenden vermieden werden. Der Computerraum befindet sich im Keller des Gemeindehauses und ist für Jugendliche durch Graffitis und eine Computerwand, in der sich sechs Rechner befinden, ansprechend gestaltet.

Das Ziel dieser Party ist es, Jugendlichen einen gemeinsamen Ort des Spielens zu bieten, Kommunikationsmöglichkeiten zu schaffen, Freundschaften entstehen zu lassen, „problematische“ Inhalte aufzugreifen und thematisieren zu können, Hilfestellungen geben, Ansprechpartner bei Problemen der Jugendlichen zu sein und letztendlich, das „Clever Computercafe“ bekannt zu machen. Neben dem gemeinsamen Spielen steht auch Chatten, zusammen Pizza essen, Musik hören und in den Pausen Tischfussball auf dem Programm. Durch diese Art und Weise der pädagogischen Arbeit wird den Jugendlichen der spielerische Umgang mit dem Computer, dem Internet und natürlich auch der Technik näher gebracht. Des Weiteren lernen sie die aufgestellten Regeln zu akzeptieren und Vereinbarungen zu treffen. Hierdurch wird den Jugendlichen die Chance gegeben, einerseits aktiv mitbestimmen zu dürfen, andererseits jedoch die vorhandenen Regeln akzeptieren zu müssen.

¹⁷⁴Siehe: Clever (Stand: 9.11.2004): Online: a. a. O.

Immer wieder äußern die Jugendlichen den Wunsch Ego-Shooter über das Netzwerk zu spielen. Vor der schrecklichen Bluttat im Jahr 2002 in Erfurt, wo ein 19 Jähriger Schüler dreizehn Lehrer, zwei Mitschüler und einen Polizisten getötet und sich der Amokläufer letztendlich selbst umbrachte, standen die Ego-Shooter nie in einer solch öffentlichen Diskussion wie in den letzten Monaten und Jahren.

Bisher wurden solche Spiele bei „Clever“ noch nicht für Jugendliche unter achtzehn Jahren angeboten. Darunter leidet allerdings die Attraktivität des pädagogischen Angebotes bisweilen erheblich.

Weil das Interesse an der LAN-Party langsam abflacht, ist es aber eine Überlegung, diese Spiele doch mit der Erlaubnis der Eltern anzubieten. Kinder und Jugendliche spielen solche Spiele meistens zu hause, so jedoch bietet es der Pädagogik die Möglichkeit, gemeinsam die Gründe für die Indizierungen und warum man evtl. Abstand von den Spielen halten sollte, zu erörtern. Diese mögliche Vorgehensweise ist jedoch aus rechtlichen Gründen mit erheblichen Bedenken verbunden.

Rechtlich gesehen würde sich „Clever“ natürlich strafbar machen, da diese Spiele als jugendgefährdend gelten und Minderjährigen auch in Jugendeinrichtungen nicht zugänglich gemacht werden dürfen. Nach § 7 des Jugendschutzgesetzes können die zuständigen Behörden gegen LAN-Party-Veranstalter vorgehen, die Kindern und Jugendlichen solche Spiele zugänglich machen. „Geht danach von einer öffentlichen Veranstaltung eine Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen aus, so kann die zuständige Behörde anordnen, dass der Veranstalter Kindern und Jugendlichen den Besuch nicht gestatten darf. Darüber hinaus sind Anordnungen denkbar wie Alters- oder Zeitbegrenzungen, wenn dadurch die Jugendgefährdung ausgeschlossen werden kann. Eine LAN-Veranstaltung ist [...] dann nicht mehr öffentlich, wenn der

Teilnehmerkreis begrenzt ist und von vornherein feststeht. Insoweit findet die Regelung des Jugendschutzgesetzes keine Anwendung.¹⁷⁵

Würde „Clever“ also eine nicht öffentliche LAN-Party im „Computercaffé“ veranstalten, wo die Anzahl der Teilnehmer begrenzt ist und diese zuvor feststehen, greift die Vorschrift des § 7 Jugendschutzgesetz nicht.

„Daneben ist von besonderer Bedeutung, welche Spielprogramme auf den LAN-Partys gespielt werden. Sind diese indiziert, schwer jugendgefährdend oder haben von der USK eine Altersfreigabe ab 18 ("Keine Jugendfreigabe") erhalten, dürfen Minderjährige an der Veranstaltung nicht teilnehmen, weil ansonsten die verantwortlichen Party-Betreiber Kindern und Jugendlichen derartige Inhalte im Sinne der Strafrechts zugänglich machen würden“¹⁷⁶

7.9 Fazit

Anhand der unter Punkt 7 genannten Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen im Arbeitsfeld der Jugendarbeit wird verdeutlicht, dass Computerspiele vorwiegend als ein medienpädagogisches Mittel eingesetzt werden können. Sie dienen der Förderung der Sozialkompetenz, der Chancengleichheit, einer eigenverantwortlichen Persönlichkeit sowie dem Erlangen von Medien- und Technikkompetenz. Computerspiele sind besonders für gruppendynamische Zwecke geeignet und lassen sich darüber hinaus zur Einübung von Kooperation, Teamarbeit und Kommunikation nutzen.

Die finanzielle Position der Eltern ist in der Regel dafür ausschlaggebend, ob ein Kind oder ein Jugendlicher einen Computer besitzt. Besonders aus diesem Grund

¹⁷⁵Dr.Liesching, Marc (17.7.2003) Veranstaltung von LAN-Partys in Schulen. Internetcafés in Schulen - Spielhallen und Einfallstor für Schmutz und Schund? Online: <http://www.lehrer-online.de/dyn/9.asp?url=359087.htm> (Stand: 22.11.2004)

¹⁷⁶ebd.

ist es wichtig, dass die Jugendarbeit wechselnde Angebote in diesem Segment vornimmt.

Durch den intensiven Umgang mit der Technik, zum Beispiel bei der Programmierung von Computerspielen, lernen die Kinder und Jugendlichen Ängste abzubauen und den Personal-Computer als das zu nutzen was er eigentlich ist, ein Werkzeug.

8. Jugendschutz in Deutschland

8.1 *Kein Spiel ohne Grenzen*

„Mit dem neuen Jugendschutzgesetz des Bundes wurde das Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit und das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte zu einem einheitlichen Gesetz zusammengeführt. Zeitgleich trat der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder in Kraft, der eine einheitliche Rechtsgrundlage für den Jugendschutz in den elektronischen Medien (Internet, Fernsehen, Rundfunk) schafft. Durch Verzahnungsregelungen in beiden Gesetzen ist sichergestellt, dass Bundes- und Ländereinrichtungen nach einheitlichen Schutzstandards entscheiden.“¹⁷⁷

Jedes Spiel, welches seit dem 01.04.2003 mit Inkrafttretung des neuen Jugendschutzgesetzes auf dem Markt erscheint, muss zuvor geprüft und eingestuft werden. Spiele, welche nicht in Hinblick auf die Alterskennung untersucht wurden, dürfen nur an Erwachsene verkauft werden. Auch wenn es sich dabei um ein Spiele handelt, welche für Kinder oder Jugendliche völlig unbedenklich wären. Diese Altersfreigaben sollen sicherstellen, „dass Kinder und Jugendliche nur Zugang zu Spiele-Software haben, die für ihr jeweiliges Alter unbedenklich ist.“¹⁷⁸

8.2 *Jugendmedienschutz*

„Bedingt durch die zunehmende Vielfalt der Medien, unter anderem auch der elektronischen Medien, werden Kinder und Jugendliche [...] nicht nur mit positiven Inhalten konfrontiert, sondern auch mit Einflüssen, die sich auf ihre

¹⁷⁷Landesverband Westfalen-Lippe (Stand: 25.12.2004): Neues Jugendschutzrecht ab April 2003. Online:http://www.lwl.org/LWL/Jugend/Landesjugendamt/LJA/erzhilf/Rechtsfragen/jur_akt/1052982647/index2_html

¹⁷⁸Helliwood:media (2004) Jugendschutz und Computerspiele. Was wird hier eigentlich gespielt? - USK Online: <http://helliwood.mind.de/lernscouts/content/cont24.htm> (Stand: 13.11.2004)

geistige und seelische Entwicklung negativ auswirken können. Im Rahmen des Jugendmedienschutzes ist diesen negativen Einflüssen entgegenzuwirken.¹⁷⁹

