

Dr. K.-Peter Gerstenberger

Computerspiele

In: Kinderreport Deutschland 2004: Daten, Fakten, Hintergründe/ Hrsg. Deutsches Kinderhilfswerk e.V., München 2004, S. 341 – 352.

Beata (15 Jahre), das Mädchen im vorangestellten Porträt, spielt gelassen die Instrumente gestandener und neuer Medien. Auf die einsame Insel würde sie mit Laptop und Handy reisen und dort dann auf den Boten warten, der den traditionellen, den richtigen Brief bringt. Den würde ihr, vermutlich mit einiger Überwindung, Till (16 Jahre) schreiben. Sie sind befreundet. Er ist als Austauschschüler in Neuseeland. Er kennt ihre Vorliebe für Briefe. Sie kennt seine Vorliebe für alles, was sich auf E-Sport, LAN, Teampay in weltweit miteinander kämpfenden Mannschaften bezieht.

Till bewundert Nationalspieler wie Jonas Bollack (18 Jahre), einst Schüler am Altsprachengymnasium, da waren ihm die Leute zu lasch, zu desinteressiert. Jonas Bollack machte Fernabitur, zu Hause an seinem Computer, ist deutscher Meister des Gamesports und steht mit seiner Mannschaft in der Weltrangliste auf Platz drei. Bei den Weltmeisterschaften in Korea haben sie seinen Namen im Chor gerufen.¹ Dort spielten sie „Counter Strike“² und „Battlefield“³. Till wartet, wie alle in der Szene, jetzt auf neue große Produktionen. Er schreibt Beata: „In ein paar Jahrzehnten, wenn wir alle grau und buckelig bei LAN-Partys im Seniorenheim abhängen, wird es beim Schwatz über die gute alte Zeit mit Sicherheit ein Thema geben: der Action-Jahrgang 2004.“ Und dann beschreibt er „Half-Life 2“⁴ und „Doom 3“⁵, das Genre der Ego-Shooter stehe nun in „voller Blüte“, es setze an zu „technischen und spielerischen Evolutionssprüngen“⁶.

Es scheint ja ausgemacht und bedarf offenbar auch keiner weiteren Begründung: In der modernen Medienwelt müssen Kinder geschützt werden: vor Bilderflut und Überreizung der Sinne, vor Orientierungslosigkeit und Überangebot, vor schnell wechselnden Moden und Verlust an traditionellen Kulturtechniken, vor Beliebigkeit und Verarmung an Fähigkeiten.⁷ Die letzte eher buchsozialisierte Mediengeneration, der sich auch der Autor zurechnet, ist mehr denn je unsicher, was sie auf den zahlreichen Displays um sich herum sieht. Nach 100 Jahren Film, 50 Jah-

¹ Jonas Bollack ist keine virtuelle Figur, alle biographischen Daten und die weiteren Informationen beziehen sich auf den wirklichen Deutschen Meister. Vgl. die Berichte über die Deutschen Meisterschaften in Berlin: Maxim Leo: Schützenfest. Berliner Zeitung v. 19.1.04; Adreas Rüttenauer: Die ganz normalen Maussportler. tageszeitung v. 19.1.04

² Counter Strike, der Klassiker der Netzwerkspiele, eine Kreation der Spielergemeinschaft aus dem Jahr 2000, geschätzte Fangemeinde weltweit: 3 Millionen

³ Battlefield, seit 2002 neben Counter Strike die beliebteste Serie von Netzwerkspielen

⁴ Half-Life 2, Nachfolger des 1999 als „Spiel des Jahres“ ausgezeichneten Half-Life, dessen Erweiterung die Spielergemeinschaft als Counter Strike kreierte

⁵ Doom 3, Nachfolger des Urvaters aller Shooter

⁶ Alle Zitate stammen aus dem Szenemagazin der Altersgruppe 14+: PC-Games, Computec Media AG, Mai 2004, S. 51. Dessen Slogan ist: „Wissen, was gespielt wird.“

⁷ Im Kinderreport 2002 schreibt Klaus Hurrelmann in diesem Zusammenhang: „Sie (die Kinder – d. A.) erleben durch Radio, Fernsehen, Video, und Computer eine Überstimulierung der entsprechenden Sinneseindrücke und erfahren demgegenüber in den emotionalen, haptischen und motorischen Bereichen eine Verarmung.“ Klaus Hurrelmann: Kindheit in der Leistungsgesellschaft. In: Kinderreport Deutschland. Daten, Fakten, Hintergründe. Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (Hrsg.), München 2002, S. 49

ren Fernsehen und 30 Jahren Computerspiel fällt es ihr schwer, die Flut der bewegten Bilder auszuhalten, geschweige denn, sie zu verstehen.

