

Dammer, Karl-Heinz

## Spielspaß ohne Risiko - macht Kinder und Erwachsene froh

*Pädagogische Korrespondenz* (1992) 11, S. 65-72



Quellenangabe/ Reference:

Dammer, Karl-Heinz: Spielspaß ohne Risiko - macht Kinder und Erwachsene froh - In: *Pädagogische Korrespondenz* (1992) 11, S. 65-72 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-59135 - DOI: 10.25656/01:5913

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-59135>

<https://doi.org/10.25656/01:5913>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<https://pk.budrich-journals.de>

### Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Digitalisiert

**DAS AKTUELLE THEMA**

- 5 *Andreas Gruschka*  
Von der alten Illusion der Chancengleichheit zur neuen Apologie der Ungleichheit

**DOKUMENTATION I**

- 21 *Konrad Adam*  
Verweigerte Bildung

**MARKTFORSCHUNG**

- 24 *Andreas Gruschka/Michael Tiedtke*  
Faites votre jeu  
Bericht über die hellen Ost-Berliner Eltern

**DAS HISTORISCHE LEHRSTÜCK**

- 34 *Michael Tischer*  
Die Konstitution der pädagogischen Erziehungsphantasie  
Beobachtungen an Joachim Heinrich Campes Kinderroman  
»Robinson der Jüngere«

**DISKUSSION**

- 49 *Eike Pulpanek*  
Wie ein kritischer Pädagoge auf die Höhen der Zeit stieg und dabei sein Attribut verlor

**AUS DEN MEDIEN I**

- 54 Gegendarstellung

**KÄLTSTUDIE I**

- 55 *Isabel Greschat*  
Haschisch in einer möglichst heilen Schulwelt

**AUS DEN MEDIEN II**

- 65 *Karl-Heinz Dammer*  
Spielspaß ohne Risiko – macht Kinder und Erwachsene froh

## **KÄLTESTUDIE II**

- 73 *Andreas Gruschka/Michael Tischer*  
Wie mit der Schule enden?

## **DIDAKTIKUM**

- 83 *Helmut Stövesand*  
Do it yourself

## **KÄLTESTUDIE III**

- 89 *Rainer Bremer*  
... der werfe den ersten Stein

## **AUS DER FREMDE**

- 96 *Isabel Greschat*  
Entdeckungen im »schlafzimmer des meisters«  
»Versuch einer Annäherung an ein Bild Max Ernsts

## **AUS DEM GESTRÜPP DES INSTITUTIONALISMUS I**

- 102 Wie die Note vier zur Note sechs wird

## **AUS DEM GESTRÜPP DES INSTITUTIONALISMUS II**

- 105 Betr.: Kranzspenden und Nachrufe für verstorbene Lehrkräfte

## **DOKUMENTATION II**

- 107 Psychosozialer Suchdienst

*Karl-Heinz Dammer*

## Spielspaß ohne Risiko – macht Kinder und Erwachsene froh

### I

Während der siebziger und achtziger Jahre gab es kaum ein pädagogisches Thema, das so viel Stoff für Schlagzeilen bot, wie der Fernsehkonsum von Kindern. Nicht nur die Ratgeberkolumnen von Illustrierten befaßten sich häufig mit diesem Problem, sondern auch in seriöseren Zeitungen waren bisweilen Meldungen über die katastrophalen Folgen des Fernsehens zu lesen, über autistische Kinder und sogar solche, die, von Leinwandhelden zur Imitation angeregt, Morde begingen, im festen Glauben, ihre Opfer würden nach dem »Film« wieder auferstehen. Die Ratlosigkeit dieser Entwicklung gegenüber wuchs in dem Maße, wie die damit beschäftigten Wissenschaftler zu sehr unterschiedlichen Resultaten über die Wirkung des Fernsehens auf Kinder kamen, Resultate, aus denen sich keine klaren pädagogischen Verhaltensregeln ableiten ließen.