Im wesentlichen verfolgt der Jugendmedienschutz folgende drei Ziele:

- Gewalt darf in den Medien nicht als vorrangiges und erfolgreiches Konfliktlösungsmittel propagiert werden
- Menschen die zu einer anderen Rasse, Nation, Glaubensgemeinschaft etc. gehören dürfen nicht diskriminiert oder verächtlich dargestellt werden. Des Weiteren gilt es die Propagierung und Verherrlichung der nationalsozialistischen Weltanschauung nicht durch Verfälschung oder unvollständige Informationen aufzuwerten.
- Medien dürfen keine sexualethisch desorientierende Inhalte darstellen.¹⁸⁰

Es ist Auftrag der „BPjM.“ den negativen Einflüssen von Computerspielen entgegenzuwirken. „Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat die Aufgabe, auf Antrag von Jugendbehörden, der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) sowie auf Anregung anderer Behörden und anerkannter Träger der freien Jugendhilfe Medien mit jugendgefährdenden Inhalten zu indizieren.“¹⁸¹ Dies können sein Tonträger, Spiele, Printmedien mit Ausnahme von Tages- und politische Zeitungen, sog. Telemedien, worunter Internet-Angebote fallen, Videospiele und Computerspiele. Die „BPjM“ ist allerdings nur für die Video- und Computerspiele zuständig, welche von der „FSK“ bzw. der „USK“ noch nicht gekennzeichnet wurden. Es gibt mittlerweile eine ganze Reihe von indizierten Spielen. Aber wie kommt es zu einer Indizierung durch die „BPjM“?

¹⁷⁹Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Online: <http://www.bundespruefstelle.de/>

¹⁸⁰Siehe: Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (2004): Info zum Jugendmedienschutz. BPjM/Forum Verlag Godesberg GmbH. 2. Auflage 2004

¹⁸¹ebd.

Neben den zuvor genannten Institutionen, kann unter anderem vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ein Antrag auf Indizierung gestellt werden. Privatpersonen, denen ein Medium gefährlich erscheint, können sich ebenfalls an diese Institutionen wenden, allerdings nicht an die „BPjM“ direkt. Die Bundesprüfstelle kann selbstständig auch ohne Antrag tätig werden, um zu gewährleisten, dass möglichst alle jugendgefährdenden Angebote in die Liste der Bundesprüfstelle aufgenommen werden.

Damit soll vermieden werden, dass gewalttätige Spiele sich allzu lange im freien Handel befinden. Das bisherige Verfahren führte dazu, dass indizierte Spiele im Grunde bereits flächendeckend vertrieben werden konnten, bevor die Bundesprüfstelle in Aktion trat.

Alle am Verfahren beteiligten Institutionen werden im Falle eines Antrages umgehend informiert und zu einer Stellungnahme aufgefordert. Eine Entscheidung über die Indizierung trifft ein Zwölfer-Gremium, welches sich aus dem Vorsitzenden der BPjM, acht Gruppenbeisitzern sowie drei Länderbeisitzern zusammensetzt.¹⁸² „Für die Fälle offensichtlicher Jugendgefährdung lässt das JuSchG ein vereinfachtes Verfahren gemäß § 23 Abs. 1 zu. Dann ergeht eine Entscheidung im 3er-Gremium [...]“¹⁸³

Mit der Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien treten die Regelungen des § 15 des Jugendschutzgesetzes in Kraft. Das heisst, dass diese Spiele Personen, die das achtzehnte Lebensjahr noch nicht überschritten haben, nicht zugänglich gemacht werden dürfen. Dies gilt insbesondere für Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, und Werbebeschränkungen. Eine Indizierung ist ein Verbot der Nutzung für Kinder und Jugendliche, aber kein Verbot des Spiels im Allgemeinen.¹⁸⁴ Erwachsenen stehen indizierte Medien auch weiterhin zur Verfügung. „Jugendmedienschutz bedeutet somit nicht, dass Kinder und Jugendliche daran gehindert werden sollen, mit Medien umzugehen.“

¹⁸²Siehe: Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (2004): Info zum Jugendmedienschutz. a. a. O.

¹⁸³ebd.

¹⁸⁴Siehe: ebd.

Im Vordergrund des Jugendmedienschutzes steht der pädagogische Ansatz, d.h. das Erlernen einer verantwortungsbewussten Nutzung. Darüber hinaus bedeutet Jugendmedienschutz auch eine Aufklärung und Sensibilisierung der Öffentlichkeit, sowohl der Eltern als auch der Lehrer und Erzieher.¹⁸⁵

8.3 Gesetzliche Bestimmungen

Es gibt eine Vielzahl von gesetzlichen Bestimmungen, die den Schutz von Kindern und Jugendlichen festlegen. Dazu gehört im wesentlichen das Jugendschutzgesetz (JuSchG) und damit verbunden der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV). Jugendschutzvorschriften befinden sich des Weiteren im Strafgesetzbuch (StGB) und im Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG).

Das Jugendschutzgesetz vom 1. April 2003 besagt zu Computerspielen folgendes:

- Spiele dürfen Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit nur dann zugänglich gemacht werden, wenn diese für die entsprechende Altersstufe zuvor freigegeben und gekennzeichnet wurden. Dies gilt jedoch nicht für Edutainment-Software.(siehe; § 12/ § 13 JuSchG)
- Für Computerspiele ist eine altersgerechte Kennzeichnung verbindlich, wie sie vorher auch schon für Filme und Videos galt. Diese Kennzeichnung muss auf allen Spielen gut sichtbar angebracht sein. (siehe: § 14 JuSchG)
- Computerspiele mit jugendgefährdenden Inhalten (Pornografie, Kriegsverherrlichung etc.) müssen in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen werden und dürfen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden.(siehe: § 15 JuSchG)

¹⁸⁵Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (Stand: 28.10.2004): Online:
<http://www.bundespruefstelle.de>

- Ob und unter welchen Umständen ein Computerspiel in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen ist, regelt der § 18 des JuSchG.¹⁸⁶

8.4 Freiwilliger Jugendschutz

In Deutschland reichen die Verlage für Spielsoftware ihre Produkte bei der USK - Unabhängige Selbstkontrolle der Softwarehersteller ein. „Die USK prüft interaktive Medien, speziell Computer- und Videospiele.“¹⁸⁷

Mit der Inkrafttretung des neuen Jugendschutzgesetzes ist die Überprüfung der sogenannten Telemedien¹⁸⁸ für die USK durch unabhängige Kontrolleure verpflichtend geworden. Seit ihrer Gründung im Jahr 1994 hat sie bereits Tausende von Computerspielen auf ihre Kinder- und Jugendtauglichkeit hin untersucht und wird seitdem von der Unterhaltungsindustrie als Einrichtung der Selbstkontrolle anerkannt und unterstützt.¹⁸⁹ In Zusammenarbeit mit den obersten Landesjugendbehörden vergibt die USK nach der Prüfung ein Alterskennzeichen. Dies gilt auch für Computer-Fachzeitschriften, da diese oftmals Heft-CDs mit z.B. Demoversionen von Computerspielen enthalten. Lernprogramme sowie Infotainments müssen nicht bei der USK eingereicht werden, weil davon ausgegangen wird, dass von ihnen keine Gefährdung ausgeht.¹⁹⁰ Seit April 2003

¹⁸⁶Bayrisches Landesjugendamt (Stand:25.12.2004): Jugendschutzgesetz. Online:

<http://www.blja.bayern.de/Aufgaben/Jugendschutz/Jugendschutzgesetze/TextOfficeJuSchG.htm>

¹⁸⁷ Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (Stand: 12.11.2004). Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK. Online: <http://www.bundespruefstelle.de/>

¹⁸⁸Telemedien ist der zusammenfassende Begriff für Teledienste und Mediendienste. Darunter fallen z.B. Online-Angebote. Nähere Informationen finden sich im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag § 3 Abs. 2 Nr. 1

¹⁸⁹Siehe: Wikipedia. Die freie Enzyklopädie (Stand:12.12.2004): Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Online: http://de.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware_Selbstkontrolle

¹⁹⁰Siehe: Meyer, René (2004): G/C Guide. Was wird hier eigentlich gespielt? a. a. O., S. 37

ist die USK Dienstleister im Rahmen des Verfahrens zur Softwarefreigabe für die Obersten Landesjugendbehörden.