Aus dem ungemütlichen Gefühl wachsen Alltagsstrategien nicht nur des eigenen Rückzuges vom medialen Fast-Food für's Auge. Auch unseren Kindern wollen wir hilfreiche Strategien an die mehr oder weniger kleine Hand geben. Auf dass sie den zahlreichen Verlockungen der Fernbedienungen, Tastaturen, Joypads und Handhelds widerstehen und lieber nützliche Dinge tun. Am besten wäre ja, die gute alte Zeit der Lagerfeuer käme wieder. Das ersparte uns dann die Begründungsnotstände im Kampf mit der Generation „Matrix“. Und wir müssten nicht ständig zwischen Elternliebe und gefühlter Kulturkritik ausbalancieren. Das tägliche Medienereignis würde sich segensreich auf Holz sammeln, singen und Geschichten erzählen reduzieren.

Wir ahnen aber, dass diese Pfadfinderidylle kulturgeschichtlich nicht mehr die große Rolle spielen wird, nicht wirklich, sagen uns die Kinder. Was also bleibt - neben den Optionen Verweigerung und Rückzug?

Nehmen wir einen Moment an, unser kulturkritischer Blick auf den Medienalltag nähme uns die Fähigkeit, Neues zu entdecken. Unsere Kinder hätten heimlich, hinter unserem Rücken, gegen unsere Ermahnungen und wider unsere besten Absichten etwas trainiert. Das könnte nun ganz überraschend als neue „Lesefähigkeit“ bezeichnet werden. Dabei ginge es nicht in erster Linie um die Techniken, die uns aus 500 Jahren Buchkultur überliefert sind. Die wir – ja sehr zu Recht – so schätzen. Es ginge nicht primär um stehende Worte und stehende Bilder. Es ginge um eine Fähigkeit, die sich vor allem auf bewegte Bilder richtet.

Es gibt so etwas wie eine Lesekultur für bewegte Bilder. Wir sollten genauer beobachten, wie unsere Kinder bewegte Bilder lesen. Dann erfahren wir auch jede Menge darüber, wie sie sich im Angebot von Film, Fernsehen und Computerspiel orientieren. Sie erlernen diese Fähigkeit mindestens genauso intensiv wie den Umgang mit dem guten alten Alphabet. Nur lernen sie die neue Kulturtechnik nicht in der Schule. Sie trainieren sich jenseits der traditionellen Orte systematischer Bildung, oft gegen deren Widerstand. Sie lernen in der Freizeit. Aber was genau tun sie da? Schauen wir auf zwei Beispiele und dann auf ganz erstaunliche Fakten des computergestützten Medienalltags dieser Kinder.

Beispiel 1: Was Pisa nicht wusste. Warum zappen so wichtig ist...

Die PISA-Studie hat uns auch damit schockiert. Kinder in Deutschland haben Schwierigkeiten, den Sinn von geschriebenen Texten zu erfassen. Sinnerfassendes Lesen nennt man die Fähigkeit, innerhalb eines Textes von einer wichtigen Stelle zur nächsten zu springen, dabei die Wortgruppen zu erfassen und diese in einen Sinnzusammenhang zu bringen. Mit ein wenig Übung werden in einem leicht zu lesenden Text innerhalb einer etwa 10 Zentimeter breiten Zeile fünf bis sechs Fixpunkte benötigt. Die Wörter im Umfeld dieser Fixpunkte werden nur unscharf wahrgenommen und müssen aus dem Sinnzusammenhang erschlossen werden.⁸

⁸ Vgl.: Norbert Groeben & Bettine Hurrelmann: Lesekompetenz. Bedingungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim 2002. Siehe auch unter: www.studienkreis.de

Man könnte auch den Sinn des Textes auf dieser Seite so rasch erschließen.

