

Fachbereich der Erziehungswissenschaft  
der  
Philipps - Universität Marburg

Diplomarbeit  
von  
Mirco Niebuhr

**Computerspiele im Kinderzimmer**  
- welche Rolle spielen Computerspiele bei  
12-16jährigen und welche Auswirkungen  
haben diese auf die Medienpädagogik?

Betreuer: Prof. Dr. Udo Kuckartz  
Zweitgutachter: Prof. Dr. Rainer Lersch  
Abgabetermin: 14.03.2002

## Inhaltsverzeichnis:

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. EINLEITUNG</b>  | <b>3</b>  |
| <b>1.1 ALLGEMEIN</b>  | <b>3</b>  |
| <b>1.2 ZIELSETZUNG</b>  | <b>5</b>  |
| <b>1.3 AUFBAU</b>   | <b>6</b>  |
| <b>2. COMPUTERSPIELE – WAS IST DAS EIGENTLICH?</b>              | <b>8</b>  |
| <b>2.1 GESCHICHTE DES COMPUTERS</b>                             | <b>8</b>  |
| <b>2.2. DIE GESCHICHTE DES COMPUTERSPIELS</b>                   | <b>9</b>  |
| 2.2.1 DAS ERSTE „COMPUTERSPIEL“                                 | 9         |
| 2.2.2 DIE VIDEOSPIELAUTOMATEN                                   | 10        |
| 2.2.3 DIE HEIM - VIDEOSPIELE                                    | 12        |
| 2.2.4 DIE COMPUTERSPIELE  | 14        |
| <b>2.3 FAZIT</b>  | <b>17</b> |
| <b>3. WELCHE COMPUTERSPIELE GIBT ES?</b>                        | <b>18</b> |
| <b>3.1 DIE SPIELEGENRE – EIN ÜBERBLICK</b>                      | <b>19</b> |
| 3.1.1 ADVENTURE (ABENTEUER, SPIELGESCHICHTEN)                   | 19        |
| 3.1.2 DENK- UND GESCHICKLICHKEITSSPIELE ODER KARTENSPIELE       | 19        |
| 3.1.3 SPORTSPIELE   | 20        |
| 3.1.4 FAHR-, FLUG- UND SCHIFFFAHRTSSIMULATIONEN                 | 20        |
| 3.1.5 WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN                                   | 20        |
| 3.1.6 TURNMODUS – STRATEGIESPIELE                               | 20        |
| 3.1.7 ECHTZEIT-STRATEGIESPIELE                                  | 21        |
| 3.1.8 ROLLENSPIELE  | 21        |
| 3.1.9 JUMP`N RUN -SPIELE  | 21        |
| 3.1.10 EDUTAINMENT - SOFTWARE                                   | 22        |
| 3.1.11 MUDs (MULTI-USER-DUNGEONS )                              | 22        |
| 3.1.12 3D-SHOOTER-GAMES   | 22        |
| <b>3.2 FAZIT</b>  | <b>23</b> |
| <b>4. DIE VIRTUELLE WELT UND IHRE „SCHWESTERN“</b>              | <b>24</b> |
| <b>4.1 DIE REALE WELT</b>                                       | <b>24</b> |
| <b>4.2 DIE TRAUMWELT</b>  | <b>25</b> |
| <b>4.3 DIE MENTALE WELT</b>                                     | <b>27</b> |
| <b>4.4 DIE SPIELWELT</b>  | <b>28</b> |
| <b>4.5 DIE MEDIALE WELT</b>                                     | <b>29</b> |
| <b>4.6 DIE VIRTUELLE WELT</b>                                   | <b>31</b> |
| <b>4.7 FAZIT</b>  | <b>34</b> |
| <b>5. DIE LEBENSWELT VON KINDERN UND JUGENDLICHEN</b>           | <b>36</b> |
| <b>5.1 WANDEL DER KINDHEIT UND JUGEND</b>                       | <b>36</b> |
| <b>5.2 DIE MEDIENSOZIALISATION VON KINDERN UND JUGENDLICHEN</b> | <b>39</b> |
| 5.2.1. GRÜNDE FÜR UNSER MEDIENWELT: DIE ALLGEGENWART DER MEDIEN | 39        |
| 5.2.2 DER ZUGANG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN ZUM COMPUTER      | 41        |
| <b>5.3 FAZIT</b>  | <b>45</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>6. WARUM SPIELEN KINDER UND JUGENDLICHEN AM COMPUTER?</b>           | <b>46</b> |
| <hr/>  |           |
| <b>6.1 GEFÜHLE BEIM COMPUTERSPIELEN</b>                                | <b>46</b> |
| 6.1.1 LANGEWEILE   | 46        |
| 6.1.2 STRESS   | 47        |
| 6.1.3 FLOW   | 49        |
| 6.1.4 ZUSAMMENFASSUNG  | 50        |
| <b>6.2 MACHT UND OHNMACHT</b>  | <b>51</b> |
| 6.2.1 MACHTVOLL GERÜSTET   | 51        |
| 6.2.2 DEM ABGRUND ENTRONNEN  | 53        |
| 6.2.3 BLICK VOM FELDHERRNHÜGEL   | 54        |
| 6.2.4 ZUSAMMENFASSUNG  | 56        |
| <b>6.3 FAZIT</b>   | <b>56</b> |
| <br>   |           |
| <b>7. UMFRAGE IN DEN MARBURGER JUGENDHÄUSERN</b>                       | <b>58</b> |
| <hr/>  |           |
| <b>7.1 MEINE VORÜBERLEGUNGEN</b>                                       | <b>58</b> |
| 7.1.1 ZIEL DER BEFRAGUNG   | 58        |
| 7.1.2 DIE JUGENDHÄUSER   | 59        |
| <b>7.2 DIE ERGEBNISSE</b>  | <b>60</b> |
| 7.2.1 DIE BEFRAGTEN  | 60        |
| 7.2.3 HÄUFIGKEIT DER COMPUTERNUTZUNG                                   | 63        |
| 7.2.3 DURCHSCHNITTLICHE VERWEILDauer VOR DEM COMPUTER                  | 65        |
| 7.2.4 HÄUFIGSTE BESCHÄFTIGUNG AM COMPUTER                              | 66        |
| 7.2.5 WIE ARBEITEST DU AM COMPUTER?                                    | 67        |
| 7.2.6 BEVORZUGTE SPIELE  | 69        |
| 7.2.6. GRÜNDE, WARUM MAN NICHT SPIELT                                  | 69        |
| 7.2.7 WIE WURDEN KOMPETENZEN IM UMGANG MIT DEM COMPUTER ANGEEIGNET?    | 70        |
| 7.2.8 HÄUFIGSTE FREIZEITBESCHÄFTIGUNG                                  | 71        |
| <b>7.3. FAZIT</b>  | <b>72</b> |
| <br>   |           |
| <b>8. WELCHE BEDEUTUNG HABEN COMPUTERSPIELE FÜR DIE JUGENDARBEIT?</b>  | <b>73</b> |
| <hr/>  |           |
| <b>8.1 EINSATZMÖGLICHKEITEN DER COMPUTERSPIELE IN DER JUGENDARBEIT</b> | <b>75</b> |
| 8.1.1 DIE LAN-PARTIES  | 75        |
| 8.1.2 DER „DUOSHOOTER“ ODER DER KOOPERATIVE EGOSHOOTER                 | 77        |
| 8.1.3 EDUTAINMENT –SPIELEND LERNEN                                     | 78        |
| 8.1.4 DER CLANWETTSTREIT   | 79        |
| 8.1.5 DAS NETZSTADTSPIEL   | 80        |
| <b>8.2 FAZIT UND AUSBLICK:</b>   | <b>81</b> |
| <br>   |           |
| <b>9. LITERATURVERZEICHNIS:</b>  | <b>84</b> |
| <hr/>  |           |
| <b>BÜCHER:</b>   | <b>84</b> |
| <b>ZEITSCHRIFTENARTIKEL:</b>   | <b>85</b> |
| <b>LINKS:</b>  | <b>87</b> |
| <b>CD-ROMS:</b>  | <b>88</b> |
| <br>   |           |
| <b>Anhang:</b>   |           |
| <hr/>  |           |
| Fragebogen   | A1-A2     |
| Abbildungsverzeichnis  | A3-A4     |

# 1. Einleitung

## 1.1 Allgemein

Der Computer ist aus dem modernen Leben nicht mehr wegzudenken. Ich schreibe diese Diplomarbeit am Computer, habe mir mittels des Internets und somit über den Computer Informationen besorgt und Bücher bestellt. In der Arbeitswelt ist der Computer durchgängig präsent und häufig wird auch die Freizeit vom Umgang mit dem Computer bestimmt.

In der Schule und in anderen Bildungseinrichtungen wurde schon vor Jahren erkannt, dass Computerkenntnisse Schlüsselqualifikationen sind, die den Kindern und Jugendlichen vermittelt werden müssen. Daher finden Computereinführungskurse in der Schule oder im außerschulischen Bereich wie z.B. beim kommunalen Jugendbildungswerken in Marburg statt, die von vielen Eltern als Einstieg für die Kinder in die Computernutzung gesehen werden.

Doch nun stellt sich die Frage, was machen Kinder und Jugendliche eigentlich am Computer und worüber eignen sich Kinder und Jugendliche Computerkenntnisse an?

Wenn ich an meine Kindheit zurückdenke, wollte ich mit 10 oder 11 Jahren unbedingt einen „COMMODORE 64“ (C64) haben, damals ein so genannter „Homecomputer“, für den in erster Linie eine große Palette an Spielen existierte. Ich schwärmte gegenüber meinen Eltern für die Möglichkeiten (z.B. das Programmieren), die ich an diesem Gerät doch haben würde, wobei ich nur beiläufig das Spielen erwähnte. Ich bekam meinen C64 und habe ihn dann doch fast ausschließlich zum Spielen genutzt, so dass ich auch manche lange Nacht davor verbrachte. Ich traf mich mit Freunden und wir spielten gemeinsam oder tauschten neue Spiele untereinander aus.

Irgendwann verlor ich die Lust daran, verkaufte meinen C64 und entschloss mich erst wieder kurz vorm Abitur mir einen Personal Computer (PC) zu kaufen. Diesmal brauchte ich den Computer aber nicht mehr ausschließlich zum Spielen. Dennoch nutzte ich in der „computerlosen Zeit“ oft die Möglichkeit, bei ei-

nem Freund zu spielen, wo ich wiederum Nächte vor dem Computer verbrachte. Mit meinem eigenen Computer fing ich an, mich mit dem Betriebssystem auseinander zu setzen und nutzte den Computer als bessere Schreibmaschine und neuartige Musikanlage – doch immer noch war der Computer auch ein Spielobjekt.

Ich weiß heute, dass in meiner Kindheit und Jugend der Computer und vor allem das Computerspiel eine wichtige Rolle gespielt hat. Erst mit zunehmendem Alter verlor das Spiel an Wichtigkeit und der Computer als Arbeitswerkzeug gewann an Bedeutung.

Wenn Kinder oder Jugendliche an den Computer denken, verbinden sie nach meiner Erfahrung in erster Linie Computerspiele und seit den letzten Jahren auch das Internet damit.

Sie lernen den Computer spielerisch kennen, was sich sowohl auf die Aktivität am Computer bezieht – also das Spielen – als auch auf die Vorgehensweise, den Computer zu verstehen. So probieren sie oft aus und spielen zum Beispiel mit den Hintergrundbildern, -farben oder den -geräuschen.

Die Neugier der Kinder für den Computer wird früh geweckt, wenn sie sehen, wie Papa oder Mama am Computer sitzen und daran arbeiten. Nach und nach werden sie diese Welt selbst entdecken und oft ist das Computerspiel der Einstieg.

Ich arbeite als Honorarkraft im Computerbereich des kommunalen Jugendbildungswerkes in Marburg und betreue u. a. Einführungskurse für Kinder und Jugendliche. Meistens kommt sehr früh die Frage von den Kindern, ob wir denn am Computer spielen werden. In einem Kooperationsseminar zwischen einer Marburger Schule und dem Jugendbildungswerk, das sich inhaltlich mit dem Thema Internet und Ausbildungsplatzsuche befasst, wird in jeder freien Minute im Internet gesurft oder irgendeines der Standardspiele vom Windows, wie Solitär, Freecell oder Minesweeper, gespielt, die ich in meiner Diplomarbeit als „Windowsspiele“ bezeichne. Auch hier ist der Computer ganz eng mit der Möglichkeit des Spielens verbunden.

Die Beobachtungen aus meiner praktischen Arbeit im Jugendbildungswerk werde ich somit in die Diplomarbeit mit einfließen lassen.

## **1.2 Zielsetzung**

Aufgrund dieser Erfahrungen stellte sich mir nun die Frage, welche Bedeutung die Computerspiele für Kinder und Jugendlichen haben. Dieser Schwerpunkt meiner Diplomarbeit wird unter Berücksichtigung der Zugangsmöglichkeit, der Nutzung, dem Interesse von Kinder und Jugendlichen an Computerspielen untersucht. Die Rolle von Computerspiele als Medium zur aktiven Freizeitgestaltung ist ein Aspekt in meiner Arbeit.

**Folgende Fragestellungen sind in diesem Zusammenhang besonders wichtig und wurden in dieser Arbeit untersucht:**

- Was bietet die virtuelle Welt den Kindern und Jugendlichen und lädt sie immer wieder ein, in sie zurückzukommen?
- Vereinsamen die Kinder durch das Spielen mit dem virtuellen Gegner oder fördert es die Kommunikation untereinander?
- Welche Fähigkeiten können durch das Computerspiel entwickelt werden oder verkümmern dadurch? Können die darin erworbenen Fähigkeiten auf die reale Welt übertragen werden?
- Welche Bedeutung haben Computerspiele für die Medienpädagogik und welche neuen Ansätze müssen verfolgt werden?
- Welche Bedeutung hat die Edutainmentsoftware, bei der Kindern spielend Wissen vermittelt werden soll?

Im Rahmen dieser Diplomarbeit können nicht alle Aspekte der Computerspiele untersucht werden. So werde ich nicht auf die oft sehr stereotypische Rollenvorstellung von Frauen und Männer und den Gewaltaspekt in Spielen eingehen, da alleine diese Themen einzeln den Rahmen einer eigenen Diplomarbeit einnehmen würden.

### **1.3 Aufbau**

Kapitel eins widmet sich der Entwicklung des Computers und der Computerspiele. Sie ist wichtig, um die Verbreitung des Computerspiels aufzuzeigen und sollen vor allem darlegen, dass der Computer schon bald als Spielinstrument entdeckt wurde.

Ein kurzer Überblick über die Palette der Computerspiele, die sich stark an den Interessen der Kinder und Jugendlichen orientieren, wird in Kapitel drei gegeben.

Im folgenden Teil wird die Abgrenzung zwischen Virtueller und Realer Welt bzw. Wirklichkeit aufgezeigt und unterschieden. Hier soll das Interesse des Spielers an der Virtuellen Welt gezeigt und deren Grenzen betrachtet werden, indem sie mit anderen Wahrnehmungswelten, wie z.B. der Traumwelt vergliche wird.

In Kapitel fünf wird die Lebenswelt betrachtet, in der Kinder und Jugendliche leben. Was ist für sie wichtig in ihrer Freizeitgestaltung? Hierbei soll die Präsenz des Computers in ihrem Umfeld untersucht werden (Zugangsmöglichkeit über Schule, Elternhaus, Freunde, etc.), wobei die Veränderung der Kindheit und Jugend, sowie die Mediensozialisation betrachtet werden.

Die wichtigste Frage dieser Diplomarbeit, warum spielen Kinder und Jugendliche am Computer, wird der nachfolgende Schwerpunkt sein. Hierbei sollen auch die Anforderungen, die an den Spieler gestellt werden, sowie deren Reiz untersucht werden. Warum haben Spiele, in denen man in der Ich-Perspektive durch ein „Labyrinth“ an Gängen geht, sich einem Computergegner oder anderen Mitspielern in den Weg stellen muss und das Töten oft die einzige Möglichkeit auf Sieg bietet (näheres in Kapitel vier), wie z.B. der „Egoshoooter“ Counterstrike, so eine große Anziehungskraft auf Jugendlichen?

Ein Fragebogen, der im Computerbereich des städtischen Jugendbildungswerks Marburg an die Kursteilnehmer, sowie an Besucher von den Marburger Jugendclubs und -häusern verteilt wurde, untersucht die Nutzung des Computers und die erworbenen Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen. Diese Ergebnisse werden in Kapitel sieben zusammengefasst.

Den Abschluss meiner Diplomarbeit bildet die Frage, inwieweit sich die medienpädagogische Praxis mit Computerspielen auseinandersetzen muss. Wie soll die Medienpädagogik mit dem Thema Computerspiel umgehen? Soll sie sich der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen anpassen, oder ihnen hehre Ziele aufzeigen. Am Beispiel einiger Konzepte soll dann eine Jugendarbeit mit Einsatz von Computerspielen dargestellt werden.

Abschließend will ich noch darauf hinweisen, dass ich aus Gründen der Lesbarkeit in meiner Diplomarbeit die männliche Form (z.B. Spieler) verwenden werde, womit ich auch die Spielerinnen meine. Bei einer Differenzierung nach Geschlecht werde ich dementsprechend männlich oder weiblich hinzufügen.

## 2. Computerspiele – was ist das eigentlich?

Computerspiele, wie sie heute auf dem Markt sind, haben eine lange Entwicklung erfahren. Sie sind von einem einfach auf Text basierendem Spiel, das nur so genannten „Computerfreaks“ zugänglich war, zu einer populären Freizeitgestaltungsmöglichkeit geworden. Diese Entwicklung soll im Nachfolgenden betrachtet werden.

### 2.1 Geschichte des Computers

Der Computer wird auch heute oft „Rechner“ genannt, da dies seine eigentliche Aufgabe ist. Er bewältigt die Aufgaben, die ihm gestellt wird, durch mathematische Operationen kurz gesagt er rechnet, wobei egal ist, ob es sich um einen Text, der geschrieben wird, oder um ein Spiel handelt, das auf dem Computer gespielt wird. Alles was der Computer macht, ist nur das Errechnen festgelegter Parameter, die dem Nutzer dann durch die Software dargestellt werden.

Die Geschichte des Computers, also des „Rechenknechts“, lässt sich bis ca.

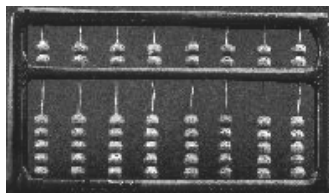


Abb. 1 :Bild vom Abakus

3200 v. Chr. zurückverfolgen. Zu dieser Zeit wird die erste Rechenmaschine, die von den Römern **Abakus** (von *abax*, Tafel) genannt wird, entwickelt. Der Abakus erlaubt es Zahlen relativ schnell im Vergleich zur Kopfrechnung zu addieren und zu subtrahieren (vgl. SLABI-

HOUND, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/history1.htm>).

Nach SLABIHOUD hat der Computer viele Väter, die seiner Meinung nach wichtigsten sollen nachfolgend vorgestellt werden. Schon im 17. Jahrhundert entwickelten Blaise Pascale (1623 – 1662) und Gottfried Wilhelm Leibnitz (1646 – 1716), beide getrennt von einander, die ersten Rechenmaschinen. Charles Babbage (1791 - 1871) entwarf ab 1832 eine „Analytischen Maschine“, die dem heutigen Bild eines Computers sehr nahe kommt, er konnte sie aber zu Lebzeiten nicht mehr fertig stellen (vgl. ebd.).

Der Durchbruch zur Entwicklung des Gerätes, was heute als Computer bezeichnet wird, gelang Konrad Zuse (1910 – 1995), der 1937 den ersten Digitalrechenautomaten Z1 entwarf und bis 1941 mit dem Z3, den ersten frei programmierbaren Computer der Welt entwickelte. Dieser Computer konnte nur einige wenige Rechenaufgaben leisten und füllte einen ganzen Raum. Ein vergleichbarer Computer von Howard Aiken (1900 – 1973), der MARK I, wurde über Lochstreifen programmiert. Der Mark I kannte die vier Grundrechenarten und erlaubt es, mit Zwischenergebnissen zu arbeiten. Er wog 35t, war 15 Meter lang und 2,5 Meter hoch. Über 700 000 Einzelteile, darunter 3 000 Kugellager und 80 Km Leitung wurden in seinem Innenleben verbaut. Eine Addition schaffte er in 0,3 Sekunden, die Multiplikation zweier zehnstelliger Zahlen dauerte ca. 6 Sekunden (vgl. SCHIMPF, 1996, S. 6f).

Der Siegeszug begann nach Ansicht von WOLFGANG FEHR 1971 mit dem von der Firma „INTEL“ entwickelten Mikroprozessor, der den Grundstein für den heutigen Computer gelegt hat. Die Schaltkreise des ehemaligen Riesencampus von der Größe eines Raumes wurden auf die winzige Fläche eines Siliziumplättchens eingeätzt (vgl. FEHR, 1997, S. 100). Durch die Entstehung des Mikroprozessors war der Weg frei, auch Zuhause Computer einzusetzen.

## **2.2. Die Geschichte des Computerspiels**

### *2.2.1 Das erste „Computerspiel“*

SLABIHOUD bezeichnet ein Spiel, das im Oktober 1958 entstand ist, als das erste Computerspiel. Willig A. Higinbotham (1911 – 1995), ein Physiker am Brookhaven National Laboratory, einem Nuklear-Forschungslabor in Upton (New York), stellte fest, dass sich die Besucher des Tages der offenen Tür von den einfachen Bildern und Ausstellungsstücken gelangweilt fühlten. Er entwickelte für den folgenden Tag der offenen Tür im Brookhaven Gymnasium das Spiel „Tennis for Two“ (vgl. SLABIHOUD, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play1sta1.htm>).

„In seinem primitiven Tennis-Spiel ist der Boden eine horizontale Linie am unteren Bildschirmrand des Oszilloskops dar, das Netz ist eine kleine vertikale Linie in der Mitte des Bildschirms. Zwei Kästchen, jedes mit einer drehbaren Skala und einem Knopf, sind die Controller. Die Skala dient zum Einstellen des Flugwinkels und der Knopf schickt den Ball auf die andere Seite. Wenn der Spieler den Flugwinkel falsch eingibt, landet er im Netz. Durch Druck auf einen Reset-Knopf erscheint der Ball wieder auf dem Bildschirm und das Spiel geht weiter. Es wird hierbei noch keine Punktzahl angezeigt [SIC!] auf dem nur 5" großen Oszilloskop angezeigt, aber das Spiel ist trotzdem ein Highlight für jeden, der das Labor besucht. Einige Personen stehen sogar stundenlang an, um es zu spielen.“ (SLABIHOUND, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play1sta1.htm>; Einfügung M.N.)



Abb. 2 Bild vom Spiel „Tennis for Two“

### 2.2.2 Die Videospieleautomaten

Der erste Videospieleautomat, worunter man Geräte versteht, die in Spielhallen stehen und bei denen man gegen Geld spielen kann, wurde 1971 von dem Elektrotechnikstudenten Nolan Bushnell gebaut, der aus einem der Nachfolger von „Tennis for Two“, dem Spiel „Spacewars“ eine Spielautomatenversion machen wollte. Nach SLABIHOUND war „Spacewars“ das wohl erste voll interaktive Spiel, indem sich zwei Raumschiffe, die sich, nur mit begrenztem Treibstoff ausgestattet, in einem Duell befinden.

Kein Unternehmen war bereit dieses Projektes zu finanzieren, so dass er die Firma ATARI gründete. Kurz darauf war „Pong“, ein einfaches Tennis-spiel, geboren, das heute als Urahn des Videospieles gilt. Für den Videospieleautomat, der für das Spiel „Pong“ gebaut wurde, wurden im Jahre 1979 das Spiel „Space Invaders“ und „Pac-Man“ und schließlich 1982 das Spiel „Donkey Kong“ entwickelt (vgl. FEHR,

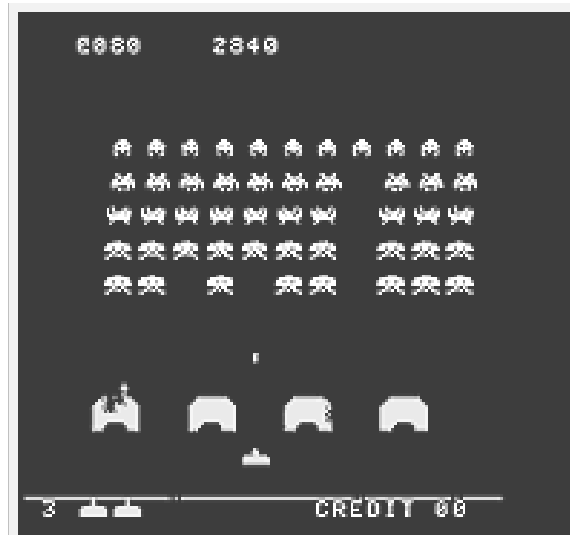


Abb 3. Screenshot von „Space Invaders“

1997, S. 99f). Diese drei Spiele legen den Grundstein für unsere heutigen Videospiele.

Im Spiel „Space Invaders“ muss der Spieler, den Planeten vor „Aliens“ beschützen, die langsam auf dem Bildschirm nach „unten wandern.“ Die einzigen Hilfs-

mittel sind vier feststehende Bunker und eine Waffe, die von rechts nach links gelenkt werden kann.

Das Interessante an dem Spiel war, dass es alleine gespielt werden konnte und der Schwierigkeitsgrad mit der Zeit wuchs. Dies wurde erreicht, indem sich die „Aliens“ mit der Zeit immer schneller bewegten und damit auch eine schnellere Reaktion des Spielers verlangt wurde. „Bei der Veröffentlichung verursacht es Massenaufläufe in Japan und ist der Grund für eine nationsweite Münzknappheit. Händler räumen über Nacht ihre Geschäfte aus, um diese mit „Space Invaders“ – Automaten vollzustellen.“ (SLABIHOUND,2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play2sta2.htm>) Der Vorfahre der Weltraumsimulation war geboren.

Ein neues Spiel war Puckman, das in „Pac-Man“ umbenannt wurde, da man Angst hatte, das P könnte von Vandalen durch ein F ersetzt werden. Mit „Pac-

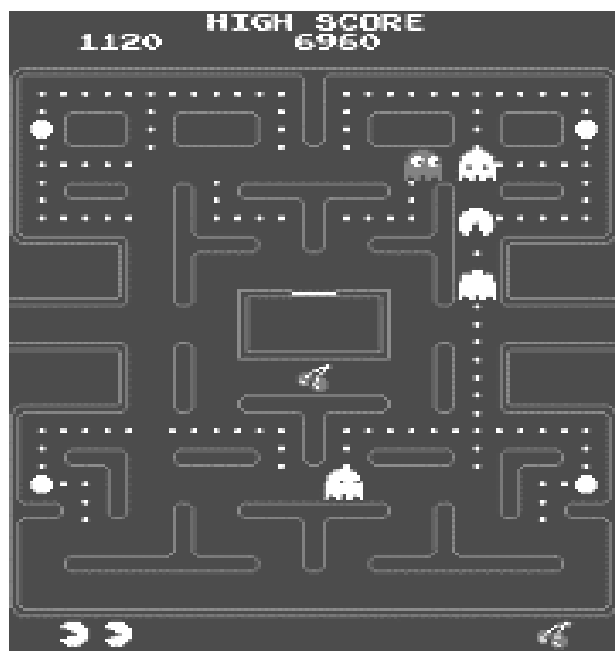


Abb. 4: Screenshot von Pac-Man

Man“ sollte ein Spiel entwickelt werden, das sich vom „Ballerspiel“, in dem es nur um das Abschießen der Gegner geht, weg zu einem Spiel entwickelt, das an einen Comic erinnert. Der elektronische Stellvertreter lief nun durch ein Labyrinth und fraß alles, was ihm in den Weg kam. Als Gegner stehen ihm die Geister Blinky, Pinky, Inky und Clyde gegenüber, die ihn bei Berührung ein Leben verlieren lassen.