Wenn allerdings die vorgelegte Software einen Strafbestand erfüllt, kann die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle die Einstufung verweigern. In einem solchen Fall ist mit der Indizierung der Software durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu rechnen.¹⁹¹

„Die Altersgruppen selbst sind im Jugendschutzgesetz (JuSchG § 14 Abs. 2) festgelegt.“¹⁹²

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung : weisses Siegel
- Freigegeben ab 6 Jahren: gelbes Siegel
- Freigegeben ab 12 Jahren: grünes Siegel
- Freigegeben ab 16 Jahren: blaues Siegel
- Keine Jugendfreigabe: rotes Siegel



Abb. 3: Die verschiedenen Alterkennzeichen der USK.¹⁹³

¹⁹¹Siehe: Wikipedia. Die freie Enzyklopädie (Stand:12.12.2004): Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Online: a. a. O.

¹⁹²Helliwood:media: Jugendschutz und Computerspiele (2004). Online: <http://helliwood.mind.de/lernscouts/content/cont24.htm>

¹⁹³Siehe: Patalong, Frank (14. 10.2004) Verband der Unterhaltungssoftware. Heimliche Selbstauflösung. Online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/politik/0,1518,grossbild-251609-322935,00.html>

8.5 Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen

Viele Pädagogen und Eltern sind überfordert und hilflos, wenn es um die Anschaffung von sinnvollen Computerspielen geht. „Von daher ist es wichtig, auf dem Hintergrund empirischer Untersuchungen auch konkrete Beurteilungen ausgewählter einzelner Computer- und Konsolenspiele abzugeben.

Dabei sollte das Ziel, sowohl über das Spiel angemessen zu informieren, als auch seine Wirkungen auf Kinder und Jugendliche abzuschätzen, nicht aus dem Auge verloren werden. Um überhaupt seriös beurteilen zu können, müssen dazu die Beurteiler erst einmal selbst die Spiele kennen lernen und sich mit ihnen über längere Zeit beschäftigen.

Der weitere und unverzichtbare empirische Hintergrund der Beurteilungen ist die Beobachtung von Kindern und Jugendlichen während des Spiels und ihre anschließende Befragung. Alle Daten und Einzelbeurteilungen sollten dann zusammenfließen und die Grundlage einer umfassenden Einschätzung des jeweiligen Spiels bilden.“¹⁹⁴ „Konkrete Beurteilungen ausgewählter Computer- und Konsolenspiele bedürfen relevanter Kriterien. Doch woher gewinnt man sie?“¹⁹⁵

Wolfgang Fehr und Jürgen Fritz unterscheiden zwischen folgenden wichtigen Kriterien bezüglich einer Spielbeurteilung:

- Spielbeurteilung im Sinne einer Produktbeschreibung
- Spielbeurteilung im Sinne einer Medienwirkungsforschung
- Spielbeurteilung im Sinne einer Werte- und Normenentscheidung
- Spielbeurteilung im Sinne einer Gefährdungsabschätzung
- Spielbeurteilung im Sinne einer Alterseignung

¹⁹⁴Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (Stand: 25.12.2004): Warum Computer- und Konsolenspiele beurteilen? Online: <http://snp.bpb.de/referate/acoskrit.htm>

¹⁹⁵ebd.

- Spielbeurteilung im Sinne einer Spielanalyse
- Spielbeurteilung im Sinne einer Gefährdungsabschätzung
- Spielbeurteilung im Sinne einer pädagogischen Eignung¹⁹⁶

Bei der Bewertung von Computerspielen geht es „vorrangig [...] nicht um eine Spielbewertung, sondern um eine Gesamtwürdigung des Spieles die den Charakter eines umfassenden Gutachtens besitzen sollte. Beispielhaft für diese Form der Beurteilung ist die von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegebene Serie ‚*Computerspiele auf dem Prüfstand*‘“¹⁹⁷

8.6 Indizierte „brutale“ Spiele

Es gibt etliche Spiele, die trotz Indizierung bei Kindern und Jugendlichen einen hohen Beliebtheitsgrad erreicht haben. Drei dieser Spiele werden anhand der nachfolgenden Punkte kurz vorgestellt.

8.6.1 Counter-Strike

„Counter-Strike“ ist einer der erfolgreichsten Ego-Shooter weltweit. Das Spiel ist eine Modifikation des Ego-Shooters „Half-Life“, welches besonders durch LAN-Parties und durch das Internet bei Kindern und Jugendlichen an Bedeutung gewann. Im Spiel gibt es zwei Gruppen, zum einen die Terroristen, welche Geiseln gefangen halten und zum anderen die so genannten „Counter“, die den Auftrag haben, die Geiseln zu befreien¹⁹⁸

„Jede Gruppe hat eine Aufgabe, die von der anderen Gruppe verhindert werden muss. Die beiden Gruppen starten an zwei festgelegten Punkten auf der

¹⁹⁶Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (Stand: 25.12.2004): Warum Computer- und Konsolenspiele beurteilen? Online: a. a. O.

¹⁹⁷ebd.

¹⁹⁸Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. Counter-Strike. (Stand: 15.12.2004) Online: http://de.wikipedia.org/wiki/Counter_Strike

Spielkarte, den ‚Spawn‘-Zonen, welche gleichzeitig auch die einzigen Bereiche sind, in denen eine Kaufoption besteht. Jeder Spieler hat ein eigenes Geldkonto und kann von diesem zu Anfang jeder Spielrunde, die bis zu 5 Minuten dauert, Waffen und Ausrüstung kaufen. Bei ‚Counter-Strike‘ kommt es vor allen Dingen auf eine gute Taktik in den Teams an. Jeder Spieler eines Teams bekommt seine Aufgabe und seine strategische Position die er besetzen soll von dem Ansager (sozusagen der Strategie des Teams) mitgeteilt.¹⁹⁹

Stirbt ein Spieler, so kann er nicht wieder in das Spiel zurückkehren.

Wird im Team gespielt, so muss der kommunikative Anteil unter den Spielern sehr hoch sein, um den Erfolg der Mission zu garantieren. Das Spiel ist gewonnen, sobald alle Gegner eliminiert wurden.



Abb. 4: Counterstrike Screenshots²⁰⁰

8.6.2 Duke Nukem 3D

Der Ego-Shooter, „Duke Nukem 3D“ von der Firma 3DRealms wurde am 29. Juni 1996 indiziert. Der Spieler hat zur Aufgabe, die Welt vor außerirdischen Monstern zu retten, welche die Macht an sich gerissen haben. Die Spielfigur wird mittels eines Joysticks, der Maus oder Tastatur durch drei dimensionale Räume gesteuert, in denen die Spielszenen variieren. Am Anfang des Spieles besitzt der Kämpfer lediglich eine Handfeuerwaffe, erst im Verlauf findet er weitere Waffen, wie Handgranaten oder Maschinengewehre. Bevor das Spiel beginnt, besteht die

¹⁹⁹Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. Counter-Strike. (Stand:15.12.2004) Online: a. a. O.

²⁰⁰Half Live Source. Condition Zero Screenshots. (Stand:27.12.2004) Online:

<http://www.half lifesource.com/cs/screenshots.php>

Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad einzustellen, durch welchen bestimmt wird, wie viele Feinde der Spielende auf seiner Mission zu töten hat. Während des Spiels kann der Spieler für den Spielverlauf nützliche Dinge aufnehmen, wie: Rüstungen, Nachtsichtgeräte, Leistungsverstärker oder Erste-Hilfe-Kästen etc., mit denen er eine größere Chance besitzt im Spiel zu überleben.

Bei allen Kampfszenen sind bei den Gegnern blutende Wunden zu sehen.

Gefesselte Frauen hängen an der Decke und können vom Spielenden abgeschossen werden. Das Spiel dauert so lange, bis die Spielfigur erschossen wurde oder der Spieler alle Gegner des jeweiligen Levels getötet hat.