Mit ähnlichen Problemen sind seit einigen Jahren Eltern konfrontiert, deren Kinder einen erheblichen Teil ihrer Freizeit vor dem Computerbildschirm verbringen. Weit mehr noch als der Fernsehkonsum nährt diese Form des Zeitvertreibs Ängste, Kinder könnten süchtig nach dem Apparat werden, dem sie nicht nur passiv gegenüber sitzen, sondern der sie zu für den Verlauf des Geschehens entscheidenden Akteuren in fiktiven Universen macht, die von einer inzwischen unübersichtlichen Zahl von Videospiele vorgegaukelt werden. Eltern, die Tag für Tag den elektronisch simulierten Lärm intergalaktischer Schlachten aus dem Kinderzimmer vernehmen, dürften nicht nur Sorgen um die seelische Gesundheit und das Sozialverhalten ihres Nachwuchses haben, sondern auch darum, daß dieser sich von ihnen entfremdet, in eine Scheinwelt abtaucht, an der sie nicht mehr teilhaben können. Anders als im Falle des Fernsehens wird die Hilflosigkeit den Computerspielen gegenüber noch dadurch gesteigert, daß es sich bei ihnen nicht um einen beliebigen, sondern um einen sozialisatorisch notwendigen Zeitvertreib handelt: Da der Computer in immer mehr Lebensbereichen unverzichtbar geworden und bereits heute eines der wichtigsten Kommunikationsmedien ist, gehört ein selbstverständlicher Umgang mit dem Gerät für künftige Erwachsene zu den grundlegenden Kulturtechniken. Die Eltern sind also mit dem Dilemma konfrontiert, ihrer pädagogischen Verantwortung gerade dadurch gerecht werden zu müssen, daß sie Aktivitäten ihrer Kinder unterstützen, denen sie selbst skeptisch gegenüberstehen. Zumal wenn sie selbst nicht oder kaum im Umgang mit den neuen Medien geübt sind, dürften sie sich von dieser Aufgabe überfordert fühlen und nach Informationen und Handlungshilfen suchen. Diesem Bedürfnis kommt eine 1991 von der Aktion Jugendschutz

herausgegebene Broschüre entgegen, die ihrem Untertitel zufolge »Hinweise und Empfehlungen« für den pädagogisch richtigen Gebrauch von Computerspielen gibt.

## II

Mit einem einprägsamen Slogan werden die Leser im Titel auf den Tenor der Broschüre vorbereitet: »Computerspiele – Spielspaß ohne Risiko«. Pädagogischen Rat suchenden Eltern signalisiert bereits diese betont fröhliche Formulierung, daß eventuell bei ihnen bestehende Bedenken gegen Software-Spielzeug nicht im Zentrum der Ausführungen stehen werden. Das Versatzstück aus der Propagandasprache, das ebenso effiziente Dienste in einer Kondomreklame für Teenies leisten könnte, stellt bereits vor jeglicher inhaltlichen Auseinandersetzung klar, daß es keinerlei Anlaß zur Sorge gebe.



Erste Anhaltspunkte dafür, warum dieser Optimismus berechtigt sei, liefert das Vorwort von Angela Merkel, der uns freundlich von einem Foto entgegenlächelnden Bundesministerin für Frauen und Jugend, deren Behörde die Herstellung der Broschüre finanziell gefördert hat. Die »weitaus überwiegende Anzahl« der Computerspiele sei, so Merkel, »unbedenklich oder sogar sinnvoll und kreativ« und könne, da von »Fachleuten nach bestimmten Kriterien untersucht«, zum Kauf empfohlen werden. Zu warnen sei allein vor Spielen, die »von ihren Inhalten her nicht nur als problematisch, sondern sogar als jugendgefährdend angesehen werden müssen«; hier appelliert Merkel emphatisch an die Eltern, »um so wichtiger« sei es, daß sie »in diesem Bereich ihre besondere Verantwortung wahrnehmen«. Um den Eltern die Reichhaltigkeit des Angebots an pädagogisch sinnvollen Spielen nachdrücklich vor Augen zu führen, scheut die Ministerin nicht den tautologischen Hinweis darauf, daß die in dem Heft vorgestellte »Auswahl [...] keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebe« und schließt ihr Vorwort mit der Hoffnung, »daß diese Broschüre auf ihre Weise dazu beiträgt, noch mehr Spaß und nicht zuletzt auch