Es gibt eine moderne Kulturtechnik, die vergleichbar wirksam das sinnerfassende Lesen bewegter Bilder erlaubt. Ich war jüngst zu einer Podiumsveranstaltung in der ältesten Berliner Gesamtschule geladen. Veranstalter war eine ministerielle Kampagne zur Förderung von Medienkompetenz. Im Rücken der Podiumsgäste war auf der Bühne der eher maroden Aula vom veranstaltenden Ministerium eine mächtige (und ebenso teure) Rückprojektionsfläche gespannt, also eine Art „Kino von hinten“. Zur Illustration der Medien(un)kultur und der unsäglichen Verlockungen für Kinder und Jugendliche wurden uns eine Reihe sekundenweise gezappter Fernsehbilder vorgeführt. Etwa 60 Sekunden sprangen wir durch 15 verschiedene Programmfetzen. Die Inszenierung sollte offenbar die Oberflächlichkeit des modernen Medienkonsums im Wortsinn vorführen, zugleich wurde die vermeintliche Oberflächlichkeit als Produkt eines Überangebotes an Medieninhalten vorgestellt.

Auf die Idee, dass es beim Zappen nicht um einen Mediendefekt, sondern, gerade umgekehrt, um eine hilfreiche Kulturtechnik geht, war unter den Veranstaltern niemand gekommen. Dabei setzt ja das Zappen auf vergleichbare Kompetenzen wie das sinnerfassende Lesen. Wir müssen uns an Zeichenketten einer Programmsprache entlang hangeln. Die Zeichen sind in diesem Fall bewegte Bilder und Tonspuren, die in Sekundenschnelle identifiziert, verstanden und bewertet werden. Zappen ermöglicht im Überangebot nutzerautonom auszusuchen. Diese Art der Programmwahl hat nun mit der vorausplanenden Wahl via Programmzeitschrift oder der Auswahl des guten Buches per Katalog oder Gespräch mit dem Händler nichts gemein. Sie unterliegt vor allem einem ganz anderen Zeittakt.

Kulturen, die ihre Medien nur orts- und zeitgebunden (analog) verfügbar haben, können sich ganz auf Systematik der Angebote als Katalog, als Bestsellerliste, als Programmzeitung konzentrieren. Zeit für Recherche, um ein Medium zu nutzen, ist hier reichlich einzuplanen. Wir müssen in eine Bücherei gehen, eine Fernsehzeitung kaufen, einen Kinoplan suchen. (Ein Radioprogramm finden wir übrigens kaum noch. Da verlassen sich alle auf Gewohnheit oder Stimmungslage und zappen ansonsten durch die Angebote.)

In einer digitalen Welt prinzipieller Verfügbarkeit aller Medien und des überbordenden Angebotes müssen wir keine entfernten Räume aufsuchen. Zeit setzen wir hier ganz anders ein. Auf vorgehaltene Systematik können wir uns nicht mehr verlassen. Und wir brauchen sie nicht unbedingt. Der Reiz des Zappens liegt dann im sehr menschlichen Bestreben, auch per Versuch und Irrtum zurechtzukommen. Es geht um eine Art Medienlotto. Wir haben Glück (und sind auch glücklich), wenn ein Bild, eine Thema, eine Figur im Überangebot unser Interesse findet. Wir erleben ein spielerisches Element der Programmwahl. Es geht um Gelegenheit und Zufall, nicht um Plan und Struktur. Der Lustgewinn folgt zunächst dem Ungewissen und der Unübersichtlichkeit, nicht der Sicherheit und Planbarkeit.

Nicht umsonst hat uns das Internet die „Suchmaschine“ beschert. Das Suchen „Auf gut Glück!“, mithin der Zufallstreffer, gehört zu deren speziellen Leistungsangeboten. Die Suchmaschine verlangt zudem die Kombination verschiedener Lesetechniken: Wir müssen sinnerfassend Lesen und werden zunehmend unter

Bildern (stehenden wie bewegten) zappen. Hier haben diejenigen dann einen wirklichen kultur-technologischen Vorteil, die aus der Subkultur des Zappens schon kommen und das gute alte Buch noch kennen.

