

Jürgen Fritz (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel.- Frankfurt, New York: Campus 1988, 327 S., DM 34,-

Dieser Sammelband umfaßt achtzehn höchst kontroverse Beiträge zum Thema Videospiel. Dem Thema wird sich nicht nur von verschiedenen Seiten genähert, sondern die Autoren kommen auch zu sehr widersprüchlichen Ergebnissen, was die Gefährdung durch dieses elektronische Spielzeug betrifft. Wie haben sich die Videospiele entwickelt? Wie unterscheiden sie sich von anderem Spielzeug? Ist die Mehrheit der Jugendlichen bereits abhängig von ihnen? Bereiten die meisten kriegesischen und zerstörerischen Spiele auf einen nächsten Krieg vor? Werden schon im Kindesalter die Bomber-Piloten von morgen trainiert (wie dies übrigens der amerikanische Präsident Reagen behauptet hat)? Oder ist es lediglich harmloser Aggressionsabbau? Wie wirken die elektronischen Spiele auf Kinder? Welche Möglichkeiten der Einschränkung gibt es? Ist eine solche Regulierung wünschenswert?

'Programmiert zum Kriegspielen' geht diesen Fragen unter friedenspädagogischen Gesichtspunkten nach und soll Perspektiven insbesondere für eine politische Bildungsarbeit leisten. "Dabei bleibt es nicht aus, daß aufgrund der vielschichtigen Fragestellungen, unterschiedlichen Sichtweisen und Forschungsinteressen keine eindeutigen Antworten möglich sind. Der Leser wird vielmehr mit Antworten konfrontiert, in denen sich unterscheidbare Forschungsparadigmen und Wirklichkeitsauffassungen der jeweiligen Autoren spiegeln." (S. 12)

Hier ist nicht der Platz, auf einzelne Argumentationsstränge der Artikel detailliert einzugehen. Weitgehend einig sind sich die Autoren über die geschichtliche Entwicklung der Videospiele und dem Vergleich zu herkömmlichem Spielzeug. Problematisch wird die Einschätzung der heutigen Situation. Auf der einen Seite warnen Autoren vor den Konsequenzen und den Inhalten dieser aktuellen Freizeitaktivität. Auf der anderen Seite werden die daraus resultierenden Forderungen als "bewahrpädagogisch-jugendschützerische Freizeitkontrolle" (S. 61) diffamiert und mit empirischen Erhebungen wird versucht, den Beweis zu erbringen, daß der Einfluß von Videospiele sich auf eine kleine, radikale Minderheit beschränke und sich das Freizeitverhalten der Mehrheit überhaupt kaum geändert habe. Als Kompromiß aus diesen konträren Positionen, die in diesem Band immer wieder gegeneinander prallen, lassen sich die "pädagogischen und bildungspolitischen Implikationen" (S. 259ff) im Schlußkapitel lesen. Egal, wie Videospiele letztendlich wirken: sie sollten entmystifiziert, der bewußte Umgang mit ihnen gelehrt werden.

Seinem pädagogischen Ansatz folgt dieser Sammelband nicht nur in puncto seines eigentlichen Themas, sondern ebenso bei dem Umgang mit dem Leser. Geliefert werden keinesfalls fertige Antworten, sondern die gegensätzlichen Standpunkte werden bewußt gegenübergestellt. Der eine Beitrag spricht einem aus dem Herzen, beim nächsten ärgert man sich oder kocht vor Wut. Dabei beginnt man in der Tat, wissenschaftliche Methoden zu hinterfragen. Reicht es zum Beispiel wirklich, Jugendliche nach ihrem Umgang mit Videospielen zu befragen, um damit die Befürchtungen hinsichtlich des Videobooms stark zu relativieren und eine Gefährdung abzusprechen, wie dies Swoboda und Kolfhaus tun? Wie objektiv können solche Untersuchungen sein, wenn sie von der Automaten-Industrie finanziert werden? Selbst wenn ein ausgefeilter Fragebogen Antworten auf Mediennutzung und Freizeitpräferenz geben kann, ist damit nichts über mögliche Wirkungen ausgesagt. Kleinster gemeinsamer Nenner des Buches ist sicher die Konsequenz, das Thema Videospiel als Aufgabe der Pädagogik zu erkennen.

Kay Hoffmann