

Welches Computerspiel ist richtig?

Die aktuelle ACOS - CD hilft bei der Auswahl pädagogisch unbedenklicher Spiele und beantwortet viele Fragen zum Themenkreis Computerspiel und Erziehung

Jürgen Maaß

Viele Kinder und Jugendliche spielen täglich stundenlang am Computer. Ähnlich wie bei Musik oder Kinofilmen gibt es bei Computerspielen einen gewissen Zwang zur Aktualität: Wer im Kreise seiner Freunde mitreden will oder gar glänzen will, muß über seine Erfolge mit den jeweils neuesten Spielen berichten können. Die viel preiswerteren Sharewarespiele sind ebenso wie die älteren Spiele (einige Computerspiele sind schon nach wenigen Wochen „out“) weit weniger prestigeträchtig. Neben den sozialen Gründen bewirkt auch die technische Entwicklung eine große Marktdynamik: Sound und Grafik von kommerziellen Computerspielen werden laufend perfektioniert. Mit anderen Worten: Man kann sofort erkennen, ob ein Spiel dem aktuellen Stand der Software-Entwicklung entspricht oder nicht.

Leider sind nicht alle Computerspiele aus pädagogischer Sicht unbedenklich - immer aktuell zu sein, ist also nicht nur ein finanzielles Problem. Inhalt und ästhetische Gestaltung einiger Spiele sind erschreckend: Krieg und Kampf werden in einigen Spielen thematisiert und z.T. von bluttriefenden Alpträumen dargestellt. Für verantwortungsbewußte Eltern kommt es deshalb nicht in Frage, ihrem Kind die Wahl des Computerspiels einfach selbst zu überlassen - ebenso wie bei der Wahl von Büchern, Videos, Fernsehprogrammen etc. sind Eltern und Erziehungsberechtigte dazu aufgerufen, ihre Verantwortung wahrzunehmen und tatsächlich erzieherisch zu wirken.

Angesichts der Dynamik am Spielmarkt (im Durchschnitt erscheint täglich ein neues Spiel) ist es sehr schwer, sich über alle Spiele ein pädagogisch fundiertes Urteil zu bilden. Gerade bei komplexen Spielen wie Adventures, Wirtschaftssimulationen oder Strategiespielen brauchen selbst Profi-Gutachter 50 bis 100 Stunden, um ein Spiel zu beurteilen. Angesichts der Notwendigkeit, sich um die Wahl eines guten Spieles zu kümmern und dem dafür notwendigen (aber, nicht leistbaren) immensen Zeitaufwand entsteht ein großer Bedarf an Beratung. Aus diesem Grund hat die Arbeitsgemeinschaft seit Jahren die jeweils aktuellen Computerspiele begutachtet, um jene auszuwählen, die aus pädagogischer Sicht zumindest unbedenklich sind. Die jetzt in Form einer CD vorgelegte aktuelle Liste wurde im Auftrag und mit finanzieller Unterstützung des Bundesministeriums für Umwelt, Jugend und Familie zusammengestellt.

Das Prüfverfahren

Zunächst findet eine Vorbegutachtung statt: Spiele, die offensichtlich pornographischen, gewaltverherrlichenden, frauenfeindlichen oder diskriminierenden Inhalt haben (z.B. ErotikCD's, Ballerspiele, Simulation von Kriegsmaschinen, politische Propaganda etc.), oder gravierende technische Mängel haben (etwa: nicht installierbar sind oder häufig

„abstürzen“), werden nicht näher geprüft. Einige hundert Spiele sind schon im Zuge der Vorbegutachtung aussortiert worden.

Die eigentliche Begutachtung - etwa 150 Spiele wurden gründlich getestet - ist ein ganzheitlicher Prozeß, in dessen Verlauf zwei unabhängige GutachterInnen sich intensiv mit dem Spiel auseinandersetzen und dabei u.a. folgende Punkte berücksichtigen:

- **Kooperation:** Spiele sollen die gemeinsame Bewältigung von Aufgaben ermöglichen
- **Kreativität:** Vielfältige und unterschiedliche Wege zu einem Spielziel sollen vorgesehen sein
- **Ästhetik:** Wie wird das Spiel graphisch dargestellt?
- **Spielkonzept:** Bewährung in unheilvollen Situationen statt Krieg und Aggression
- **Spielanlage:** Lernen und Leistungsmotivation
- **Motorik:** Einstellbare Schwierigkeitsgrade, Pausen zur Entspannung
- **Zielsetzung:** Möglichst etwas aufbauend statt etwas zerstörend
- **Zeitgemäße Geschlechtsrollen:** positive Identifikationsmöglichkeiten für Buben und Mädchen
- **Technische Standards, Qualität des Programms** (Bild, Ton, Speichermöglichkeiten etc.).

Was ist auf der CD?

Auf der CD findet sich

- Die Liste aktueller empfehlenswerter Computerspiele - 41 Spiele wurden ausgewählt. Zu den Spielen gibt es eine Beschreibung, eine Bewertung und Bilder vom Spiel.
- Demoversionen von Spielen - damit sich die InteressentInnen selbst ein Bild machen können.
- Ein Hypertextbuch und Ausschnitte aus Videointerviews mit ExpertInnen und Kindern. So werden Fragen nach Erziehung,- Gesundheit, Spieltypen usw. beantwortet. Die Hypertextstruktur ermöglicht auch schnelle Antworten auf Fragen nach Fachausdrücken.

Die CD kostet ÖS 100,- pro Stück - Mengenrabatt gibt es auf Anfrage. Preise zuzüglich Porto.

Hiermit bestelle ich/bestellen wir

Name:

Straße:

Ort:

..... Exemplar(e) der neuen ACOS CD

Datum:Unterschrift:

Bitte ausfüllen und einsenden an: ACOS, Dauphinestr. 78, 4030 Linz, Tel./Fax: (0732)-313378