In Jahre 1981 entstand ein wahres Pac-Man-Fieber: Fanartikel, wie T-Shirts, Jacken und Kaffeetassen fanden reißenden Absatz und auch der Titelsong des Videospiele „**Pac-Man Fever**“ von Buckner & Garcia erreichte Platz 9 der Hitparaden. Das Spiel hatte bis 1996 viele Nachfolger mit gleichem Aufbau und ähnlichen Namen (Pac-Man Plus (1982), Professor Pack-Man (1983) und Pac-Man VR (1996)) (vgl. SLABIHOUND, 2001 <http://museum.ruhr.de/docs/play2sta4.htm>).

Im Spiel „Donkey Kong“ muss der kleine Klempler Mario eine Prinzessin aus den Armen eines Gorillas befreien. Dieses Spiel, das den Schwerpunkt auf Springen (Jump) und Laufen (Run) setzt, wird daher Jump'n Run genannt und ist somit das erste seiner Art und begründete ein ganzes Spielgenre. Hier steuert der Spieler seinen elektronischen Stellvertreter über verschiedene Plattformen und Leitern zu der Prinzessin und dem Gorilla „Donkey Kong“.

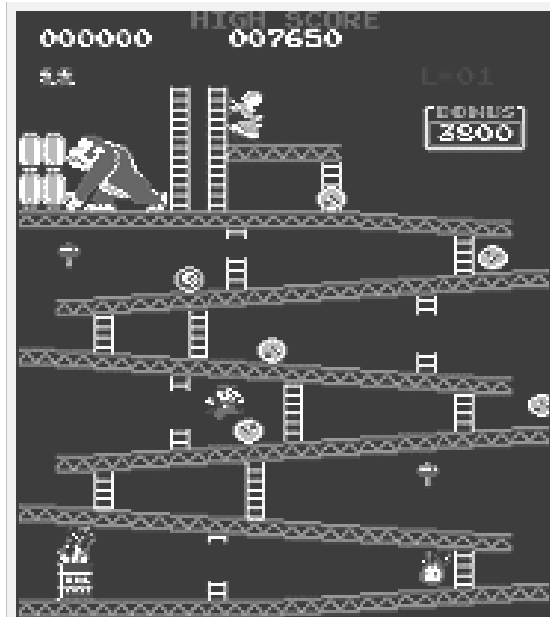


Abb.5: Screenshot von Donkey Kong

Hierbei muss er Fässern ausweichen, die ihm von Donkey Kong entgegen geworfen werden. Die Herausforderung besteht in den vier Levels, die gemeistert werden müssen. Dies war eine Neuerung in der Videospieldwelt (vgl. FEHR, 1997, S. 100).

Ihm folgten neben weiteren Donkey Kong – Spielen 1983 die bekannten „Super Mario Brothers“. Im Jahre 1982 waren schon doppelt so viele Automaten im Einsatz wie 1980, doch dann brach 1983 der Automatenspielmarkt ein, so dass in der USA fast 50% der gegründeten Spielhallen wieder geschlossen werden mussten (vgl. SLABIHOUND, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play2sta6.htm>).

### 2.2.3 Die Heim - Videospiele



Abb.6: Der Atari VCS 2600 von 1977

Mit der Entwicklung des Mikroprozessors 1971 wurde nach WOLFGANG FEHRS Meinung neben dem Automatenspielmarkt nun auf einen neuen Markt ein Auge geworfen, den der Heim - Videospiele. Der 1977 beginnende Boom der Videospieldautomaten griff nun schnell auch auf das Heim - Videospiele über. Der Vorteil bestand in der Möglichkeit, die Heim - Videospieldkonsole einfach an den Fernseher anzuschließen (vgl. FEHR, 1997, S. 100). ATARI trat in 1975 in den Markt der Videokonsolen ein und baute bis 1977, gerade noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, das Videogame Computer System (VCS) 2600. Das Videospiele,

das für 200 US-Dollar zu kaufen war, eroberte mit über 35 Millionen verkaufter Geräten die Wohn- und Kinderzimmer und wurde zum Vorbild einer Reihe von Spielkonsolen, wie dem heutigen NINTENDO 64 oder der SONY Playstation (ebd. und SLABIHOUND, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play3sta1.htm>).

Die schon von den Automaten spielen bekannten Titel, wie „Space Invaders“ oder „Pac-Man“ sind nun auch auf den Videokonsolen zu erhalten. Viele Klassiker, wie „H.E.R.O.“ oder „Pitfall“ entstanden in den darauf folgenden Jahren.

Bis es im Jahre 1983 zu einem großen Zusammenbruch im Heim – Videospielebereich kam, dominierte das VCS 2600 den Markt und konnte von anderen Konsolen nicht verdrängt werden. Es zeigte sich jedoch, dass dieser Markt nur von Neuerungen lebt und auch nur durch neue Produkte die Wettbewerbsfähigkeit erhalten werden konnte. Da das VCS 2600 erst in 1983 weiterentwickelt wurde und die neue Umsetzung von Pac-Man auf dieser Videokonsole nur ein schlechter Abklatsch vom Original war, brachte dieses den Videospieleherstellern große Kritik ein. Den Todesstoß verpassten aber nun die Homecomputer, wie der C64, die 1983 auf dem Markt kamen. Die Videospieleler wollten zu einem modernen System wechseln, verkauften nun ihre Videospielekonsolen und kehrten ihnen erst mal den Rücken (vgl. SLABIHOUND, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play3sta6.htm>).

Erst mit dem Nintendo Entertainment System (NES) von NINTENDO meldet sich der Videospielekonsolektor auf dem Markt zurück. Mittlerweile habe Konsolen, wie das NINTENDO 64 oder die SONY Playstation 2 den Videospielemarkt wieder zurückerobert, so dass sich nun auch die Firma MICROSOFT, die bisher nur auf dem Computermarkt, insbesondere dem Softwaremarkt mit ihren Betriebssystemen, vertreten war, sich diesem Markt zuwendet und mit der „Xbox“ im April 2002 eine Videospielekonsole auf den Markt bringen will.

### 2.2.4 Die Computerspiele

Das Computerspiel entwickelte sich parallel zu den Videospiele, doch sie basierten in den Anfangsjahren nur auf Text. Das wichtigste Spiel nach dem Spiel „Spacewars“ war „Hunt the Wumps“, das 1972 an der Universität von Massachusetts entwickelt wurde. Im „ARPA-Net“, einem Computernetz, das zur Zeit des kalten Krieges vom Militär entwickelt wurde und als Grundstein des heutigen Internets bezeichnet werden kann, entwickelte sich das Spiel zu einem wahren Magneten.

*„Es ist ein textbasiertes Spiel, in dem man herumlaufen und ein System von zusammenhängenden Höhlen erforschen muss. Man selbst ist nur mit fünf Pfeilen bewaffnet und sucht eine Kreatur mit Namen Wumpus, die ebenfalls dort umherstreift. In jedem Zimmer gibt es Hinweise zu den Ereignissen in den umliegenden Höhlen... man fühlt einen Luftzug aus einer der zahlreichen sehr tiefen Gruben, hört einen Schwarm von Fledermäusen, die einen in eine zufällig bestimmte Höhle davontragen, oder riecht auch das mächtige Biest selbst. Das Ziel ist, einen Pfeil in die Höhle mit dem Wumpus zu feuern.“ (SLABIHOUND, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play4sta1.htm>)*

Diese Spiele, die nur durch Befehle gespielt werden konnten und keine graphische Oberfläche hatten, gaben den Videospielern keinen Grund von ihren Spielkonsolen zu einem Computer zu wechseln. Erst der Taschenrechnerhersteller Commodore brachte einen für sie interessanten Computer raus, der bis heute noch der am meisten verkaufte Computer ist – der C64.

1979 wurde das Multi-User-Dungeon (MUD) von Roy Trubshon an der Universität von Essex (GB) entwickelt, das wahrscheinlich als der Vorläufer der heutigen Onlinespiele im Internet gilt und allen nachfolgenden Spiele den Genrenamen gab.

Diese auf Text basierende Welt von unterschiedlichen Räumen lädt die Spieler zu einem gemeinsamen Spiel in 20 Räumen ein, die über eine begrenzte Interaktivität und einen einfachen Chat verfügen. Diese Welt wurde immer weiter entwickelt, so dass die Kommunikation und die Interaktivität der Spieler erhöht wurden und es schließlich über 400 Räume und sogar Aufträge für die Spieler gab.

Nach einem Anschluss der Universität an das ARPA-Net wurde das MUD vor allem durch externe Spieler erweitert. Neue MUDs wurden entwickelt. Dem Ansturm auf die Rechner durch externe Spieler wurde dann mittels limitierten Zugriffszahlen entgegen gewirkt, um den Zentralrechner der Universität nicht zu überlasten (vgl. SLABIHOUND, 2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play4sta2.htm>).

Doch Anfang der Achtziger standen schon die ersten grafisch orientierten Spiele in den „Startlöchern“. So entwickelte die Firma ON-LINE SYSTEMS, die heute unter dem Namen SIERRA ONLINE einer der größten Computerspielhersteller geworden ist und Spiele, wie die Egosooter „Half-Life“ oder „Counterstrike“ verkaufen, das Spiel „Mystery House“ für den „Apple II“. Diesem Spiel folgten weitere für die Firma APPLE, bis 1983 IBM anfragte, ob die nun in SIERRA ONLINE umbenannte Firma nicht ein Spiel entwerfen könnte, das in der Lage war, die Fähigkeiten ihres neuen Computers, des „PCjr“ zu demonstrieren.

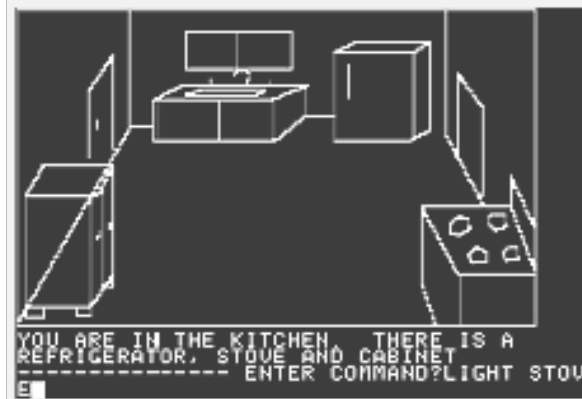


Abb. 7: Screenshot von „Mystery House“

Das für diesen Zweck entworfene Spiel „King’s Quest“ gilt heute als Klassikern und war ein Verkaufshit unter den Computerspielen, besonders seitdem es auch auf andere bekanntere Systeme gespielt werden konnte. Dies war die Geburtsstunde der Grafik – Adventure. Diesem Spiel folgten weitere Adventure auch von anderen Firmen. So hat zum Beispiel LUCASFILM (später LUCASARTS) die Klassiker „Maniac Mansion“, „Monkey Island“ und „Indiana Jones“ entwickelt (vgl. SLABIHOUND, 2001 <http://museum.ruhr.de/docs/play4sta2.htm>).



Abb. 8: Screenshot von „King’s Quest“

Gerade der C64, der sich seit der Markteinführung in 1983 über 10 Millionen Mal verkaufte, bot diesen Spielen eine Plattform, die den Einzug der Computer in die Wohn- und Arbeitszimmer der Computerspieler ermöglichte (vgl. FEHR, 1997, S. 100).

Wichtige Computerspielhersteller sind in diesem Zusammenhang ORIGIN, die mit der „Ultima – Reihe“ und der „Wing Commander – Reihe“ einen großen Erfolg hatten, EPYX, die mit „Summer Games“, „Winter Games“, „California Games“ eine große Reihe an Sportspielen für den C64, aber auch noch für den ATARI

entwickelten, und ELECTRONIC ARTS, die besonders Erfolge durch Sportspiele, wie „FIFA“ und „NBA Live“ feierten.

Doch die Ära der Heimcomputer endet nach SLABHOUND Anfang der Neunziger Jahre. Der ATARI und der AMIGA, die beide den PC von IBM in den Achtziger Jahren in den Bereichen Grafik, Bedienungsfreundlichkeit und Leistungsfähigkeit überlegen waren, wurden nach und nach vom Markt verdrängt. „Die Vorteile eines Heimcomputers: geringe Kosten, Spielefähigkeit, großes Angebot an Spielen, wurden durch billige Farbmonitore und die ersten Soundkarten vom PC übernommen“ (LEITENBERGER, 2001, <http://www.bernd-leitenberger.de/pc-hist1982-2000x.htm>). Heute sind von der Vielfalt der Computer in der Entwicklungszeit nur noch zwei Computertypen übrig geblieben: die PCs und die APPLE.

Betrachtet man die heutigen Computerspiele, so zeigt sich, dass fast alle Genre und Spiele in der Zeit bis zum Commodore 64 entwickelt wurden und sich die heutigen Spiele nur durch ihre Komplexität, ihrer grafischen Umgebung und im Sound von den damaligen Spielen unterscheiden.



Abb. 9: Bild vom C64

Eine einschneidende technische Entwicklung in den Neunziger Jahren stellten noch die 3D-Beschleunigerkarten dar, die in Verbindung mit einer Grafikkarte zu einer realistischen Darstellung eines Raumes bzw. einer dreidimensionalen Landschaft dienen sollen, wodurch Spiele noch plastischer und realistischer erscheinen.

In den letzten zehn Jahren haben sich die Computerspiele neben den Videospiele im Markt etabliert und sind ein großen Bestandteil einer immer noch expandierenden Industrie geworden. (vgl. HOLOWATY, 1997, S. 157)

Diese wichtige Bedeutung für die Softwareindustrie ergibt sich durch das „Verbrauchen“ eines Computerspiel, das im Vergleich zu Anwendersoftware, wie zum Beispiel einem Schreibprogramm, dann uninteressant wird, wenn es durch gespielt wurde.

### **2.3 Fazit**

Wie man sieht, war es von der Entwicklung des Computers bis zum ersten Gedanken, den Computer auch zum Spielen zu nutzen nur ein kurzer Weg. Dennoch brachten erst der Mikroprozessor von 1971 und der günstige Heimcomputer C64 den Durchbruch für die Computerspiele. Viele der damaligen Geräte wie der C64 und das VCS 2600 haben heute einen Kultstatus, da sie meist der erste Kontakt mit der Welt des Computers und auch mit dem Computerspiel waren.

Computerspiele sind heute ein großer Wirtschaftsfaktor geworden, so dass mit den hohen Verkaufszahlen (nicht selten über 100.000 Stück pro Spiel bei ca. 45€ pro Spiel) die Branche boomt. Es ist ein immer weiter wachsender Sektor, da der Computer aus unserem heutigen Leben nicht mehr wegzudenken ist, denn „man muss sich ja damit auseinandersetzen“ und „den Computer braucht man bestimmt später im Beruf“, so die einhellige Meinung von vielen Eltern und Erwachsenen. Doch mit dem Computer als Arbeitsmittel erobern auch die Spiele die Haushalte der Bundesbürger.

Die Computerspiele haben sich vom Status, nur für die „Computerfreaks“ zugänglich zu sein, zu einem breiten Unterhaltungsmedium entwickelt. Dies geht soweit, dass der Computer mit seinen Spielen Einzug ins Kinderzimmer erhalten hat.

### 3. Welche Computerspiele gibt es?

#### Landkarte der Bildschirmspiele

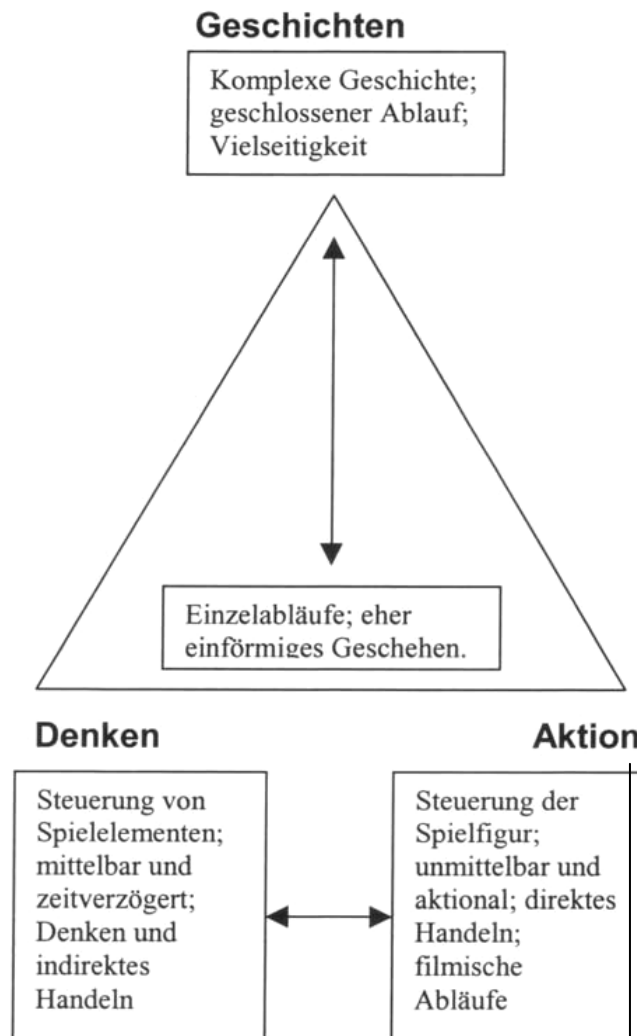


Abb. 10: Die Landkarte der Computerspiele

Betrachtet man die „Landschaft“ der Computerspiele, so zeigt sich, dass eine breite Palette an Computerspielen jeden potentiellen Konsumenten ansprechen soll. Innerhalb der ganzen „Computerspiellandschaft“ ist erkennbar, dass sich Spiele innerhalb der Beschreibungen „Aktion“ und „Denken“ einstufen lassen. Zusätzlich kommt die Komponente „Geschichten“ hinzu. So lassen sich die Spiele in eine Karte einordnen, die JÜRGEN FRITZ als „Landkarte der Bildschirmspiele“ bezeichnet.

Nach dem Einordnen aller Computerspiele in diese Landkarte, lassen sich diese in Regionen mit vergleichbaren Charakteristika unterscheiden lassen. Diese Regionen bilden die verschiedenen Spielegenre ab.

Trotz der Neuentwicklung von Spielen ist in den letzten Jahren kaum noch ein neues Genre entstanden. Die meisten Spielideen entstanden in der Anfangszeit der Computerspiele und haben bis heute nur eine Abwandlung erfahren. Als Urahn der Weltraumsimulationen ist beispielsweise „Space Invaders“ zu sehen, der Ursprung des heutigen Egoshooters ist in „Pac-Man“ zu finden, der auch durch ein Labyrinth an Gängen laufen und seine Gegner besiegen musste. „Donkey Kong“ ist das klassische „Jump´n Run“ – Spiel. In diesem Kapitel wird eine Übersicht an Computerspielen und vor allem über die Genres gegeben.

### **3.1 Die Spielegenre – ein Überblick**

#### *3.1.1 Adventure (Abenteuer, Spielgeschichten)*

Das Adventure entstand anfänglich als rein textorientiertes Spiel, in dem man, wie in „Mystery House“ (siehe Kapitel zwei), mittels Befehle durch ein Haus gehen muss. In dem Spiel muss der Spieler bestimmte Aufgaben erledigen und mit anderen Spielfiguren kommunizieren. Leider gibt es innerhalb dieser Spiele nur einen engen Bewegungsspielraum, da der Ablauf der Geschichte vorge-schrieben ist und die Aufgaben in der richtigen Reihenfolge und Kombination erledigt werden müssen. In diesem Genre ist Kombinationsgabe gefordert, da die Spieler vorgegeben Rätsel lösen muss. Mittlerweile wurde den Spielen auch eine ansprechende Grafik gegeben, was Spiele wie „Monkey Island 3“ und „Myst“ zeigen. (vgl. DROLSHAGEN, 1999, S. 14)

#### *3.1.2 Denk- und Geschicklichkeitsspiele oder Kartenspiele*

Hierzu zählt man die Spiele, die meist von einem Brettspiel bzw. einem Gesellschaftsspiel oder einem Kartenspiel für den Computer kopiert wurden. Sie wurde mit den gleichen Spielregeln und ähnlichem Layout für den Computer grafisch umgesetzt. Sie benötigen Kombinationsgabe und oft ein durchdenken der Gesamtspieles. Vertreter diese Genres, sind die Windowsspiele „Solitär“ oder „Minesweeper“ oder auch Spiele wie „Schach“, „Monopoly“ oder „Risiko“. Dieses Spielegenre ermöglicht es dem Spieler diese Spiele alleine zu spielen, die als Brettspiel einen menschlichen Gegner erfordern.

### *3.1.3 Sportspiele*

Das erste Spiel, das es für eine Videokonsole gab, die Tennisspielsimulation „Pong“ (siehe Kapitel zwei), war ein Sportspiel. Inhalt dieser Spiele ist meistens die Umsetzung eines Sportspieles wie Fußball, Eishockey oder Basketball für den Computer. Populäre Sportsimulationen sind z.B. die „FIFA-Reihe“ oder „NBA“.

### *3.1.4 Fahr-, Flug- und Schifffahrtssimulationen*

Die Fahr-, Flug- und Schifffahrtssimulationen gehören zu den aktionsreichsten Spielen, da man z.B. ein Auto, Flugzug oder Raumschiff steuern muss. Hier sind besonders die motorischen Fähigkeiten des Spielers gefragt, der mit seinem Fahrzeug auf die Vorgaben des Computerspieles – z.B. in einem Autorennen eine Kurve nach links fahren – schnell reagieren muss. „Wing Commander I – V“ und „Need vor Speed I-III“ sind klassische Vertreter diese Genres.

### *3.1.5 Wirtschaftssimulationen*

Wirtschaftssimulationen stellen das ökonomische Wachsen einer Zivilisation oder Welt in den Mittelpunkt. Ziel der Spiele ist es z.B. einen Fußballverein zu managen oder eine Stadt zu entwickeln und zu regieren. Hierbei sind Managerfähigkeiten gefragt, da die Gesamtentwicklung des Auftrages im Auge behalten werden muss. Ein gezielter Einsatz von Rohstoffen kann über den Sieg entscheiden. Bekannt ist dies Genre durch Spiel wie „Bundesligamanager“ oder „Sim City“ (vgl. DROLSHAGEN, 1999, S. 15).

### *3.1.6 Turnmodus – Strategiespiele*

Die Turnmodus – Strategiespiele sind vergleichbar mit den Wirtschaftssimulationen, denn auch hier werden Managerfähigkeiten (siehe Kapitel 6.2.3) gebraucht. Als Herrscher über ein Volk oder über eine Armee, die sowohl aus Robotern wie auch aus Menschen bestehen kann, muss man dafür sorgen, dass das Volk Rohstoffen abbaut, die notwendig sind, um eine Weiterentwicklung seiner Zivilisation zu erreichen. Da der Computergegner oder der menschliche Gegner (ähnlich wie beim Schach) abwechselnde „Züge“ macht, wird diese als

Turnmodus – Spiel bezeichnet. Zu den typischen Turnmodus – Strategiespielen gehört „Civilisation“ und „Master of Orion“.

### *3.1.7 Echtzeit-Strategiespiele*

Im Gegensatz zu den Turnmodusspielen laufen diese Spiele in Echtzeit ab, was bedeutet, dass alle Spieler gleichzeitig agieren. Das Spielprinzip ist das gleiche wie bei den Turnmodus – Strategiespielen, in denen die Echtzeit den Actionanteil deutlich erhöht. Im Turnmodus, indem man alle Zeit der Welt zum Reagieren hatte, da man jeden (Schach)Zug gut überlegen kann, muss nun parallel zu den anderen Spielern agiert werden. Auch hier sind wieder die schon erwähnten Managerfähigkeiten (siehe Kapitel 6.2.3) gefragt. Besondere Reize erhalten Spiele wie „Command and Conquer“ oder „Age of Empire I und II“ durch die Möglichkeit, sie im Netzwerk mit anderen realen Spielern zu spielen.

### *3.1.8 Rollenspiele*

Bei Rollenspielen übernimmt man innerhalb einer Geschichte einen Charakter, den man sich aussuchen kann. Zum Beispiel muss man sich als Magier oder Kämpfer durch das Spiel bewegen, wobei jede Spielfigur ihre besonderen Stärken und Schwächen hat. Der Spieler ist gefordert, die Fähigkeiten seines Spielcharakters zu erkennen und diese geschickt einzusetzen. „Diablo I und II“ oder „Ultima I-VI“ sind typische Vertreter dieses meist in der Fantasiewelt spielenden Genres.

### *3.1.9 Jump`n Run -Spiele*

Jump`n Run bedeutet übersetzt „springen und laufen“, was das Spielprinzip dieser Art von Computerspielen prägnant beschreibt. „Donkey Kong“ ist der Urtyp dieses Spielgenres, welches anfänglich mit einfachen Grafiken begann und sich heute zu einem Spiel mit anspruchsvollen 3D-Grafiken weiterentwickelt hat („Super Mario 64“). Der Spieler lenkt seinen elektronischen Stellvertreter durch eine Welt, in der er Sonderwaffen oder Extrapunkte sammelt, die ihm dann zum Sieg verhelfen. Ein besonderes Geschick ist notwendig, damit der Spielcharakter nicht aus Versehen einen Abgrund herunterfällt. Bekannt ist diese Spielgenre

durch das Spiel „Super Mario Brothers“, das eine weite Verbreitung auf der Videokonsole von Nintendo fand.

#### 3.1.10 Edutainment - Software

Dieser Spielebereich beschreibt sich am Besten mit den Worten „Unterhaltsam lernen“ und ist eine Mischung aus Multimediaanwendung und Spiel. Der Begriff „Edutainment“ setzt sich aus „Education“ und „Entertainment“ zusammen und soll den Kindern neben dem spielerischen Umgang mit dem Medium Computer auch etwas Lehrreiches vermitteln. Es ist das einzige Spielangebot, das sich gleichzeitig an Eltern und auch an Kinder richten soll. Bekannter Vertreter ist die „Addy - Reihe“, in dem die Kinder mit „Addy“ Mathe, Deutsch oder ein anders Schulfach lernen sollen (vgl. FRITZ, 1997d, S. 103ff).

#### 3.1.11 MUDs (Multi-User-Dungeons )

Die MUDs gehören zu den ältesten Spielen und sind aus der Entstehungszeit des Internets bzw. APRA-Nets. Dieses Spiel basiert rein auf Text und ist ein Vorgänger der Rollenspiele. Die Besonderheit dieses Genres ist die hohe Teilnehmerzahl. Typische Vertreter sind hier „Ultima Online“, „Mankind“, „Everquest“ und „Subspace“ (vgl. DROLSHAGEN, 1999, S. 16).

#### 3.1.12 3D-Shooter-Games

Im 3D-Shooter übernimmt der Spieler meist die Rolle eines Einzelkämpfers, der sich durch ein Labyrinth von Gängen kämpfen muss. Dieses Spielgenre lebt von einer gewaltreichen Spielhandlung und einer sehr realistischen Grafikdarstellung. Die Spielhandlung besteht aus dem Sammeln immer mächtigerer Waffen, mit denen man die Gegner noch effektiver töten kann. Hierbei ist blitzschnelle Reaktion erforderlich, damit man den Gegner besiegen kann, bevor man selbst den „Heldentod“ stirbt. Bekannte Vertreter dieser Spiele, die momentan bei den Jugendlichen gefragt sind, sind „Doom“, „Quake“, „Half-Life“ und „Counterstrike“ (vgl. ebd. S. 17f).

### **3.2 Fazit**

Neben dem genannten Genre gibt es mittlerweile eine große Anzahl an Kombinationen einzelner Genre, so zum Beispiel der Computerspielehit „Tomraider“, der die Bezeichnung 3D-Aktion-Adventure bekam und die beide Genre Ego-shooter und Adventure miteinander verbindet. Diese neue Kombination soll den Computerspielemarkt erweitern und noch interessanter machen. Wichtig ist hierbei, so der Gedanke der Computerspielindustrie, dass für jeden etwas geboten werden soll.

