

Fred Schnell, Bernd Schorb: Programmierte Welten. Jugendliche und Computerspiele. Medienpädagogisches Seminar über drei Arbeitseinheiten.

Hrsg. von Michael Kessler. Rottenburg-Stuttgart: Fachstelle für Medienarbeit Diözese Rottenburg-Stuttgart 1990, 138 S., DM 25,-

Computerspiele mittels gedrucktem Text, also ohne Computer und Software, pädagogisch einem interessierten Publikum zu vermitteln: Kann das gelingen? So schießt es einem sogleich durch den Kopf beim Anblick der vorliegenden Mappe. Doch an solche objektiven Grenzen geraten mittlerweile viele medienpädagogische Anliegen, und zwar um so unausweichlicher, je modernere Medien sie sich vornehmen. Und da die Fachstelle Medienarbeit der Diözese Rottenburg-Stuttgart mit neun weiteren Themen-Mappen für medienpädagogische Modellseminare gute Erfahrungen gemacht hat, war es nur konsequent, Mitarbeiter des Münchner Instituts Jugend Film Fernsehen mit der Ausarbeitung einer weiteren, nun zum (immer noch) jüngsten Medienhit unter Jugendlichen, zu beauftragen. Beide Autoren betonen mehrfach, daß der anschaulichste und nachhaltigste Einstieg und auch etliche vertiefende Erkenntnis-schritte an den Geräten sowie mit den Spielen selbst vollzogen werden können; allerdings scheint es nicht Auftrag dieses Konzepts gewesen zu sein, Hinweise für die Handhabung des Computers im allgemeinen, für die der jeweiligen Spiele im besonderen zu geben. Diese Aufgabe müssen also die damit befaßten PädagogInnen, sofern sie über die notwendige und erwünschte Ausstattung verfügen, selbst leisten. Immerhin wurde zu den Texten eine Videokassette erstellt, die einige Spiele, sortiert nach den gängigen Typen, porträtiert, eindrucksvoller in jedem Fall, als dies die verbalen Beschreibungen vermögen. Doch sie stand für diese Rezension nicht zur Verfügung.

Die Textmappe orientiert ihre didaktischen Zielsetzungen nicht an bestimmten Lerngruppen, sondern streut breit, versucht mithin, für verschiedene Lernarrangements der außerschulischen Bildung geeignet zu sein. Dazu bieten die Autoren auf grünen Seiten jeweils didaktisch-methodische Hinweise, auf blauen die Gliederungen und Lernziele und auf gelben sachliche Informationen, die auch als einführende Referate gelesen werden können. Schließlich werden noch Teilnehmermaterialien, also Kopiervorlagen mit Texten, Daten und Grafiken offeriert. In drei Kapiteln werden die wichtigsten Aspekte zu den Computerspielen abge-

handelt: Das erste befaßt sich mit dem Gegenstandsfeld überhaupt ('Was sind Computerspiele?') und stellt diese Varianten in den Kontext der allgemeinen Computernutzung bzw. Informatisierung der Gesellschaft. Das zweite thematisiert die Umfänge, Formen und Motive der Nutzung von Computerspielen durch Jugendliche. Das dritte erörtert und empfiehlt Felder ihrer pädagogischen Bearbeitung, beginnend mit der Problematik des Jugendschutzes (in der Öffentlichkeit wieder einmal anhand weniger Besonderlichkeiten hochgespielt), sodann widmet es sich aber vor allem originären pädagogischen Handlungsmöglichkeiten. Dabei neigen die Autoren zur vorwiegend kognitiven Auseinandersetzung, soziale und emotionale Momente des Computerspiels - schon vielfach als elektronische Märchen charakterisiert - nehmen sie kaum ins Blickfeld, so daß man auch eine Einbettung der Computerspiele in andere Medien- und Phantasiewelten vermißt.

Ohne Frage liefern die Autoren statt dessen einen kompetenten und soliden Überblick, der namentlich für bislang noch Unkundige dieses neue Feld der Medienentwicklung erschließt. Für leidlich Eingeführte sind weniger die sachlichen Informationen interessant als die didaktischen Empfehlungen und Arrangements, die es nun praktisch zu erproben gilt. Doch keiner, der sich auf diesem Gebiet betätigt, entgeht jenen Dilemmata, die der schnellebige Markt selbst setzt: nämlich sich stets fragen zu müssen, ob das Beschriebene noch up to date ist. Da die Mappe kein Erscheinungsdatum nennt, kann sich der Rezensent nur an den Literaturangaben orientieren. Und diese weisen aus, daß die Mappe vornehmlich 1988, allenfalls noch 1989 erstellt wurde, dementsprechend Marktlage und Nutzungsstand von damals widerspiegeln. Wie sie 1991 aussehen, darüber müssen sich die befaßten PädagogInnen vor Ort, bei den Jugendlichen und in den Märkten selbst informieren.

Hans-Dieter Kübler (Hamburg)