

Medienkompetenz: Fängt alles in der Familie an?

von Prof. Dr. phil. habil. Winfred Kaminski

anlässlich der Kölner Tagung

>> Kids and Games Forum 2007<< am 11.10.2007

1	Elterliches Medienwissen.....	3
2	Herausforderung durch digitale Medien.....	4
3	Was tun und wie?	6
4	Das Interesse der Eltern	8
5	Was ermöglichen virtuelle Spiele?	11

Die Überschrift „Medienkompetenz: Fängt alles in der Familie an?“ benennt mindestens zwei Aufgabenfelder und setzt sie zueinander in Beziehung: Die Medien und die Familie. Wie aber haben wir uns diese Verknüpfung vorzustellen?

Auf einer etwas abstrakteren Ebene zählen wir beide zu den Sozialisationsagenturen, die eine als primäre, die andere auf jeden Fall als Ergänzung zu Schule und Beruf.

1 Elterliches Medienwissen

Wir sehen aber zugleich, daß in der Gegenwart die Funktionstüchtigkeit des klassischen Familienmodells, Eltern und zwei Kinder, nicht mehr gewahrt scheint. Die Prozesse der Modernisierung gingen an der Kleinfamilie nicht spurlos vorüber, sie erfährt seit Jahren einen erheblichen Funktionsverlust und mußte ehemals charakteristische Aufgaben an andere Instanzen abgeben.

Das durch die Familie überlieferte Wissen und Können reicht schon längst nicht mehr hin, um im Alltag bestehen zu können: Kindergarten und Schule haben zahlreiche der traditionellen Erziehungsaufgaben des Elternhauses übernommen. Aber auch die dominante Vorbildfunktion, die einmal Eltern, Großeltern und nahe Verwandte innehatten, hat sie an die Konkurrenz verloren, und dann kommen noch die Medien ins Spiel. Dadurch aber wird nichts einfacher, sondern vieles komplizierter.

Die Elterngeneration hat zwar mit Blick auf die audiovisuellen Medien (TV, Film, Radio) den Anspruch, sich auszukennen und das nötige knowhow an ihre Kinder weitergeben zu können. Jedoch auf dem Hintergrund der jüngsten Entwicklungen scheint ihre Vorrangstellung mehr als fraglich.

Die mittlerweile traditionellen elektronischen Medien haben gemeinsam, daß sie zum „normalen“ Familienhaushalt dazugehören. Was sich darin zeigt, daß wir eine beinahe 100% Deckung mit TV-Geräten in den Familien haben. Der Hinweis auf eine früher einmal geführte erregte Fernsehdebatte: Schadet es, nützt es, belehrt es oder verdirbt es, wirkt von heute aus merkwürdig obsolet und unwirklich. Die heutigen Eltern und älteren Erwachsenen sehen sich bezogen auf ihre Medien als kompetent an und das bedeutet: Sie können auswählen, haben Vorlieben, kennen Sender und Sendeplätze. Mit einem Wort sie wissen, was sie erwartet.

Ich möchte sogar soweit gehen zu sagen, daß sie auch über einzelne Mediengattungen und – gattungen wohlinformiert sind und deren Vor- und Nachteile abwägen und bewerten können. Auch wenn diese Medien passiv rezipiert werden, so wählen die Nutzer doch bewußt aus und entscheiden sich für oder gegen etwas. Es ist eben nicht so, daß die Medien etwas mit ihrem Publikum machen, es macht vielmehr für sich etwas aus den Medien.

2 Herausforderung durch digitale Medien

Ihre Fähigkeiten und ihr Wissen haben die Erwachsenen auch an ihre Kinder weitergegeben. Nun ereignete sich in den gerade zurückliegenden Jahren die digitale Revolution. Diese stellt die Medienkompetenz vor völlig neue Herausforderungen. Denn was bis dahin gültiges Medienwissen und –können war, wurde radikal entwertet. Wer mit der Haltung eines Fernsehnutzers an die Möglichkeiten der virtuellen Welt herangeht, verfehlt deren Dimension.

Das Eindringen des PC seit den 80er Jahren und des Internet seit 1993 in die Familien hat eine neuartige Kluft geschaffen, den digital divide. Diese Kluft existiert nicht allein zwischen Besitzenden und Nichtbesitzenden, digital natives und -non natives, sondern auch zwischen Älteren und Jungen, zwischen Eltern

und Kindern. Denn schon Jüngste surfen heutzutage versiert in den Weiten des worldwideweb. Ihr aktiver Zugriff auf die Möglichkeiten der digitalen Medien unterscheidet sich gravierend von dem des Fernsehzuschauers, der sitzt und schaut, sie sitzen und (inter-)agieren. Was die Jüngeren an Können den Älteren im Feld der digitalen Medien voraushaben, beeindruckt. Sie sind plötzlich die Spezialisten und geben den Ton an. Sie sind medienkompetent und offenbaren Zugangs- und Verfügungswissen.