Diese Spielgenres knüpfen da an, wo die realen Möglichkeiten der Menschen aufhören und bauen auf deren spezifischen Fähigkeiten auf. Die Virtuelle Welt der Spiele soll dem Traum von Abenteuer und Gefahr entsprechen, das die Vorstellung, der „Held“ einer Handlung zu sein, viele Kinder und Jugendliche bewegt. Sie können sich hier „gefährlos“ dem Leben eines Formel1-Piloten oder eines Superhelden hingeben und diese Tagträume ausleben. Im Nachfolgenden werden die verschiedenen Welten untersucht und eine Abgrenzung dieser vorgenommen.

## 4. Die virtuelle Welt und ihre „Schwestern“

JÜRGEN FRITZ berichtet, dass oft der Verlust der Wirklichkeit von verschiedenen Studien und Befragungen zum Thema Computer und Computerspiel beklagt wird. Damit der Bedeutung der verschiedenen Welten für unsere Wirklichkeit nachgegangen werden kann, werden in diesem Kapitel die Begriffe Reale Welt, Traumwelt, Mediale Welt, Mentale Welt, Spielwelt und die Virtuelle Welt beschrieben.

### **4.1 Die Reale Welt**

Unter der Realen Welt versteht JÜRGEN FITZ das, was allgemein der Umgebungswelt zuordnen wird, also ob jemand sich mit seinem Diplomarbeitbetreuer getroffen hat oder ob man in der Mensa saß und dort irgendetwas gegessen hat. Es hat den Status von Realität und basiert für uns auf etwas, was wir „wirklich“ erlebt haben und was einen direkten Einfluss auf unsere Lebenswelt hat.

„Das Erleben der realen Welt ist von einer Beschaffenheit, dass Menschen ihr die Eigenschaft „wirklich“ zuordnen. Dabei müssen wir uns klar sein, dass damit nicht die Wirklichkeit gemeint ist, sondern lediglich die Zuordnung des Reizeindrucks zur realen Welt.“ (FRITZ, 1997a, S. 13) Wir konstruieren unsere Wirklichkeit und nehmen das als unsere Wirklichkeit an, was in unser Schema „reinpasst“.

Doch oft ist unsere Wirklichkeit nicht die „wahre Wirklichkeit“, so dachte man zum Beispiel im Jahre 1904, dass die Verständigung zwischen Tier und Mensch endlich geklappt hat und ein achtjähriger Hengst mit Namen Hans die Fähigkeit erlernt hätte, die Uhr zu lesen, Fotos von Leuten zu erkennen, die ihm vorgestellt wurden, sowie mathematische Aufgaben zu lösen.

Der „kluge Hans“, wie er genannt wurde, überraschte sein Publikum, das aus Wissenschaftlern und Schaulustigen bestand, indem er die Ergebnisse der mathematischen Aufgaben mit dem Huf klopfte und nicht-numerische mit einem „Klopfalphabet“ (einmal für a, zweimal für b etc.) löste. Der „kluge Hans“ löste

alle Aufgaben tadellos auch ohne die Anwesenheit seines Herrn, so dass dieses Tier für ein Wunder gehalten wurde und alle Wissenschaftler davon überzeugt waren, hier habe man es mit einem intelligenten Tier zu tun.

Doch ein späteres Gutachten von Prof. Dr. Carl Stumpf brachte die wahre Intelligenz des Tieres hervor. Einer seiner Mitarbeiter entdeckte, dass der „kluge Hans“ die Antwort nur dann wusste, wenn er den Fragesteller sah und wenn dieser die Antwort auch wusste. Das Pferd hatte gelernt, wie sich die Körperhaltung durch das Denken des Lehrers und das Erwarten der richtigen Lösung verändert: Es konnte hieraus so erkennen, wann es aufhören musste zu klopfen. Motiviert war dieses Verhalten durch die Belohnung mit Möhren oder anderen „Leckereien“ (vgl. WATZLAWICK, 1976 S. 41ff).

WATZLAWICK war der Meinung, dass die Intelligenz des Pferdes nicht darin lag, die Antworten zu wissen, sondern dass der Fragesteller die Antworten kannte und unbewusst dem Pferd ein Zeichen gab, wann es aufhören soll. Dieses Beispiel macht deutlich, wie die Wahrnehmung unserer Realität falsch gedeutet werden kann und so eine nicht „wahre“ Wirklichkeit entsteht.

Der Unterschied zu anderen Welten ist aber jedoch, dass Menschen nur in der Realen Welt physisch bedroht werden könne, wodurch die Realität für unsere Wahrnehmung an Bedeutung gewinnt(vgl. FRITZ, 1997a, S.16).

## **4.2 Die Traumwelt**

Wir erleben die Traumwelt meist nachts, also wenn wir schlafen. Die Bedeutung der Traumwelt zeigt sich an dem Ausspruch „Lass` es bitte ein Traum sein“, der meist dann gebraucht wird, wenn wir hoffen, dass das Erlebte keinen Einfluss auf unser Leben hat.

„Träume erscheinen uns als eine Art Halluzination, die in bestimmten Phasen des Schlafes (den so genannten REM – Phasen) auftritt. Nach Verlassen der Traumwelt wissen wir, dass wir „nur“ geträumt haben.“ (FRITZ, 1997a, S. 17)

Dieses Gefühl, alles nur geträumt zu haben, sagt uns, dass alles, was wir erlebt haben, nichts mit der realen Welt zu tun hat, außer dass die Erlebnisse mit Personen und Orten aus unserer realen Welt zu tun haben. So können wir zum Beispiel erleben, wie wir aus unserer Wohnungstür herausgehen und direkt auf dem Bahnsteig des 6km entfernten Bahnhofes stehen. Dies ist natürlich in der Realen Welt nicht möglich.

Des Weiteren haben wir nach POPPER keinen Einfluss auf das, was wir erleben. Wir können es nicht verändern, sondern sind dieser Welt bis zum Aufwachen ausgeliefert. Es kann zu einer Machtlosigkeit führen, die wir in dieser Welt erleben. Die Traumwelt kann nur dann mit jemand geteilt werden, wenn man aus ihr heraus ist und dann von dem Erlebten erzählt. Es ist eine Welt, die man nur alleine erlebt kann, aber in der man wie eine Puppe bewegt wird (vgl. POPPER, 1982, S.447).

Die Frage nach der Bedeutung der Traumwelt für unsere Reale Welt ist noch umstritten. Die Traumdeutung misst den Träumen eine Bedeutung zu, die sich durch die reale Welt begründen und ordnen lässt. „Wenn ein Traum gedeutet wird, könnte man sagen: er wird in einen Kontext gestellt, in dem er aufhört rätselhaft zu sein.“ (WITTGENSTEIN, 1994, S.153)

JÜRGEN FRITZ hat hierbei einen anderen Ansatz, der die Traumwelt als „Spielplatz“ und Freiraum unserer Phantasie sieht, die sich hier ungehemmt frei entfalten und sich quasi frei trainieren kann. Dieser Ansatz verstärkt die Bedeutung des Traumes für unser Wohlbefinden und rückt den Nachttraum in die deutliche Nähe des Tagtraumes, also eines wichtigen Bestandteils der Mentalen Welt, und lässt eine funktionale Verwandtschaft zur Spielwelt erkennen (vgl. FRITZ, 1997a, S.17).

Der Traum kann die Realitätskontrolle schulen, da beim Aufwachen erkannt werden muss, dass es sich hierbei nur um einen Traum gehandelt hat. „Schließlich ist der Traum in hohem Maße selbstbezogen und könnte somit als Medium dienen, durch welches der Mensch seine Kenntnis über die eigene Motorik und Kognition integriert und ein bewusstes Selbstbild schaffen kann.“ (Lederbogen/ Trabe, 2000, S.37)

### **4.3 Die Mentale Welt**

Im Gegensatz zur Traumwelt können wir nach FRITZ Ansicht die Mentale Welt, also unsere Phantasie, komplett bestimmen. Wir träumen in den Tag hinein oder überlegen uns, was wohl passieren mag bzw. soll; doch dieses muss erst mal kontrolliert werden. Wir brauchen eine klare Abgrenzung zwischen Realität und Phantasie, die im Kindesalter entwickelt werden muss, damit die Grenze nicht verschwimmt. Als Grenzlinie zwischen diesen beiden Welten werden Phänomene, wie Halluzinationen, unsichtbare Spielgefährten oder UFO - Erscheinungen gezählt.

Für Menschen mit diesen Erfahrungen werden die Erlebnisse, der Realen Welt, also der Wirklichkeit zugeordnet, wogegen die Menschen, die dies nicht erlebt haben, diese Erzählungen der Phantasie zusprechen (vgl. FRITZ, 1997a, S.19).

Abgesehen von der Vermischung der Traumwelt und der Realen Welt betreten und gestalten wir diese Welt bewusst und können sie mit anderen Menschen teilen. Das beste Beispiel dafür sind Rollenspiele, bei denen sich Personen gedanklich in eine gemeinsame Handlung hineinversetzen. Diese Personen können nun jedes Hindernis überwinden und sogar ihre körperlichen „Gebrechen“ besiegen. Sie haben die Macht diese Welt zu gestalten und nach ihren Bedürfnissen immer wieder zu verändern.

Die Mentale Welt kann dies nur dann bieten, wenn ich sie mit anderen Personen geteilt wird und diese die Mentale Welt mit verändern können. Doch diese Welt bietet keine Überraschung, keine Möglichkeit der Reaktion und Spannung, denn niemand außer man selbst bestimmt, was passiert. Dies führt dazu, dass man keine unbekannte Herausforderung hat, sondern sich alleine dieser Welt hingibt.

Diese Mentale Welt hat enge Berührungspunkte mit der Spielwelt, da ein Spiel eine Weiterführung der Phantasie ist bzw. unsere Phantasiegebilde in eine feste Rahmenhandlung – den Spielregeln – umgestalten (vgl. FRITZ, 1997a, S.18).

#### **4.4 Die Spielwelt**

Wenn wir spielen, sind wir nach OERTER, in der Realen Welt oder in einer anderen Welt. Natürlich denkt man im ersten Moment, die Welt, in der wir spielen ist die Reale Welt. Doch wenn man dies genauer betrachtet, erkennt man, dass in der Phantasie eine neue Realität erzeugt wird; in dieser Realität werden die Aktionen herausgelöst und ausgeführt, kurzum man spielt (vgl. OERTER 1993, S.9).

Wir spielen also die Realität nach oder konstruieren uns eine eigene, die wir mit anderen teilen und in der es bestimmte Regeln gibt: die Spielregeln. Man kann sich bewusst über die Grenzen der Realität hinwegsetzen und seine Ideen und seine Leidenschaft ausüben, was sich besonders in den Live - Rollenspielen widerspiegelt. Im Gegensatz zu den gedanklich konstruierten Rollenspielen, wird bei Live - Rollenspielen eine Welt konstruiert, in die man als Charakter eintritt. Man verlässt die reale Welt für einen begrenzten Augenblick und spielt zum Beispiel Fabelwesen, wie einen Elb oder einen Ork, der ein Händler, ein Dieb oder ein Krieger sein kann und zusammen mit anderen Spielern agiert. Hierbei ist es egal, ob man als 2-Meter-Mensch einen Zwerg oder als Frau einen Mann darstellt, da dies in der Spielwelt möglich ist – vorausgesetzt die Spielregeln geben diesen Spielraum her.

Der Unterschied zu Realen Welt besteht darin, dass die Ergebnisse des Spieles nicht unbedingt für die reale Welt von Bedeutung sein müssen. Wenn ich ein Spiel verliere, hat es erst einmal keine Auswirkung auf die Reale Welt, außer mein Selbstbewusstsein leidet drunter, wenn man von Glücksspielen, wie Roulette, Poker oder ähnlichem absieht, die auch einen finanziellen Verlust mit sich bringen können.

Doch gerade Live - Rollenspielen werden oft mit der Angst nach Wirklichkeitsverlust in Verbindung gebracht. Eine mögliche Gefahr bei einer solchen Welt besteht vielleicht darin, dass man aus ihr nicht mehr „zurückkehrt“. Hin und wieder werden Bilder von Rollenspielern gezeigt, die sich ihre Zähne anschleifen lassen wollen oder ihre Ohren plastisch verändern lassen wollen, damit sie ihren Rollen und den Charakteren immer ähnlicher werden. Hierbei fällt es eini-

gen Personen schwer, zwischen ihrer Rolle (Spiel) und seiner Person (Realität) zu unterscheiden.

Um anderen Menschen gegenüber deutlich zu machen, dass es sich um ein Spiel handelt, muss es in einen bestimmten Rahmen eingebettet sein, der aber auf gemeinsame Regeln festgelegt ist. So treffen sich Live - Rollenspieler in Umgebungen, die ihrem Thema angemessen sind und laufen nicht verkleidet in der Realen Welt umher. Dieser Rahmen kann z.B. bei Kinderspielen durch verschiedene Rahmungssignale eingeleitet werden. So kann dies durch Sprachäußerungen, wie „Wollen wir zusammen spielen?“ oder durch eine feste Rollenverteilung („Ich bin der Pilot, und du spielst den Funker“) kenntlich gemacht werden (vgl. FRITZ, 1997a, S.20).

„Im Vergleich zur Mentalen Welt und zur Traumwelt steht das Spiel der realen Welt wesentlich näher. Es schafft eine sichtbare Verbindung zwischen unseren phantasievollen Vorstellungen und unserer realen Welt: ‚Spiel ist als äußere Realität inszenierte Phantasie‘“ (FRITZ, 1997a, S. 21). Wir spielen also mit unserer Phantasie in der Realen Welt und schaffen durch das Spiel eine Verbindung zwischen Spielwelt, der Mentalen und der Realen Welten.

Mittlerweile entspringen viele Spiele dem Fernsehen oder Kino. Will ein Kind James Bond, Rambo oder einen anderen Kinohelden nachspielen, so werden nicht mehr alleine die Erfahrungen aus der Realen Welt in das Spiel übertragen, sondern es fließen auch Erfahrungen aus der Medialen Welt ein.

#### **4.5 Die Mediale Welt**

„Die Feststellung, dass Medien zunehmend die Erfahrungswelt nicht nur von Kindern und Jugendlichen, sondern auch von Erwachsenen bestimmen, ist sicher zutreffend.“ (FRITZ, 1997a, S. 21)

Das Fernsehen und die anderen Medien sind allgegenwärtig und haben sich in die Reale Welt als Teil eingebunden. Wenn wir Bilder vom Anschlag auf das

World-Trade-Center in New York am 11. September 2001 im Fernsehen gesehen haben, dann haben wir vor unserem geistige Auge den realen Anschlag gesehen und nicht nur das Abbild der Realität. Unsere Wahrnehmung ordnet die Bilder in unserem Gehirn der Realen Welt zu, weiß aber, dass es nur Bilder von den Ereignissen wahrgenommen hat und der Betrachter nicht selbst dabei war.

Ein wichtiger Bestandteil der Mediensozialisation ist diese Zuordnung, die erlernt und eingeübt werden muss. Die Frage, die in diesem Zusammenhang immer wieder auftaucht, ist die, inwieweit „die Mediale Welt Einfluss auf die Wahrnehmungsprozesse und -strukturen von Menschen auf die realen Welt hat.“ (FRITZ, 1997a, S. 22)

Die Wahrnehmung unserer Realen Welt wird entscheidend durch die Bilder und Berichte aus den Medien beeinflusst, da wir nicht bei allen Vorkommnissen in der Welt aktiv dabei sein können. Durch die Angriffe der USA auf die Terroristen in Afghanistan und die Hilfslieferungen für die Flüchtlinge zeigt sich, was die Nutzer dieses Mediums leisten müssen. Ein Video der US - Army präsentierte Bilder von den Hilfslieferungen. Verschiedene Nachrichtensender zeigten die Ausschnitte, wobei nur wenige die Information gaben, dass diese Aufnahmen von der US - Army gemacht wurden und nicht von einem freien Reporter. Der Fernsehzuschauer muss nun erkennen, dass diese Bilder auch als reines Propagandamaterial erstellt worden sein könnten und es außer diesen Bildern keinen Beweis für die Hilfslieferungen gibt.

In diesem Zusammenhang sollen aber nicht die Hilfslieferungen in Frage gestellt werden, sondern die Möglichkeit der Manipulation durch die Medien aufgezeigt werden, die möglich ist, wenn keine Quellenangabe vorhanden ist.

„Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien. Dies gilt nicht nur für unsere Kenntnis der Gesellschaft und der Geschichte, sondern auch für unsere Kenntnis der Natur.“ (LUHAMNN, 1996, S.9)

Der Fernseher als unser „elektronisches Fenster zur Welt“, zeigt uns nach JOHANNA BAYER die Wirklichkeit und spiegelt sie in uns bekannten Mustern wieder. Wir sehen eine fotorealistic Welt, mit Geräuschen, die wir aus der Wirklichkeit kennen. Die vom Fernsehen konstruierte Wirklichkeit ist für uns dadurch real (vgl. BAYER, 1996, S.11f).

#### **4.6 Die Virtuelle Welt**

FRANZ-JOSEF RÖLL ist der Meinung, dass Virtuelles nach den Lehren der Physik nur scheinbar vorhanden ist. Virtuelle Realität, wovon oft gesprochen wird, ist nach sprachlicher Logik ein Widerspruch in sich (vgl. RÖLL 1991, S. 2). Ähnlich wie die anderen Welten, treten wir in eine neue Umgebung ein, die für uns in diesem Moment real wirkt. Wir starten ein Spiel, sind auf einmal in Monaco und fahren ein Formel1-Rennen gegen Schumacher oder sind auf einem fernen Planeten und müssen Missionen erfüllen – dies ist unsere Virtuelle Welt.

In dieser Virtuellen Welt können wir verschiedene Rollen annehmen bzw. spielen, die nicht mit unserer realen Person zusammenhängen müssen. Wir können unsere Ich-Grenze ausdehnen und in der einen Minute der sportliche Rennfahrer oder in der anderen der muskelbepackte Superheld sein (FRITZ, 1997a, S. 26).

Um in diese Welt zu tauchen, brauchen wir im Gegensatz zu der Traumwelt und Mentalen Welt genauso wie in der Medialen Welt eine Medium: den Computer oder das Videospiel. Doch im Vergleich zur Medialen Welt können wir diese Welt in bestimmten Grenzen mitbestimmen und entscheiden. Mittels Steuergewerten, wie Tastatur, Maus, Joystick, Datenhandschuh oder Gamepad kann in das Geschehen eingegriffen und in dieser Welt gelebt und agiert werden. Doch sind uns in dieser Welt klare Grenzen gesetzt und zwar die der Phantasie des Computerspielprogrammierers. Es kann nur das in der Welt erlebt werden, was er sich erdacht und konstruiert hat.

Dieses Problem kann aber in der letzten Zeit durch Spieleditoren, mit denen man die einzelnen Level nach eigenen Vorstellungen konstruieren kann, etwas aufgelöst werden. Mittels des Spieleditors können neue Level erschaffen werden, in denen sich die Spieler nun bewegen kann. Da sie evtl. aber vom dem konstruiert wurden, der sie auch spielt, ist der Spielablauf für ihn schon bekannt.

Die Virtuelle Welt ist eine Wahlwelt; sie kann von uns jeder Zeit betreten und verlassen werden. Zusätzlich bestimmen wir das Spiel, den Zeitpunkt und die Dauer.

Dem schon erwähnten Begriff „virtuelle Realität“ kommt in den letzten Jahren eine immer größere Bedeutung zu, da durch neue Techniken, schnellere Computer und foto-realistischere Grafiken sich die optische Wahrnehmung dieser Welt immer mehr an unsere Reale Welt anlehnt bzw. annähert (vgl. FRITZ, 1997a, S.27).

Noch „realer“ werden die Spiele durch so genannte Bots bzw. künstliche Intelligenzen oder durch einen menschlichen Gegner.

Die Bots, womit Software bezeichnet wird, die entwickelt wurden, um „auf bestimmte Schlüsselworte zu reagieren und zu vorgegebenen Parametern nach Daten suchen sollen“ (HÖHNE, MARC, 2001, S. 49), wurden zu künstliche Intelligenzen weiterentwickelt. Die anfänglichen „Computergegner“ haben immer nach „Schema F“ auf den Computerspieler reagiert. Die heutigen Computergegner stellen sich auf den Gegner ein und haben verschieden Agitationsmöglichkeiten programmiert bekommen. Sie werden immer anpassungsfähiger und lernen vom Computerspieler. Diese Gegner stellen schon für viele Computerspieler eine Herausforderung dar.

Eine noch stärkere Herausforderung bieten menschliche Gegner, die sich in so genannten Netzwerkspielen gegenüberstehen. Unter Netzwerkspielen versteht man Spiele, die gleichzeitig von verschiedenen Spielern an verschiedenen Computern miteinander gespielt werden können (z.B. ein Autorennen, indem man gegeneinander fährt). Hier trifft der Computerspieler auf einen quasi realen Gegner in der Virtuellen Welt. Er muss sich die Vorgehensweise des menschl-

chen Gegners anschauen und eine Strategie entwickeln, mit der er ihn besiegen kann. Er muss sich auf eine reale Person einstellen (vgl. FRITZ, 1997a, S.27).

Nach FRITZ hat dies alles einen hohen Reiz auf den Computerspieler und bietet ihm eine neue Wirklichkeit – die Virtuelle Welt. Eine perfekte Welt, die betreten werden kann, wann man will und in der man das ausleben kann, was man will. Wenn man nun bei einem Spiel versagt, kann wieder von vorne begonnen werden, ohne dass es eine Konsequenz für das reale Leben hat.

Ist dies wirklich eine perfekte Welt? Eine uns sonst so gegenwärtige Komponente der Realen Welt fehlt bzw. ist verwischt: der Mensch, das Gegenüber. Auch wenn man mit einem realen Gegner in einem Computerspiel agiert, agiert man mit dem Bild, das er sich selbst gegeben hat. Es ist nicht real, sondern nur ein digitales Abbild des menschlichen Gegners.

Vieles in unserer heutigen Welt ist nur noch ein digitales Abbild von der Realen Welt. Wir haben ein Konto, bei dem wir Onlinebanking betreiben, d.h., wir schicken nicht gegenständliches Geld zu unserem Schuldner, sondern überweisen „virtuelles Geld“. Das Geld wird nun nicht von der Bank X zur Bank Y getragen, sondern nur intern verrechnet, die Bewegung findet nur noch in Zahlen statt.

Es wird immer wieder als Gefahr der virtuellen Welt bezeichnet, dass wir z.B. das Geld nicht mehr real wahrnehmen und es so nicht richtig in unsere Lebenswelt einordnen können. Wenn sich nur noch Zahlen bewegen, dann hat das Geld vielleicht keine Bedeutung mehr. Es macht einen Unterschied, ob mein „Sparstrumpf unterm Bett“ immer leerer wird, oder ob sich die Zahlen auf meinem Kontoauszug gegen Null neigen. Wir müssen erkennen, dass virtuelles Geld auf unserem Konto auch den „Sparstrumpf unter unserem Bett“ schmälert. Dies kann auch in der Virtuellen Welt im Computerspiel passieren, denn wir können dies alles nicht unmittelbar spüren und erleben, sondern sehen nur ein digitales Abbild.

## **4.7 Fazit**

Wie aufgezeigt wurde, erleben wir unterschiedliche Welten und nehmen sie verschieden wahr. Wir wissen in der Regel, in welcher Welt wir uns befinden, müssen dies aber immer wieder überprüfen. Bestes Beispiel hierfür ist die Traumwelt, wenn wir hoffen, „dass es nur ein Traum ist“.

Doch neben der Zuordnung der Welten haben alle eine große Bedeutung für unsere Reale Welt. Alles, was wir dort erleben, steht im Kontext zu unserer „Realität“. Oft helfen uns diese unterschiedlichen Welten, uns im „wahren“ Leben zu orientieren, so gibt uns z.B. die Mentale Welt Raum zu Phantasien und Träumen. Hier können wir unsere Wünsche und unsere Bedürfnisse ausleben, da wir wissen, dass sich alles nur in Gedanken abspielt. Hier können wir unserem Chef sagen, was uns nicht passt, ohne dass es eine Konsequenz hat. Aber es hilft uns auch Entscheidungen zu treffen. Wenn wir die Szenarien in unseren Gedanken durchspielen, können wir uns auch auf die reale Situation vorbereiten.

Die Mediale Welt eröffnet uns einen Blick auf das, was vielleicht nicht in unserer näheren Realen Welt passiert und gibt uns daher die Möglichkeit, die erworbenen Eindrücke auf unsere Reale Welt zu übertragen. Was wir erleben oder sehen, kann in unserer „Realität“ umgesetzt werden. Gerade Kinder erleben diese Welt als Ratgeber oder Orientierungshilfe nach dem Prinzip, „was der kann, kann ich auch“.

Die Spielwelt oder die Virtuelle Welt erlaubt uns, in Rollen zu schlüpfen, die nichts mit unserer realen Person zu tun haben. Wir können in Computerspielen Helden einer kleinen Welt sein, die sich nur uns eröffnet und nach festen Regeln funktioniert. Wir brauchen keine Angst vor harten Konsequenzen zu haben.

Doch auch hier steckt die Gefahr des so genannten Verlusts der Wirklichkeit, wie es oft bezeichnet wird. Wir müssen in frühen Jahren lernen, die Welten voneinander zu unterscheiden. Wir müssen wissen, dass der Film, den wir gerade

---

sehen, nicht in unserer realen Welt passiert. Wir müssen wissen, dass die Macht, die wir im Computerspiel haben, nicht auf die Reale Welt übertragbar ist. Wir wissen auch, dass es ein Unterschied ist, ob wir eine Autosimulation am Computer spielen oder ob wir real in einem Auto sitzen und dieses fahren. Die Fähigkeiten im Spiel haben andere Grundlagen, als unsere Fähigkeiten, die wir in unserer Umwelt brauchen, sonst müsste man meinen, dass jeder gute Monopolspieler ein erfolgreicher Geschäftsmann sei – aber die „Realität“ funktioniert nach anderen Regeln.

## 5. Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

### 5.1 Wandel der Kindheit und Jugend

Nach SCHWAB und STEGMANN sind Kindheit und die Jugend immer im Kontext zur Gesellschaft zu sehen und daher abhängig von gesellschaftlichen Veränderungen. Im späten Mittelalter und im 19. Jahrhundert waren die Unterschiede zwischen Kindern und Erwachsenen sehr gering. Es gab keine typischen Merkmale der Unterscheidung außer der körperlichen Größe und der Lebenserfahrung (vgl. SCHWAB/ STEGMANN 1999, S. 19f).

Dies änderte sich durch die Verbreitung der Schrift. Die Kinder mussten die Schrift erst noch erlernen, wogegen Erwachsene sie, da sie diese Lernphase schon hinter sich hatten, nutzen konnte. „Erwachsene verfügten somit über bestimmte, nur schriftlich zugänglichen Informationen, während Kinder diese Fertigkeit erst noch erlernen mussten.“ (SCHWAB/ STEGMANN 1999, S. 20)

Mit der Industrialisierung setzte nach Ihrer Meinung auch die Unterscheidung zwischen Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter ein, die durch die Einführung der Schulpflicht und die zunehmende Pädagogisierung der Kindheit und Jugend verstärkt wurde.

Heute bedeutet, Kind oder Jugendlicher zu sein, gewisse Freiräume zu haben. Man wird erst mit 14 Jahren strafmündig, darf erst mit 14 Jahren zum ersten Mal „arbeiten“ gehen (Ferienjob). Die Kinder und Jugendlichen müssen sich um wenig selbst kümmern; sie leben in einem „Schonraum“. Dies alles ist oft abhängig von den sozialen Familienverhältnissen, denn auch heute noch gehen manche Kinder schon früh arbeiten oder müssen frühzeitig im Haushalt mithelfen.