„Duke Nukem 3D“ gehört zu den typischen Ego-Shootern und ist vor allem bei männlichen Spielern auch heute noch sehr beliebt, da es mit mehreren Usern gleichzeitig zu spielen ist.²⁰¹

8.6.3 Command & Conquer: Generals

Das Strategiespiel „C&C: Generals“, welches zuerst nur vorläufig indiziert wurde, ist seit dem 7. März 2003 aufgrund menschenverachtender Spielinhalte endgültig indiziert worden. Im Spiel wird der Krieg zwischen den Amerikanern und den Irakern dargestellt, Spielfiguren tragen arabische Kleidung etc. Es stehen sich zwei Mächtegruppen gegenüber, die sich mit militärischen Mitteln bis zum virtuellen Tod bekriegen. Der Spieler muss verschiedene Missionen erfüllen um in das nächste Level aufzusteigen. Zwischen den verschiedenen Spielstufen werden Filmsequenzen gezeigt, die den heutigen Kriegsberichterstattungen im Fernsehen sehr ähnlich sind. Der Spieler sieht das „Schlachtfeld“ aus der Vogelperspektive, er steuert seine Spielfiguren problemlos mit der Maus. Grafisch gibt das Spiel eine naturgetreue Landschaft aus Bergen, Dünen, Flüssen etc. her, die jedoch durch die Perspektive sehr klein wirken, aber für den Nutzer dennoch ansprechend programmiert wurden. Am Anfang des Spiels hat der Spieler zur Aufgabe, ein Basiccamp aufzubauen und sich gegen feindliche Angriffe zu

²⁰¹Bundeszentrale für Politische Bildung (Hrsg.) (1997): Computerspiele auf dem Prüfstand. Duke Nukem 3D. 59/97. Bonn

wehren, bis er selber so starke Truppen errichtet hat, so dass er einen Gegenanschlag planen und feindliche Basen einnehmen kann. Der vom Computer gesteuerte Gegner versucht mit Beginn des Spiels, die Einheiten des Spielers zu vernichten. Im Spielverlauf kann dem nur mit Waffengewalt entgegengewirkt werden.

8.7 Fazit

In Deutschland werden die Medien von verschiedenen Institutionen überwacht, welche in der Regel miteinander kooperieren. Als die wichtigsten Kontrolleinstellungen sind hier die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (BPjM) sowie die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) zu nennen. Obwohl besonders die neuen Medien einer so umfangreichen Überwachung unterliegen, kommt es in der Praxis immer wieder vor, dass Kinder oder Jugendliche nicht für ihr Alter freigegebene Software besitzen, trotz der seit April 2003 auch für Computerspiele geltenden Alterskennzeichnung.

Zu den jugendgefährdenden Computerspielen gehören solche, die Gewalt verherrlichen und diese als optimales Konfliktlösungsmittel propagieren, Spiele dessen Inhalte zum Rassenhass beitragen sowie Programme, die pornografische und frauenverachtende Inhalte aufweisen.

Um Computerspiele pädagogisch bewerten zu können, müssen Konzepte für eine einheitliche Beurteilung erstellt werden. Sinnvoll wäre es hierzu eine Institution zu errichten, die Computerspiele nach bestimmten Kriterien einheitlich beurteilt. Dies würde die medienpädagogische Arbeit erleichtern, da den Fachkräften und Eltern eine Orientierungshilfe gegeben würde.

Das Spielen von indizierten Spielen wie „Counter-Strike“, „Duke Nuken 3D“ oder „Command & Conquer: Generals“, lässt sich auch nicht durch die Zensur verhindern. Ein pauschales Verbot dieser Spiele ist kein geeignetes Mittel um Kinder und Jugendliche zu schützen. Diese Spiele üben durch die Zensurierung eine

besonders hohe Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche aus. Sicherlich fühlen sich vor allem die männlichen Spieler durch die Machart dieser Spiele (beeindruckende Grafik, Sound etc.) angesprochen. Weibliche Spieler hingegen fühlen sich durch die brutalen Inhalte und die oft frauenverachtenden Szenen von diesen Spielen eher abgestoßen.

9. Befragung zur Nutzung von Computerspielen

Um die bisherigen Ergebnisse zu belegen wurden im November 2004 einige jugendliche Besucher des „Clever-Computercaffes“ in Dortmund-Brünnighausen zum Thema „Computerspiele“ befragt.

Die Befragung soll nochmals verdeutlichen, welche Bedeutung der Computer als Spielgerät für sie hat und wie stark er mittlerweile in der Freizeitgestaltung der Jugendlichen involviert ist.

9.1 Befragung von Jugendlichen im Alter von 14-16 Jahren

Die befragten Personen befanden sich in einem Alter von 14 bis 16 Jahren. Für die Befragung wurde ein anonymer Fragebogen erstellt, welcher in der Anlage dieser Arbeit zu finden ist. Es wurde darauf geachtet, dass die Fragen für die Jugendlichen verständlich gestellt und durch Ankreuzen schnell zu beantworten waren. Insgesamt wurden zehn männliche Jugendliche befragt. Zum Zeitpunkt der Befragung befanden sich leider keine weiblichen Besucher vor Ort. Alle der zehn befragten Jugendlichen gaben an, entweder einen eigenen PC zu besitzen oder regelmässigen Zugang zum Computer der Familie zu haben.

9.1.1 Häufigkeit der Computernutzung am eigenen PC

Auf die Frage: „Wie oft benutzt du den Computer?“, gaben drei Jugendliche an den PC täglich zu nutzen, vier antworteten, dass sie ihn vier bis fünf Mal die Woche nutzen, zwei gaben an, den Personal-Computer zwischen zwei und dreimal wöchentlich zu gebrauchen. Lediglich ein Jugendlicher gab an, den Rechner nur sehr unregelmäßig ca. alle 2 Wochen einmal zum Abrufen von E-Mails zu nutzen.

Die Intervalle und Nutzungsdauer von PCs können bei Kindern und Jugendlichen sehr unterschiedlich ausfallen. Tendenziell stellte es sich heraus, dass die Nutzungsdauer länger ausfällt, wenn nicht täglich mit dem Computer umgegangen

wird. Wo hingegen bei täglichem Umgang mit dem PCs die Nutzungsdauer sinkt. Durchschnittlich wurde ein Zeitraum von ca. 1,5 bis 2,5 Stunden pro Tag angegeben.

9.1.2 Nutzung von Computerspielen

Auf die Frage der Computernutzung bestätigte sich das von mir bereits vermutete Ergebnis. Eindeutig liegt an erster Stelle das Surfen im Internet, an zweiter Stelle das Spielen von Strategie-, Sport- und Simulationsspielen, sowie den Ego-Shootern und an dritter Stelle das Chatten im Internet. Ein doch etwas erstaunliches Ergebnis ergab, dass das Brennen von CDs bei der Befragung vor dem Musikhören und dem Schreiben von E-Mails liegt. Hausaufgaben am Computer machen lag bei allen Jugendlichen auf der letzten Position.

Die Frage, wie die Jugendlichen an die Software gelangen, beantworteten sieben Jugendliche durch das Brennen der Programme bzw. der Spiele, zwei kaufen ihre Software im Geschäft und nur einer leiht sie sich von Freunden und Bekannten aus.

Die These, dass Jugendliche das gemeinschaftliche Spielen dem Alleinspielen vorziehen, lässt sich auch anhand der durchgeführten Umfrage bestätigen. Denn nur zwei von zehn befragten Jugendlichen wiesen eine Vorliebe für das alleinige Spielen am Computer auf. In erster Linie wurde das Spiel zusammen mit Freunden angegeben, aber auch Geschwister werden nicht ausgeschlossen. Familienangehörige, wie die Eltern, wurden als Spielpartner nicht ein einziges Mal von den Jugendlichen genannt und somit eher vom Spiel ausgeschlossen.

9.2 Ergebnisse der Fragebogenerhebung

Die Umfrage verdeutlicht nochmals, dass der Computer einen sehr wichtigen Bestandteil in der Freizeitgestaltung der befragten zehn männlichen Jugendlichen

darstellt. Wie bereits vermutet ziehen Jugendliche das gemeinsame Spiel mit oder gegen Kontrahenten dem Alleinespielen vor.

Somit lässt sich die These der Vereinsamung durch Computerspiele anhand der durchgeführten Umfrage nicht bestätigen. Der Computer ist für viele Jugendliche zu einem wichtigen Kommunikationsmittel herangewachsen (Email, Chat etc.). Nicht nur durch die Möglichkeiten welche das Internet bietet, sondern auch weil das gemeinsame Spielen einen besonderen Reiz ausübt.