Spannung mit dem Computer zu haben«. Eine Auseinandersetzung mit dem »Spielespaß« selbst ist also nicht Gegenstand der Broschüre, sie will vielmehr zu einer Steigerung des Lustgewinns beitragen (vgl. auch die aus der Broschüre stammenden Illustrationen). Die, wie der Titel, propagandistische Floskel »noch mehr Spaß und nicht zuletzt auch Spannung«, die in diesem Zusammenhang Austauschbares, nämlich »Spaß« und »Spannung«, zum Schein differenziert, um den Lustgewinn als einen mannigfaltigen und so noch attraktiver erscheinen zu lassen, erinnert an die Phraseologie der allabendlichen Programmansage, mit der die angekündigten Unterhaltungsnummern als je besondere verkauft werden. Die Parallele zwischen Merkels Ausdrucksweise und Floskeln der Unterhaltungsindustrie erlaubt den Schluß, daß ein an ernsthafte Erörterung des Sujets interessiertes Publikum kaum Adressat dieser Broschüre sein dürfte.

Gleichwohl sollen die Eltern auch argumentativ davon überzeugt werden, daß grundlegende Einwände gegen die Benutzung von Computerspielen haltlos sind, weswegen die Verfasser auf den Seiten 6-8 das Für und Wider des Einsatzes von Computerspielen gegeneinander abwägen. Damit die Leser dem simulierten Meinungsaustausch einfacher folgen können, werden Pro und Contra mit jeweils unterschiedlichen farblichen Blöcken gekennzeichnet und wichtige Stichworte durch Fettdruck hervorgehoben. Die Befürchtung, Kinder könnten »computersüchtig« (Fettdruck) werden und dabei autistisch verkrüppeln, wird als »unrealistisches Schreckgespenst« (Fettdruck) zurückgewiesen, da Studien ergeben hätten, daß sich das Freizeitverhalten von Computer-Kids nicht signifikant von dem anderer Altersgenossen unterscheidet, da auch sie »nach wie vor sportliche und gesellige Tätigkeiten in ihrer Freizeit dem Computerspiel« vorzögen; im Gegenteil sei bei Versuchen in amerikanischen Schulen festgestellt worden, daß die Arbeit am Computer die »Kooperationsbereitschaft« (Fettdruck) fördere. Wenn es zu autistischen Störungen käme, so seien die Gründe dafür vor allem im familiären Umfeld zu suchen, was als Appell an die Eltern verstanden werden kann, ihrer pädagogischen Verantwortung gerecht zu werden. Auch Bedenken, der häufige Umgang mit Computern könne einen hemmenden Einfluß auf die kognitive, sprachliche und emotionale Entwicklung von Kindern haben, diese auf eine »primitive Denkform« fixieren, bleibt nicht unwidersprochen: »Forschungen zum Einsatz des Computers als Lehrmittel haben gezeigt, daß sowohl das Programmieren als auch der Gebrauch von Computerspielen die kognitive Entwicklung von Kindern unterstützen und Fähigkeiten fördern, die für Schule und Beruf wichtig sind«.

Die Sachfrage, welche der beiden imaginär diskutierenden Parteien die besseren Argumente hat, soll hier nicht erörtert, geschweige denn entschieden werden; vielmehr geht es um die Rhetorik, mit der die vom Ministerium bestellten Ratgeber das Problem zurichten. Während die Bedenken der Skeptiker – so übertrieben sie im einzelnen auch sein mögen – zumindest immanent aus einer folgerichtigen Kette von Überlegungen hervorgehen, beschränken sich die Verfasser der Broschüre mit Entkräftungen jeweils auf die reine Behauptung des Gegenteils, die allein durch die Autorität der Wissenschaft größeres Gewicht bekommt. Letztere steht hier für Wahrheit, dergegenüber die Einwände als bloße Vorurteile von Laien erscheinen. Der vermutlich aus didaktischen Gründen stark verkürzte Rekurs auf die Forschung

kann indes kaum überzeugen: Erschöpfte sich die zitierte »Studie« über das Freizeitverhalten jugendlicher Computerfreaks allein in dem genannten Ergebnis, wäre sie nichts als eine quantitative Erhebung, und die zum Beweis herangezogenen »Forschungen« wirken in dieser gerafften Darstellung lediglich wie ein Versuch, die Komplexität kognitiver Entwicklung in einem monokausalen Schema von Input und Output zu erfassen, so als könne der Aufbau dieser Kompetenzen eindeutig dem Einfluß des Computers zugeschrieben werden.