Die Erwerbstätigkeit der Eltern und die hohen Scheidungsraten sorgen nach SCHWAB/ STEGMANN dafür, dass der Verlauf der Kindheit neu geschrieben wird. Mit der Entstehung der Kleinfamilie hängt es zusammen, dass Kinder nicht

---

nach der Schule von der Mutter oder Vater betreut werden können, da diese arbeiten sind. Die Kindheit wird heute von vielen öffentlichen Angeboten, wie Schule, Kindergruppe, Jugendclub, Jugendbildungswerk usw. geprägt. Bedenkt man, dass Kinder den halben Tag in der Schule sind und dann ein umfangreiches Freizeitprogramm nutzen, so kann man nicht mehr von einer familienorientierten Kindheit sprechen. Von den Kindern wird früh Selbstständigkeit und sozial Kompetenz gefordert, die sie in den „institutionellen Familien“ (Kindergruppe, Schule) benötigen (vgl. ebd. S. 22).

Wie schon erwähnt, entwickelten sich Kindheit und Jugend zu einem Einüben von Fähigkeiten (z.B. schreiben und lesen), die für das Erwachsensein notwendig sind. Hier lernen die Kinder und Jugendliche die Fähigkeiten, die für ihr späteres Berufsleben benötigen. Auch wie schon in der Einleitung erwähnt, werden Kinder und Jugendliche frühzeitig mit dem Computer konfrontiert, „damit sie es später im Beruf leichter haben“ und die dafür notwendigen Fähigkeiten (z.B. am Computer) erlernen.

Doch die Jugendphase ist auch eine Zeit der Orientierung und Ablösung. Die Jugendlichen lösen sich in dieser Zeit vom Elternhaus und gehen auf die „Suche nach ihrer Identität“. Sie wollen nicht mehr nur das Kind sein, sondern eine eigene Person. Hierbei versuchen sie über Kleidung, ihren Freundeskreis oder andere Aktivitäten sich vom Kindsein abzugrenzen und so teilweise spielerisch in die Welt der Erwachsenen einzutreten (vgl. ebd. S. 22f).

Nach SCHWAB/ STEGMANN ist es nun auf einmal wichtig, nicht mehr kindische Spiele zu machen oder zu einer bestimmten Gruppe zu gehören; aber welcher Gruppe man angehört, das kann sich jederzeit verändern. Man kann heute einer Gruppe angehören und sich morgen eine andere suchen. Die Identität ist immer wieder veränderbar und offen, „das heißt der moderne Mensch ist prinzipiell unfertig, wenn er in die Erwachsenenwelt eintritt. Der Lebenslauf wird als Wanderung durch verschiedene soziale Welten und als stufenweise Verwirklichung einer Reihe von möglichen Identitäten begriffen.“ (, 1999, S. 28)

---

Hier nimmt nach ROGGE Meinung die Mediale Welt eine starke Rolle ein, denn hier wird eine Welt von der Mode oder durch die Werbung konstruiert. Die Medien nehmen alle Trends in ihr Programm auf, denn sie wollen ein breites Publikum ansprechen. Der Jugendliche wird hin und her gerissen, und ist immer weiter auf der Suche nach seiner Identität (vgl. ROGGE, 1998, S. 23f). Dazu kommt, dass die Medien die Kinder und Jugendlichen als eine kaufkräftige Konsumentengruppe erkannt haben, und sie besonders anspricht.

Die Medien dienen auch als Vorbild für eine Identitätsausbildung. Dies zeigt sich darin, dass viele Mädchen sich wie Brithney Spears oder Madonna kleiden oder dass manche Jungen sich Vorbilder wie den Rapper 2Pac suchen und mit Hosen durch die Gegend laufen, die „unter dem Hintern hängen“. Das Aussehen, wie das Idol und somit die Mediale Welt nimmt hierbei eine wichtige Funktion ein.

Eine besondere Bedeutung tragen hierbei auch die „Daily Soaps“, die täglich von dem Leben junger Menschen in Familien und Freundschaften erzählen. Hier werden alltägliche Probleme gezeigt und Lösungsstrategien präsentiert. Die Jugendlichen „fiebern“ oft mit den Darstellern mit und nehmen diese Welt mit in ihre Reale Welt hinüber. Die dort aufgezeigten zentralen Lebensthemen finden sich auch in der Realen Welt der Kinder und Jugendlichen wieder und bieten ihnen so die Möglichkeit, zu sehen, „wie es die anderen machen“. Sie sehen wie die Protagonisten mit ihren Problemen und Problemchen umgehen, wodurch ein wahrer Selbsthilfekatalog für die eigene Identitätsfindung geliefert wird (vgl. MIKOS, 1997, S. 18f).

Auch der Computer nimmt hier eine wichtige Rolle ein, denn dort kann man jede Rolle annehmen und sie spielen. Wir können im Spiel von einem auf den anderen Moment von Formel1-fahrer zum Rambo und anschließend zum Denkgenie werden, vorausgesetzt die Spiele bzw. die Anforderungen werden beherrscht. Hierauf wird im Kapitel 5.3 näher eingegangen.

---

## **5.2 Die Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen**

Wir leben in einer Medienwelt: das Radio läuft den ganzen Tag ununterbrochen, wenn wir aus dem Haus gehen, schalten wir das Radio ab, um es dann anschließend, wenn wir ins Auto steigen, sofort wieder einzuschalten.

Die 20.00 Uhr-Ausgaben der Tagesschau sind schon zu einem abendlichen Ritual geworden, das sogar von der Schule gefördert wird – man muss ja schließlich über das Weltgeschehen im Bilde sein. Sogar unsere Kleinen im Alter von 2 Jahren werden auf dem Kinderkanal von den „Teletubbies“ begrüßt.

Die Kinder lernen frühzeitig den Umgang mit Fernsehen und dem Computer (vgl. NEUß, 1997 Seite 36f). Sie wachsen in dieser Welt auf und müssen lernen sie zu verstehen und in ihr zu leben. Die Medien sind ein fester Bestandteil unserer Gesellschaft geworden und gerade der Computer bekommt eine immer größere Bedeutung für die berufliche Zukunft von Kindern und Jugendlichen.

### *5.2.1. Gründe für unser Medienwelt: Die Allgegenwart der Medien*

Unsere Welt wird durch die Medien bestimmt, genauer gesagt, wir lernen sie sogar durch sie richtig kennen (vgl. Kapitel 3.5 Die Mediale Welt). Sie bestimmen unser Bild von der Wirklichkeit und sind aus unserer Welt nicht mehr so einfach zu verbannen. Hierbei soll nicht die Meinung vertreten werden, dass unser Leben nicht ohne die Medien funktionieren wird, aber unsere Gesellschaft ist momentan sehr stark abhängig von den Medien. Diese Entwicklung lässt sich nach KÜBLER auf verschiedene Ursachen zurückführen. Im Nachfolgenden wird auf vier der wichtigen Ursachen eingegangen und sie kurz beschreiben (vgl. KÜBLER, 1997, S. 4)

### 1. Die hohe Verbreitung und leichte Zugänglichkeit der Medien

In 95,9%<sup>1</sup> aller (Bundes)deutschen Haushalte stand schon Anfang 2000 ein Fernsehgerät und in 47,3%<sup>2</sup> ein Personalcomputer. In 2001 hat sich die Zahl der Haushalte mit PC mittlerweile auf 62,8% erhöht.<sup>3</sup> Die Verbreitung des Computers ist in den Jahren 2000 und 2001 sehr stark angestiegen, da die Discountketten „ALDI“ und „LIDL“ in dieser Zeit kostengünstige Computer im Angebot hatten. Das Bedürfnis nach diesen Artikeln zeigte sich daran, dass sich vor diesen Märkten an den Verkaufstagen riesige Schlangen gebildet hatten und die wenigen Computer innerhalb der ersten Minuten der Ladenöffnung verkauft waren.

### 2. Die rasante Technische Entwicklung

Immer neuere Fernsehgeräte und Angebote reizen zum weiteren Kauf von Fernsehgeräten oder Computern, die durch die Ausreizung der Computerressourcen durch die Softwareentwickler gefördert wird. Gerade der Computer gehört zu den Konsumgütern, von denen man behauptet, dass sie in dem Moment schon ihren Wert verlieren bzw. veraltet sind, wenn sie „über die Ladentheke gehen“. Innerhalb kürzester Zeit kommt neuere und schnellere Computertechnik auf den Markt, für die wiederum neue Software insbesondere Spiele entwickelt werden, die dann gar nicht mehr mit den alten Computern bzw. nur unter Schwierigkeiten betrieben werden können (vgl. SCHWAB/ STEGMANN, 1999, S. 67). Es entsteht praktisch ein „Teufelskreis“ zwischen Computertechnik und Computerspiele, die dafür sorgen, dass der Konsument immer wieder neue Computertechnik kaufen muss.

---

<sup>1</sup> Zahlen sind vom Statistischen Bundesamt Stand 01.01.2000 Statistischen Bundesamt Stand 01.01.2000

<sup>2</sup> Zahlen sind vom Statistischen Bundesamt Stand 01.01.2000  
<http://www.destatis.de/basis/d/evs/budtab2.htm>

<sup>3</sup> Zahlen vom Institut für Demoskopie Allensbach Koelwl, Dunja: In Internet World 01/2002 Kaufrausch, S. 24

### *3. Das genau auf den Rezipienten zugeschnitten Programm*

Angebote werden genau auf die Zuschauer zugeschnitten (vgl. Kapitel drei Genre). Für jeden Zuschauer soll es ein attraktives Angebot an Serien, Filmen und Shows geben. Neben der inhaltlichen Ausrichtung eines Fernsehformates gibt es auch die Ausrichtung nach Altersgruppen. Prägnantestes Beispiel ist das Kinderfernsehformat „Teletubbies“ von „BBC“, das auf die Alterstufe 2-3 Jahren zugeschnitten ist. Computerspiele für 4-8jährige gehören bei dem Internet – Buchversand Amazon (<http://www.amazon.de>) schon lange in großer Anzahl zu ihrer Produktpalette.

### *4. Information als Wirtschaftsfaktor*

Information und Informationsbeschaffung bekommen in unserer Gesellschaft eine immer höhere Bedeutung als Ressource neben Rohstoffen und Energie. „In dem analytischen Konstrukt der Informationsgesellschaft, das Bell entwirft, geht es gesellschaftlich primär um die Gewinnung und Verwertung von Wissen.“ (SCHWAB/ STEGMANN, 1999, S. 15f)

Wissen ist nun ein Gut, dem auch wirtschaftlich eine Bedeutung zukommt. Diese Bedeutung haben auch die Eltern entdeckt, die ihr Kind nun fördern wollen und ihnen so den Weg zu den Medien, insbesondere dem Computer, eröffnen.

Kinder und Jugendliche wachsen in dieser Welt auf und werden dementsprechend sozialisiert. Man spricht in diesem Zusammenhang auch von Mediensozialisation.

#### *5.2.2 Der Zugang von Kindern und Jugendlichen zum Computer*

Die Medien haben unser Freizeitverhalten stark beeinflusst, wenn nicht sogar revolutioniert. In den fünfziger Jahren des letzten Jahrhunderts, als der Fernseher noch keine große Verbreitung hatte (weniger als 1000 Fernsehgeräte in der BRD), war das „Aus dem Fenster schauen“ noch eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigung (vgl. OPASCHOWSKI, 1993, S. 9). Heute ist „aus dem Fenster schauen“ eher das „ins Fenster (Windows) schauen“ geworden.

Das Beobachten der Umwelt durch das Küchenfenster ist größtenteils dem Beobachten der Welt durch die Medien gewichen. Wir schauen nun in das neue Fenster unserer Medienwelt und sehen dort unsere vermeintliche Umwelt (vgl. Kapitel 4.5 Die Mediale Welt).

Diese Entwicklung zeigt sich auch bei den Kindern und Jugendlichen, wie es eine repräsentative Umfrage des B.A.T Freizeit – Forschungsinstitut aus dem Jahre 1993 andeutet.

| <b>TV. Computer. Lexikon</b>   |                   |                   |                               |
|--|-------------------|-------------------|-------------------------------|
| Die neue Generation der Medienkids   |                   |                   |                               |
| Von je 100 Befragten haben „in der letzten Woche oder am Wochenende“ in ihrer Freizeit ausgeübt: |                   |                   |                               |
|  | Gesamtbevölkerung | 14- bis 24jährige | Unterschied in Prozentpunkten |
| Fernsehen  | 88                | 86                | -2                            |
| Zeitung, Illustrierte lesen  | 73                | 65                | -8                            |
| Radio hören  | 70                | 74                | +4                            |
| CD, MC, LP hören   | 38                | 72                | +34                           |
| Buch lesen   | 36                | 43                | +7                            |
| Videofilm sehen  | 23                | 47                | +24                           |
| Lexikon, Nachschlagewerk benutzen  | 11                | 14                | +3                            |
| mit Computer beschäftigen  | 8                 | 19                | +11                           |
| Videospiele  | 5                 | 14                | +9                            |

Repräsentativbefragung von 2.600 Personen ab 14 Jahren im August 1993 in Gesamtdeutschland  
Quelle: B.A.T Freizeit-Forschungsinstitut 1993

Abb. 11: Medien als Freizeitbeschäftigung

„Die 14 – bis 24jährigen entwickeln sich zu einer neuen Generation von Medienkids, die alles sehen, hören und erleben und vor allem im Leben nichts verpassen wollen. Die jungen Leute nehmen sich fast genau soviel Zeit fürs Fernsehen (86%), Radiohören (74%) und Zeitungslesen (65%), wie die übrige Bevölkerung auch (TV: 88%, Radio: 74%, Zeitung: 65%) – mit nur einem wesentlichen Unterschied: Zusätzlich und oft zeitgleich nutzen sie andere Medien in ihrer Freizeit; sie sehen doppelt so viel Videofilme (47% - Gesamtbevölkerung: 23%) und nehmen sich doppelt so viel Zeit für das Hören von CDs und Musikassetten (72% - Gesamtbevölkerung: 38%) Selbst für das Bücherlesen haben sie noch mehr Zeit (+7 Prozentpunkte).“ (OPASCHWSKI, 1993, S. 9)

Betrachtet man nun die Nutzung des Computer (19%) und der Videospiele (14%) im Vergleich zur Gesamtbevölkerung (Computer 8% und Videospiele 5%) sieht man, dass sich dieser Trend dort noch stärker abzeichnet. Die Nutzung des Computers der 14 – 24jährigen liegt 2,4mal höher als die der Gesamtbevölkerung und die Videospiele schlagen mit 2,8mal höherer Nutzung zu Buche. Hier zeigt sich, dass diese beiden Freizeitbeschäftigungen auch schon in 1993 eine weitaus wichtigere Bedeutung bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen hatte als beim Rest der Bevölkerung.

Die Zahlen aus der 12. Shell Jugendstudie von 1997 zeigen, dass 49% der Jungen und 19% der Mädchen „oft“ und „sehr oft“ am Computer spielen, was gerade bei Jungen ein sehr hoher Anteil ist.<sup>4</sup> Dies zeigt die Bedeutung des Computers und der Medien für Kinder und Jugendlichen, sowie für deren Freizeitgestaltung.

Diese Technik- und Medienbegeisterung lässt sich nach OPASCHWSKI darauf zurückführen, dass Kinder heute schon in jungen Jahren damit konfrontiert werden. So lernen sie schon frühzeitig einen Kassettenrecorder zu bedienen, bekommen in jungen Jahren einen eigenen Fernseher geschenkt. Eine Vielzahl an Kindercomputer oder Videospiele eröffnen ihnen die Virtuelle Welt. Diese Medien übernehmen oft die Aufgaben der Eltern, wie Einschlafhelfer (Kassettenrecorder), Spielgefährte (Computer- oder Videospiele) und sorgen auch dafür, dass den Kindern nichts passiert – jedenfalls entstehen keine körperlichen Verletzungen, wenn man vor dem Computer sitzt bzw. geparkt wird (vgl. SCHWAB/STEGMANN, 1999, S. 30).

Der Computer hat längst Einzug in das Kinderzimmer genommen. Das zeigt sich daran, dass 1996 46% der Kinder im Alter von 10 -13 Jahren und 58% der Jugendlichen von 14-16 Jahren einen Computer besitzen. Nur 23% der 10- bis 13jährigen und 16% der 14- bis 16jährigen haben keine Möglichkeit einen Computer zu nutzen. Dagegen besitzen nur 34% der 17- bis 21jährigen einen eigenen Computer und 36% haben gar keine Zugangsmöglichkeit.<sup>5</sup> Hierbei sollte auch erwähnt sein, dass sich die Zahlen in 1996 sowohl auf PC (Pentium – Rechner) als auch auf Homecomputer, wie den C64 oder den Amiga beziehen.

<sup>4</sup> vgl. Jugendwerk der Deutschen Shell: Jugend '97 12.Shell Jugendstudie, Leske + Budrich, Opladen 1997 S. 344 Tabelle: Eher männliche Freizeitbeschäftigungen

<sup>5</sup> vgl. ebd. S. 65 Tabelle: Computerzugang und Alter (in %)

Gefragt nach dem Verwendungszweck des Computers zeigt sich deutlich, dass 72% der 10- bis 13jährigen, 44% der 14- bis 16jährigen und 33% 17- bis 21jährigen den Computer zum Spielen nutzen. Den Computer als Arbeitsmittel nutzen dagegen nur 16% der 10- bis 13jährigen, 38% der 14- bis 16jährigen und 52% der 17- bis 21jährigen.<sup>6</sup>

Diese Zahlen machen deutlich, dass je jünger die Nutzer des Computers sind, desto mehr steht auch das Spielen am Computer im Vordergrund. Ein Grund dafür ist sicherlich, dass die Kinder im Alter von 10 bis 13 Jahren meistens keine Referate mit Ausarbeitungen oder ähnliche Arbeiten in der Schule als Hausaufgaben bekommen und der Computer dazu geeignet ist, diese besser zu bewältigen (z.B. Thesenblatt erstellen).

Die jüngeren Befragten besitzen weit aus mehr Homecomputer, wie den C64 oder den Amiga, die sie als reine Spielcomputer nutzen.<sup>7</sup> Dazu kommt noch, dass die jüngere Altersklasse deutlich mehr mit Computern aufgewachsen ist und viel früher einen Zugang gefunden haben als die rund sieben Jahre ältere Gruppe. Die 10- bis 13jährigen gehen viel selbstverständlicher mit dem Computer als Spielinstrument um, da es in ihrer Kindheit etwas ganz normales war, einen „Gameboy“ zu besitzen.

Aktuelle Zahlen zeigen, dass bei den 7-8jährigen Jungen 63,6% und 34,5% der Mädchen regelmäßig am Computer spielen. Bei den 9- und 10jährigen Jungen sind es 68,9% und bei den Mädchen 32,1%, wobei die Spielhäufigkeit mit 11 und 12 Jahren auf 49,2% bei den Jungen und 24,9% bei den Mädchen abfällt. Aber die 11- und 12jährigen hören nicht auf zu spielen, sondern der Anteil der Kinder, die seltener Spielen steigt. Bei den 13- und 14jährigen sehen die Zahlen bei den Jungen mit 49,5% und 28,8% bei den Mädchen ähnlich aus. Betrachtet man diejenigen Kinder, die überhaupt nicht am Computer spielen liegen die Zahl der Jungen in allen vier Altergruppe zwischen 7,3 und 5,4% und bei den Mädchen zwischen 33,3 und 13,3%. Besonders auffällig ist, dass die Spielnutzung bei Jungen in allen vier Altersgruppen bei über 90% liegt (vgl. FROMME/MEDER/ VOLLMER, 2000, S. 30).

<sup>6</sup> vgl. ebd. S. 73 Tabelle: Häufigste Computertätigkeit nach Alter (in %)

<sup>7</sup> vgl. ebd. S. 69 Tabelle: Altervergleich jugendlicher Computerbesitzer (in %)

### **5.3 Fazit**

Kinder kommen schon früh in Kontakt mit Medien und der Computer ist immer früher ein Medium, mit dem Kinder lernen umzugehen. Diese „Allgegenwärtigkeit“ des Computers spiegelt sich im Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen wieder. Der Computer wird zum Alltagsgegenstand und auch die Benutzung des Computers zu einer Selbstverständlichkeit.

Betrachtet man die Zahlen der Untersuchung von JÜRGEN SCHWAB und MICHAEL STEGMANN, wird deutlich, dass der Computer oft und immer mehr zum Spielen benutzt wird. Der Computer ist neben seinen ursprünglichen Aufgaben der Datenverarbeiten zum Spielzeug für die Kinder und Jugendlichen, aber auch der jungen Erwachsenen geworden und bei der Verbreitung sind es nicht mehr nur einzelne Kinder und Jugendliche, die ihn als Spielgerät benutzen, sondern es ist eine breite Freizeitbeschäftigung geworden, der die Pädagogik bisher wenig Bedeutung beigemessen haben. Wenn dies dennoch mal passiert, dann wird das Computerspiel als etwas „unkommunikatives“ oder als Zeitvergeudung bezeichnet.

Die Pädagogik muss diesen Bereich besonders unter die Lupe nehmen, da sich wie die Zahlen zeigen, das Spielen am Computer eine Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen ist, die wir nicht ignorieren können.

## 6. Warum spielen Kinder und Jugendlichen am Computer?

Führt man die Gedanken des Fazits aus Kapitel fünf weiter, zeigt sich, dass sich mit dem Bereich der Computerspiele viel mehr beschäftigt werden muss, wenn eine lebensnahe Arbeit mit Jugendlichen und Kindern gestalten werden soll. Die Fragen, warum spielen Kinder und Jugendlichen am Computer und welche Anforderungen werden zukünftig an die Medienpädagogik gestellt, sind hier die zentralen Fragestellungen.

Im folgenden Kapitel soll aufgezeigt werden, wie Kinder und Jugendliche ihre Computerspiele auswählen und was sie in dieser Welt zeitweise festhält. Welche besondere Bedeutung hat das Computerspiel auf der emotionalen Ebene? Wird es nur aus Langeweile gespielt oder leiten auch noch andere Gefühle den Spieler?

### **6.1 Gefühle beim Computerspielen**

#### *6.1.1 Langeweile*

Als FRITZ und MISEK in ihrer Umfrage Kinder und Jugendliche fragten, warum sie spielen, bekommen sie oft die Aussagen, wie „Ja, wenn ich nicht weiß, was ich machen soll, spiele ich irgendwas am Computer (Schülerin 12 Jahre)“ oder „Wir spielen aus Langeweile, zum Beispiel, wenn es regnet, wenn man nicht raus kann“ (vgl. FRITZ/ MISEK – SCHNEIDER, 1995, S. 89).

Langeweile gehört zu den häufigsten Gründen, warum man am Computer angefangen hat zu spielen. JÜRGEN FRITZ spricht in diesem Zusammenhang von einem „Füllmedium, das hilft die „Leerzeiten“ zu überbrücken“ (FRITZ/ MISEK – SCHNEIDER, 1995, S. 89). Hier übernimmt der Computer eine ähnliche Rolle wie der Fernseher, der dann eingeschaltet wird, wenn man die Langeweile nicht besiegen kann. Ein Zustand, der oft als Zeitvergeudung beschrieben wird, in dem sich die Menschen oft machtlos der „Zeit“ ausgeliefert sehen.

Im Gegensatz zu der Zeit, in der wir arbeiten, Sport treiben oder eine sonst ausfüllende Tätigkeit ausführen, vergeht diese Phase der Langeweile nach FRITZ nicht so schnell. Man kann ihr nicht entrinnen, da sie in dem Moment entsteht, wo in einem bestimmten Zeitintervall nichts Annehmbares bzw. für uns sinnvolles zu tun ist, wodurch sie oft noch unerträglicher wird (vgl. FRITZ, 1997f, S. 208).

Diese Langeweile tritt bei Kinder und Jugendlichen vergleichsweise oft auf und der Computer oder auch der Fernseher kann diese Zeit meist besonders gut überbrücken, indem er die Kinder und Jugendlichen von der Langeweile ablenkt.

### 6.1.2 Stress

Nach FRITZS und MISEK – Schneiders Untersuchung können Stress oder Ärger Kinder und Jugendliche zum Spielen am Computer bringen. „Wenn man voller Frust ist, kann so in Blutspiel schon abreagieren“ (Schüler, 18 Jahre) (vgl. FRITZ/ MISEK - SCHNEIDER, 1995, S. 90). Ein anderer Junge beschreibt es noch viel deutlicher:

„Wenn ich geladen bis, z.B. mein Bruder ärgert mich so gern. Da hat der Spaß dran, dann möchte ich ihm gerne eine reinhauen. Das darf ich ja nicht. Da kriege ich nämlich einen Anscheißer von meinen Eltern, weil der Arzt gesagt hat, dass man das unterlassen sollte. Dann gehe ich immer hin und mache den Computer an, und tack, tack, tack, weg sind sie. Dann stelle ich mir immer vor, dass wäre der Tobias. (...) Wenn ich vom Aggressionstrip zurückkomme, dann tue ich mal ein Denkspiel rein, damit sich das abbaut.“ (FRITZ/ MISEK - SCHNEIDER, 1995, S. 90)

Der Junge lenkt sich mit dem Computer von seinen Aggressionen gegenüber seinem Bruder ab und erfährt den Computer als Ausgleich für seine Wut.

Neben der Wut kann aber auch Stress, den Kinder und Jugendliche erfahren, dazu führen, dass sie nach Ablenkung suchen. Oft wird der Computer mit seiner Welt als Raum für die eigene Entspannung genutzt. Wichtig ist hierbei, dass sie in der nun besuchten Virtuellen Welt, die Reale Welt und deren Belastungen „zur Seite schieben“ und sich dieser neuen Welt hingeben können (vgl. FRITZ, 1997f, S. 209).

---

Die Realität wird ausgeblendet und die Virtuelle Welt – das Computerspiel – wird zu „virtueller Realität“. Der Computerspieler taucht ein, in die Welt des Computerspiels, und fängt an, diese mit Leben zu füllen. Der elektronische Stellvertreter wird nun zu seinem „Selbst“ und die Aufgabe des Spiels, das Erreichen des Ziels bzw. das Besiegen des Gegners, wird zu momentan wichtigsten Aufgabe des Computerspielers.

Nach FRITZ und MISEK - SCHNEIDER entsteht eine Art Leistungsgedanke, der sich in verschiedenen Aussagen von Jugendlichen und Kindern wie folgt widerspiegelt: „Aber meistens, da denkt man auch: das musst du jetzt schaffen! Und dann mach` ich das auch. Dann mach` ich solange weiter, bis ich das geschafft habe“ (Schülerin 16 Jahre) oder „Das war so irgendwie eine Herausforderung. Ich wollte das einfach schaffen“ (Schülerin 17 Jahre) (vgl. FRITZ/ MISEK - SCHNEIDER, 1995, S. 90).

Diese Anspannung, welche die spielenden Kinder und Jugendlichen erfahren, lässt sie vollkommen in die Welt des Computerspiels eintauchen und somit auch die Reale Welt und eventuell deren Probleme und Belastungen vergessen.

Sie müssen sich voll auf die Anforderungen und die Aufgabe des Spieles konzentrieren und lernen das Spiel „cool“ zu nehmen, den dort entstehenden Spielstress zu bewältigen und die Leistungsanforderungen locker aufzunehmen. JÜRGEN FRITZ vergleicht dies mit dem späteren Kampf im Beruf, den Vorgaben und Vorstellungen des Chefs oder der Firma gerecht zu werden (vgl. FRITZ 1997f, S. 210).

Dieser Ehrgeiz, ein Spiel zu gewinnen, kann aber auch zu einem Spielfrust werden, der sich dann einstellt, wenn man die Steuerung über das Spiel nicht beherrscht. Schnell wird das Spiel als blöd bezeichnet und es wird eine innere Distanz zu dem Spiel und dem dadurch entstandenen (negativen) Stress aufgebaut (vgl. ebd., S. 209). Dieser negative Stress also der Erfolgsdruck lässt die Kinder und Jugendlichen auch aufgeben.

