

Computerspiele schenken?

Die neue ACOS CD hilft bei der Auswahl pädagogisch unbedenklicher Spiele

Jürgen Maaß

Viele Kinder und Jugendliche (wesentlich mehr Buben als Mädchen) spielen häufig mit Computer- oder Videospiele. In weit verzweigten Labyrinthen werden Goldschätze gesucht, auf kurvigen Bahnen Autorennen gefahren, an historischen Orten Schlachten neu geschlagen, sportliche Wettkämpfe simuliert, Hindernissen gemeistert, Wirtschaftsimperien gegründet und vor allem: sehr viele feindliche Wesen, Flieger, Schiffe und andere Spielfiguren abgeschossen. Das Volumen des dazugehörigen Marktes beträgt weit mehr als eine Milliarde Schilling jährlich (wenn die Hardware, also „Multimediacomputer“ und Playstations, dazugerechnet wird, noch viel mehr). Die Zahlen sprechen für sich: Für viele Eltern ist die Frage offenbar schon beantwortet - sie verschenken Computerspiele.

Viele Eltern und ErzieherInnen haben aber angesichts der Diskussion über Gewalt in den Medien ein ungutes Gefühl: Sie wissen nicht, ob ein Computer das richtige Spielzeug für Kinder und Jugendliche ist. Einige Fragen tauchen in diesem Zusammenhang immer wieder auf: Ist es ungesund, wenn Kinder vor dem Bildschirm spielen? Haben Spiele, in denen Feinde vernichtet werden, negative Auswirkungen auf das Verhalten? Lernen Heranwachsende durch Spiele, in denen gewinnt, wer am schnellsten und am meisten schießt, falsche Methoden, um Konflikte zu lösen? Können Kinder überhaupt zwischen der Welt der Computerspiele und der realen Welt unterscheiden?

Seit einigen Jahren ist versucht worden, auf diese Fragen eine Antwort zu finden. In der Pädagogik wird nach einer Phase der prinzipiellen Ablehnung jedes Spielens am Computer (ja z.T. sogar jeder Beschäftigung mit Computer überhaupt) derzeit differenzierter diskutiert (siehe Bücher): Neben einer Vielzahl von abzulehnenden oder zumindest bedenklichen Spielen gibt es auch solche, die aus pädagogischer Sicht eher empfehlenswert sind und (fast möchte ich schreiben: trotzdem) von Kindern und Jugendlichen gern gespielt werden.

Der Markt der Computer- und Videospiele ist sehr dynamisch: Viele Spiele sind nur für wenige Wochen im Handel. In dieser Situation gibt es einen großen Bedarf an

Informationen über empfehlenswerte Spiele, etwa als Orientierungshilfe beim Kauf. Angesichts von Marktdynamik und Bewertungsproblematik ist es für Eltern und Erziehende sehr hilfreich, wenn sie eine neutrale Stelle darüber informiert, wenn konkrete Spiele benannt werden, die aus pädagogischer und psychologischer Sicht zumindest als nicht gefährlich oder besser noch als empfehlenswert eingeschätzt werden und darüber hinaus aus Sicht der spielenden Kinder und Jugendlichen interessant und gut spielbar sind. Außerdem besteht ein großer Bedarf an Informationen darüber, was allgemein über das Thema „Computerspiele und Erziehung“ wissenswert ist.

Die Arbeitsgemeinschaft Computer und Spiel (ACOS), die seit einigen Jahren im Auftrag vom Landesjugendreferat OÖ sowie dem österreichischen Unterrichts- bzw. Jugendministerium Computerspiele begutachtet, gibt genau solche Informationen heraus.

Bei der Auswahl von Spielen richtet sie sich nach folgenden Kriterien:

- Der Spielinhalt darf nicht frauenverachtend, rassendiskriminierend, gewalt- oder kriegsverherrlichend sein,
- Die Spielstrategie sollte nicht zerstörend, sondern konstruktiv sein,
- Es sollten sich möglichst mehrere Spieler gleichzeitig beteiligen können,
- Die Spiele sollten vielfältige Aufgaben enthalten. Logisches Denken, Kombinations- und Sprachfähigkeit sollten ebenso gefördert werden wie Reaktions-schnelligkeit.
- Wichtig ist eine animierende, möglichst genaue Grafik und eine gute, das Spielgeschehen unterstützende Tonausgabe.

In den Kriterien nicht explizit erwähnt, aber beim Testen der in Frage kom-

menden Spiele immer beachtet worden sind die folgenden zwei Punkte:

- Die Spiele sollen technisch einwandfrei sein (keine Installationsprobleme oder „Abstürze“)
- Die Spielmotivation bzw. der Spielspaß soll auch aus der Sicht der Kinder und Jugendlichen sehr gut sein.

Die ACOS-CD enthält außer Spielbeschreibungen- und -bewertungen empfehlenswerter Spiele auch Screenshots, Demos einiger Spiele und eine Reihe von Informationen zum Thema Computerspiel und Pädagogik.

Bestellanschrift

Landesjugendreferat Oberösterreich,
Mag. C. Brauner, Waltherstr. 24, A - 4020
Linz

Unkostenbeitrag ÖS 100,- plus Porto

Bücher

E. Löschenkohl, M. Bleyer: Faszination Computerspiel, Österr. Bundesverlag Wien 1995

J. Fritz (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag Weinheim 1995

J. Maaß (Hrsg.): Computerspiele - Markt und Pädagogik, Profil -Verlag München 1996

Die neue ACOS-CD