Ebenfalls zurückgewiesen wird der Vorbehalt, Computerspiele setzten die Kinder unter hohen Leistungsdruck, denn es sei vielmehr so, daß der Computer Erfolgserlebnisse und unmittelbares Feedback ermögliche und es damit den Kindern erlaube, schulische Frustrationen zu kompensieren. Die in einer realen Diskussion denkbare Nachfrage, ob es nicht sinnvoller wäre, den jeweiligen Ursachen dieser Frustration nachzugehen, anstatt den Kindern das digitale Beruhigungsmittel zu empfehlen, bleibt in dieser Simulation ungestellt. Ähnlich verhält es sich bei der Entkräftung des Vorwurfs, der Umgang mit Computern wirke sich hemmend auf die Kreativität der Kinder aus – Irrtum: »Durch entsprechende Software und Zusatzgeräte [...] eröffnet der Computer vielfältige kreative Möglichkeiten in den Bereichen Graphik, Video, Musik und Layoutgestaltung«. Auch hier bietet sich die ungestellte Nachfrage an, wer bei dieser kreativen Betätigung im Rahmen vorprogrammierter Strukturen letztlich das Subjekt ist, zumal Merkel bereits im Vorwort von »kreativen Computerspielen« spricht, als handle es sich um eine Qualität der Software selbst.

Als sehr »ernst zu nehmende« (Fettdruck) Befürchtung lassen die Verfasser schließlich allein die vor gewaltverherrlichenden Videospiele gelten. Zwar versagt hier die Wissenschaft, die noch nicht mit definitiven Erkenntnissen über die Wirkung solcher Spiele aufwarten kann, sie ist in diesem Fall aber nebensächlich, da es »jedem Pädagogen einleuchtend« sei, »daß Computerspiele zum Imitationslernen anregen«. Mußten nach der vorangegangenen Diskussion die Eltern den Eindruck gewinnen, ihr erzieherisches Eingreifen erübrige sich, da man die Kinder nur in Ruhe spielen lassen müsse, um ihre Entwicklung zu fördern, werden sie nun zu pädagogischem Eingreifen, nämlich zu einer »sorgfältigen und kindgerechten Auswahl der Computerspiele« (Fettdruck) angehalten. Der unvermittelte argumentative Sprung von der wissenschaftlich verbürgten Wahrheit zur pädagogischen Intuition zeigt, daß beide nicht mehr als rhetorische Manövriermasse sind, die den Bedürfnissen der Verfasser entsprechend eingesetzt wird. Ähnliches gilt für die Herstellung des billig zu habenden Einverständnisses über die Verwerflichkeit von Gewalt: Hier wechselt die Argumentation unvermittelt von der strukturellen auf die sekundäre inhaltliche Ebene, um das unverzichtbare »Problembewußtsein« zu seinem Recht kommen zu lassen. Den Lesern wird so der Eindruck vermittelt, hier habe eine ausgewogene Diskussion stattgefunden, und dies dürfte sie eher geneigt machen, die Widerlegung der auf die Struktur des Mediums bezogenen Einwände zu akzeptieren.