### 6.1.3 Flow

Genau diese vorhergehend beschriebene Leistungsorientierung der Computerspieler findet sich bei vielen Kindern und Jugendlichen wieder. „Ich weiß nicht, also ich will irgendwann nicht mehr aufhören, ich will immer weiter. Ich weiß dass ich irgendwann ans Ziel komme und dann nichts mehr zu lösen ist“ (Schülerin 17 Jahre) (vgl. ebd.). So oder so ähnlich lauten die Aussagen der Kinder und Jugendlichen.

Jede geschaffte Aufgabe führt zu einer neuen noch schwierigeren Aufgabe, die erledigt werden muss. Nach dem Sieg ist vor dem Sieg. Der Computerspieler wird immer weiter herausgefordert und er nimmt diese Herausforderung meistens an.

Diese Herausforderung und das Fließen von einer Herausforderung zur nächsten vergleicht JÜRGEN FRITZ mit dem Begriff „Flow“.

„Im Flow - Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als ein einheitliches „Fließen“ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt.“ (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, S.59)

Mit „Flow“ sind solche Gefühle verbunden, die meist bei „Extremsportarten“, wie Bergsteigen, beim Freiklettern oder Segeln auftauchen, die an die Leistungsgrenzen der Sportler führen. Nach FRITZ lässt eine „Verschmelzung von Handlung und Bewusstsein“ (vgl. ebd., S. 211) den Computerspieler sich nur auf das Spiel konzentrieren; die ganze Umwelt wird ausgeblendet.

Wenn ich an meine eigenen Spielerfahrungen zurückdenke, kann ich dieses „Flow“ bestätigen. Wenn ich gerade in einem Computerspiel bin, vergesse ich Zeit und Umwelt. So passierte es schon mal, dass ich erst nach Beendigung eines Computerspieles feststellen musste, dass ich großen Hunger hatte oder dass schon mehrere Stunden vergangen waren.

Um diesen „Flow“ – Zustand zu erreichen, muss nach FRITZ aber ein Gleichgewicht zwischen Herausforderung und den eigenen Fähigkeiten bestehen. Geringe Herausforderungen lassen Langeweile auftreten und so hohe Aggressionen und Wut entstehen. Um diese Herausforderungen optimal an die Fähigkeiten des Spielers anzupassen, gibt es in den meisten Spielen verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die vom dem Benutzer eingestellt werden können. Dies führt dazu, dass alle Spieler den „Flow“ – Zustand erreichen können, und das Spiel weder langweilig noch frustrierend wird. Bei einem hohen Schwierigkeitsgrad sind die Gegner aggressiver und widerstandfähiger und bei einem niedrigen Schwierigkeitsgrad reichen schon einfache Handlungen aus, den Gegner zu besiegen (vgl. ebd. S. 212).

Einer der wichtigsten Merkmale des „Flow“ – Zustand ist die vollkommene Kontrolle über das Spiel und den Spielablauf, die Macht und die Ohnmacht, die man in dieser Situation erfährt. Dies werde ich im Kapitel 6.3 vertiefen.

Dieser „Flow“ – Zustand ist die Ursache, warum Kinder und Jugendlichen, aber auch Erwachsene viel Zeit mit Computerspielen verbringen.

#### *6.1.4 Zusammenfassung*

Computerspiele lösen bei den Menschen meist „gute Gefühle“ aus, wobei hierbei nicht die „guten Gefühle“ im Mittelpunkt stehen, sondern die Umformung von „schlechten Gefühlen“, wie z.B. Langeweile, Stress, Aggression und Wut in Erfolg und Kompetenz (vgl. ebd. S. 213). Dies können Computerspiele mit ihrem breiten Angebot an Inhalten (siehe Kapitel drei: Genre) oder mit den verschiedenen Anforderungen an die Spieler leisten.

Hier zeigt sich, dass Kinder und Jugendlichen Computerspiele lebensnah auswählen. So ist es nicht erstaunlich, dass ein Jugendlicher der gerne Fußball spielt auch ein Fußballcomputerspiel bevorzugt (vgl. FRITZ/ FEHR, 1997b, S. 67ff). Ich möchte aber an dieser Stelle nicht weitergehend die Auswahlkriterien von Spielern ausführen, da dies den Rahmen dieses Kapitels sprengen würde. Im Nachfolgenden will ich auf den schon erwähnten Punkt der Kontrolle des Computerspiels eingehen.

## 6.2 *Macht und Ohnmacht*

In erster Linie haben nach JÜRGEN FRITZ Computerspiele das Prinzip Macht und Ohnmacht gemeinsam. Egal, ob es sich um ein Autorennen, ein Fußballspiel oder sogar eine Rettungsmission im Computerspiel handelt, man muss die Macht haben, dieses Spiel zu bewältigen. So gilt es z.B. bei Egoshootern oder Autorennen, in denen ein „Charakter“ übernommen wird, der quasi als elektronischer Stellvertreter in dieser Welt „lebt“, diesen so zu steuern, dass er (und somit auch man selbst) erfolgreich ist. Bei Strategiespielen muss man z.B., wie bei Siedler oder Age of Empire, die Rolle eines gottgleichen Herrschers einnehmen, der über eine Zivilisation aufpasst und dafür sorgen muss, dass sie sich weiter entwickelt.

Fragt man Computerspieler, warum sie ein Spiel nicht (mehr) spielen, wird dies oft mit dem hohen Schwierigkeitsgrad begründet. Eines der Hauptmotive Computer zu spielen ist die Herausforderung das Spiel zu „machen“. Diese Macht kann sich nach FRITZ auf verschiedenen Arten zeigen: indem man *machtvoll gerüstet*, dem *Abgrund entronnen* ist, oder den *Blick vom Feldherrenhügel* genießt.

### 6.2.1 *Machtvoll gerüstet*

Der Computerspieler schlüpft in der Virtuellen Welt in den Körper eines Helden. Gerade bei Egoshooter, spielt er einen kraftvollen Helden, der über ein reichhaltiges Arsenal an Waffen und vor allem an mächtigen Waffen verfügt. „Ausgerüstet mit diesen Waffen „kämpft“ der Spieler um sein „Bleiberecht“ in dieser virtuellen Welt. Vom „angemessen“ Gebrauch der „machtvollen“ Waffen hängt es ab, ob der Spieler „überleben“ kann.“ (FRITZ, 1997e, S. 183)

Die Egoshooter bestechen meistens durch eine ausgesprochen realistische Darstellung der Umwelt, in der überall Feinde lauern. So muss z.B. bei dem Spiel „Counterstrike“ ein Mitglied einer Antiterrorereinheit, das auf der Suche nach Geiseln und Geiselnnehmer ist, durch eine Stadt geführt werden. Der elektronische Stellvertreter bewegt sich als neues (noch machtloses, da der Spieler das Spiel noch nicht beherrscht) Mitglied dieser Spezialeinheit durch Straßen, Gassen und Häuser immer auf der Hut vor den Geiselnemern, die auch versuchen ihn zu töten.



Abb. 12: Screenshoot von Counterstrike

Sein Auftrag ist die Befreiung der Geisel und das Töten der gegnerischen Geiselnnehmer. Je mehr Missionen man erfüllt, desto bessere Waffen kann man sich kaufen. Die immer höherwertigeren Waffen geben dem Spieler einen steigenden Machtzuwachs, je „machtvoller“ seine Waffen sind, desto mächtiger wird er. Aber ebenso steigt der Schwierigkeitsgrad des Spieles, so dass auch die Gegner immer mächtiger werden. Der Spieler steht während des ganzen Spieles unter dem Stress, zu töten oder getötet zu werden und entwickelt so eine „Überlebenstechnik für das Spiel“(vgl. ebd. S. 183f).

Dieser Stress reißt auch seine Emotionen und Handlungsmuster in der Virtuellen Welt mit hinein, wodurch er diese Welt mit „Leben“ fühlt. Das Spiel wird zur Aufgabe, die darin besteht, in dieser gefährvollen Welt die Gegner zu beseitigen und erfolgreich aus dem Zweikampf Computer-Mensch herauszugehen.

*„Am Ende tritt an die Stelle von Ohnmacht vor den vielen Gefährdungen in der Welt das Gefühl „Macht“ zu besitzen, dass man die Herausforderung annehmen, die „Erledigungssituationen“ bewältigen und auf dem „Weg des Lebens“ vorankommen kann.“. (FRITZ/ FEHR 1997e, S. 184)*

### 6.2.2 Dem Abgrund entronnen

Das Gefühl, im Leben einem Abgrund entronnen zu sein bzw. vor einem Abgrund zu stehen, ist uns allen aus der Realen Welt bekannt. Damit ist nicht der



Abb. 13 :Screenshot von "Lemming "

realen Abgrund gemeint, sondern die Erleichterung, dass nichts passiert ist, so z.B. bei einem Verkehrsunfall. JÜRGEN FRITZ meint, dass das Computerspiel "Lemmings" eine spielerische Umsetzung dieser Situation ist und diese als inhaltlichen Schwerpunkt besitzt.

Das Spiel „Lemmings“ wurde im Jahre 1991 auf den Markt gebracht; gleich im darauf folgenden Jahr konnte man den Nachfolger „OH, No! More Lemmings“ kaufen, womit es zu einem der Spieleklassiker gehört. In diesem Computerspiel muss der Spieler dafür sorgen, dass eine bestimmte Anzahl von kleinen Lemmingsen sicher durch eine gefährvolle Welt geführt wird. Der Computerspieler muss den Überblick über alle „seine“ Lemmingse behalten, muss wissen, wo sie sich bewegen und welche Gefahren von ihm aus dem Weg geschafft werden müssen.

*„Normalerweise ist jeder Lemming ein „Walker“. Ein Fußgänger ohne besondere Fähigkeiten, der einfach nur geht und umkehrt, wenn er auf ein Hindernis stößt. Je nach Spielstufe steht es dem Spieler frei, einige seiner Lemmingse in „Spezialisten“ zu verwandeln: z.B. in einen „Kletterer“, einen „Fallschirmspringer“, einen „Buddler“ (jeweils für senkrechte, waagrechte oder diagonale Löcher), einen „Blocker“ oder einen „Brückenbauer“. Mit Hilfe dieser „Spezialisten“ kann der Spieler den „Wanderweg“ der Lemmingse so gestalten, dass die meisten von ihnen sicher das Ziel erreichen.“ (FRITZ, 1997e, S.184f)*

Das Spiel erhält nach FRITZ seinen Reiz durch die Mischung an Geschicklichkeit, Taktik, Reaktion und Kombination, die im richtigen Moment untereinander abgestimmt werden müssen. Aber auch die Improvisation, falls eine Taktik nicht

richtig oder zu spät gewählt wurde, steigert den Spielreiz. Der Spieler muss sich das Spielszenario, das mit wachsender Spieldauer immer schwieriger und komplexer wird, einprägen und eine eigene Lösungsstrategie entwickeln. Auch hier müssen die zunächst „machtlosen“ Spieler, welche die „Spezialisten“ und deren Einsatzmöglichkeiten noch nicht kennen, die „Macht“ erlangen, diese richtig einzusetzen (vgl. ebd. S. 185).

Diese Macht, die erlernt werden muss, um den Weg der Lemminge bestimmen zu können, ist nach FRITZ auch in die Reale Welt übertragbar. Auch dort müssen bestimmte Fertigkeiten erlangt und genau darüber nachgedacht werden, was setzen wir wann, wo, am sinnvollsten ein. Der Spieler muss ein Muster entwickeln, wie er seine Fähigkeiten durch „Try and Error“ oder auch durch reichlich Überlegung trainieren und herausbilden kann.

„‘Lemmings´ ist der inszenierte Mythos, dass Menschen durch Denken und Geschicklichkeit ihre Geschicke werden lenken können und dass es daher notwendig ist, bestimmte Fähigkeiten auszubilden und sie gezielt zu verwenden.“ (FRITZ, 1997e, S. 186)

Hierbei zeigt sich, dass sich die Computerspiele an der Realen Welt und am Vorgehen in dieser Welt orientieren. Oft spiegeln sie Aufgaben und Situationen aus der Realität wider oder setzen sie spielerisch um.

### *6.2.3 Blick vom Feldherrenhügel*

Der „Blick vom Feldherrenhügel“ steht bei JÜRGEN FRITZ für die Kontrolle eines Volkes in den so genannten Strategiespielen, wie „Age of Emire I und II“ oder „Gettysburg“. In diesen Spielen geht es um das Entwickeln einer Kultur, aber auch um das Besiegen des Gegners, notfalls auch durch einen Kampf.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Herrschers über ein Reich und muss dessen Geschicke lenken und beeinflussen. Es gibt in diesem Fall keinen elektronischen Stellvertreter im Spiel, sondern nur die Befehlsempfänger, die nach des Spielers Vorstellung ihre Zivilisation weiterentwickeln. In „Age of Empire II“ spielt man zum Beispiel in der Zeit des Kaisers Barbarossa und übernimmt die Rolle eines Königs.

Der Reiz des Spieles liegt in der gelungenen Kombination von Taktik, Geschicklichkeit, Glück, Reaktionsschnelligkeit und vor allem in der Überwachung der

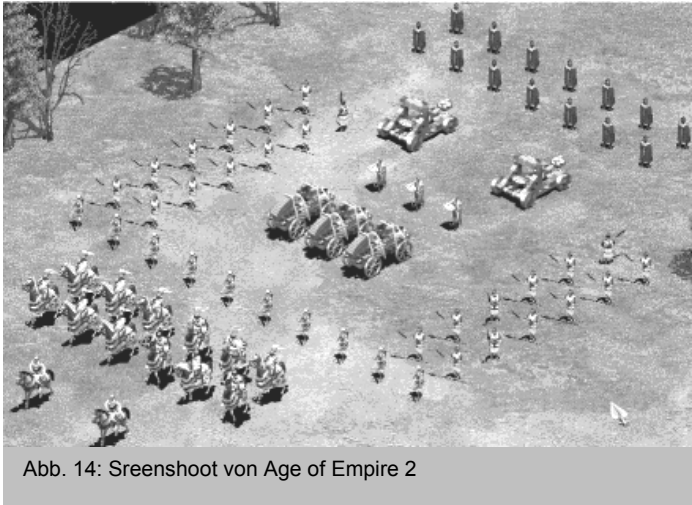


Abb. 14: Screenshot von Age of Empire 2

laufenden Prozesse. Der Spieler muss den eigenen Spielablauf und den des Gegners immer im Blick haben und im richtigen Moment die richtigen Entscheidungen treffen. Ressourcen wie Holz und Korn müssen rechtzeitig „angebaut“ werden, da sie zum

Bauen von Gebäuden oder zum Weiterentwickeln der Zivilisation notwendig und somit spielentscheidend sind.

Im Gegensatz zu „Lemmings“ werden hier auch die Arbeiter und die Soldaten wie Werkzeuge eingesetzt, doch ihre Zuverlässigkeit ist nicht unbedingt einschätzbar. Dies liegt daran, dass der Spieler die gegnerische Vorgehensweise nur erahnen kann und seine Pläne immer mit einem Unsicherheitsfaktor (dem Verhalten des Gegners) ausgestattet sind. Der Spieler muss trotz aller Ungewissheit über die Zukunft den Gegner mit den vorhandenen Mitteln besiegen (vgl. ebd. S. 187).

JÜRGEN FRITZ beschreibt dies als ein Ausbalancieren der eigenen Kräfte, durch die Ziel- und Schwerpunktsetzung, durch die richtige Einschätzung der eigenen Möglichkeiten und Grenzen und durch die zutreffende Beurteilung von Hindernissen und Konflikten. Dieses Ausbalancieren in Spielen wie „Gettysburg“ oder „Age of Empire II“ ist auch in die Reale Welt übertragbar und für das Leben von Kindern und Jugendlichen wichtig (vgl. ebd.). Der Spieler muss im Lauf des Spieles „Managerfähigkeiten“ erlangen, die über die Virtuelle Welt hinaus auch in die Lebenswelt umsetzbar sind.

### 6.2.4 Zusammenfassung

Computerspiele sind oft an die Lebenswelt und Erfahrungen von Kinder und Jugendlichen angebunden. Die Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt wird in den Computerspielen für einen kurzen Moment aus dem Zusammenhang genommen und in eine neue Welt übertragen. Hier müssen sie spielerisch Fähigkeiten erlernen, die sie aus der Realen Welt kennen und die sie auch für beide Welten brauchen. Egal ob es nun Reaktionsschnelligkeit oder die eben noch erwähnten „Managerfähigkeiten“ sind, sie können in einem neuen Kontext trainiert werden. In diesem spielerischen Rahmen vermögen die Spieler Macht zu erringen und sich aus der Ohnmacht, die sie oft aus der Realen Welt kennen, zu befreien.

### 6.3 Fazit

Die Frage, warum Kinder und Jugendliche am Computer spielen, lässt sich eigentlich nur beantworten, wenn man selbst schon einmal am Computer gespielt hat. Denn nur die eigenen Erfahrungen können die Faszinationskraft von Computerspielen verdeutlichen. Wer einmal diesen „Flow“ – Zustand erreicht hat, weiß, was es bedeutet, mehrere Stunden vor einem Computer gesessen zu haben und zu spielen. Dennoch soll und kann diese Frage auch den Computerspielunfernen näher gebracht werden.

Das Gefühl immer weiter zu kommen, Ziele zu erreichen, den Gegner zu besiegen und das Spiel zu beherrschen, sind Anlässe, warum man am Computer spielt. Ein weiteres Motiv in die Welt der Computerspiele einzutauchen ist die Möglichkeit, der Held in einer kleinen Welt– der Virtuellen Welt – zu sein. Hierbei ist es egal, ob es man einen übermächtigen Kämpfer, einen Formel1-Pilot oder einen großen Feldherr spielt. Ungeahnte Möglichkeiten tun sich dem Spieler in dieser Welt auf und er kann in dieser Zeit seine Umwelt und Probleme, wie Ärger, Frust, Langeweile und Stress, einfach ausblenden.

Mittels Computerspiel kann man eine ganz fremde Welt betreten und erforschen. Wer wollte nicht schon einmal einen Formel1-Wagen durch Monaco len-

ken oder im Weltraum wie Luke Skywalker gegen das Imperium kämpfen. Wichtig ist hier auch die technische Umsetzung der Spiele, da diese Welt von einer fast realistischen Darstellung und einer guten „Geräuschkulisse“ lebt. Die Computerspiele eröffnen den Kindern und Jugendlichen eine Welt voller Abenteuer, die bewältigt werden müssen.

Die Computerspiele werden anfänglich als eine Ablenkung für Langeweile, Stress oder Ärger benutzt, wobei der Wunsch nach Ablenkung meist nur der Auslöser ist, aufgrund dessen man sich mit einem Computerspiel auseinandersetzt. Die Anforderungen an den Computerspieler und der erreichte „Flow“ – Zustand sind die entscheidenden Kriterien dafür, ob das Spiel fortgesetzt wird oder nicht. Das Spiel muss es schaffen, mit seiner Geschichte, seiner Steuerung und seinem Anspruch dem Spieler gerecht zu werden. Erst dann wird er sich längerfristig mit dem Spiel beschäftigen.

---

## 7. Umfrage in den Marburger Jugendhäusern

### **7.1 Meine Vorüberlegungen**

#### *7.1.1 Ziel der Befragung*

Um die bisherigen Ergebnisse mit aktuellen Zahlen zu belegen, wurde vom 15. Oktober 2001 bis 15. Januar 2002 ein Fragebogen im Jugendbildungswerk Marburg und in den örtlichen Jugendhäusern verteilt. Die Befragung soll Aufschluss darüber geben, inwieweit der Computer zum Spielen benutzt wird und welche Bedeutung der Computer in der Freizeitgestaltung der Kinder und Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 16 Jahren einnimmt. Die Ergebnisse der Frage nach den Vorlieben bei Computerspielen sollen helfen, pädagogische Antworten für den Umgang mit dem Computer und den Computerspielen zu finden.

#### *7.1.2 Der Fragebogen*

Es wurde sich für einen anonymen Fragebogen (siehe Anhang) entschieden, da diese Methode gegenüber der Interviewabfrage einen repräsentativeren Charakter hat und so eine größere Anzahl an Kindern und Jugendlichen berücksichtigt werden kann. Besonders wichtig war bei der Erstellung des Fragebogens, dass dieser innerhalb kürzester Zeit ausgefüllt werden kann. Die Begrenzung des Fragebogens auf zwei Seiten sollte zu einer höheren Anzahl an auswertbaren Fragebögen führen.

Damit am Ende nicht zu viele Probleme bei der Auswertung aufgrund unklarer Fragestellung entstehen, wurde der Fragebogen bei der Jugendfeuerwehr in Marburg – Cappel getestet. Die Mitglieder der Jugendfeuerwehr entsprechen dem Alter der befragten Zielgruppe (12-16 Jahren). Durch diesen „Probelauf“ konnten die Fragestellungen konkretisiert und der Fragebogen nach einer Überarbeitung an die Jugendhäuser verteilt werden.

Leider war bei der Auswerten der Bögen festzustellen, dass die letzte Frage nicht von allen beantwortet wurde. Dies ist wahrscheinlich auf die Komplexität der Frage zurück zu führen.

### 7.1.2 Die Jugendhäuser

Zielgruppe der Befragung sollten Kinder und Jugendliche sein, welche die Angebote der öffentlichen und freien Träger nutzen. Dass damit nur ein großer, aber kein kompletter, Querschnitt aller Bevölkerungsschichten gewährleistet werden konnte wurde hierbei berücksichtigt.

Das Klientel der Jugendhäuser und des Jugendbildungswerkes entspricht meines Erachtens einem breiten Spektrum der Kinder und Jugendlichen in Marburg. Die Besucher der Jugendhäuser kommen sowohl aus Stadtteilen mit Anzeichen von sozialen Brennpunkten als auch aus der Kernstadt. Hierbei war es nicht wichtig, ob im Angebot des Jugendhauses auch Computerarbeit betrieben wird, da auch die Jugendlichen angesprochen werden sollten, die evtl. nur bei Freunden den Computer benutzen können.

Es wurden die Jugendhäuser „**Club X**“, „**Compass**“, „**Sankt Martins Haus**“, das „**Wehrdaer Jugendhaus**“, den Jugendclub des **IKJG** (*Gemeinwesenprojekt*), der **BSF** (*Bürgertreff für soziale Fragen*), den Jugendclub „**Volle Hütte**“ und den Computerbereich des **Jugendbildungswerk der Stadt Marburg** angesprochen. Diese Einrichtungen besitzen meist einzelne Computer oder sogar kleine Computernetzwerke, mit denen die Kinder und Jugendlichen arbeiten können.

Eine Sonderstellung in dieser Befragung nimmt eindeutig das Jugendbildungswerk ein, da dessen Arbeit sich in erster Linie auf die „Schulung“ von Kindern und Jugendlichen konzentriert und nur zum Teil ein offenes Angebot darstellt. Dennoch sind die ausgefüllten Fragebögen aus dem Jugendbildungswerk überwiegend aus den freien Angeboten, wie „Internettreff“, „Kidtime“, „Mädchencomputerclub“ und dem „Spieletreff“. In diesen offenen Angeboten können die Kinder und Jugendlichen im Internet surfen oder Computerspiele im Netzwerk spielen.

Die angefragten Jugendhäuser haben heute schon teilweise ein Computerangebot bzw. wollen in der nächsten Zeit ein solches Angebot aufbauen. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass im Laufe meiner Diplomarbeit der Einsatz von Computern in der offenen Kinder und Jugendarbeit Marburgs an Bedeutung gewonnen hat. So hat mittlerweile eine Fortbildung zum Thema „Computereinsatz in der Jugendarbeit“ stattgefunden, in der der Aufbau von Netzwerken und die Einsatzmöglichkeiten von Computern in der Jugendarbeit vorgestellt wurde.

## 7.2 Die Ergebnisse

### 7.2.1 Die Befragten

Von den 200 Fragebögen, die verteilt wurden, kamen 103 wieder zurück, die aber leider nicht alle dem Alter der Untersuchung entsprachen. Damit nun alle Fragebögen ausgewertet werden konnten, wurden zwei Vergleichsgruppen (eine ältere und eine jüngere) erstellt. Die Verteilung der Geschlechter bei den Befragten lag mit 25,3% (19) bei den Mädchen und 74,7% (56) bei den Jungen

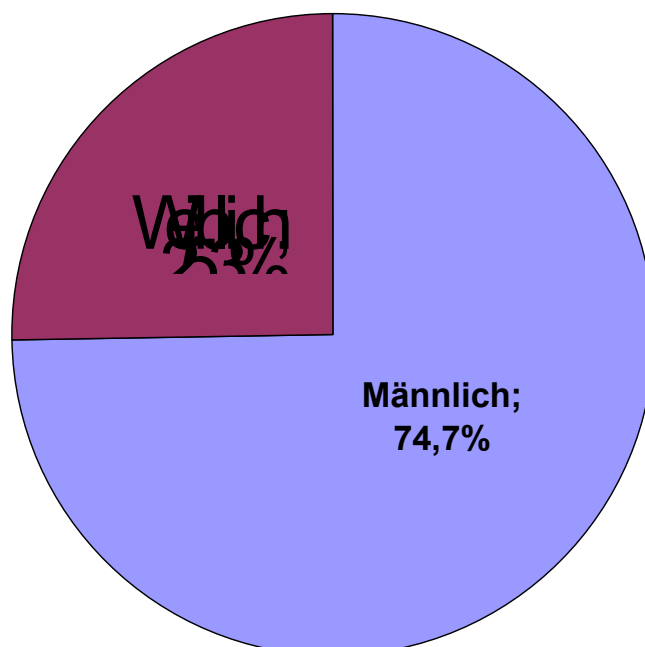


Abb. 15: Geschlechterverhältnis der Befragten

Dabei gehörten 75 Personen der Gruppe der 12-16jährigen, 18 der Gruppe der 8-11jährigen und 10 Personen der über 16jährigen an. Die Gruppe der Befragten Kinder und Jugendlichen gliederte sich wie folgt auf:

| Alter  | 12 Jahre | 13 Jahre | 14 Jahre | 15 Jahre | 16 Jahre |
|--------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Anzahl | 15       | 15       | 21       | 10       | 14       |

Abb. 16: Alter der Befragten

In der Auswertung wurde mehrmalig festgestellt, dass sich die Ergebnisse in der Gruppe der 15jährigen sich von den anderen Altersgruppen abheben, was wahrscheinlich auf die geringe Anzahl der befragten Personen zurückzuführen ist.

Von den Befragten Kindern und Jugendlichen gehen 16 Personen (21%) auf die Hauptschule, 36 (47%) besuchen die Realschule, 14 (19%) das Gymnasium, zwei (3%) die Förderstufe, zwei (3%) eine Gesamtschule, zwei Personen (3%) die Sonderschule, eine Person (1%) steht in der Ausbildung und 2 Personen (3%) haben keine Angaben gemacht.

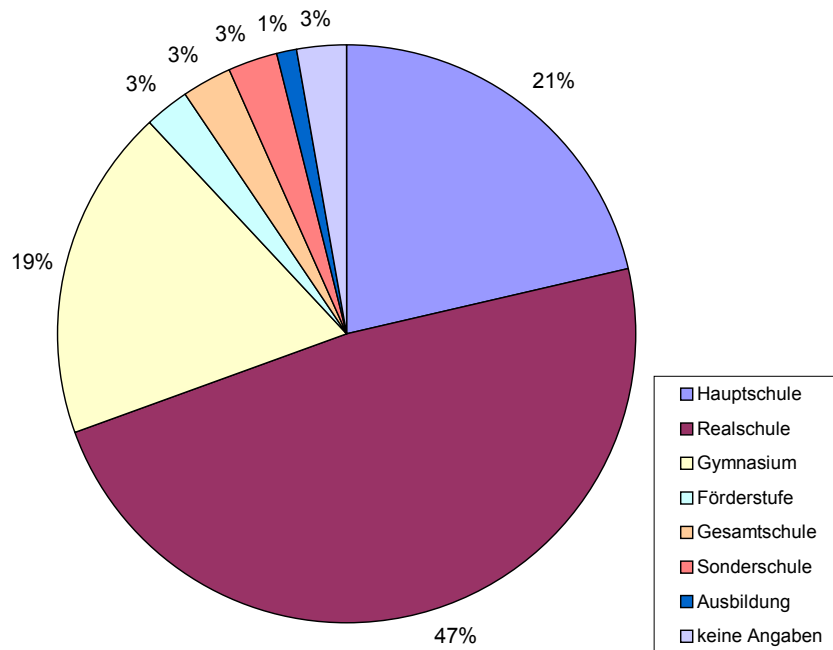


Abb. 17: besuchte Schulform

### 7.2.2 Die Zugangsmöglichkeiten

Die Frage wo Kinder und Jugendlichen einen Computer nutzen können zeigt, dass 39 (50,6%) von 75 Jugendlichen einen eigenen Computer und 26 (36,7 %) einen Computer in der Familie haben. 18 (24%) können bei einem Freund den Computer mit nutzen und 22 (29,3%) arbeiten in der Schule mit dem Computer. 29 Jugendliche (38,7%) haben in ihrem Jugendclub oder im Jugendbildungswerk einen Computerzugang. Hierbei waren mehrfach Nennungen möglich.