Besonders offensichtlich wird der Graben, der Ältere und Jüngere trennt, wenn man sich die digitalen Spielwelten – gestartet 1977 mit dem Atari 2600 - anschaut. Nimmt man die Bildschirmspiele, so haben wir es mit einem Angebot zu tun, daß es seit ca. 30 Jahren gibt. Es wird gerade „erwachsen“. Die modernen ganz jungen Eltern unserer Gegenwart sind die erste Generation, die bereits mit digitalen Spielen groß geworden ist und mit Blick auf ihre Kinder bringen sie in dieser Hinsicht spezifisches Medienwissen mit. Denn digitale Spiele waren Teil ihrer Mediensozialisation und ihres Alltags.

Die gleichwohl heute immer noch vorherrschende Diskussion nährt sich aber aus einer Einstellung, die die Bildschirmspiele als unwillkommene Eindringlinge einschätzt und vielfach ablehnt. Denn sie fordern eingefahrene Mediengewohnheiten heraus. Einfach gesagt: „Wenn ich nichts tue, geschieht nichts“. Der deutschen Familie liebstes Werkzeug: Die Fernbedienung bringt nichts, weil sich ein Bildschirmspiel nicht von allein spielt. Das unterscheidet es grundsätzlich von Film, TV und Video: Videokassette eingelegt und der Film läuft ganz ohne weiteres Zutun. Nicht so beim digitalen Spiel!

Diese Seite der überlieferten Mediengewohnheiten, wie sie lange in den Familien bestimmend war, steht aber nicht allein. Heutige Familien mit Kindern sind zudem mit der Tatsache konfrontiert, daß neue Medien nicht nur neue Handlungsformen erzwingen, sondern auch ihre inhaltlichen Eigenschaften

erheischen einen völlig anderen Zugang. Bisher konnte ich mich etwa auf die Fernsehzeitung verlassen und dort alles über Produktion, Stars und Sternchen erfahren. Dies alles läuft nun bezogen auf digitale Medien ganz woanders ab und tritt auch ganz anders auf. Dadurch wird das bisherige Herrschaftswissen irrelevant. Söhne und Töchter verfügen plötzlich über die Expertise und die Eltern entwickeln sich zurück, sie werden zu eher unwilligen Lehrlingen. Titel, angesagte Themen, die wichtigen Hersteller, die Namen der Spieleentwickler, das alles tritt den meisten Erwachsenen als „böhmische Dörfer“ entgegen, fremd und unzugänglich; vor allem aber inkompatibel mit ihren Mediengewohnheiten.

Gleichwohl zeichnen sich weitere Veränderungen ab, dahingehend, daß sich auch das Mediennutzungsverhalten der Älteren wandelt und Annäherungen stattfinden. Der „ARD/ZDF-Online Studie 2007“¹ können wir entnehmen, dass der prozentuale Anteil der Internetnutzer bei der älteren Generation sich quantitativ nur mehr geringfügig von dem der Jüngeren unterscheidet. Eine Differenz ergibt sich aus den Interessenrichtungen, die Jüngeren suchen Unterhaltung im Netz, die Älteren vor allem Information.

3 Was tun und wie?

Die wohl häufigste Frage in Verbindung mit Medienkompetenz lautet: Was denn zu tun wäre? Die einen kommen mit dem Verbotsschild, sie wollen „Schlimmeres“ verhindern. Aber ist das eine erfolgversprechende Strategie? Mir scheint es sinnvoller² zu fragen, wie wir Geschmack und Präferenzen der Kinder entwickeln können, so daß sie sich nicht einseitig festlegen. Dies muß natürlich

¹ Gleichwohl zeichnen sich weitere Veränderungen ab, dahingehend, daß sich auch das Mediennutzungsverhalten der Älteren wandelt und Annäherungen stattfinden. Der „ARD/ZDF-Online Studie 2007“¹ können wir entnehmen, dass der prozentuale Anteil der Internetnutzer bei der älteren Generation sich quantitativ nur mehr geringfügig von dem der Jüngeren unterscheidet. Eine Differenz ergibt sich aus den Interessenrichtungen, die Jüngeren suchen Unterhaltung im Netz, die Älteren vor allem Information vgl. B. von Eimeren und B. Frees in: Media Perspektiven Nr. 8.2007 S.362-378

² vgl. dazu auch von Salisch et al. „Computerspiele mit und ohne Gewalt“ Stuttgart 2007 S.179

– und so kommt die Familie wieder ins Spiel – einhergehen mit der Stärkung der Persönlichkeit der Heranwachsenden. Dann werden sie bei den Bildschirmspielen ebenso sicher wählen können, wie es längst bei TV und Büchern üblich ist. Bekanntlich sind 8-12jährige in ihren Vorlieben für bestimmte Bildschirmspiele noch nicht festgelegt. Ihre Orientierung auf einzelne Genres ist nur moderat stabil.

Das Ende der Kindheit bietet Chancen zu experimentieren und dies gilt auch für den Umgang mit Bildschirmspielen. Zu diesem Zeitpunkt haben die Kinder noch keine klare Erwartung darüber, welche Gratifikationen das PC-Spielen ihnen gewähren kann und welche sie sich erhoffen. Dieses Medium muß sich nämlich auch in Konkurrenz mit anderen Freizeitangeboten bewähren. Erst nachdem das Gratifikationspotential offensichtlich geworden ist, kommt es zur Spezialisierung auf bestimmte Spiele.³ Denn um erfolgreich an Rechner oder Konsole zu spielen, brauche ich Übung.