Wir erleben den Übergang von der analogen Medienwelt - mit ihren bestimmten Orten (Bibliothek und Kino) und ihren bestimmten Zeiten (Öffnungszeit und Sendezeit) - zur digitalen Welt. Deren Markenzeichen ist das World-Wide-Web, kein Ort, nirgends, keine begrenzte Zeit. Dessen Bilder, Töne und Texte sind orts- und zeitunabhängig verfügbar, 24 Stunden, an jedem Ort, ohne Grenzen der Quantität oder der Qualität. Die Kulturtechniken der analogen Welt helfen hier nicht, oder helfen zumindest nicht alleine. Versuchen Sie zum Beispiel heute um 20.00 im Web die verlässlichen Nachrichten des Tages zu sammeln. Beginnen Sie unter www.tagesschau.de. Anschließend geben Sie einen beliebigen Themenschwerpunkt der heutigen tagesschau.de als Anfrage in eine Suchmaschine ein. Aus scheinbaren Gewissheiten der letzten Minuten wird sekundenschnell neue Unübersichtlichkeit.

Kulturkritik ruft an diesem Punkt zum Rückzug. Die Modelle variieren, das Lösungsmuster bleibt gleich: das Überangebot soll gekappt oder wenigstens gefiltert werden: technisch, juristisch, politisch, erzieherisch.

Pro Jahr kommen in Deutschland um die 80.000 Buchtitel auf den Markt, etwa ein Viertel davon sind Neuerscheinungen.⁹ Nehmen wir an, uns treibt die Idee um, dies sei ein Überangebot, das auf ein genehmes Maß reduzierbar werden soll. Wir hätten zwei bewährte Methoden: Vorzensur und Verbrennung. Das wäre die saubere Bücherlandschaft totalitärer Systeme. Die zweite Variante ist: Freiheit der Kunst und Information, öffentlicher Austausch, Bewertung, Nutzerautonomie und individuelle Auswahlkompetenz.

Letzteres setzt Kulturtechniken voraus, zu denen alle Zugang finden können. Solche Kulturtechniken sind nicht für alle Zeit gleich und auch nicht für alle zu jeder Zeit verfügbar. Weil überlieferte Kulturtechniken nicht mehr abgefordert werden, bleiben sie nicht länger Allgemeingut. Neue Kulturtechniken entstehen in kleinen Gruppen und werden erst allmählich die Mehrzahl der „Anwender“ erreichen. Das führt uns zu einem zweiten Beispiel im Blick auf die Lesefähigkeiten der neuen Mediengeneration, hier nun speziell der jungen Gamer.

Beispiel 2:

Vom Weltgericht zum großen Beben. Bewegte Computerbilder lesen...

Eine nackt auf Knien kriechende Frau wird geritten, auf einem Umhang zieht sie einen Mann mit sich, der von einer Stichwaffe durchbohrt ist. Drei Leichen hängen gepfählt an einem Baum. Einer der Leichen wird mit einem Messer der Unterarm abgetrennt. Eine mehrfach durchbohrte menschliche Figur wird - an Händen und Füßen gefesselt - an einer Stange getragen. Eine strangulierte Figur ist an einen Pfahl gebunden, eine Stange hat Bauchnabel und Rücken durchstoßen. Eine sitzende Frau dreht eine durch Kopf und Körper aufgespießte menschenähnliche Figur im offenen Feuer, ein Mann hält über der offenen Flamme eine Pfanne, darin ein menschlicher Kopf und Gliedmaßen.

⁹ Stefan Krempel: Auflage: ein Exemplar. In: www.zeit.de, Archiv 41/1998. Zum Vergleich: Auf dem Computerspielmärkte erschienen im Jahr 2003 rund 2000 Produktionen. Quelle: USK 2003

Diese Produktion ist Kindern zugänglich. Ich kenne viele ältere Bücherwürmer, die großen Wert darauf legen, dass ihre Kinder zu diesem Titel auch Zugang finden. Er wird in der Gemäldegalerie der Akademie der bildenden Künste in Wien präsentiert. Es geht um das Triptychon „Das Weltgericht“ von Hieronymus Bosch (164 x 127 cm in der Mitteltafel, 164 x 60 cm jeweils im Seitenflügel – also kein Format eines Game Boy Advance von ca. 4 x 6 cm).