Mit dieser Gegenüberstellung von Argumenten wird dem angesichts gesellschaftlich relevanter Probleme für gewöhnlich entstehenden »Diskussionsbedarf« Genüge getan. Eine wirkliche Debatte ist indes nicht beabsichtigt: Die fingierte Auseinandersetzung erfüllt allein den Zweck, der Form des ritualisierten Meinungsaustau-

ches Genüge zu tun, eines Tausches, der insofern dem ökonomischen Modell folgt, als hier wie dort eine Äquivalenzbeziehung ausgeschlossen ist. Künstlich, nämlich mit autoritär und oberflächlich begründeten Argumenten, stellen die Autoren eine Wertdifferenz zwischen den ausgetauschten Meinungen, denen von in Vorurteilen befangenen Laien und denen von wissenschaftlich legitimierten Experten, her, und profilieren sich damit als »Meinungsführer«. Auf diese Weise wird objektiv der Sachlogik technischer Entwicklung Geltung verschafft.



Daß es sich hierbei um den eigentlichen Zweck der Broschüre handeln dürfte, erhellt auch aus der Differenzierung zwischen »unsachgemäßem Gebrauch« und »sachgerechter, vernünftiger Nutzung des Computers«, die die Verfasser im Resümee der Diskussion vornehmen. Nimmt man diese Formulierung beim Wort, wäre sie unsinnig: Ein »unsachgemäßer Gebrauch« des Computers bestünde darin, den Bildschirm mit Filzstift zu übermalen oder Schokolade ins Laufwerk zu schmieren, nicht aber darin, sich mit gewaltverherrlichenden Spielen »Freizeitspaß« zu verschaffen. Diese pädagogisch verurteilte Nutzung ist im Hinblick auf die »Sache« Computer ebenso kontingent wie die als sachgerecht und vernünftig gepriesene. Einen Sinn ergibt die Fehlleistung nur dann, wenn man dem Apparat zugesteht, er sei es, der die Kriterien des richtigen Gebrauchs bestimme, und nicht die pädagogische Absicht der Erzieher. Deren Aufgabe bestünde nach dieser Logik allein darin, die Kinder zu »sachgerechtem« Verhalten anzuleiten, sie »kompatibel« zu machen, und wäre somit keine pädagogische mehr, sondern nur noch eine technische. Wenn, um noch einmal Merkels Formulierung aufzugreifen, die Computerspiele selbst »kreativ« sind, brauchen es ihre Benutzer nicht mehr zu sein.

Wie in der simulierten Diskussion werden auch im weiteren Verlauf des Textes der pädagogische und der apologetische Diskurs ineinander verwoben. Der Appell an die Verantwortung der Eltern kann nicht ausbleiben, da diese die Adressatengruppe sind, deretwegen die Broschüre aufgelegt wurde, und der sie zur Orientierung dienen soll; die pädagogischen Hinweise jedoch bewegen sich auf dem Niveau

von Allgemeinplätzen, wie sie in der Ratgeberkolumne einer jeden Illustrierten zu finden sind: Es wird nahegelegt, im Familienkreis zu spielen, die Spiele sorgfältig auszuwählen und mit Kindern gemeinsam Computersprachen zu lernen. Gleichzeitig sollten den Kindern aber auch »ausreichende Freizeit- und Erlebnisangebote« gemacht werden – die eingangs zurückgewiesene Befürchtung vor autistischen Folgen des Computerspiels scheint somit auch den Verfassern nicht ganz fremd zu sein, unterstellt doch die wiederum aus der ökonomischen Sphäre entlehnte Formulierung, daß die Kinder nicht mehr selbst in der Lage sind, ihre Freizeit zu gestalten und sich andere als technisch vermittelte Erlebnisse zu verschaffen. Des weiteren wird den Eltern geraten, ihren Nachwuchs nicht nur zur »vernünftigen Nutzung« des Apparats zu erziehen, sondern ihm zugleich die »Grenzen der Möglichkeiten einer Maschine« zu verdeutlichen – was für die Adressaten schwierig nachvollziehbar sein dürfte, wurden sie doch kurz vorher noch von dem kaum erschöpflichen Potential der Computer überzeugt und davon, daß eventuell auftretende negative Erscheinungen nichts mit der Maschine, sondern nur mit dem familiären Umfeld zu tun hätten.

