

Joachim H. Knoll, Stephan Kolfhaus, Susanne Pfeifer, Wolfgang H. Swoboda: Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher. Untersuchungen zum Spielverhalten und zur Spielpädagogik.- Opladen: Leske und Budrich 1986, 304 S., DM 29,80

Die Autoren - alle vom Institut für Pädagogik der Ruhruniversität Bochum - dokumentieren und kommentieren eine unter ihrer Regie durchgeführte bundesweite Repräsentativbefragung über den Umgang Jugendlicher mit dem Bildschirmspiel aus dem Jahre 1985.

Nach einer einführenden Betrachtung der kulturellen und anthropologischen Dimension des Videospieles, in der eine "einäugige Publizistik", die nur den Gefährdungseffekt wahrnimmt, kritisiert und mangelnde Aktualität erziehungswissenschaftlicher Spieltheorien grundsätzlich beklagt werden, wendet sich die Untersuchung der Geschichte dieser Theorien und gleichzeitig der Geschichte des Spielzeugs und der Spielmittel zu. Dabei wird deutlich, daß "Spiel" jederzeit nicht nur Betätigung mit Spielobjekten war und ist, sondern auch (Selbst)darstellung von Personen und Handlungen sowie Umsetzung motorischen Bewegungsdranges in Freizeit und Sport und Objekt von Wettkampf und Leistungsvergleich. Dies läßt sich zumindest aus den Sichtweisen entwicklungspsychologischer, psychoanalytischer und sozialwissenschaftlicher Spielforschung ableiten.

In einem weiteren Kapitel werden Arten, Inhalte, Ziele und Technikbedingungen der unterschiedlichen Bildschirmspiele vorgestellt und mit den gängigen Erklärungsmodellen der Medienwirkungsforschung verbunden. Dabei kristallisiert sich heraus, daß sich in diesem Raum zwei Thesen gegenüberstehen: zum einen die Behauptung, Bildschirmspiele (ver)führten zu Nachahmung von Gewalt, zum anderen, sie hätten, ganz im Gegenteil, eine entspannende, triebentlastende Wirkung. Diese Thesen werden als "beinahe klassisch", aber - um es vorweg zu nehmen - als überholt bezeichnet. Der Vorwurf an die bisherige Medienwirkungsforschung, sie könne kein allgemeines Bedingungsgefüge von Medienkommunikation und Wirkungsweisen aufstellen, dem wirklich zuverlässige Felduntersuchungen zugrunde lägen, läuft darauf hinaus, daß die Aggressions-, Sucht- und Kriminalitätsthesen nicht hinreichend bewiesen seien.

Das Bild des medienkranken Jugendlichen sehe von anderen, teilweise sehr teuren, Hobbies Jugendlicher ab und zeige nur, daß Erwachsene vielleicht nicht die Zeit, nicht das Interesse oder nicht das Wissen besäßen, Kindern und Jugendlichen andersartige Ideen und aktivitätsreiche Freizeitbeschäftigungen anzubieten.

Der Hauptteil des Buches widmet sich erwartungsgemäß der Dokumentation der Interviews, die unter 1058 Jugendlichen in der Altersgruppe zwischen 12 und 25 Jahren, also vom Beginn der Pubertät bis zur Ablösung vom Elternhaus, durchgeführt wurden. Die repräsentative Auswahl umfaßte auch 200 ausländische Jugendliche. Das vorrangige Forschungsinteresse richtete sich auf den Stellenwert des Bildschirmspiels im Freizeitverhalten, die Spielpräferenzen, -motivationen, die Spielumgebung, das Zeitbudget, das Leseverhalten, den Fernsehkonsum und die Nutzung von Videogeräten und Computern. Angaben zur sozialen Situation, zum Einkommen, zum Taschengeld, zur häuslichen Wohnsituation, zu Schulproblemen und Arbeitsplatzfragen wurden sinnvoll in die umfangreiche Befragung eingeflochten. Das macht die Erläuterung der Auswertungsschritte deutlich.

Die Befunde werden im einzelnen auf über 100 Seiten mit Tabellen belegt und kommentiert. Die daraus abzuleitenden Erkenntnisse verdichten sich zu - fast möchte man sagen: revolutionären - Thesen, mit aller Vorsicht ausgedrückt aber zu Aussagen, die aufhorchen lassen und nachdenklich stimmen sollten, weil sie mit weit verbreiteten Vorurteilen aufräumen:

1. Das 'Zerrbild' vom einsamen, isolierten Jugendlichen am Bildschirm, der von aggressionsfördernden Spielen in den Bann gezogen wird, ist radikal aufzugeben, ebenso der Versuch, bildschirmspielende Jugendliche zu kriminalisieren.
2. Bildschirmspiel ist - gemessen an traditionellen Spiel- und Freizeitaktivitäten - nur von geringer Bedeutung und zwar sowohl was die Häufigkeit des Konsums, als auch die finanziellen Aufwendungen dafür anbelangt.
3. Die Beschäftigung mit Videospiele ist nicht schichtenspezifisch.
4. Bildschirmspiele sind eventuell Suche nach Abenteuer, Spannung und Action, aber keinesfalls Zug zu gesteigerter Aggressivität oder gar Tendenz zu abweichendem Verhalten.

Es stellt sich heraus, daß vor allem der sportliche Charakter der Spiele seinen Reiz ausübt und als Herausforderung an kognitive und motorische Fähigkeiten verstanden wird.

Die Frage nach dem sich aus dieser Befragung ergebenden pädagogischen Problem wird mit der Forderung nach einer neuen spielpädagogischen Konzeption, die sich mit dem Aufdecken und Bewußtmachen der dem Spiel an elektronischen Geräten zugrundeliegenden Bedürfnisse beschäftigt, beantwortet. Gleichzeitig sollen auch die interessegeleiteten Strukturen im Bereich des Spielzeug- und Freizeitmarktes durchsichtig werden. Daneben steht die Anleitung zu eigenständiger Spielproduktion. Insgesamt Forderungen, die der Grundkonzeption aller Erziehung folgen, junge Menschen zu verantwortungsvollem und selbständigem Umgang mit ihrem Leben zu bringen.

Im Anhang findet sich das Instrumentarium der Befragung und ein komplexes Literaturverzeichnis.

Barbara Lube