Wir können aus heutiger Sicht etwas respektlos sagen, das ist ein didaktisch motivierter Comic. Das ist ganz religiöse Popart und zeitgeistlich zu verstehen. Das Triptychon ist eine Art bebilderte Predigt, die in ihrer Zeit keinen Zweifel an der Aussage ließ. Die Bilder waren eindeutig und jedem verständlich, auch den eingeleseenen Kindern und Jugendlichen.

Es ging um eine drastische Gegenüberstellung von Himmel und Hölle, von Licht und Schatten, von Gut und Böse. Wer zunächst das verstand, für den war auch die Leserichtung des Dreiteilers ganz klar: von links nach rechts. Von der Erschaffung des alten Adams und der alten Eva und deren Vertreibung aus dem Paradies (links), über das wilde irdische Treiben (Mitte) bis zum höllischen Ende (rechts). Aber nicht Teilung in Gut und Böse ist das Thema von Bosch, sondern Zuversicht und Hoffnung. Jesus sitzt nicht zu Gericht, der göttliche Raum über dem Chaos strahlt Ruhe und Zuversicht aus, verheißt Hoffnung und Erleuchtung.¹⁰

Was möglicherweise zunächst als indizierte Produktion der Neuzeit erschien, erweist sich beim genauen Lesen mithin als Bildwelt eines Menschen, der in modernen Ratgebermedien sicher auf Bestsellerlisten stünde. Seine Botschaft ist: Fürchte Dich nicht, lebe. Sozialpädagogen würden auch sagen: Denke positiv. Generationen konnten sich daran sicher orientieren und gewannen lebenspraktische Hilfe. Das Drastische der Bildsprache war durchaus Teil einer „pädagogischen“ Absicht, es ging ja auch um die Darstellung gerechtfertigter Lebensweise.

Die digital geschulte Generation wird das alles so nicht unmittelbar lesen können. Hier braucht sie die Kultur der alten Bücherwürmer. Sonst droht der Absturz eines kulturellen Erbes. Sie hat aber bei diesen Bildern ganz andere Assoziationen: Sie erinnert sich eher an „Doom“ oder „Half-Life“, an „Das große Beben“¹¹ oder „Stronghold“¹², an all die archaischen Muster speziell der großen Genres Strategie, Action-Adventure oder Shooter. Und das ist ja auch kein Zufall.

Sie haben den folgenden Dialog eventuell selbst so geführt. Der Junge spielt seit Stunden sein Strategiespiel „Stronghold“ (Freigegeben ab 12 Jahren). „Was machst Du da?“, fragt die Mutter. Die Antwort: „Ich rette meine Figuren.“ Darauf die Mutter: „Aber Du tötest doch Menschen.“ Der Junge, leicht genervt: „Wo sind da Menschen, das sind Spielfiguren, Pixel.“ Sollte der junge Mann Recht haben, dann geht es um das uralte Spielprinzip: Du bist raus. Dann bleibt zumindest in diesem Dialog und im Blick auf diese Bilder keine moralische Frage offen.

Vor aller moralischen Beurteilung steht das Verständnis für die jeweilige Medienspezifik von Bildern – im Fall des Triptychon von Bosch nicht anders als im

¹⁰ Vgl.: Ernst Merten: Hieronymus Bosch. Berghaus-Verlag 1994, S. 25 bis 36

¹¹ Quake (wird zumeist übersetzt mit: „Das große Beben“), Klassiker der Computerspielegeschichte aus dem Jahr 1996. Der Shooter und seine Nachfolger gehören zu den meist gespielten Produktionen des Genres.