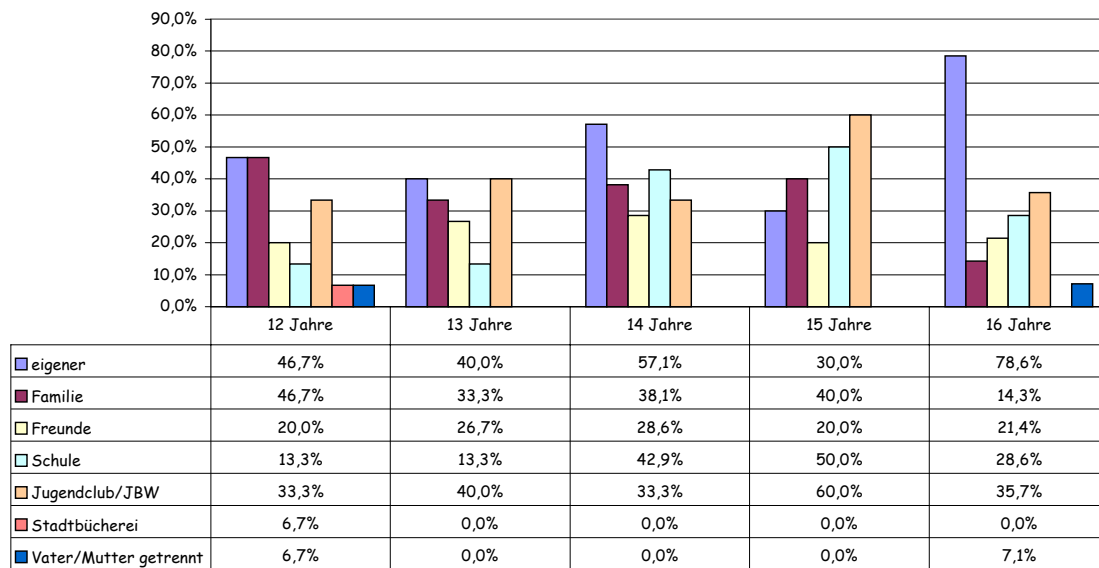


Abb. 18: Zugangsmöglichkeiten

Betrachtet man die Zugänglichkeit getrennt nach Geschlechtern zeigt sich, dass mehr Jungen einen eigenen Computer besitzen und öfters bei Freunden den Computer nutzen. Mädchen nutzen oft den Computer mit der Familie, im Jugendclub oder in der Schule. Hierbei ist erkennbar, dass Mädchen einen anderen Zugang zum Computer haben.

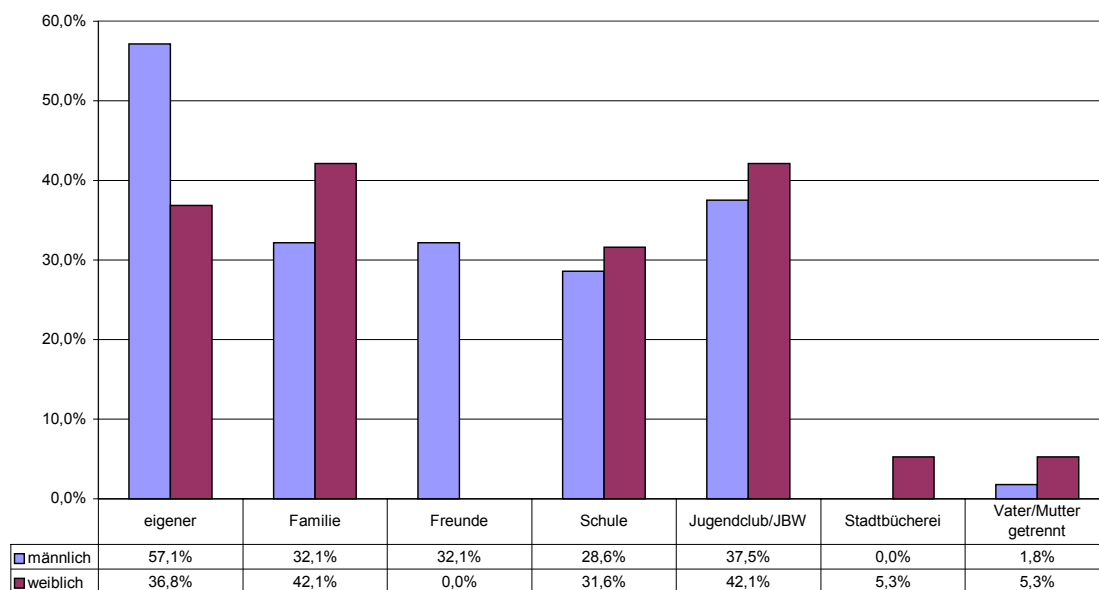


Abb. 19: Zugangsmöglichkeit nach Geschlecht

Beim Vergleich der Zugänglichkeit der drei Altersgruppen ist nicht ganz unerwartet, dass in der Altersgruppe 8-11 Jahre 44,4%, in der Gruppe 12-16 Jahre 52% und in der Gruppe ab 17 Jahren 66,7% der Befragten einen eigenen Computer besitzen.

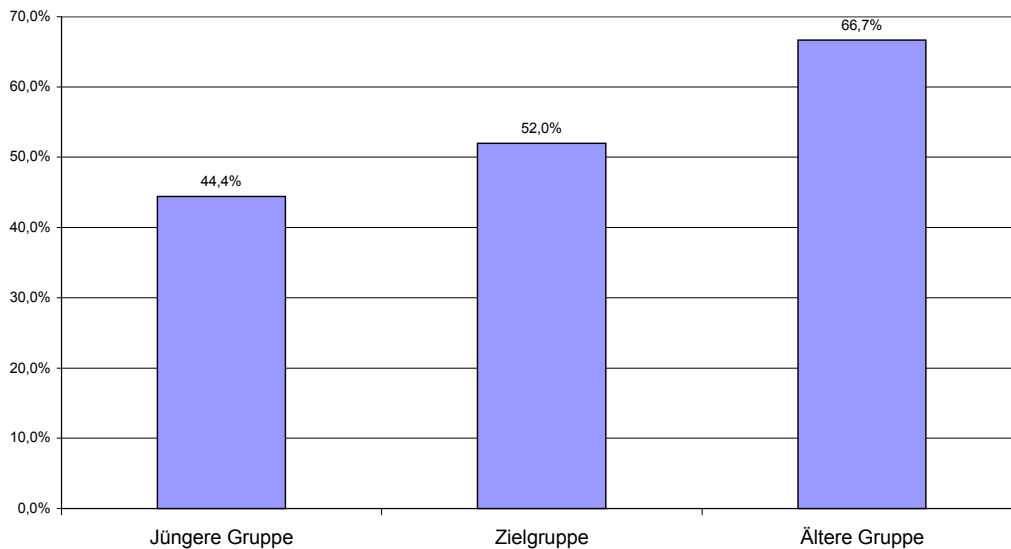


Abb. 20: Besitz eines eigenen Computer

### 7.2.3 Häufigkeit der Computernutzung

Vergleicht man die Häufigkeit, wie oft die Personen vor dem Computer sitzen, zeigt sich, dass 53,4% der 12jährigen, 73,3% der 13jährigen, 61,9% der 14jährigen, 60% der 15jährigen und 57% der 16jährigen mehr als viermal in der Woche vor dem Computer sind.

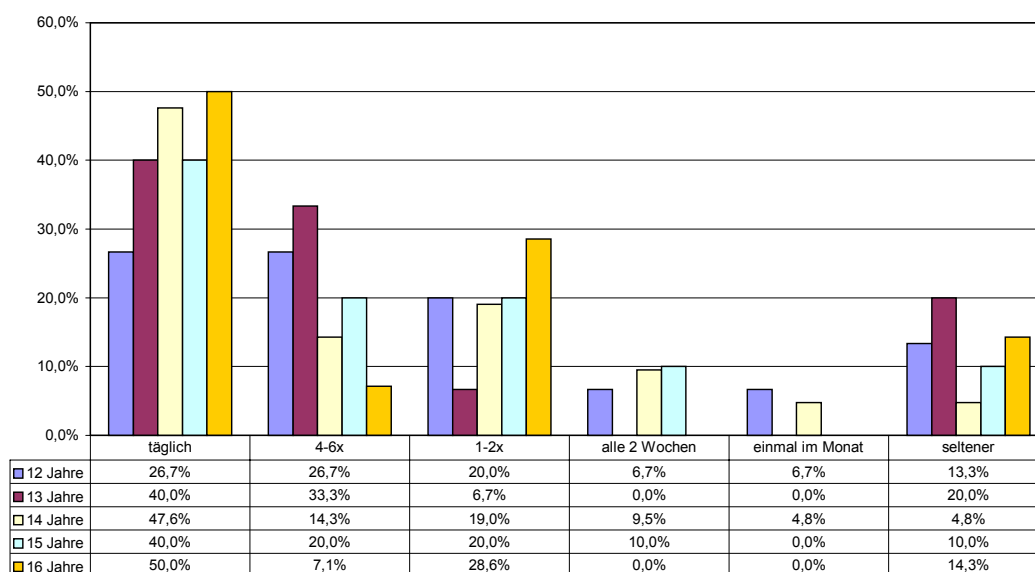


Abb. 21: Häufigkeit der Computernutzung

Erkennbar ist auch im Vergleich mit der jüngeren, sowie der älteren Vergleichsgruppe, dass mit zunehmendem Alter, die Häufigkeit der Computernutzung steigt.

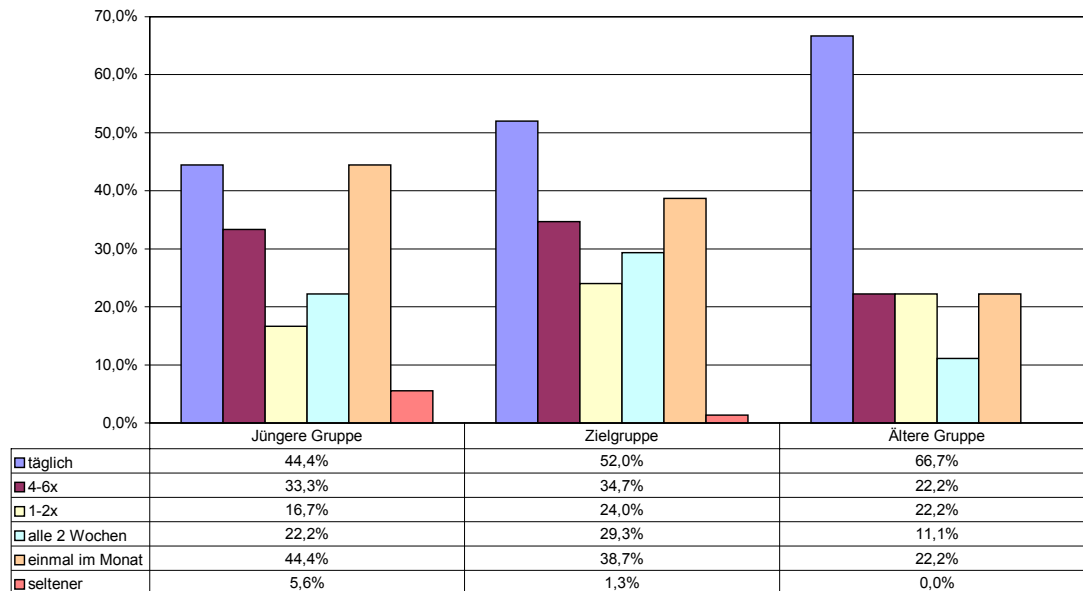


Abb. 22: Häufigkeit der Computernutzung der 12-16jährigen im Vergleich mit anderen Gruppen

Unterscheidet man nach Geschlecht ist deutlich zu sehen, dass 69,6% der männlichen Befragten zwischen 12 und 16 Jahren und nur 36,8% der weiblichen mehr als viermal die Woche vor dem Computer sitzen. Dies deutet darauf hin, dass es sich beim Computer um eine sehr stark männlich genutzte Freizeitbeschäftigung handelt.

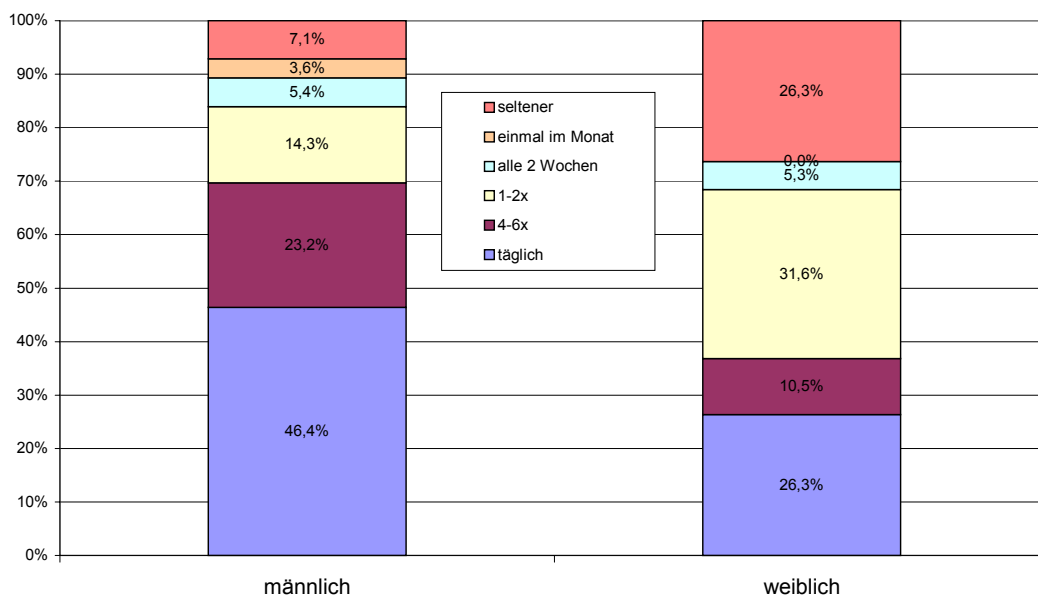


Abb. 23: Häufigkeit der Computernutzung getrennt nach Geschlecht

7.2.3 Durchschnittliche Verweildauer vor dem Computer

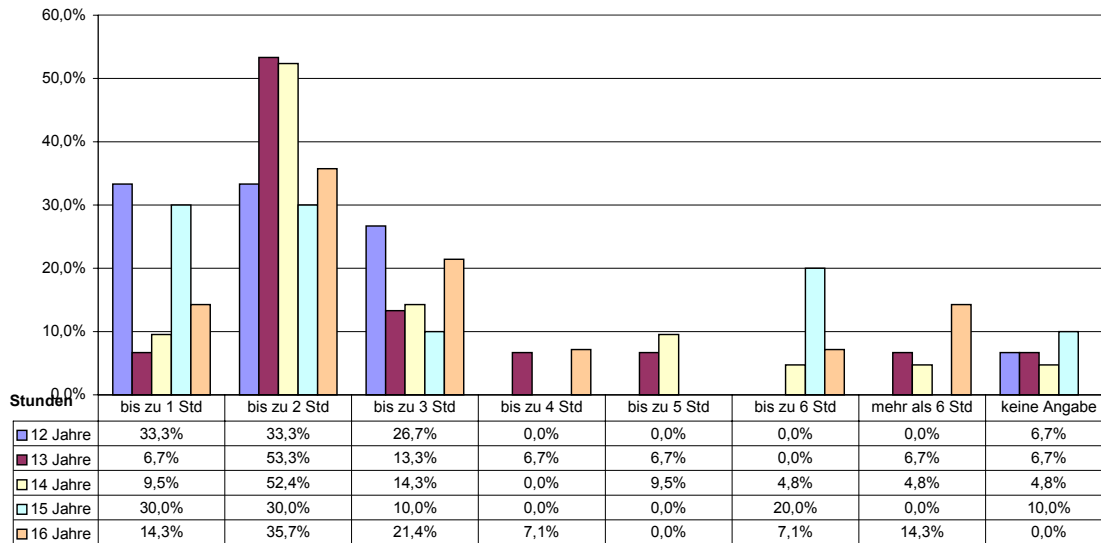


Abb. 24: Durchschnittliche Verweildauer vor dem Computer nach Alter

Bei der Frage, wie viel Stunden die Kinder und Jugendlichen durchschnittlich jedes Mal vor dem Computer verbringen, zeichnet sich ab, dass in allen Altersgruppen, bis auf die Gruppe der 16jährigen, der größte Teil der Jugendlichen (zwischen 50% und 66,6%) bis zu zwei Stunden pro Sitzung vor dem Computer verbringen. Erkennbar ist auch eine Steigerung der Verweildauer mit zunehmendem Alter.

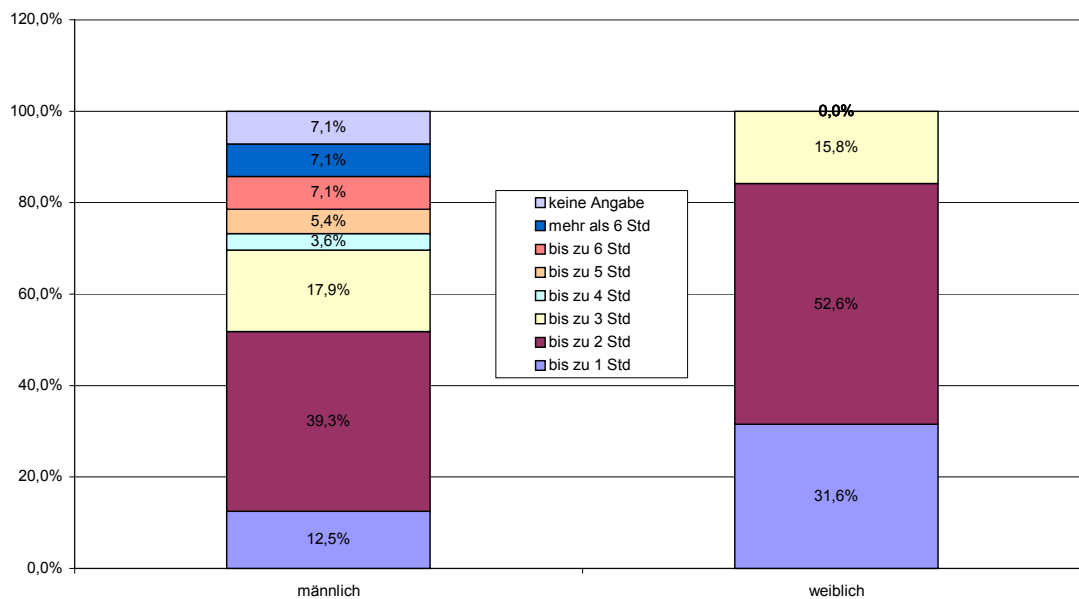


Abb. 25: Durchschnittliche Verweildauer nach Geschlecht

Bei dem Vergleich Mädchen – Jungen setzen sich die Jungen deutlich von den Mädchen ab. Während keines der befragten Mädchen mehr als 3 Stunden am Computer sitzt, verbringen 23,2% der Jungen mehr als 3 Stunden vor dem Computer.

#### 7.2.4 Häufigste Beschäftigung am Computer

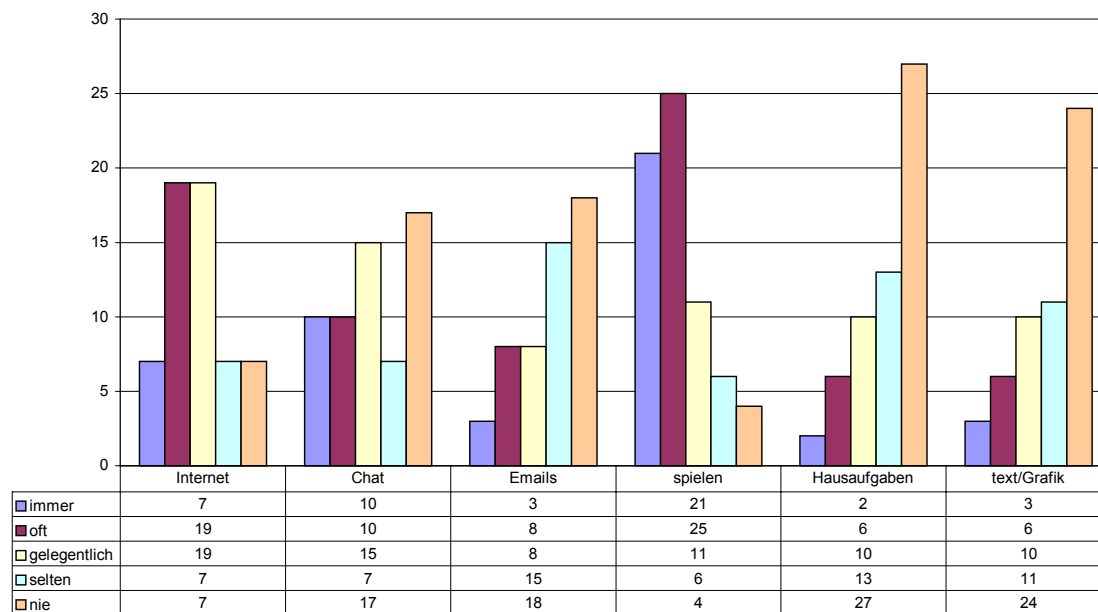


Abb. 26: Aktivitäten am Computer und deren Häufigkeit

Im Fragebogen wurden die Kinder und Jugendlichen gebeten, ihre Aktivitäten am Computer in festgelegten Kategorien (immer, oft, gelegentlich, selten und nie) einzuordnen. Betrachtet man die häufigsten Aktivitäten, erkennt man, dass zur der häufigsten Beschäftigung das Computerspielen, gefolgt vom Internet, gehört. Die Befragten konnten die Liste um weitere Aktivitäten erweitern. Hierbei wurde zweimal Musik hören und Musik aus dem Internet herunterladen und viermal programmieren genannt. Die Grafik zeigt deutlich, dass der Computer in erster Linie für den Großteil der Befragten ein „Spielzeug“ ist, wodurch andeutungsweise die Bedeutung der Computerspiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen verdeutlicht wird.

Untersucht man daraufhin die Spielhäufigkeit nach Alter ergibt sich folgendes Bild.

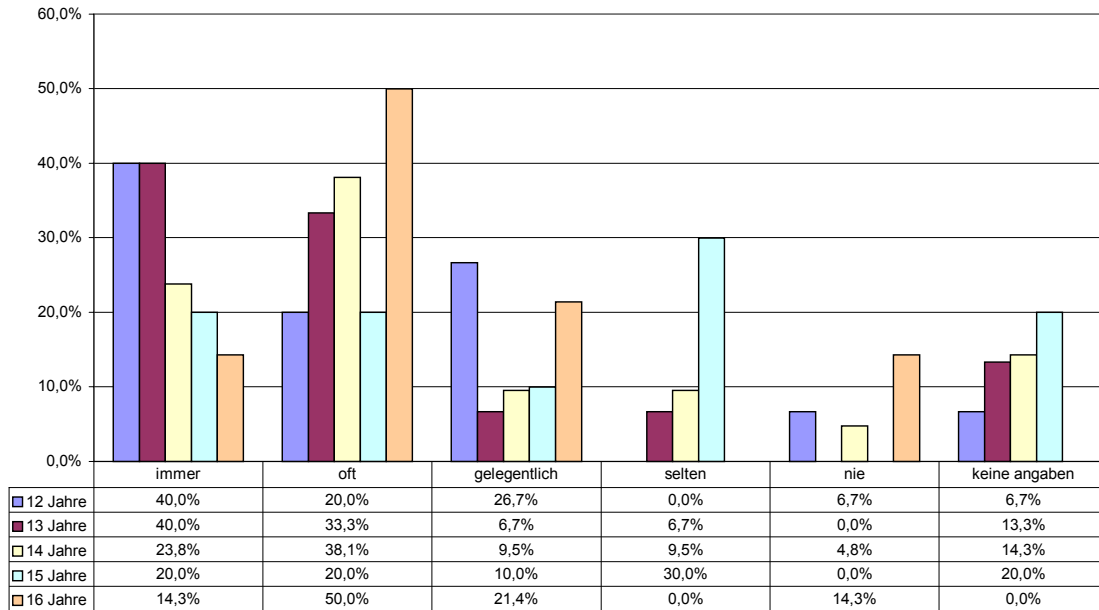


Abb. 27: Spielen am Computer

60% der 12jährigen, 73,3% der 13jährigen, 61,9% der 14jährigen, 40% der 15- und 64,3% der 16jährigen spielen „immer“ oder „oft“ am Computer. Betrachtet man die die Kategorien „immer“ und „oft“ einzeln, ist erkennbar, dass die Anzahl der „Immerspieler“ mit zunehmendem Alter abfällt und die Anzahl der „Oftspieler“ ansteigt. Dies lässt sich evtl. darauf zurückführen, dass mit zunehmendem Alter der Computer auch zum Arbeitsgerät (Hausaufgaben, Internet etc.) wird.

### 7.2.5 Wie arbeitest Du am Computer?

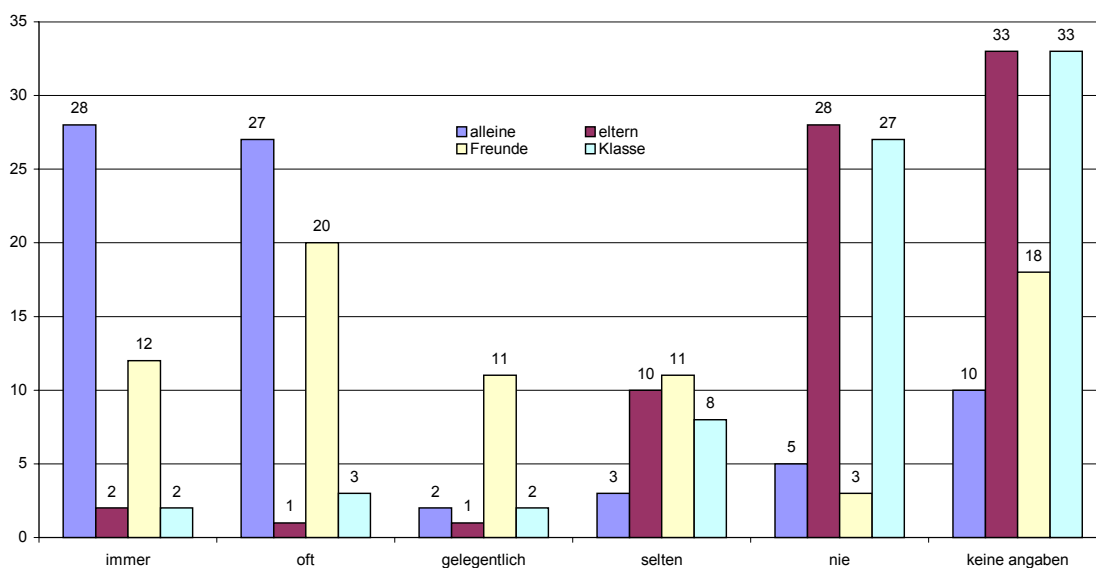


Abb. 28 Alleine oder in Gemeinschaft am Computer

Die Kinder und Jugendlichen wurden gefragt, mit wem sie die Zeit vor dem Computer verbringen. 55% der Befragten gaben, dass sie alleine am Computer sitzen. Freunde sind bei immerhin mit 32% die häufigsten sozialen Kontakte dabei. Die Eltern, wie auch die Schule, nehmen hierbei eine untergeordnete Rolle ein und somit wenig Einfluss auf die Kinder und Jugendlichen am Computer. Auf dem ersten Blick sieht so aus, dass diese am Computer vereinsamen. Doch zeigen die Zahlen auch, dass immerhin fast ein Drittel der Befragten mit Freunden zusammen dort die Zeit verbringen und der Computer eine wichtige Funktion für sie in der Interaktion mit anderen Personen hat.