Anhand dieser Ergebnisse wird auch die Bedeutung für die medienpädagogische Arbeit verdeutlicht. Kinder und Jugendliche suchen das gemeinsame Spiel, nur fehlen ihnen oftmals die Orte, an denen sie ohne evtl. nervige Eltern im Hintergrund, ihre Spiellust frei ausleben können.

10. Konsequenzen und Herausforderungen für die Jugendarbeit

10.1 Das medienfeindliche Bewusstsein von Pädagogen

Viele Pädagogen haben Angst vor dem neuen Medium Computer und damit verbunden auch vor den Computerspielen und dem Internet, welches für Online-Spiele benötigt wird. Die medienpädagogischen Fachkräfte sind gefragt, die neuen Medien als ein sinnvolles Medium anzunehmen. Um diese neue Medienwelt akzeptieren zu können, müssen sie lernen mit ihr umzugehen, sie anzuerkennen, aktiv mitzugestalten und sich mit ihr kritisch auseinander zu setzen.

Pädagogen sollten in Zukunft bereits intensiver in ihrer Ausbildung besonders mit den neuen Medien konfrontiert werden, damit sie frühzeitig die evtl. vorhandenen Berührungängste abbauen können. Sie sollten die verschiedenen Computerspiele und Softwareprogramme durch Eigenerfahrung kennen lernen, um die Lebenswelt der heutigen Medienkindheit und –jugend besser verstehen und in dieser arbeiten zu können. Dazu sollte ihnen die Möglichkeit einer sinnvollen Nutzung aufgezeigt werden und ihre Handlungskompetenz im Umgang mit der Technik, den Spielen und der Software verbessert werden.

Für eine grosse Anzahl von Pädagogen gilt immer noch, Kinder und Jugendliche vor möglichen schädlichen Einflüssen der neuen Medien zu schützen. Allerdings ist der Ansatz der Bewahrpädagogik, angesichts der schnellen Verbreitung der Computerspiele veraltet und vor allem wirkungslos.²⁰²

²⁰²Siehe: Aufenanger, Stefan (Stand: 15.12.2004): Computerspiele als Herausforderung für die politische Bildungsarbeit. Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/aufenanger_computerspiele/aufenanger_computerspiele.html

10.2 Der pädagogische Nutzen von Computerspielen in der Jugendarbeit

Die Pädagogik muss sich mit den positiven Möglichkeiten ,die das Medium Computerspiele bietet, intensiver auseinandersetzen. Computerspiele können nämlich sehr vielseitig im Bereich der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden und weisen hingegen vieler Vermutungen sehr wohl einen pädagogischen Nutzen auf. Jedes Spiel, egal um welches legale Spiel-Genre es sich handelt, kann dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche etwas lernen. Einige Fähigkeiten sind spielspezifisch, andere hingegen finden auch im alltäglichen Leben der Computerspieler Anwendung. Besonders die Fähigkeiten, die im realen Leben umgesetzt werden können, sollten intensiver gefördert und herausgestellt werden. Wenn Kinder und Jugendliche anhand des Computerspieles lernen, in Teamarbeit gemeinsam Aufgaben zu lösen, Absprachen zu treffen, etc. so können sie gegebenenfalls im realen Leben davon profitieren. Somit können Computerspiele unter anderem dazu beitragen, dass das Sozialverhalten gefördert wird.

In der Kinder- und Jugendarbeit dienen Computerspiele zu gemeinsamen Aktivitäten, wie beispielsweise der LAN-Party, der Programmierung von Spielen, dem Clan-Wettstreit, etc. Kinder müssen lernen die Möglichkeiten der neuen Medien sinnvoll zu nutzen. Diese müssen ihnen aufgezeigt werden und es muss dafür Sorge getragen werden, dass sie vor Einflüssen die sie noch nicht verarbeiten können, geschützt werden.

Auch bei der Vermittlung von politischer Bildung finden Computerspiele häufig Verwendung. Es existiert eine grosse Auswahl an Politik-Spielen (z.B. Lernspiele zur „Europäischen Union“, „Deutschen Geschichte“, etc.), welche durch die „Bundeszentrale für politische Bildung“, gefördert werden.²⁰³ In dem Bereich der medienpädagogischen Arbeit müssen didaktische Konzepte als Grundlage der

²⁰³Siehe: Bundeszentrale für politische Bildung (Stand:25.12.2004): eLearning für die politische Bildung. Lernspiele zur europäischen Union. Online:
http://www.bpb.de/methodik/H4LVD8,0,0,Lernspiele_zur_Europ%E4ischen_Union.html

Medienarbeit erstellt werden. Dazu sollten die Chancen und Risiken sowie die positiven und negativen Aspekte von Computerspielen wissenschaftlich herausgearbeitet, begründet und in eben diesen Konzepten integriert werden. Institutionen, welche mit dem neuen Medium Computer arbeiten möchten und noch keine Erfahrungen in diesem Bereich gemacht haben, wird hierdurch die Chance geboten, sich zu orientieren.

Pädagogen wird durch die Auseinandersetzung mit dem neuen Medium Computer bzw. Computerspiel weiterhin die Möglichkeit geboten, Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt kennen zu lernen. Diese bleibt ihnen sonst meistens fremd.

10.3 Medienkompetenz als Schlüssel in der heutigen Medienwelt

Der Erwerb von Medienkompetenz hat sich in den letzten Jahren zu einer sehr wichtigen Qualifikation entwickelt und ist immer mehr zu einem bildungspolitischen Thema geworden. „Insbesondere wenn neue Medien und Technologien auftreten, müssen Kinder und Jugendliche erst einmal in ihre technische Handhabung eingeführt werden.“²⁰⁴ Aber sie sollten nicht nur an die Technik herangeführt werden, sondern auch an eine kritische Mediennutzung. Für viele Heranwachsende ist der kompetente Umgang mit den neuen Medien mittlerweile selbstverständlich.

Andererseits gibt es aber eine Vielzahl Kinder und Jugendlicher aus sozial benachteiligten Schichten, denen die Nutzungsmöglichkeiten des Computers nicht zu Verfügung stehen. Angesichts des hohen Einflusses dieser Technologie auf den Berufs- und Freizeitsektor ist gerade dieser Bereich der medienpädagogischen Arbeit für die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen von äußerst hoher Bedeutung.

²⁰⁴Sacher, Werner (2000): Schulische Medienarbeit im Computerzeitalter. a. a. O., S. 17

10.4 Spielend lernen

Jede Aufgabe und jede Lösung, die am Computer korrekt erledigt und gelöst wird, eröffnet dem Kind oder dem Jugendlichen eine ganz neue und andere Welt.²⁰⁵

„In der Schule dagegen hat eine Aufgabe eine Lösung und damit fertig! Man kann nur noch nachschauen oder vom Lehrer überprüfen lassen, ob die Lösung richtig oder falsch war. Am Ende der Aufgabenbewältigung steht jedes Mal die

Kontrolle.“²⁰⁶ Computerspiele und Edutainment-Software machen die

Lehrgegenstände zum Beispiel der Schule, lebendig. Kinder und Jugendliche

lernen durch den richtigen Gebrauch der Computertechnik und der Software viel einfacher und selbstständiger, als sie das durch Bücher tun würden.

„Wolfgang Bergmann“, ein Kinderpsychologe aus Hannover, ist der Ansicht, dass gute Computerspiele unproblematisch zum Lernen eingesetzt werden können. Er verwendet Spiele sogar zur Behandlung von lernbehinderten-, verhaltengestörten-, und hyperaktiven Kindern - und dies mit Erfolg. Auf diese Art und Weise des Lernens entdecken die Kinder und Jugendliche, welche durch Leistungsdruck der Eltern oder der Schule den Spass am Lernen verloren haben, wieder Gefallen und vor allem Freude am Lernen. Somit ist der Einsatz von guten Computerspielen nicht nur in der Jugendarbeit, sondern auch in der Schule sinnvoll. „Wie in einer Reihe von Untersuchungen bewiesen wurde, wird der Lernerfolg gesteigert, wenn der Lernende Spaß an der Vermittlung des Stoffes hat.“²⁰⁷

10.6 Fazit

Computerspiele sind eine Herausforderung für die Pädagogik, welche sich in Zukunft noch intensiver mit den neuen Medium Computer und Computerspiel auseinandersetzen muss. Durch Beobachtung und Gesprächen mit Kindern und

²⁰⁵Siehe: Bergmann, Wolfgang (2000): Computer machen Kinder schlau: Was Kinder beim Computerspielen sehen, fühlen, denken und lernen. 1. Auflage. München: Beust 2000. S. 41

²⁰⁶ebd., S. 41

²⁰⁷Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. a. a. O., S. 125

Jugendlichen werden die Pädagogen den tatsächlichen Umgang mit dem Computer und der Software kennen lernen.