¹² Stronghold, komplexes Mittelalter-Strategiespiel aus dem Jahr 2001

Fall einer Inszenierung des Computerspiels. Die Frage ist: Kann man die Elemente des Inhaltes und der Form als spezifisches Medienangebot verstehen. Eine Trefferanimation im Strategiespiel oder im Shooter kann als Ästhetisierung des Tötens gelesen werden und dann als verrohend wirkende Darstellung. Medienspezifisch wäre dieses Urteil noch nicht. Weil eben nicht „getötet“, sondern die eigene Figur vor anderen gerettet wird. Weil der „Splatter“ den Sieg der eigenen Figur symbolisiert. Weil die gepixelte Trefferanimation das alte Prinzip aller Kampfspiele: „Und Du bist raus“ zur digitalen Blüte treibt. Und weil sich das Medium insgesamt zum „Weiden am Leiden“ gar nicht eignet.¹³

Virtuelle Spielwelten sind kein ethikfreier Raum, aber sie sind allenfalls rudimentär moralisch - im Rahmen bestimmter Regelverabredungen und Problemkonstruktionen. Darin unterscheiden sie sich grundsätzlich nicht von „gegenständlichen“ Spielwelten: Wirf jeden aus der Bahn, wann immer Du die Chance dazu hast. Teile den Ball auf keinen Fall mit denen aus der anderen Gruppe. Schlage erst dann nicht weiter, wenn der andere zu Boden geht. Im Rahmen von Mensch-ärger-Dich-nicht, Fußball und Boxkämpfen sind das anerkannte Regeln. Niemand befürchtet, der Aufenthalt in diesen handgreiflichen Spielwelten konditioniere für die alltägliche soziale Welt, führe zum Verlust der Fähigkeit zu teilen oder senke die Mitleidsfähigkeit. All das wird erst dann angenommen, wenn die Spielwelt gerade nicht mehr „greifbar“, sondern nur noch in bewegten Bildern präsent ist. In diesem Fall in Bildern, die wir interaktiv in Bewegung bringen.

Ob nun beim Zappen oder beim Lesen von Computerspielebildern, offenbar kann die Generation der alten Bücherwürmer etwas lernen von jungen Usern und Gamern. Dabei geht es um mehr als den unbefangenen Umgang mit der Hardware der Informationsgesellschaft. Es geht um deren Kulturtechniken selbst. Auf einem Plakat der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)¹⁴ mit dem schönen Titel „Gerade Pisa“ wird diese möglicherweise etwas überraschende Tatsache so kommentiert:

„Liebe Lehrende,
wer am Computer spielt, lernt aus Fehlern, kontrolliert sich selbst, findet eigene Lösungen, denkt komplex, unterbietet vorgegebene Zeiten, vergisst das Ende der Stunde, recherchiert zu Hause, arbeitet im Team – sogar am Wochenende. Man könnte auch sagen: Er lernt das Lernen.“¹⁵

Reloaded. Warum „Eliteförderung“ auf Computerspieler/innen achten muß.

Mit dieser kulturoptimistischen Perspektive wird der empirische Blick auf Trends eher hoffnungsfroh sein. Reloaded ist das Thema, nicht etwa „Game over“.

¹³ Vgl.: Thomas Willmann: Death's a game. Unter: www.heise.de/tp vom 16.6.02 und als bearbeiteter USK-Featuretext unter www.usk.de zum Download auch für den Schulunterricht

¹⁴ USK: Im Verfahren zur Altersfreigabe von Computerspielen gemäß JuSchG in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden tätige Selbstkontrolle. Sie arbeitet bei einem freien Träger der Jugendhilfe, wird von der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft seit 1994 anerkannt und unterstützt.

¹⁵ Das USK-Plakat ist Teil der Reihe „Fair Play“. Bisher über 14.000 Exemplare fanden ihren Platz in Jugendreinrichtungen und Firmenbüros, Klassenräumen und Redaktionen - oder ganz privat über dem PC und der Konsole. Die Druckvorlagen in hoher Auflösung finden sich unter www.usk.de.