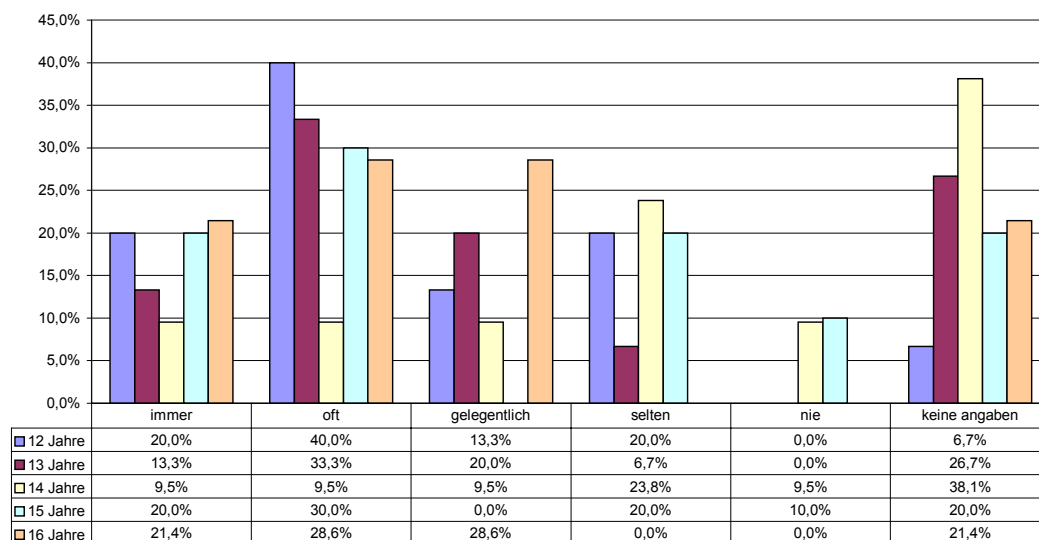


Abb. 29: Mit Freunden am Computer

Betrachte man die Zeit, die von den Befragten mit Freunden vor dem Computer verbracht wird, so variiert die Anzahl derer zwischen 46,6% und 60% der Altersgruppen, wenn man von den 14jährigen mit 19% absieht. Hierbei sind nur die realen sozialen Kontakte gemeint, denn in diesem Zusammenhang wurden nicht die virtuellen Partner aus dem Internet z.B. bei Internetbasierenden Computerspielen, Chat oder ähnlichem abgefragt. Es wird deutlich, dass den Kindern und Jugendlichen der soziale Kontakt auch am dem Computer wichtig ist. Leider haben bis zu 38,1% (Gruppe der 14jährigen) der einzelnen Altersgruppen keine Angaben gemacht.

### 7.2.6 Bevorzugte Spiele

Die Frage nach den bevorzugten Spielen gab keine Genre und Spiele vor, sondern war offen. Die von den Befragten angegebenen Spiele wurden in acht Kategorien eingeteilt, die dem Spielgenre entsprechen. Alle Spiele, die keinem Genre eindeutig zugeordnet werden konnte, wurden unter „sonstige Spiele“ zusammengefasst. Mehrere Nennungen von Spiele eines Genres von einem Befragten wurden nur einfach gezählt.

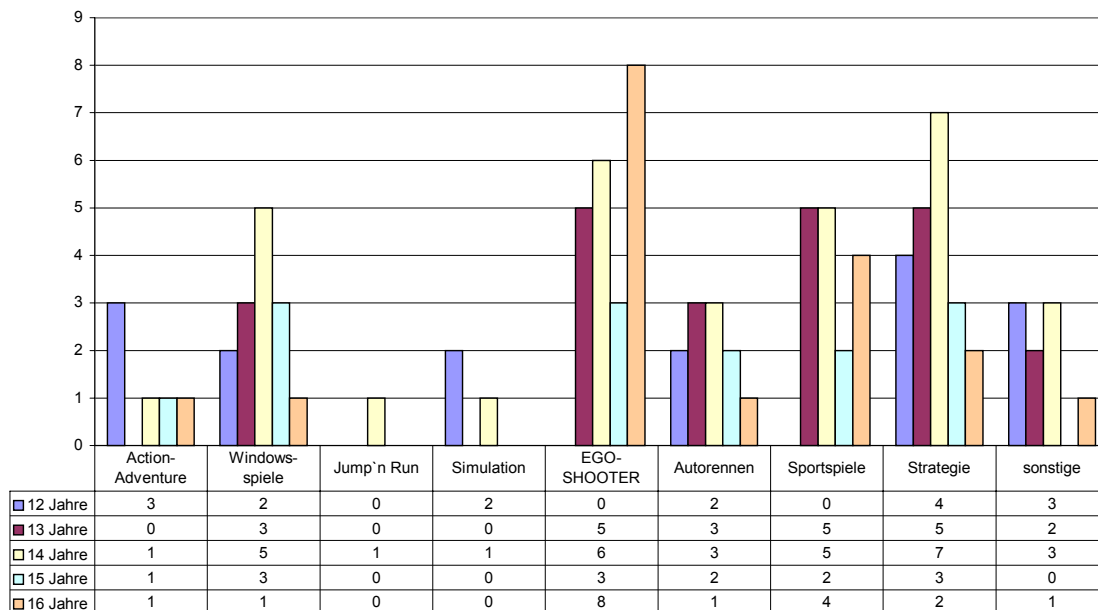


Abb. 30: Häufigkeit der bevorzugte Spiel der Befragten nach Alter

Bei den Spielen gehören Egoshooter und Strategiespiele, aber auch Sportspiele zu den Favoriten der Kinder und Jugendlichen. Gerade diese Spiele entsprechen den Vorstellungen vom Macht und Ohnmacht (siehe Kapitel sechs), die den Reiz von Computerspielen ausmachen.

### 7.2.6. Gründe, warum man nicht spielt

Die Ergebnisse dieser Fragestellung beschreiben, dass die meisten nur dann nicht am Computer spielen, wenn sie keine Lust haben. Dies zeigt die emotionale Beziehung (siehe Kapitel 6.1) zum Spiel sehr deutlich. Ein Spiel wird solange gespielt, bis man keine Lust mehr hat. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass nur drei Befragte die Beschränkungen seitens der Eltern anführen, warum sie nicht Computerspielen.

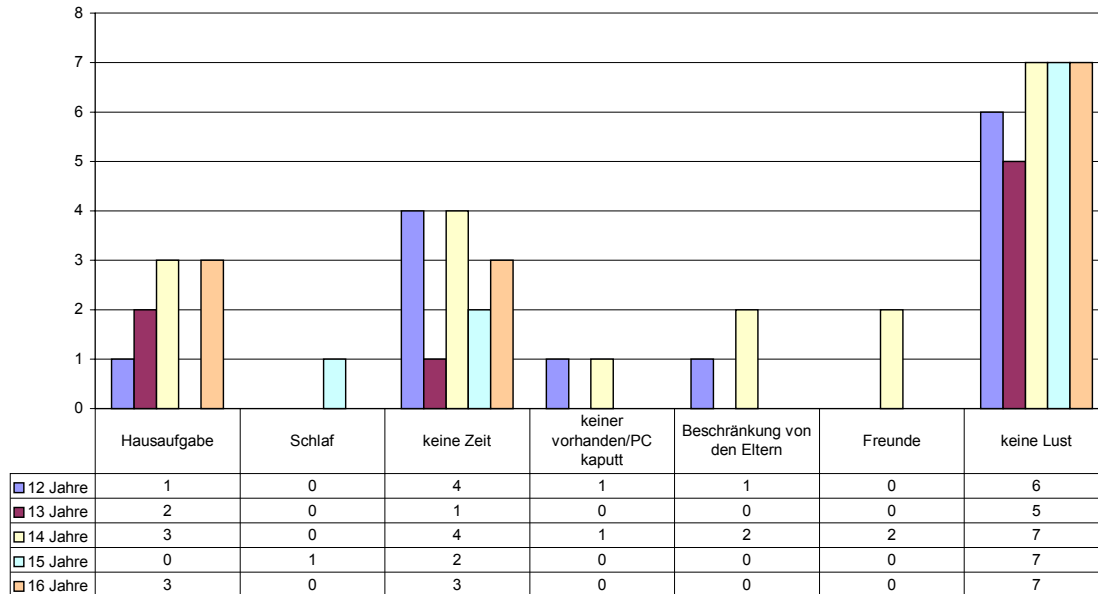


Abb. 31: Gründe, warum man nicht spielt

7.2.7 Wie wurden Kompetenzen im Umgang mit dem Computer angeeignet?

Die Antworten der Befragten zeigen deutlich, dass die Fähigkeit den Computer zu nutzen in erster Linie durch das eigene Erarbeiten erreicht wurden. 51% der Kinder und Jugendlichen gaben an, ihre Fähigkeiten wurden „sehr viel“ (33%) bzw. „viel“ (21%) durch sie alleine erlangt. Die Eltern (9%), die Geschwister (8%) und die Schule (17%) spielen dabei so gut wie keine Rolle. Auch hier hat die einzige funktionierende Zusammenarbeit mit Freunden stattgefunden (31%), wie die nachfolgende Grafik zeigt.

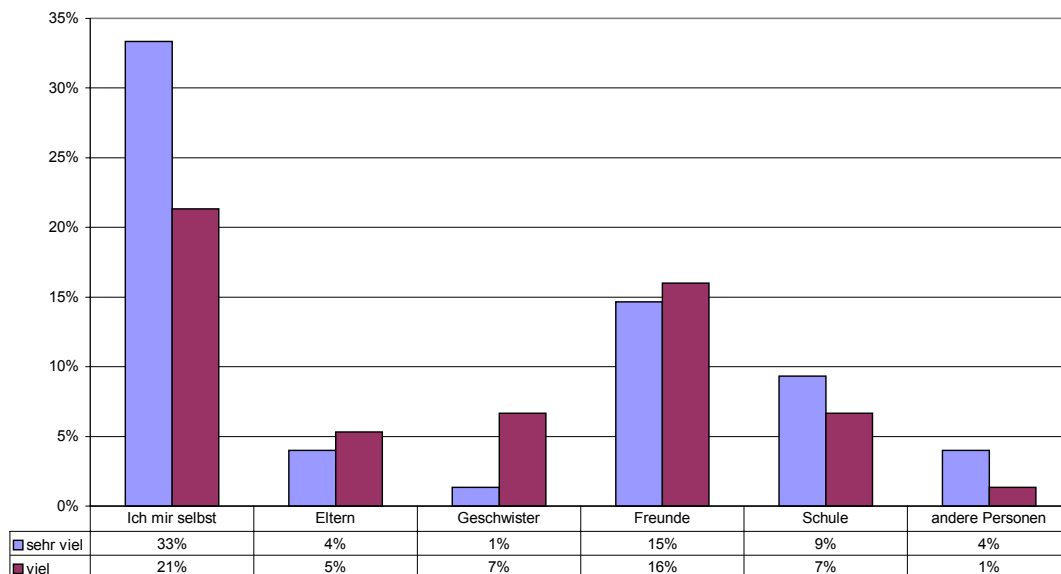


Abb. 32: Erlangte Fähigkeiten

Die Computerkompetenzen der Kinder und Jugendlichen sind oft durch das Spielinteresse (siehe Kapitel 7.2.4) erweitert worden, wodurch der Computer zum Lernmedium wird. Alleine oder mit Freunden erobern sie die Computerwelt.

### 7.2.8 Häufigste Freizeitbeschäftigung

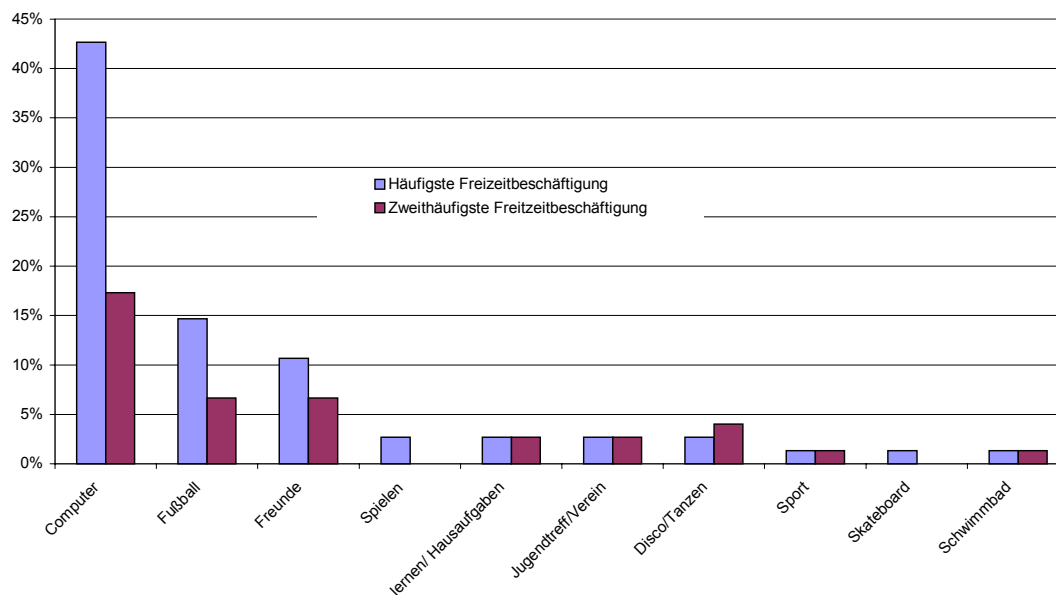


Abb. 33: Häufigste Freizeitbeschäftigung

Bei der letzten Frage nach der Einordnung des Computers nach der Bedeutung für ihre Freizeit, gaben 43% der Befragten an, dass der Computer ihre häufigste Freizeitbeschäftigung ist. Diese Zahlen müssen unter zwei Gesichtspunkten gesehen werden. Erstens wurden in der Befragung meist Kinder und Jugendliche befragt, die durch das Kommunale Jugendbildungswerk und die anderen Jugendclubs einen relativ guten Zugang zu Computern haben. Zweitens wurde während der Auswertung festgestellt, dass die Frage teilweise nicht richtig verstanden wurde, da sie für einige Befragten zu komplex war. Die Zahlen lassen sich aber dennoch mit der durchschnittlichen Verweildauer pro Sitzung und der Häufigkeit, wie oft die Kinder und Jugendlichen am Computer sitzen, belegen.

### **7.3. Fazit**

Die Ergebnisse der Umfrage zeigen deutlich, dass der Computer einen bedeutenden Zeitraum in der Freizeitbeschäftigung der befragten Kinder und Jugendlichen einnimmt. Betrachte man nun die Ergebnisse der Nutzung von Computerspielen während dieser Zeit, heißt es für die Pädagogik, aber auch für die Eltern, die Rolle des Computers und der Computerspiele nicht zu unterschätzen.

Ein weiteres wichtiges Ergebnis ist, dass für Kinder und Jugendliche das Spielen am Computer oft für sie ein gemeinschaftliches Erlebnis ist und somit man nicht unbedingt von einer Vereinsamung sprechen kann. Für sie ist der Computer auch ganz klar ein Kommunikationsmittel. Einerseits weil man gemeinsam davor Zeit mit Freunden verbringt, andererseits weil der Computer sehr oft Gegenstand von Gesprächen unter Jugendlichen ist. So werden die neuesten Spiele diskutiert und über Problemen in Spielen oder am Computer geredet.

An Hand dieser Ergebnisse wird die Bedeutung von neuen Konzepten in der Medienpädagogik, die Computerspiel mit in ihre Arbeit einbinden, und die Chancen für einen Dialog mit Kindern und Jugendlichen deutlich. Im nachfolgenden Kapitel sollen schon bestehenden Konzepte betrachtet werden und Ansätze verschieden Umgangsmöglichkeiten mit dem Computer und den Computerspielen aufgezeigt werden.

Aber nicht nur die Pädagogik muss dies erkennen, denn auch die Eltern sind in diesem Punkt gefragt. Sie müssen ebenso die Bedeutung begreifen und Einfluss auf diese Entwicklung nehmen. Dies kann nicht durch ein striktes Reglementieren passieren, das nicht die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen mit einbezieht. Eine Umfrage vom THOMAS FEIBEL zeigt, dass die meisten Eltern nur selten wissen, was ihre Kinder am Computer spielen (vgl. FEIBEL 2001, S. 14).

## 8. Welche Bedeutung haben Computerspiele für die Jugendarbeit?

Die Pädagogik der letzten 20 Jahren sah in den Medien und besonders im Computer immer eine Gefahr. Die Kinder und Jugendlichen drohen zu vereinsamen, der Computer übernimmt die Funktion von Freunden und aktiver Freizeitgestaltung, so der allgemeine Tenor (vgl. FROMME/ MEDER/ VOLLMER, 2000, S. 9f). Die „Allgegenwärtigkeit“ des Computers ist heute jedoch Realität. Fast zwei Drittel der Bundshaushalte besitzen heute einen Computer und in 13,6 % der Haushalte stehen sogar mehr als ein Computer (vgl. KOELWL, 2002, S. 24).

Die Ergebnisse meiner Umfrage verdeutlichen nochmals, wie stark Kinder und Jugendliche in Kontakt mit dem Computer stehen. Ihre häufigste Beschäftigung am PC ist dabei das Spielen von Computerspielen. Nun stellt sich die Frage, inwieweit die Pädagogik sich mit den Computerspielen auseinandersetzen muss. Wenn man bedenkt, dass den Kindern und Jugendlichen der Kontakt zu anderen beim oder nach dem Computerspielen wichtig ist, so stellt sich die Frage, wie man dies für die pädagogische Arbeit ausnutzen kann.

In den Kursen und Clubs des Jugendbildungswerk werden wird oft von Eltern gefragt, welches Computerspiel empfehlenswert für die Kinder ist. Zum größten Teil sind die Mitarbeiter trotz ihrer umfassenden Soft- und Hardwarekenntnissen auf solche Fragen nicht unbedingt richtig vorbereitet. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass das einzige Buch, das als Ratgeber für Computerspiele in den Buchhandlungen zu kaufen ist, von einem Journalisten geschrieben wurde und nicht wie zu erwarten sei, von einem Pädagogen.

THOMAS FEIBEL hat mit seinem Buch „Großer Kindersoftware-Ratgeber 2001 – Lernen, Wissen, Spiel und Spaß“ eine Orientierungshilfe für Eltern und Pädagogen herausgegeben. Er ist der Spezialist für den Bereich Computer und Computerspiele, was sich anhand der zahlreichen Büchern und durch seine Internetpräsenz ([www.feibel.de](http://www.feibel.de)) deutlich zeigt. Interessant ist, dass das Buch auch als Orientierungshilfe für Pädagogen bezeichnet wird.

---

Hier überlässt die Pädagogik einem Journalisten das Feld, der hierbei eine pädagogische Betrachtung anstellt. Dieses Beispiel zeigt, dass hier ein weites Feld von den Pädagogen einfach ausgelassen wurde? Meiner Meinung nach ist die Pädagogik hier gefordert, der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu begegnen und endlich in der Realität anzukommen.

Das Bild von der „unentdeckten Welt der Computerspiele“ ist in der Pädagogik nicht mehr ganz so zutreffend. In Köln gibt es an der Fachhochschule einen Lehrstuhl im Fachbereich Sozialpädagogik mit dem Schwerpunkt Virtuelle Welten und Computerspiel, der von JÜRGEN FRITZ betreut wird. Des Weiteren beschäftigen sich einzelne Institute mit dem Thema Computerspiele, so z.B. an der Universität Bielefeld mit JOHANNES FROMME. Weiterhin ist in den letzten Jahren immer mehr Fachliteratur zum Thema Computerspiel veröffentlicht worden, so dass man in diesem Fall nicht vom „Feldüberlassen“ reden kann. Diese Fachliteratur ist meist nur Pädagogen und vor allem Pädagogen mit medienpädagogischer Ausrichtung zugänglich und wird meist nicht von den Jugendarbeitern vor Ort genutzt. Das liegt daran, dass der Computer erst langsam Einzug in die Jugendarbeit erhält (siehe Kapitel sieben). Dennoch wurden in einigen Jugendeinrichtungen schon Erfahrungen mit dem Einsatz von Computern in der Jugendarbeit gesammelt, was sich an den schon genannten Einrichtungen in Marburg zeigt. Dennoch stecken die Erfahrungen der Pädagogik mit dem Computer und den Computerspiele insgesamt noch in den Kinderschuhen.

Bei all dieser Medieneuphorie, die mittlerweile herrscht, darf der Computer natürlich nicht die einzige Freizeitbeschäftigung für Kinder und Jugendliche sein. Die bisherige Jugendarbeit kann und darf niemals von den Medien verdrängt werden. Aber die Zeit bleibt nicht stehen und daher muss ein gesundes Maß zwischen Medienarbeit und Jugendarbeit ohne Medien gefunden werden. Auch hier ist das Maß der Dinge wichtig. Doch wie soll das Maß der Dinge erkannt werden, wenn man sich in diesem Bereich nicht auskennt? Deswegen ist es besonders wichtig, dass sich Pädagogen mit dem Medium Computer auseinandersetzen und dessen Möglichkeiten durch praktischen Umgang erlernen. Diese Erfahrungen können nicht durch Literatur oder gegenseitigen Austausch er-

langt werden. Das Gefühl des „Flow“ lernt man erst dann kennen, wenn man selber schon mal in die Welt eines Computerspiels eingetaucht ist.

### ***8.1 Einsatzmöglichkeiten der Computerspiele in der Jugendarbeit***

Im Nachfolgenden sollen verschiedene Einsatzmöglichkeiten vorgestellt werden, wie Computerspiele in der Jugendarbeit und der Schule genutzt werden können. Ein Schwerpunkt dabei liegt sicherlich bei dem Einsatz von Computerspielen im Netzwerk. Dieses Netzwerk ermöglicht es, dass man die Computerspiele nicht mehr alleine für sich spielt, sondern dass es zu einem gemeinsamen Spiel mit anderen Mitspielern wird. Das Computerspiel wird nun vom reinen Computer-Mensch-Spiel um weitere menschliche Spieler erweitert, wodurch ein „Gesellschaftsspiel“ entsteht, das den Computer als Plattform nutzt.

Obwohl mittlerweile in 62,8% der Haushalte ein und in 13,6% mehr als ein Computer vorhanden sind (vgl. KOELWL, 2002, S. 24), sind diese Computer meist nicht in einem Netzwerk zusammengeschlossen. Auch die Ausrüstung mit Netzwerkkarten, die für das Spielen mit mehreren Computern notwendig sind, ist noch nicht weit verbreitet. Möglichkeiten für gemeinsame Spiele am Computer bietet einerseits das Internet, in dem man nicht unbedingt das Gefühl hat, dass die anderen Mitspieler wirklich reale, menschliche Gegner sind, da man sie nicht sehen kann. Andererseits kann auf einer so genannten LAN-Party mit anderen Kindern und Jugendlichen gemeinsam am Computer gespielt werden.

#### ***8.1.1 Die LAN-Parties***

Die Bedeutung des gemeinsamen Spieles zeigt sich in den „Netzwerkparties“, kurz LAN-Parties, die mittlerweile in jeder größeren Stadt in Deutschland stattfinden. Der Begriff LAN-Party setzt sich zusammen aus der Abkürzung für das Lokale Netzwerk“, das im Englischen mit „Local Area Network“ (LAN) bezeichnet wird, und dem Zusatz Party. Hierbei treffen sich im privaten Kreis 4-8 Ju-

gendliche oder im kommerziellen Bereich 150 - 1500 Personen, die gemeinsam im Netzwerk spielen. Ein aktuelles und vor allem regionales Beispiel hierfür ist die „War Burg II“, die vom 26. bis zum 28. Oktober 2001 in der Mehrzweckhalle Marburg – Moischt stattfand und an der maximal 300 Personen teilnehmen konnten. Auch das Jugendbildungswerk Marburg hat eine kleine LAN-Nacht mit 14 Jugendlichen im Alter von 12-16 Jahren im November des letzten Jahres veranstaltet und will kurz vor den Sommerferien 2002 zwei weitere Abende anbieten.

Bei diesen LAN-Parties, die zwischen 24 Stunden und einer Woche dauern können, steht das gemeinsame Spiel im Vordergrund. Mittlerweile gibt es auch richtige Wettkämpfe, bei denen dem Sieger Preisgelder in Höhe von 10.000€ und mehr winken.

Der Gemeinschaftsgedanke wird zusätzlich durch Spielgemeinschaften gestärkt, die sich selber als „Clan“ bezeichnen. Schwerpunkt bei den LAN-Parties sind meist die schon beschriebenen Egoshooter, wie „Counterstrike“ oder „Half Life“. Problematisch für die Jugendarbeit sind meist die Inhalte dieser Spiele, da sie oft das brutale Töten von Gegnern zum Ziel haben und gewaltverherrlichend sind.

Bei Angeboten in der Jugendarbeit sollte ausführlich über das Angebot von Spielen und den Einsatz der Hardware nachgedacht werden. Gerade bei Jugendeinrichtungen, in denen nicht genug Computer vorhanden sind, sollte der Einsatz weiterer Computer bedacht werden, z. B. ob man kostengünstig die Computer der Jugendlichen vernetzt oder sich von einer Computerfirma PCs ausleiht. Bei der Benutzung von Computer, die von Jugendlichen mitgebracht werden, ist die Kontrolle über die eingesetzten Spiele nicht gegeben. So kann leicht ein nicht jugendfreies Spiel auf den Rechnern installiert worden sein.

Die LAN-Parties geben Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit gemeinsam, in die virtuelle Welt des Computerspieles einzutauchen und diese zu erleben. Ganz nach Wahl der Spiele kann gemeinsam oder im Wettstreit der „Flow“ gespürt werden, wenn z.B. auf allen Rennstrecken der Formel1 gegeneinander Rennen gefahren wird oder wenn gemeinsam eine Zivilisation aufgebaut und gegen andere verteidigt wird.

Ein weiterer Ansatzpunkt ist der anschließende Dialog mit den Kindern und Jugendlichen. Sie haben meist ein großes Bedürfnis sich über das Computerspiel auszutauschen. Hier begegnen wir der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und erfahren ihre Gedanken und Gefühle, da die Inhalte meist lebensstypisch gewählt werden.

### *8.1.2 Der „Duoshooter“ oder der kooperative Egoshooter*

CLEMENTS DROLSHAGEN beschreibt in seiner Diplomarbeit eine Levelerweiterung für den Egoshooter „Duke Nukem 3D“. Dieser Egoshooter begeistert durch seine realitätsnahe Grafik und seine Interaktivität mit der Umwelt die Kinder und Jugendlichen. Die detaillierte und gewaltverherrlichende Darstellung, in der beim Töten eines Gegners die Arme, Beine und Augen fortfliegen, und die nur auf das Töten ausgerichtete Handlung ließen ihn einen neuen Level entwickeln, in dem die Gewalt und das Töten aus dem Spielzusammenhang genommen wurden. Er konstruierte in diesem Level eine Welt, die nur durch ein kooperatives Verhalten bewältigt werden kann. So sind z.B. immer zwei Personen notwendig, eine Tür zu öffnen.