Die pädagogischen Ratschläge kommen weit eher Gemeinplätzen als problembezogenen Handlungshilfen nahe und sind überdies zum Teil schwer mit der eingangs pseudo-diskursiv entwickelten Apologie des Computers zu vermitteln. Es handelt sich um generelle Erziehungsmaximen, die diesem spezifischen Fall gegenüber indifferent bleiben: Eltern, die sich bereits Gedanken über das Hobby ihres Spröbblings gemacht haben, dürften Hinweise dieser Art nicht mehr brauchen. Gleichwohl können sie sich bei deren Lektüre in ihren Bemühungen bestätigt fühlen und nach dem »Meinungsaustausch« und den Ratschlägen sicher sein, daß eventuell gehegte Befürchtungen vor negativen Auswirkungen auf die Entwicklung des Kindes »unrealistische Schreckgespenster« sind, und das Problem mit einfachen pädagogischen Mitteln in den Griff zu bekommen ist. In der rhetorischen Konstruktion der Broschüre hat die Pädagogik somit zumindest symbolisch eine wichtige Funktion.

Dem gleichen Schema – der pädagogische Ratschlag als Bekräftigung des Evidenten – folgt auch die Präsentation der Computerspiele, die weit mehr als die Hälfte des Textes einnimmt und sich fast wie der Werbeprospekt eines Softwareherstellers liest. Da, wie an dieser Stelle (S. 13) noch einmal hervorgehoben wird, die »weitaus überwiegende Anzahl« der Spiele »unbedenklich« sei, werden den geprüften und als pädagogisch sinnvoll befundenen Spielen 19 Seiten eingeräumt, wohingegen die Spiele mit »ungeeigneten Inhalten« auf einer Seite summarisch abgehandelt werden. Zu ihnen zählen, von den Autoren erneut mit Fettdruck hervorgehoben, Kriegsspiele, Schießspiele, Gewaltdarstellungen, Spiele, die zur Selbstjustiz oder Rassenhetze aufrufen, pornographische Inhalte haben oder nationalsozialistisches bzw. rechtsextremistisches Gedankengut verbreiten. Sollte Eltern dies eine Offenbarung sein, so wäre zu überlegen, ob die betroffenen Kinder nicht nur vor solchen Spielen, sondern auch vor Vater und Mutter bewahrt werden müßten. Die Inkriminierung der genannten Spiele entspricht einem moralischen Minimalkonsens, der nicht ernsthaft pädagogisch zur Debatte stehen kann, zumal er exakt der gesetzlichen Beschreibung jugendgefährdender Publikationen entspricht. So werden die

Eltern denn auch für Detailauskünfte an die entsprechende Bundesprüfstelle verwiesen – ein Hinweis, der die vorangegangenen Ausführungen über »ungeeignete Inhalte« überflüssig machte, hätten nicht auch sie die Funktion, die Erziehenden in ihrem pädagogischen Gewissen und Verantwortungsgefühl zu bestärken.

Bei der Gegenüberstellung »ungeeignete« versus »geprüfte« Spiele wenden die Verfasser die gleiche Methode an wie bereits in der Diskussion, indem sie die pädagogisch fragwürdigen Produkte nach inhaltlichen Kriterien beurteilen, die anderen indes nach strukturellen Gesichtspunkten, meist im Hinblick auf die jeweils geförderten Kompetenzen, klassifizieren (Denkspiele, Geschicklichkeitsspiele, Quiz-Spiele, Wirtschaftsstrategiespiele, sozialwirtschaftliche Spiele), die dann ein weiteres Mal bei der Vorstellung der einzelnen Spiele hervorgehoben werden. Da sich in der Liste der namentlich genannten und mit einer Kurzbeschreibung versehenen Empfehlungen auch Schießspiele finden oder solche, die – als »Denk-« oder »Strategiespiele« etikettiert – Überfälle simulieren (»Als Kapitän eines Piratenschiffes kommt es darauf an [sic!], [...] durch Überfälle Beute zu machen« [S. 37]) bzw. Diebstahl zur Bedingung des Sieges machen (»Der Spieler [...] muß unter Aufsicht seines Gildemeisters alles stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist« [S. 26]), wirkt die Warnung vor den »jugendgefährdenden« Spielen nicht ganz glaubwürdig. Sie ermöglicht es aber den Autoren, pädagogisches Verantwortungsbewußtsein zu affizieren und ihre Leser in dem Vertrauen zu bestärken, daß auch die »geprüften« Spiele mit dem gleichen Sachverstand ausgewählt wurden.