Im Vergleich der letzten Jahre nutzen unsere Kinder den Computer zeitlich immer opulenter – in der Freizeit.¹⁶ Die private Hardwareausrüstung hat die Ausstattung an unseren Schulen weit hinter sich gelassen. In 96% aller Haushalte der 12- bis 19jährigen stand im Jahr 2003 ein Computer (85 Prozent mit Internetanschluss). Für die Ausstattung in den Schulen gibt die CidS gGmbH (Computer in die Schulen) an, dass sich - rein rechnerisch - derzeit 15 Schüler/innen einen Computer teilen. In der Gruppe der 12- bis 19jährigen haben 53% zu Hause einen eigenen Computer, 35% haben eine Spielkonsole, 34% nutzen einen eigenen Internetzugang. Theoretisch könnte bereits die Hälfte der Kinder zu Hause am eigenen PC den Schulunterricht absolvieren. Das würde den Gamern und Usern der Generation Matrix sicher eher gefallen als die Vorstellung, sich morgen mit 15 Kids den Cids-Computer zu teilen.

Am PC sind weit über die Hälfte unserer Kinder (12- bis 19jährig) täglich oder mehrmals pro Woche im Internet. Schon an zweiter Stelle der PC-Nutzung stehen die Computerspiele (45%), gefolgt von Musikhören mittels PC (44%), Texte schreiben (34%), für die Schule arbeiten (31%) sowie CDs brennen (19%). Bei der Nutzung von Internet und Online-Diensten ergeben sich keine bedeutsamen Unterschiede zwischen den Söhnen und Töchtern. Überraschend ist eine andere Zahl: Von den Mädchen nutzen den Computer bereits 24% für Computerspiele (64% der Jungen), 35% zum Musikhören (53% der Jungen) und 13% zum Brennen von CDs (24% der Jungen). Die Töchter sind verspielter als Mann denkt.

In der Rangfolge der beliebtesten Freizeitaktivitäten rangiert der Computer in der Gruppe der bis 12jährigen hinter „Freunde treffen“ (46%), „Draußen spielen“ (43%), „Fernsehen“ (34%) gleichauf mit „Sport treiben“ (jeweils 19%). Der Treff mit Freunden ist mithin noch immer der größte Konkurrent der Spielebranche.

Nach Angaben des Verbandes der Unterhaltungssoftware (VUD) und der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) hatten im Jahr 2003 zwei Drittel der Nutzenden von PC-Spielen die mittlere Reife oder einen höheren Abschluß. 17,8% hatten Abitur bzw. einen Hochschulabschluß. Etwa 17% der Bevölkerung in der Bundesrepublik hatten im Jahr 2003 die Fachhochschul- und Hochschulreife¹⁷. Der Anteil der Gymnasiasten an allen Schülern der Bundesrepublik lag im Jahr 2003 bei 23%¹⁸. Wer höhere Bildung anstrebt, spielt Computerspiele, wie die Altersgleichen. Wer „Elitförderung“ will, muß auch auf Gamer achten.

Nach Angaben von VUD und GfK wurden im Jahre 2003 etwa 70% des Umsatzes mit Spielen erzielt, die eine Kennzeichnung „Ohne Altersbeschränkung“, „Frei ab 6 Jahren“ oder „Frei ab 12 Jahren“ erhielten. 84% aller gekennzeichneten Spiele erhielten bei der USK diese Freigaben¹⁹. Dagegen haben die reinen Erwachsenenprodukte die 5-Prozent-Hürde verfehlt: bei der Einstufung „Keine Jugendfreigabe“ (2,3%) wie insgesamt beim Umsatz (PC-Spiele „Keine Jugendfreigabe“:

¹⁶ Wenn nicht anders vermerkt, stammen die folgenden Daten aus den Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest: "Jugend, Information, Multimedia" – JIM 98 bis JIM 2003 (Altersgruppe 12- bis 19jährige) sowie „Kinder und Medien“ - KIM 99 bis KIM 2003 (Altersgruppe 6- bis 13jährige). Siehe unter: <http://www.mpfs.de/>

¹⁷ Zugrunde gelegt sind Zahlen des Statistischen Bundesamtes: Einwohner 2003 insgesamt 82.531.671 und Bildungsabschlüsse: Fachhochschul- und Hochschulreife 2003: 14.092.000. Siehe unter: www.destatis.de; Vgl.: Jahrbuch des VUD 2004. Unterhaltungssoftwaremarkt in Deutschland, Berlin/Paderborn 2004, S. 59