Die Vermittlung von Medien- sowie Technikkompetenz ist in der heutigen Informationsgesellschaft ein wichtiges Ziel der Kinder- und Jugendarbeit. Wie in den vorherigen Kapiteln aufgezeigt, kann dies durch verschiedene Anwendungsmöglichkeiten des Computers und der Spiele geschehen.

Dies Arbeit benötigt medienpädagogische Fachkräfte, jedoch haben viele dieser Pädagogen immer noch Berührungängste bezüglich des neuen Mediums Computer/Computerspiele. Daher muss ihnen die Angst vor den neuen Medien genommen werden.

Durch den Einsatz von Lernsoftware, besteht die Chance, dass Kinder und Jugendliche spielend lernen und ihnen im Unterbewusstsein Wissen vermittelt wird. Allerdings ist diese Software vielen Pädagogen gänzlich unbekannt. Aus diesem Grund, ist es von grosser Bedeutung, dass die Mitarbeiter sich im Vorfeld informieren. Insbesondere sollten sie sich Kenntnis über die Möglichkeiten, welche die Lernsoftware bietet sowie deren denkbaren medianpädagogischen Einsatz verschaffen.

Computerspiele sollten pädagogisch bewertet werden. Eine Grundvoraussetzung hierfür sind jedoch einheitliche Richtlinien, da sonst unterschiedliche Bewertungsansätze entstehen würden. Sinnvoll wäre es sicherlich, wenn die Spiele, bevor sie in den Handel gelangen, schon getestet und als „pädagogisch wertvoll“ ausgezeichnet würden.

So könnten sich zum einen Eltern und Pädagogen an diesem Prüfsiegel orientieren und gleichzeitig würde Druck auf die Spielhersteller gemacht, welche bemüht sein würden, als Auszeichnung für ein gutes Spiel eine solche „Plakette“ zu erlangen. Dies natürlich mit der Hoffnung auf höhere Umsatzzahlen.

11. Resümee

In dieser Arbeit wird verdeutlicht, dass Computerspiele ebenso ein nützliches Medium, wie z.B. Bücher oder Filme sein können. Die Spiele können unter Berücksichtigung verschiedener Faktoren in der Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen durchdacht eingesetzt werden.

Das neue Medium Computer ist für Kinder und Jugendliche ein sehr faszinierendes neues Spielzeug. Während des Spielens erleben sie ein Gefühl der Macht, Herrschaft und der Kontrolle. Das zentrale motivationale Element des Computerspielens ist der Wunsch des Spielers, Erfolg zu haben.

Es sollte darauf geachtet werden, dass der Medienkonsum nicht überhand nimmt, sondern andere Freizeitbeschäftigungen, wie das Spielen mit Freunden oder sportliche Aktivitäten auch weiterhin im Vordergrund stehen.

Von Computerspielen gehen beim unsachgemässen Gebrauch Gefahren aus, wie Haltungsschäden, erhöhte Gewaltbereitschaft, Isolation, Empathieverlust etc.

Der Computer als technisches Medium kann weder als soziales Umfeld noch als Ersatz für Beziehungspersonen dienen. Da der Computer lediglich ein Medium ist, kann er nicht die Ursache sondern nur Indikator oder Verstärker für Fehlentwicklungen sein. Dennoch bietet eine sachgerechte Nutzung Kindern und Jugendlichen eine sinnvolle Erweiterung der Freizeitbeschäftigung.

Ein sachgemässer Umgang mit diesem Medium vermag es, kognitive wie auch soziale Fähigkeiten zu fördern. Steigerung der Kreativität, des Denkvermögens, des räumlichen Orientierungsvermögens, etc. sind hierbei nur einige Aspekte.

Des Weiteren bietet der Umgang mit diesem neuen Medium Kindern und Jugendlichen einen erleichterten und spielerischen Einstieg in die digitale Welt.

Der Vorwurf, dass sich Computerspieler in Spielwelten flüchten, lässt sich nicht bestätigen. Vielmehr fördern sie soziale Kontakte (z.B. LAN-Parties).

Ein sachgemäßer Konsum des neuen Medium Computer/Computerspiele führt nicht zur Vereinsamung. Allerdings kann der Kontakt zu Mitmenschen und der

zwischenmenschliche Umgang leiden, wenn im Vorfeld bei dem Kind oder Jugendlichen schon Probleme im Sozialverhalten vorliegen.

Anhand bisheriger Untersuchungen lässt sich nicht bestätigen, dass Computerspiele eine süchtigmachende Wirkung aufweisen. Sicherlich besteht die Gefahr, dass der Reiz eines neuen Spieles den Anwender zur stundenlangen Computernutzung verleitet, jedoch kann dem, durch eine ausgeglichene Freizeitgestaltung, Einhalt geboten werden.

Wenn das Wort Gewalt in Bezug auf Computerspiele fällt, sollte nicht sofort mit einer Abwehrhaltung reagiert werden. Denn das Problem ist nicht die virtuelle Gewalt, sondern häufig das soziale Umfeld der Kinder und Jugendlichen, in dem sie leben und aufwachsen. Computerspiele bieten keine gute Grundlage zur Ausbildung von Empathie, jedoch lässt dies keine Rückschlüsse auf eine mögliche Abstumpfung der Kinder und Jugendlichen bezüglich eines gewalthaltigen Verhaltens zu. Meistens werden gewalthaltige Spiele zuhause gespielt. Der Pädagoge sollte daher die Möglichkeit nutzen, Kindern und Jugendlichen eine Orientierungshilfe zu bieten und sie nicht mit diesen Spielen alleine zu lassen.

Der Jugendschutz sowie auch die Medienwirkungsforschung müssen sich von der Einstellung distanzieren, dass gewalthaltige Computerspiele generell ein gefährliches Medium sind. Denn die Gewalt in Computerspielen wird nicht eingesetzt, um bewusst jemanden zu schädigen (Täter-Opfer-Verhältnis), sondern dient lediglich der Spannung des Spieles.

Alle Beteiligten, ob Softwarehersteller, Medien, staatliche Institutionen, Pädagogen etc. sollten zusammen daran arbeiten, die bestehenden Vorurteile abzubauen, denn dieses geschieht in der Praxis viel zu wenig. Spiele, auch Ego-Shooter, dienen der Unterhaltung, welche Menschen zusammenbringt und ihnen vor allem eine Menge Spass bereiten kann.

In der Jugendarbeit können Computerspiele hervorragend eingesetzt werden, um Kindern und Jugendlichen spielerisch Kompetenzen zu vermitteln. Diese Kompetenzen sind in der heutigen Informationsgesellschaft sowie für die spätere Berufstätigkeit, aber auch für die Teilnahme am gesellschaftlichen Leben von äusserst grosser Bedeutung. Die Einsatzmöglichkeiten des neuen Mediums Computer/Computerspiele in der Jugendarbeit sind sehr vielseitig. Dazu zählen die LAN-Parties, das Online-Gaming, das Programmieren von Spielen, das Spielen von kooperativen Ego-Shootern, etc.

Die pädagogischen Fachkräfte müssen lernen, die neuen Medien zu respektieren und mit ihnen zu arbeiten, um die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen besser begreifen zu können. Ihre Ängste, was den Umgang mit den Spielen, der Software sowie der Technik angeht, müssen abgebaut werden. Dies kann zum einen durch eine gezielte Ausbildung zum Medienpädagogen oder auch entsprechende Fort- und Weiterbildungen sowie Supervision erreicht werden.

Die neuen Medien sind mittlerweile zu einem wichtigen und nicht mehr wegzudenkenden Bestandteil unserer Gesellschaft geworden. Somit ist es wichtig, den nachkommenden Generationen spielerisch ein Grundwissen zu vermitteln, so dass auch sie mit der Technologie und der Software ohne Berührungsängste umgehen können.