DORLSHAGEN sieht den Vorteil darin, dass in der gewohnten Umgebung eines Egoshooters mit realitätsnahen Darstellungen und einer großen Interaktivität der Aspekt der Gewalt von dem kooperativen Spielcharakter ersetzt wird. So wollten nur drei der 12 Versuchspersonen die Wiedereinführung von Monstern, die getötet werden müssen, da dies für ihren Spielspaß wichtig sei. Des Weiteren fördert diese Spiel die Kooperationsfähigkeit unter den Spielern, so DORLSHAGEN.

Da ich auf dem Remscheider Computerforum 2000 auch in den Genuss kam, seinen Zusatzlevel auszuprobieren, kann ich für sagen, dass auch für mich das Fehlen der Gegner zu einem Verlust des Spielreizes geführt hat. Ich finde die Idee grundsätzlich gut, glaube aber, dass das Genre Egoshooter von dem Kampf gegen einen Gegner lebt. Dennoch sollte über eine Weiterentwicklung der Idee nachgedacht werden. Ein Weg zwischen Egoshooter und Kooperati-

onsspiel, das aber bedeutend weniger Gewaltdarstellung besitzt, könnte Kinder und Jugendlichen begeistern.

Auch sollte nicht immer die „pädagogische Nase“ gerümpft werden, sobald das Wort Gewalt auftritt. Denn solche Computerspiele bieten auch eine Chance, Gewalt zu thematisieren. Da die Kinder und Jugendlichen meist nur Zuhause solche Spiele benutzen, hat die Pädagogik die Möglichkeit in diesem Rahmen eine Orientierungshilfe zu bieten, anstatt sie Zuhause alleine zu lassen.

### *8.1.3 Edutainment –spielend Lernen*

Die schon im Kapitel drei erwähnte Edutainmentsoftware ist sicherlich eine gute Idee Bildung und Spaß zu verbinden. Neben der weit verbreiteten Lehrtrainingssoftware für Mathe, Englisch oder andere Fächer, gibt es mittlerweile auch Edutainmentsoftware für den politischen Bereich. So wurde in einem Deutschkurs einer elften Klasse von HANS-PETER FRANZ (vgl. FRANZ, 2001 S. 119ff) ein Spiel mit dem Titel „Dunkle Schatten“ eingesetzt, das im Rahmen einer Kampagne mit dem Motto „Fairständnis“ entstand. In dem Spiel wird, wie in einem Adventure, die Rolle eines Jugendlichen übernommen. Dieser Jugendliche will in einer alten Werkstatt einen Jugendtreff aufbauen und muss sich mit einer Gruppe Rechtsradikaler auseinandersetzen. Diese schikanieren Ausländer und wollen den Jugendtreff sabotieren. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, dies mittels Gesprächen mit den Computercharakteren und durch erfolgreiches Lösen von Rätseln zu verhindern.

Die Schüler bemängelten, dass eine gewisse Realitätsnähe fehle, da die Rechtsradikalen sich zu leicht mit Argumenten umstimmen ließen und auch die für Jugendliche oft legitime Lösung Gewalt nicht anzuwenden war. Zusätzlich sei das Spiel nur wie ein Film aufgebaut, in dem man lediglich einige Aufgaben lösen müsse, damit der Film weiterlaufe, so die Kritik der Jugendlichen.

Ein weiteres Spiel, das in der Schule zum Einsatz kam, war das Strategiespiel „Sim City 2000“, in dem die Schüler in die Rolle eines Bürgermeisters schlüpfen und die Geschicke einer Stadt in die Hand nehmen mussten.

Durch geschicktes Einsetzen des Startkapitals von 20.000 DM musste die Stadt weiterentwickelt und sowohl Infrastruktur als auch Arbeitsplätze geschaffen

werden. So konnten wirtschaftliche Zusammenhänge deutlich gemacht werden und die Jugendlichen konnten durch den nicht vorgegeben Spielablauf lernen, wie sich bestimmte Entscheidungen positiv oder negativ auf die Entwicklung der Stadt auswirken.

Diese Beispiele zeigen, wie die Themen Bildung und Computerspiele in Einklang gebracht werden können und welche Möglichkeiten sie bieten. Gerade Strategiespiele stellen für Jugendlichen einen Ansporn dar, sich mit der jeweiligen Situation auseinander zusetzen und lassen sie durch „Try and Error“ den Aufbau von komplexen Wirtschafts- und Entwicklungssystemen verstehen.

Besonders wichtig bei Edutainmentsoftware ist, dass der theoretische Lernstoff in eine faszinierende Umgebung eingebaut wird, die den Jugendlichen das Gefühl des „Flow“ geben kann.

Diese Art von Software kann natürlich nicht primär in der Jugendarbeit eingesetzt werden, sondern findet eher Anwendung im schulischen Bereich. Dennoch können Strategiespiele, die auf Computern in einer Jugendeinrichtung installiert sind, dazu beitragen, dass die Jugendlichen unbewusst diese Erfahrungen bei dem Spiel machen und so etwas lernen. Was eindeutig fehlt und in der Jugendarbeit nur schwer geleistet werden kann, ist die anschließende Aufarbeitung und Thematisierung dessen, was im Spiel erlebt wurde.

#### *8.1.4 Der Clanwettstreit*

Weit aus interessanterer finde ich eine Idee, die ich bei dem Remscheider Computerforum 2001 kennen gelernt habe. Dort wurde ein Projekt vorgestellt, in dem zwei Jugendhäuser aus der Gegend von Bonn gemeinsam im Netzwerk gegeneinander gespielt haben. Hierbei bildete jedes Jugendhaus einen Clan, der in seinem Jugendhaus gemeinsam ein Computerspiel „trainierte“. Hierbei sollen die Jugendlichen lernen zusammen den Computergegner zu besiegen, wobei jeder Mitspieler seinen Teil zum Gelingen des Spiels beiträgt. Den Höhepunkt bildete ein Wettkampf, in dem beide Jugendhausclans gegeneinander antraten. Das Grundprinzip ist vergleichbar mit den Fußballturnieren, die zwischen Jugendclub ausgetragen werden. Damit soll nicht gesagt werden, dass

die Fußballturniere ausgedient haben, sondern dass dies nur eine neue Form und vor allem zusätzliche Form von solchen Wettstreits sein kann.

Auch hierbei ist die Spielauswahl besonders wichtig. So sollte darauf geachtet werden, dass die Spiele keinen gewaltverherrlichenden Charakter besitzen. Autorennen, Sport- oder Strategiespiel können meistens kooperativ gespielt werden. Die beiden erwähnten Jugendhäuser haben sich für das schon erwähnte „Age of Emire II“ entschieden, da dies einige interessante Möglichkeiten bietet.

Neben dem Aufbau der eigenen Zivilisation, die die Spieler unabhängig voneinander betreiben, kann nun mit befreundeten Zivilisationen Handel betrieben werden. Hierbei ist wichtig zu erkennen, welche Rohstoffe der Spieler entbehren und wie er dafür sorgen kann, dass seine Clan die notwendigen Rohstoffe besitzt. Da in diesem Spiel auch ein feindliches Volk überfallen werden kann, müssen die Kräfte der Spieler eines Clan gebündelt werden. Sie müssen darauf achten, dass ihre Clanmitglieder nicht besiegt werden und sich für einen gemeinsamen Feldzug entscheiden.

In jedem Fall sind genaue Absprachen notwendig. Vor allem führt nur der Kooperationswille zum Sieg, da ein Spieler nicht alleine gegen den Gegner vorgehen kann. Dies kann dazu führen, dass die Jugendlichen lernen, die eigenen Stärken und Schwächen oder die des anderen zu erkennen und durch den richtigen Einsatz gemeinsam das Spiel zu gewinnen. Der Kooperationscharakter führt zu einer Art sozialer Kompetenz. Der Sieg oder die Niederlage eines Clanwettstreits kann dazu genutzt werden, die Strategie der Jugendlichen zu besprechen und ihre Fehler aufzuführen. Eine Diskussion kann bewirken, dass die Strategie überdacht und weit aus mehr auf die Fähigkeiten des einzelnen Gruppenmitglieds eingegangen wird.

### *8.1.5 Das Netzstadtspiel*

Im Netzstadtspiel ist ein auf dem Internet basierendes Spiel ([www.netzstadtspiel.de](http://www.netzstadtspiel.de)), bei dem sich unterschiedliche Jugendeinrichtungen oder Schulen anmelden, die gemeinsam in einer bestimmten Zeit Aufgaben zu lösen haben. Das Netzstadtspiel hat sich zum Ziel gesetzt, dass die Spieler die Möglichkeiten der kreativen Bildbearbeitung erproben, Erfahrungen im Netz bei

der Kommunikation mit anderen Gruppen sammeln, andere Jugendliche zunächst durch den Austausch im Netz, später dann real kennen lernen und seinen Stadtteil erkunden sowie die eigene Einrichtung darstellen können (vgl. Lange, 2001, <http://www.netzstadtspiel.de>).

Hier können die Kinder und Jugendlichen einerseits Medienkompetenz, wie z.B. die Bedienung von Grafikprogrammen, erlernen, sie treten aber auch in einen Dialog mit anderen Jugendlichen.

## **8.2 Fazit und Ausblick:**

Computerspiele gehören zu der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen und es wäre für die Pädagogik fatal, wenn sie sich mit diesem Thema nicht eingehend beschäftigt.

Die Zeiten der reinen Bewahrpädagogik sind schon lange vorbei. Wenn wir Jugendarbeit betreiben wollen, müssen die Kinder und Jugendlichen ernst genommen und dort abgeholt werden, wo ihre Lebenswelt ist. Diese Chance, die sich der Pädagogik hier bietet, soll nicht um jeden Preis wahrgenommen werden, aber eine gewisse Annäherung und vor allem ein Verstehen dieser Welt sind notwendig.

Die pädagogischen Mitarbeiter müssen am eigenen Körper erfahren haben, wie Computerspiele faszinieren und was es bedeutet den „Flow“ zu erleben. Die dabei erworbenen Erfahrungen müssen in der Arbeit dafür genutzt werden, eigene Angebote, z.B. wie die bereits erwähnten, zu entwickeln bzw. weiter zu entwickeln.

Der Computer ist von einem reinen Datenverarbeitungsgerät zu einem Kommunikationsmedium geworden, das sich durch das Internet und die LANs zu einem Medium mit unerwarteten Möglichkeiten entwickelt hat. Gerade das Internet lässt Regionen und Länder virtuell zusammenwachsen, auch wenn man kritisch erwähnen muss, dass hierbei in erster Linie nur die Industriestaaten beteiligt sind. Wenn man in Deutschland von einer fast 2/3 Abdeckung von Computern redet, von denen 80% internettauglich sind, haben etwas mehr als 50% der

---

deutschen Haushalte die Möglichkeit dies zu nutzen (vgl. KOELWL, 2002, S. 24).

Eine Idee, das Internet mit einem pädagogischen Spiel zu verbinden ist das Netzstadtspiel (<http://www.netzstadtspiel.de>). So kann das Spiel dazu genutzt werden, Medienkompetenz, wie z. B. Bildbearbeitung und Kommunikation übers Internet, zu erlernen. Die Gruppenaufträge erfordern kooperatives Arbeiten und durch die verschiedenen Schwerpunktthemen müssen sich die Kinder und Jugendlichen mit ihrer Umwelt auseinandersetzen.

Anhand der aufgeführten Beispiele ist meines Erachtens ziemlich deutlich aufgezeigt worden, dass Computerspiele auch in der pädagogischen Arbeit eingesetzt werden können. Dies kann jedoch nur über zwei Schritte erreicht werden.

1. Als erstes muss sich die Pädagogik mit Computerspielen beschäftigen und diese nach ihrem Inhalt bewerten, sowohl für ihre eigene Arbeit, als auch für interessierte Eltern. Hierbei ist neben dem reinen Betrachten des Spiels auch das Spielen selbst unbedingt notwendig. Interessant in diesem Zusammenhang wäre eine Auszeichnung „Pädagogisch wertvoll“, die wie bei Gesellschaftsspielen schon üblich, Spiele auszeichnet, die für Kinder und Jugendliche geeignet sind. So kann auch Einfluss auf den Spielmarkt ausgeübt werden, da Eltern sich an diesem Prädikat orientieren könnten und so die Spielindustrie daran interessiert wäre, diese Auszeichnung für ihre Spiele zu erhalten.
2. Erst dann kann abgewägt werden, welche Spiele für die pädagogische Arbeit sinnvoll sind und wie sie eingesetzt werden können. Pädagogische Spiele dürfen nicht mit dem erhobenen Zeigefinger arbeiten, sondern müssen den Spielspass in den Vordergrund stellen. Nur so werden diese Spiele auch von Kindern und Jugendlichen angenommen.

Hierbei spielt auch die Elternarbeit eine wichtige Rolle. Die heutigen Eltern gehören zu einer Generation, die mit Medien aufgewachsen ist. Sie haben weit aus mehr eigene Erfahrungen mit Medien als die Eltern früherer Generation und

sehen die Medien nicht unbedingt als Gefahr. Doch sie benötigen Orientierungshilfe, die die Pädagogik ihnen geben muss.

Abschließend ist zu sagen, dass in den nächsten Jahren noch viel Arbeit, aber auch viel (Spiel)Spaß auf die Medienpädagogik zukommt. Meines Erachtens muss sich die Pädagogik den Computerspielen stellen, damit sie einem Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen näher kommen kann. Die Medienpädagogik kann in diesem Zusammenhang noch viel von den Kindern und Jugendlichen und mit Ihnen lernen.

## 9. Literaturverzeichnis:

### **Bücher:**

Baacke, Dieter und andere: Handbuch Medien: Medienkompetenz Modell und Projekte, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1999

Bergmann, Wolfgang: Computerkids, Kreuz Verlag Zürich 1996

Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Verlag Klett-Cotta, Stuttgart 1992

Diehl, Ute und Karlheinz: Ich habe nur noch neun Leben: Eltern Kinder und Computer, Patmosverlag, Düsseldorf 1995

Drolshagen, Clemens: Duke Nukem 3D Die Verwandlung eines 3D-Shooters in ein Kooperationspiel - Diplomarbeit an der Fachhochschule Köln SS Fachbereich Sozialpädagogik SS 1999

Fehr, Wolfgang: Videospiele - ein unkompliziertes Vergnügen 1997 in Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 99-102

Feibel, Thomas: Großer Kinder-Software-Ratgeber 2001 Markt+Technik Verlag, München, 2000

Fritz, Jürgen und Misek-Schneider, Karla: Computerspiel aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen in Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiel faszinieren, Juventa Verlag Weinheim und München 1995 S. 86-125

Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit, 1997a in: Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 13-30

Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Computerspieler wählen Lebenstypisch 1997b in Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 67-76

Fritz, Jürgen: Zur Landschaft der Computerspiele 1997c in: Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 87-98

Fritz, Jürgen: Edutainment – Neue Formen des Spielens und Lernens in : Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 103-120

Fritz, Jürgen, Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel 1997e in : Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 183-196

Fritz, Jürgen: Langeweile, Stress und Flow 1997f in : Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 207-216

Fromme, Johannes und Meder, Norbert und Vollmer, Nikolaus, Computerspiele in der Kinderkultur / Virtuelle Welten I, Leske+Budrich-Verlag, Opladen, 2000

Fromme, Johannes und Meder, Norbert, Bildung und Computerspiele/ Virtuelle Welten 3, Leske+Budrich-Verlag, Opladen. 2001

Funiok, Rüdiger, Schmälzle, Udo F. und Werth, Christoph (Hrsg.), Medienethik – Frage der Verantwortung, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1999

Holowaty, Christoph: Verkaufshits & Megatrends 1997 in : Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 S. 157-167

Jugendwerk der Deutschen Shell: Jugend '97 12. Shell Jugendstudie, Leske+Budrich-Verlag, Opladen 1997

Lederbogen, Sibylle und Trabe, Yvonne: Entwicklung von Motiven und Verhaltenstrategien in Traum und Phantasie, Doktorarbeit an der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich, 2000

Neuß Norbert, Erlebnisland Fernsehen in Medien praktisch 4/97

Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels: ein handlungstheoretischer Ansatz ,Quintessenz Verlag – GmbH München 1993

Watzlawick, Paul: Wie wirklich ist die Wirklichkeit, Piper Verlag München 1976

Popper, Karl und Sir Eccles John : Das Ich und sein Gehirn, R. Piper & Co. Verlag, München 1982

Schimpff, Eberhard: Computerkids Computereinsatz in der Kinder- und Jugendarbeit Diplomarbeit am Fachbereich Erziehungswissenschaft an der Philipps – Universität Marburg 1996

Schwab, Jürgen/ Stegmann, Michael: Die Windows-Generation KoPäd-Verlag München 1999

Wittgenstein, Ludwig: Freuds Irrtümer in: Bartels, Martin (Hrsg.): Traumspiel, Junius Verlag, Hamburg 1994 Seite 153

### **Zeitschriftenartikel:**

Aufenanger, Stefan: „Mutti, ich möchte auch einen Gameboy haben“, 1994, in Medien praktisch 02/94 Seite 15 - 17

Baierwaltes, Andreas Lust am Grauen. Computerspiel und Jugendliche, 1993 in Medien praktisch 02/93 Seite 27 - 29

Bayer, Johanna: Recht auf Wirklichkeit, 1996, in Medien praktisch 01/96 Seite 11 - 16

Baacke Dieter: Freizeit ist Medienzeit, 1993, in Medien praktisch 04/93 Seite 4 - 8

Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang: Im Sog der Computerspiele, 1995 in Medien praktisch 02/95 Seite 21 - 24

Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang: Identität durch Spiel. Computerspiel und Persönlichkeitsentwicklung, 1999, in Medien praktisch 04/99 Seite 30 - 32

Gerlach Franz: Medienspuren im Kinderzimmer, 1993 in Medien praktisch 04/93 Seite 30 - 34

Koelwl, Dunja: Kaufrausch, 2002 in Internet World 01/2002 Seite 24

Kohm, Roland: Vom Walkman zum Gameboy, 1994, in Medien praktisch 02/94 Seite 59 – 63

Kloock, Daniela: Spielen, lernen, Unterhalten. Edu@in 99 in, 1999 Karlsruhe in Medien praktisch 04/99 Seite 29 - 30

Kübler, Hans-Dieter: „Medienkindheit“ und Mediensozialisation, 1997, in Medien praktisch 04/97 Seite 4 - 8

Mikos, Lothar: Die tägliche Dosis Identität Daily Soaps und Sozialisation, 1997, in Medien praktisch 04/97 Seite 18 - 22

Musfeld, Tamara: MUDs oder das Leben im Netz, 1997 in Medien praktisch 02/97 Seite 23 -26

Neuß, Norbert: Computereinsatz in Kindertagesstätten. Erfahrungen und Praxisvorschläge, 2001, in Medien praktisch 02/01 Seite 19 - 22

Opaschowski, Horst W.: Medienfreizeit: abwählen statt auswählen, 1993, in Medien praktisch 04/93 Seite 9 -12

Rogge, Jan-Uwe: Dienstleistungsmentalität und Selbstinszenierung, 1998, in Medien praktisch 02/98 Seite 23 - 26

Röll, Franz-Josef: Virtuelle Welten- eine Einführung,1991, in av Information Fachstelle für Medien- und Kommunikationspädagogik 02/91 Seite 4 - 7

Wolfgang Fehr: Fünf neue Spiele, 2001, in Medien praktisch 02/01 Seite 46 - 47

Vogelsang, Waldemar: Virtuelle Erlebniswelten, 1997, in Medien praktisch 02/97 Seite 27 - 32

**Links:**

<http://www.destatis.de> : Zahlen des Statistischen Bundesamt Stand 01.01.2000

<http://www.bernd-leitenberger.de/pc-hist1982-2000x.htm>: Die Geschichte des PC, Bernd Leitenberger 2001

<http://museum.ruhr.de>: Das 8-Bit Museum, Stephan Slabihoud 2001

<http://www.sw.fh-koeln.de/www>: Forschungsprojekt der FH Köln Institut unter Leitung von Jürgen Fritz

<http://www.mediapaed.org>: Private Homepage von Clemens Drolshagen: Duke Nukem 3D Die Verwandlung eines 3D-Shooters in ein Kooperationspiel - Diplomarbeit an der Fachhochschule Köln SS 1999

<http://www.computerspiele.uni-bielefeld.de>: Computerspiele in der Kinderkultur Vollmer, Nikolaus, 2000

<http://www.netz-kids.de>: Netz-Kids, Gehle, Tobias

<http://www.bpb.de/snp/referate/fritzfzt.htm>: Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen Das Fazit einer Untersuchung Fritz, Jürgen und Misk-Schneider, Karla 1995

<http://www.bpb.de/snp/index.html>: Interaktive Datenbank für Computerspiele, Bundeszentrale für politische Bildung 1999

[http://wwwwhomes.uni-bielefeld.de/pdietric/text\\_01.html](http://wwwwhomes.uni-bielefeld.de/pdietric/text_01.html): Computerspiele - Chance oder Bedrohung, Möller, Renate und Wittenbröker, Volker 1997/98

[http://pz.bildung-rp.de/pn/pn2\\_98/s39.htm](http://pz.bildung-rp.de/pn/pn2_98/s39.htm): Pädagogische Nachrichten 2-98 Kids und Computer, Marxen, Reinhard und Sudek, Rolf 1998

<http://www.hsfk.de/fg4/pub/gewlust.htm>: Gewaltzensur und Lust an der Gewalt, Büttner, Christian

<http://www.cs.uni-magdeburg.de/~hintze/MedPaed/medpaed.html>: Software zwischen Spielen und Lernen, Hintze, Jana 1999

<http://www.netzstadtspiel.de/>: Startseite des Netzstadtspieles, Lange, Michael, 2001

***CD-Roms:***

Bundeszentrale für politische Bildung: Medienpädagogik 2000

Bundeszentrale für politische Bildung: Informationssystem Medienpädagogik 2000

Bundeszentrale für politische Bildung: Global lernen Update 2001

Bundeszentrale für politische Bildung: Search&Play Plus Update 01/2000

## ***Fragebogen im Rahmen einer Diplomarbeit:***

### **1. Wo kannst Du einen Computer nutzen?**

- habe einen eigenen Computer
- wir haben in der Familie einen Computer
- bei meinen Freunden
- in der Schule
- im Jugendclub, beim Jugendbildungswerk
- \_\_\_\_\_

### **2. Wie oft sitzt Du am Computer?**

- täglich
- 4- 6 Mal die Woche
- 1- 2 Mal die Woche
- alle 2 Wochen einmal
- einmal im Monat
- noch seltener

### **3. Wieviel Stunden im Durchschnitt verbringst Du dann jedes Mal vor dem Computer?**

\_\_\_\_\_ Stunden

### **4. Was machst Du, wenn Du vor dem Computer sitzt**

|   | immer                 | oft                   | gelegentlich          | selten                | nie                   |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| ich surfe im Internet                     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| ich bin im Chat                           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| ich schreibe Emails                       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| ich spiele                                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| ich mache Hausaufgaben                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| ich arbeite mit Text und Grafikprogrammen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| _____                                     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

### **5. Wenn Du vor dem Computer sitzt arbeitest/spielst Du:**

|                             | immer                 | oft                   | gelegentlich          | selten                | nie                   |
|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| alleine                     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gemeinsam mit meinen Eltern | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gemeinsam mit Freunden      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gemeinsam mit Klasse/Lehrer | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| _____                       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

6. a) Wenn Du am Computer spielst, welche Spiele magst Du am liebsten?

---



---

b) Wenn Du nicht am Computer spielst, schreibe bitte auf, warum nicht...

---



---

8. Wer hat Dir Deine bisherigen Fähigkeiten beigebracht?

|                   | Sehr viel             | viel                  | etwas                 | wenig                 | nichts                |
|-------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| ich mir selbst    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| meine Eltern      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| meine Geschwister | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| meine Freunde     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| die Schule        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| _____             | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8.a) Was machst Du am meisten in Deiner weiteren Freizeit, schreibe zuerst 6 weitere häufige Aktivitäten auf!

|          |                          |
|----------|--------------------------|
| Computer | <input type="checkbox"/> |
| _____    | <input type="checkbox"/> |
| _____    | <input type="checkbox"/> |
| _____    | <input type="checkbox"/> |
| _____    | <input type="checkbox"/> |
| _____    | <input type="checkbox"/> |
| _____    | <input type="checkbox"/> |
| _____    | <input type="checkbox"/> |

b) Verteile nun Zahlen zw. 1 und 7 (wobei 1 die häufigste und 7 die seltenste Freizeitbeschäftigung steht) vor die oben stehenden Kästchen!

Alter: \_\_\_\_\_ Jahre      Geschlecht:      männlich  weiblich

Schulform: \_\_\_\_\_ (Realschule, Gymnasium, Hauptschule etc.)

**Vielen Dank für die Beantwortung des Fragebogens!**

Bei Fragen oder Anmerkungen bitte bei Mirco Niebuhr per Email unter nie-

buhr@gmx.net melden.

## Abbildungsverzeichnis:

**Abbildung 1:** Bild vom Abakus aus <http://museum.ruhr.de/docs/history1.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 2:** Bild vom Spiel „Tennis for Two“ aus <http://museum.ruhr.de/docs/play1sta1.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 3:** Screenshot von „Space Invaders“ aus <http://museum.ruhr.de/docs/play2sta2.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 4:** Screenshot von Pac-Man aus <http://museum.ruhr.de/docs/play2sta4.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 5:** Screenshot von Donkey Kong aus <http://museum.ruhr.de/docs/play2sta4.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 6:** Der Atari VCS 2600 von 1977 aus <http://museum.ruhr.de/docs/play3sta1.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 7:** Screenshot von „Mystery House“ aus <http://museum.ruhr.de/docs/play4sta2.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 8:** Screenshot von „King´s Quest“ aus <http://museum.ruhr.de/docs/play4sta2.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 9:** Bild vom C64 aus <http://museum.ruhr.de/docs/comm1.htm>, Stephan Slabihoud 2001

**Abbildung 10:** Landkarte der Computerspiele in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für Politische Bildung 1997 Seite 88

**Abbildung 11:** Medien als Freizeitbeschäftigung aus Opaschowski, Horst W.: Medienfreizeit: abwählen statt auswählen in Medien praktisch 4/93 Seite 10

**Abbildung 12:** Screenshot von Counterstrike: Der Spieler auf der Jagd nach einem Geiselnnehmer von: [http://gamespot.com/gamespot/images/screenshots/gs/action/counterstrike/counterstrike\\_screen004.jpg](http://gamespot.com/gamespot/images/screenshots/gs/action/counterstrike/counterstrike_screen004.jpg)

**Abbildung 13:** Screenshot von Lemming aus: <http://www.angelfire.com/mn/video61/images/gamepics/lynx/lemmings.jpg>

**Abbildung 14:** Screenshot von Age of Empire 2 von <http://www.aokfusion.com/images/hello.gif>

**Abbildung 15:** Geschlechterverhältnis der Befragten

**Abbildung 16:** Alter der Befragten

**Abbildung 17:** besuchte Schulform

**Abbildung 18:** Zugangsmöglichkeiten

**Abbildung 19:** Zugangsmöglichkeit nach Geschlecht

**Abbildung 20:** Besitz eines eigenen Computer

**Abbildung 21:** Häufigkeit der Computernutzung

**Abbildung 22:** Häufigkeit der Computernutzung der 12-16jährigen im Vergleich mit anderen Gruppen

**Abbildung 23:** Häufigkeit der Computernutzung getrennt nach Geschlecht

**Abbildung 24:** Durchschnittliche Verweildauer vor dem Computer nach Alter

**Abbildung 25:** Durchschnittliche Verweildauer nach Geschlecht

**Abbildung 26:** Aktivitäten am Computer und deren Häufigkeit

**Abbildung 27:** Spielen am Computer

**Abbildung 28:** Alleine oder in Gemeinschaft am Computer

**Abbildung 29:** Mit Freunden am Computer

**Abbildung 30:** Häufigkeit der bevorzugte Spiel der Befragten nach Alter

**Abbildung 31:** Gründe, warum man nicht spielt

**Abbildung 32:** Erlangte Fähigkeiten

**Abbildung 33:** Häufigste Freizeitbeschäftigung