¹⁸ Die Schulstatistik gibt für 2002/2003 an: 9.870.4000 Schülerinnen/Schüler, drunter 2.315.100 Schülerinnen/Schüler an Gymnasien. Siehe unter: www.destatis.de

¹⁹ Quelle: USK 2004

3,6%, Konsolenspiele „Keine Jugendfreigabe“: 5,5%)²⁰. Mithin wird heute der Löwenanteil des Umsatzes mit Software erzielt, die aus der Sicht des Jugendschutzes auch Kindern zuzuordnen ist.

Play your way. Kinder brauchen Computerspiele.

Wir haben uns fast daran gewöhnt, dass Computerspiele in gestandenen Medien vor allem dann Quote bringen, wenn die Kinder der neuen Mediengeneration als Killertypen im Dauertraining vorgeführt werden. „Shooter in die Schulen“ oder „Eliten zocken am PC“ – das sind nach Faktenlage die wirklichen Sensationen für das Format der FAZ-Schlagzeile und den Report aus München.

Zu Luthers Zeiten gab es um Wittenberg die besten Druckereien. Und es gab viele, die gerne verbindlich entschieden hätten, welche Lesewelten nun zulässig, gut, förderlich sind. Wobei an den Lutheranern ja zu erkennen war, dass schlimme Dinge beim Lesen passieren können. Heute kennen wir im gestandenen Literaturbereich keine gesetzlichen Freigaben. Aber es gibt jede Menge stillschweigende Konventionen.

Auch im Zeitalter der orts- und zeitunabhängigen Produktion und Präsenz von Medieninhalten wird es eine ständige Diskussion um solche Konventionen geben. Und sie werden sich durchsetzen, ohne dass wir die virtuelle Welten nach dem Muster der Konsensgesellschaft bauen oder zurecht filtern. Zukünftige Mediengenerationen werden ihre Kinder dabei unterstützen, Computerspiele nutzerautonom auszuwählen - Play your way :-))²¹. Dann geht es um die eigene Kompetenz zur Auswahl, um Medienkompetenz. Auch das ist nicht neu. Wir lesen auch heute nicht alle 80.000 Bücher, um herauszufinden, was uns oder unsere Kinder wirklich anspricht. Wir haben Strategien, die uns interessierenden Titel im Überangebot aufzuspüren – und andere gar nicht erst zur Kenntnis zu nehmen.

Wir sehen beim Buch, wie wunderbar diese Selbstkontrolle der Lesenden funktioniert. Allerdings stehen 500 Jahre Buchkultur gegen 10 Jahre Massenkultur der virtuellen Spielwelten. Insofern werden viele den Vorschlag, auch bei neuen Medien vor allem auf die Nutzenden zu setzen, eher mit sehr gemischten Gefühlen aufnehmen. Dennoch können wir kulturell vor allem da anknüpfen, Sorge und Angst nehmen, Entspannung und Entlastung bieten, Übersetzungsarbeit leisten.

Das Thema samt einer „Medienkunde zum bewegten Bild“ gehört in die gestandenen Medien, in die Kulturtempel, in unsere Schulen. Digitales Spiel, LAN, Multiplayer und internationale Teamspiele sind Technologien der Globalisierung. Deutschland ist noch ein unterentwickeltes Spieleland, kein Entwicklungsland. Das kann für die Kinder hierzulande in Zukunft nicht gut sein.

²⁰ Vergleichbare Angaben zum schwarzen Markt der PC-Raubkopien sind dem Autor nicht bekannt. Es spricht aber vieles dafür, dass der PC-Kaufmarkt dort noch einmal gespiegelt wird. Vgl.: Jahrbuch des VUD 2004. Berlin/Paderborn 2004, S. 46

²¹ emoticon (Abkürzung für „emotional icons“), Zeichen, mit deren Hilfe man Emotionen ausdrücken kann, dieses steht für „very happy“. Siehe: Oliver Rosenbaum: Chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache. 3.700 Begriffe verstehen & anwenden. München/Wien 1999 (2. aktualisierte Auflage)