Für das Arbeitsfeld der Jugendarbeit sind Programme zu empfehlen, die:

- gemeinsam gespielt werden können
- unterschiedliche Spielanforderungen enthalten
- so programmiert sind, dass sie Kinder und Jugendliche nicht unnötiger Frustration aussetzen
- spielerisch Wissen vermitteln (Edutainment-Software)
- pädagogische Inhalte thematisieren (Pädware)

Problematisch hingegen sind Spiele, die:

- den Krieg verherrlichen und verschönern
- Gewalt als optimale Lösung für Konflikte darstellen
- frauenverachtende Inhalte aufweisen
- Kinder und zu starken Leistungszwang und -druck setzen
- nationalsozialistische Inhalte propagieren

Abschliessend ist festzuhalten, dass in den nächsten Jahren weiterhin ein enormer Handlungsbedarf auf Seiten der Medienpädagogik besteht.

Kinder, Jugendliche sowie die medienpädagogischen Fachkräfte können in Bezug auf das Medium Computer/Computerspiele noch eine große Menge an neuer Erfahrungen sammeln.

Daher möchte ich mich abschliessend einem schon seit der frühen Antike bestehenden Aufruf anschliessen: „lasst die Spiele beginnen!“.

Literaturverzeichnis

Aktion Familie Online (2002): FAQ's - Fragen zum Internet

Online: http://www.aktion-familien-online.de/eltern/FAQ_s/body_faq_s.html

(Stand: 15.11.2004)

Aufenanger, Stefan (Stand: 15.12.2004): Computerspiele als Herausforderung

für die politische Bildungsarbeit. Online: [http://www.mediaculture-](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/aufenanger_computerspiele/aufenanger_computerspiele.html)

[online.de/fileadmin/bibliothek/aufenanger_computerspiele/aufenanger_computerspiele.html](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/aufenanger_computerspiele/aufenanger_computerspiele.html)

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Landesstelle

Nordrhein-Westfalen e.V. (Hrsg.) (1999): Computerspiele Spielspass ohne

Risiko. Hinweise und Empfehlungen. 4 überarbeitete Auflage, Köln 1999

Baacke, Dieter (Stand: 10.12.2004): Zum Konzept und zur Operationalisierung

von Medienkompetenz Hrg.1998.: Online: <http://www.gmk-net.de/auf002.htm>

Bayrisches Landesjugendamt (Stand:25.12.2004): Jugendschutzgesetz. Online:

<http://www.blja.bayern.de/Aufgaben/Jugendschutz/Jugendschutzgesetze/TextOfficeJuSchG.htm>

Bergmann, Wolfgang (2000): Computer machen Kinder schlau: Was Kinder

beim Computerspielen sehen, fühlen, denken und lernen. 1. Auflage. München:

Beustverlag 2000.

Bergmann, Wolfgang (2003): Digitalkids. Kindheit in der Medienmaschine.

München: Beustverlag 2003

Birkenstock, Arne (Stand: 15.12.2004): Machen Computerspiele aggressiv?

Online: http://www.wdr.de/tv/service/familie/inhalte/001213_2.html

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2001):

Computerspiele – Spielspaß ohne Risiko. 09.01.2001.

Online: <http://www.bmfsfj.de/Politikbereiche/kinder-und-jugend,did=3460.html>

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Stand: 28.10.2004):

Online: <http://www.bundespruefstelle.de/>

Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (Stand: 12.11.2004).

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK. Online: <http://www.bundespruefstelle.de/>

Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (2004):

Info zum Jugendmedienschutz. BPjM/Forum Verlag Godesberg GmbH. 2. Auflage 2004

Bundeszentrale für Politische Bildung (hrsg.) ():

Computerspiele auf dem Prüfstand. Duke Nukem 3D. 59/97. Bonn

Bundeszentrale für Politische Bildung (2003): Search&Play Plus (CD-Rom).

Interaktive Datenbank für Computerspiele. Update I/2003. Bundeszentrale für Politische Bildung, Koordinationsstelle Medienpädagogik, Fachbereich Multimedia/IT (Hrsg.) Bonn 2003

Bundeszentrale für politische Bildung (Stand:25.12.2004): eLearning für die

politische Bildung. Lernspiele zur europäischen Union. Online:

http://www.bpb.de/methodik/H4LVD8,0,0,Lernspiele_zur_Europ%E4ischen_Union.html

Clever. Evangelische Jugend Dortmund Barop, Brännighausen,

Eichlinghofen und Hombruch (9.11.2004): Online: <http://www.cleverjugend.de/>

Deventer, Karsten / Schmitz-Gümbel, Eva (30.11.2004): Dumm gespielt.

Kinder verwarlosen am Bildschirm. Online:

<http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/15/0,1872,2223695,00.html> (**Stand:**

26.12.2004):

Dittler, Ullrich (1993): Software Statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. Ernst Reinhardt Verlag, München, Basel, 1993

Dobrovka, Peter, J. / Mühlbacher, Daniel / Brauer, Jörg (Hrsg.)(2000):

Computerspiele: Design und Programmierung. 1 Auflage. Bonn 2000

Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (1996): Edutainment- Software zwischen

Spielen und Lernen. In: Bundeszentrale für Politische Bildung (Hrsg.)

Computerspiele auf dem Prüfstand. 50-57. Bonn, 1996

Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (1993): Videospiele und ihre Typisierung
In: Computerspiele - Bunte Welt im grauen Alltag. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1993

Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (1997): Zum Problem Virtueller Gewalt. Von der Wirkungsforschung zur Normen- und Werteentscheidung.
Online: <http://www.gep.de/medienpraktisch/amedienp/mp2-97/2-97fehr.htm>
(Stand: 29.11.2004)

Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen (Stand: 25.12.2004): Warum Computer- und Konsolenspiele beurteilen? Online: <http://snp.bpb.de/referate/acoskrit.htm>

Fraunhofer Institut für Integrierte Publikations- und Informationssysteme (2004): Computerspiele der Zukunft: Unterhaltsame Kommunikation zwischen virtueller Welt und Wirklichkeit. Pressemitteilung. Darmstadt, 21.06.2004.
Online: http://www.ipsi.fraunhofer.de/ipsi/press/press_releases/2004/040621_ambiente_best_paper_award.html (Stand: 28.10.2004)

Frindte, Wolfgang / Obwexer, Irmgard (2003): Ego-Shooter- Effekte der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen und eine Pilotstudie. Medienpsychologie 3. Online: <http://www2.uni-jena.de/svw/compsy/texte/FrindteObwexer.pdf> (Stand: 24.12.2004)

Fritz, Jürgen (Hrsg.) (1995): Warum Computerspiele Faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag Weinheim und München 1995.

Fritz, Jürgen (2003): Gefühle und Computerspiel
In: Bundeszentrale für Politische Bildung. Search&Play Plus (CD-Rom). Interaktive Datenbank für Computerspiele. Update I/2003. Bundeszentrale für Politische Bildung, Koordinationsstelle Medienpädagogik, Fachbereich Multimedia/IT (Hrsg.) Bonn 2003

Fritz, Jürgen (Stand: 9.12.2004): Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht. Online: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00791/>

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang, (2003): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn 2003

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn 2003

Fritz, Jürgen / Misek-Schneider, Karla (1995): Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, Jürgen (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag Weinheim und München 1995

Fritz, Jürgen / Wegge, Jürgen / Wagner, Volker / Gregarek, Silvia / Trudewind, Clemens (1995): Faszination, Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Ergebnisse und offene Fragen.

In: Fritz, Jürgen (hrsg.): Warum Computerspiele Faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag Weinheim und München 1995.

Fromme, Johannes / Meder, Norbert / Vollmer, Nikolaus (2000): Computerspiele in der Kinderkultur. Virtuelle Welten I. Leske + Budrich, Opladen 2000

Futurezone (Stand: 15.11.2004): Computerspiele machen Kinder aggressiv. Online:

<http://futurezone.orf.at/futurezone.orf?read=detail&id=47868&tmp=19219>

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) (Stand:10.11.2004): Dieter Baacke Preis für medienpädagogische Projekte mit Kindern, Jugendlichen und Familien. Online: <http://www.gmk-net.de/medpreis03.htm>

Gretsch, Ulla / Lissner, Babette (1995): Elternratgeber Computer. Chancen und Gefahren für die kindliche Entwicklung. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbeck 1995

Gieselmann, Hartmut (2000): Die Gewalt in der Maschine. Überlegungen zu den Wirkungen von aggressiven Computer-Spielen. Online: <http://www.heise.de/ct/00/04/132/> (Stand: 12.10.2004)

Haefner, K. (1999): Computerspiele – Pädagogisch Sinnvoll ? Skript zur Veranstaltung im Sommersemester 1999. Universität Bremen 1999. Online: <http://itgl.informatik.uni-bremen.de/publikationen/skripte/Computerspiele.pdf>

Half Live Source (Stand: 27.12.2004): Condition Zero Screenshots.