### III

Die Broschüre der Aktion Jugendschutz befaßt sich mit der pädagogischen Seite einer technologischen Entwicklung, die bei Eltern in wachsendem Maße Besorgnis hervorruft, da sie einerseits Angst vor schädlichen Folgen der Computerspiele für ihre Kinder haben, andererseits aber sich der Einsicht nicht verschließen können, daß der Umgang mit Computern für kommende Generationen zu den gesellschaftlich geforderten Grundkompetenzen gehört. Die Verfasser der »Hinweise und Empfehlungen« haben offenkundig dieses Dilemma erkannt und reagieren darauf mit einem doppelten, in sich widersprüchlichen Diskurs, der zugleich der technischen Entwicklungslogik und dem Bedürfnis nach pädagogischer Regulierung entgegenkommt.

Von wissenschaftlicher Autorität gestützt versuchen die Verfasser, die bei den Lesern vorausgesetzten Vorurteile zu entkräften und sie von den Vorzügen des Computers zu überzeugen, wobei der pädagogische Nutzen als immanenter Bestandteil der Technik erscheint; »sachgerecht« und »kindgerecht« werden zu identischen Größen, so daß den Eltern ohne Bedenken geraten werden kann, ihre Kinder durch Nutzung des reichen Spielangebots zum intensiveren Umgang mit dem Apparat anzuhalten. Nähme man dieses rhetorisch konstruierte Technik-Idyll beim Wort, erübrigte sich jegliches pädagogische Eingreifen in die prästabile Harmonie von Kind und Software. Die Autoren wissen jedoch, daß dies nicht der Realität entspricht, sonst hätten sie die Eltern nicht dazu aufgefordert, den Kindern »Erlebnisangebote« zu machen. Daher müssen sie den verunsicherten Erziehern Ratschlä-

ge geben, ihnen das Gefühl vermitteln, selbst pädagogisch sinnvoll in das Geschehen eingreifen und ihre vom Abgleiten in die Simulation bedrohten Kinder wieder unter Kontrolle bekommen zu können.

Aus dieser Einsicht heraus wird zum einen die Diskussion um die Software von der strukturellen auf die inhaltliche und damit pädagogisch leicht beherrschbare Ebene verlagert, zum anderen werden empirisch feststellbare Entwicklungsstörungen bei Kindern dem familiären Umfeld zugeschrieben, also in erster Linie pädagogisch verantwortungslosen Eltern – womit der Computer gegen jegliche Kritik immunisiert wird. Die Pädagogik wird also kompensatorisch dort eingesetzt, wo die Wirklichkeit nicht der konstruierten Harmonie entspricht, hat dabei aber lediglich eine symbolische Funktion, denn als konkrete Handlungshilfen sind die banalen Erziehungstips untauglich, da sie keine Hinweise enthalten, auf die besorgte Eltern nicht auch alleine gekommen wären. Als von Fachleuten gegebene Ratschläge gewinnen diese Binsenweisheiten jedoch an Gewicht und suggerieren den Eltern, daß die für sie beängstigende Situation leicht zu meistern ist.

Der argumentative Bruch zeigt, daß der Widerspruch zwischen der technisch-ökonomischen Entwicklung und den Handlungsmöglichkeiten der Eltern nicht so simpel zu lösen ist, wie die Autoren es hier suggerieren. Da sie das Problem in der Praxis nicht zu lösen vermögen, andererseits aber von der politisch verantwortlichen Ministerin als Krisenmanager bestellt worden sind, verlagern sie es auf die symbolische Ebene, wo es mit einer Mischung aus technokratischem Optimismus und pädagogischer Einfalt rhetorisch gelöst wird. Der »Diskussionsbedarf« der Öffentlichkeit wird damit ebenso gestillt wie der »Handlungsbedarf« des Ministeriums, weswegen man Frau Merkel zu ihrem Einkauf beglückwünschen kann: Schön, daß wir darüber gesprochen haben!