(Stand: 12.11.2004) Online: <http://www.halflifesource.com/cs/screenshots.php>

Heinig / Maaz / Ringler (1998): Befragung zur Nutzung von Internetcafes in Jugendfreizeitstätten. Berlin. Dezember 1998. Online:

<http://www.spinnenwerk.de/internetcafes/zwei.htm> (Stand: 2.12.2004)

Helliwood:media (2004): Jugendschutz und Computerspiele. Was wird hier eigentlich gespielt? - USK (2004). Online:

<http://helliwood.mind.de/lernscouts/content/cont24.htm> (Stand: 13.11.2004)

Hoppala (Stand: 20.10.2004) : Computerspiele- Ein Überblick.

Online: <http://www.hoppala.de/index.php?menueID=33&contentID=86>

IBI- Institut für Bildung in der Informationsgesellschaft (Stand: 15.11.2004):

Elternabend. Materialien und Hintergrundinformationen zum Thema:

Computerspiele. Online: <http://www.schau->

[hin.info/fileadmin/content/Material_Computerspiele.pdf](http://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Material_Computerspiele.pdf) S. 3

Johannig Bianca (Stand: 2.12.2004): Arbeit mit Jugendlichen. Online:

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/jugendallgemein.htm>

Landesinstitut für Schule, Soest (2003): Methoden historisch-politischer Bildungsarbeit. Computerspiele. Online: <http://www.learn->

[line.nrw.de/angebote/methoden/info/Lernbereiche/metgug_mat/meth_40.htm](http://www.learn-nrw.de/angebote/methoden/info/Lernbereiche/metgug_mat/meth_40.htm)

(Stand: 25.12.2004)

Landesverband Westfalen-Lippe (Stand: 25.12.2004): Neues

Jugendschutzrecht ab April 2003. Online:

http://www.lwl.org/LWL/Jugend/Landesjugendamt/LJA/erzhilf/Rechtsfragen/jur_akt/1052982647/index2_html

Landwehr, Dominik (2000): Digital und interaktiv. Computerspiele sind die Unterhaltung von morgen. *gdi_impuls* - Oktober 2000. (Stand: 15.11.2004)

Online: <http://www.xcult.org/texte/landwehr/game1.html>

Dr. Liesching, Marc (2003): Verhaltens-Checkliste.

Online: <http://www.lehrer-online.de/dyn/9.asp?url=360308.htm> (Stand: 22.11.2004)

Mannheimer Jugend Online (Stand: 10.12.2004): Kooperative Spiele. Online:

<http://www.majo.de/spieliothek/pdf/Kooperative%20Spiele.pdf> S. 1

Matheboard (Stand: 15.11.2004): Geschichte der Videospiele. Online:
http://www.matheboard.de/lexikon/Geschichte_der_Videospiele,definition.htm

Mausblicke (2004): Fördern 3-D-Shooter die Gewaltbereitschaft bei
 Computerspielern? Online:<http://kulturserver-nrw.de/home/mausblicke/modules.php?name=News&file=print&sid=200303042>
 (Stand: 8.12.2004)

Mayer, Werner P., Seter Georg (1995):Computer-Kids. Ravensburger
 Buchverlag Otto Maier GmbH, Ravensburg 1994

Meyer, René (2004): G/C Guide. Was wird hier eigentlich gespielt?. Leipziger
 Messe GmbH (Hrsg.), Leipzig 2004.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2003):
Jim Studie 2003, Jugend, Information, (Multi-) Media (2003).
 Online: <http://www.mpfs.de/studien/jim/jim03.pdf> (Stand: 12.11.2004)

Mikos, Lothar (Stand:18.11.2004): Medienkompetenz als präventiver
 Jugendschutz. Online: <http://www.medienpaedagogik-online.de/mk/00386/>

Patalong, Frank (Stand: 14.10.2004): Verband der Unterhaltungssoftware.
 Heimliche Selbstaflösung. Online:
<http://www.spiegel.de/netzwelt/politik/0,1518,grossbild-251609-322935,00.html>

PlanetHalf-Life (Stand: 29.11.2004): Half-Life 2 Screenshots
 Online: <http://www.planethalflife.com/half-life2/screenshots/index.shtm>

PCTipp (1996): Vergleich. Multimedia selber Basteln .Action aus eigener Küche.
 Online: <http://www.pctipp.ch/library/pdf/1996/03/0348film.pdf> S. 2
 (Stand:9.12.2004)

Poeplau, Walter (1992): Monster Macht und Mordmaschinen. Computerspiele-
 Digitale Illusionen und soziale Wirklichkeit. Peter Hammer Verlag, Wuppertal
 1992

Sacher, Werner (2000): Schulische Medienarbeit im Computerzeitalter.
 Grundlagen, Konzepte und Perspektiven. Verlag Julius Klinkhardt, Bad Heilbrunn
 2000

Sagebiel-Dittrich, Bettina (Stand:10.12.2004): Die Hochschule spielt?! Zur pädagogischen Begründung einer Computer-Spielenacht an der Fachhochschule Bielefeld. Online: http://online.fh-bielefeld.de/pages/left_spiel3.html

Schell, Fred (Stand: 15.12.2004): Computerspiele. Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/schell_computerspiele/schell_computerspiele.html

Seesslen, Georg / Rost, Christian (1984): PAC MAN & CO. Die Welt der Computerspiele. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbeck bei Hamburg 1984

Slegers, Jürgen (2004): Fachartikel: Genreübersicht. Online: <http://kulturserver-nrw.de/home/mausblicke/modules.php?name=News&file=article&sid=200303039&topic=12&cat=12> (Stand: 4.11.2004)

Slegers, Jürgen (2004): Fachartikel: Wie alles begann.... Online: <http://kulturserver-nrw.de/home/mausblicke/modules.php?name=News&file=article&sid=200303038&topic=12&cat=12> (Stand: 15.11.2004)

Theunert, Helga (Stand: 25.12.2004): Wirkung. Online: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/theunert_wirkung/theunert_wirkung.html

Traxler, Franz (Stand: 12.11.2003): Gewalt und Spiele. Auf der Suche nach Schuldigen. Online: <http://www.bhakhbaszwetl.ac.at/jahresbericht/jahresbericht9900/u.html>

Unterhaltungssoftware Kontrolle (Stand:11.12.2004): Alterskennzeichen. Online: <http://www.usk.de/>

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (Stand: 8.11.2004): Computerspiele als Wirtschaftsfaktor. Online: http://helliwood.mind.de/vud_home/SID/05c88d73407909b3f6351928c84612af/index.php?id=15

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (Stand: 8.11.2004):

Den Schaden trägt die ganze Gesellschaft. Online:

http://helliwood.mind.de/vud_home/SID/c11bcd9b556d339675aae65883fd5404/index.php?id=19

Werth-Lammertz, Gaby (Stand: 23.11.2004): Chancen und Risiken der Neuen Medien für Kinder und Jugendliche. Kinderschutz im Internet, Computerkurse, computergestützte Nachhilfe. Online: http://www.bkjpp.de/nm_megakids.htm

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 18.10.2004): Videospiel.

Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Videospiel>

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 10.12.2004): Geschichte der Videospiele. Online: http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 15.11.2004): Spiel.

Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 10.12.2004): Computerspiel.

Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Videospiel>

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 4.11.2004): Ego-Shooter.

Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 2.12.2004): America's Army.

Online: http://de.wikipedia.org/wiki/America's_Army

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 11.12.2004): Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle.

Online: http://de.wikipedia.org/wiki/Unterhaltungssoftware_Selbstkontrolle

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. (Stand: 25.12.2004): Online-Community.

Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Online-Community>

Wikipedia: Die freie Enzyklopädie. (Stand: 25.12.2004): E-Sport.

Online: [http://de.wikipedia.org/wiki/Clan_\(E-Sport\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Clan_(E-Sport))

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie (Stand: 25.12.2004) Strategiespiel.

Online: <http://de.wikipedia.org/wiki/Strategiespiele>