Wir sollten also – auch aus medienpädagogischen Gründen – die Selektionseffekte (anstelle der vermuteten Wirkungen) in den Vordergrund rücken. In der frühen Phase der Computerspielkarriere finden die Weichenstellungen für Genres und für die Spielmotive statt. Weil nun aber Jugendliche, also über 12jährige, sich nicht mehr gern von Erwachsenen hineinreden lassen wollen in ihre Vorlieben – und auch längst die Gleichaltrigen sowie die angesagten Medien neben und gegen die Familie antreten – müssen wir – so von Salisch et al. - wegen der notwendigen Ablösungsvorgänge früh mit den medienpädagogischen Eingriffen beginnen. Aus entwicklungspsychologischer Sicht können wir uns einiges davon erwarten, Interventionen in der Übergangsperiode vom Kind zum Jugendlichen anzusetzen. Aber in dieser Phase muß zudem der Wechsel vollzogen werden vom *zu erziehenden* Kind zum allenfalls noch *zu begleitenden* Jugendlichen.

³ von Salisch et al, 2007 S.180

Allein durch Schützen und Bewahren kann sich Medienkompetenz nicht herausbilden, vielmehr muß die Wahrnehmung geschult und aufgeklärt werden und 3. zu eigenständigem Medienverhalten hingeführt werden. Eine „Zeigefingerpädagogik“ steht einer solchen Orientierung, die auf Selbstartikulation und Partizipation aus ist, entgegen; sie läßt die Kinder hilflos in der Medienwelt und verstellt ihnen Perspektiven.

4 Das Interesse der Eltern

Vor gut einem Jahr haben Kollegen von mir eine Umfrage gestartet⁴, durch die untersucht werden sollte, welche Haltungen die Erziehungsverantwortlichen zu Bildschirmspielen einnehmen und welche Wünsche und Bedürfnisse sie in bezug auf Medienwissen haben.

Bei den professionellen Pädagogen richtete sich die Nachfrage auf unterstellte und vermutete negative oder positive Wirkungen, den Jugendmedienschutz und darauf, warum das Interesse an Bildschirmspielen so groß sei. Neugierig waren sie auch auf das Thema Suchtverhalten und am Einfluß langen Spielens auf die schulische Leistungsfähigkeit sowie den befürchteten Bewegungsmangel.

Aber es deutete sich auch an, daß diejenigen aufmerksam waren, die schon über eine gewisse Bildschirmspielerfahrung und –kenntnisse verfügten. Diejenige Gruppe nun, die nicht mit Bildschirmspielen in Kontakt gekommen war oder kommen wollte, suchte hingegen eher ihre Vorbehalte bestätigt zu erhalten.

Der andere Teil der Umfrage erfaßte Eltern. Und hier tat sich eine ähnliche Kluft auf: Diejenigen, die über keine Bildschirmspielerfahrung verfügten, zeigten sich auch insgesamt desinteressierter. Ihre Berührungängste waren größer als der Wunsch nach angemessenem pädagogischen Handeln. In diesen Fällen offenbarte sich , wie so oft, daß sie sich zwar selbst als nicht genügend

⁴ vgl.dazu Kaminski/Witting (Hrsg) „Digitale Spielräume“ Kopaed: München 2007 S.122ff

informiert bezeichneten, aber dennoch glaubten, eine deutliche ablehnende Position zu den Bildschirmspielen einnehmen zu müssen.

Alles in allem wurde nachvollziehbar: Familien sind längst keine bildschirmspielfreien Zonen mehr!

Einige Zahlen und Daten **Basierend auf der *KIM-Studie 2006* des MpFS**

Zugang zum Computer

6-13jährige	Computer zu Hause zur Verfügung	89%	Kinder mit eigenem Computer (Standard)	17%
	Internetzugang in den Haushalten mit Kindern	81%	Spezielle Kinder-Computer	15%

Erfahrungen mit dem Computer

6-13jährige	Eigene Erfahrung mit dem Computer	81%	Jungen	85%
			Mädchen	76%

Anteil der Computernutzer bei den 6-13 jährigen

6-7jährige	Computernutzer	57%
Kinder insgesamt	Computernutzer	90%

Computernutzung im Tageslauf und unter der Woche

6-13jährige	Tägliche Nutzung	30%	Jungen	1/3 Intensivnutzer
	Ein- bis mehr mals die Woche	54%	Mädchen	¼ Intensivnutzer

Bildschirmspielen im Tageslauf und unter der Woche

6-13jährige	Mindestens einmal die Woche allein	63%		Mädchen nutzen den PC häufiger als Lern- und Kommunikationsinstrument
	Gemeinsam mit anderen	52%		Jungen spielen hingegen intensiver Bildschirmspiele
Spielzeiten	Ein knappes Drittel spielt weniger als eine halbe Stunde täglich	Die Hälfte der Spieler schätzt ihre Spielzeit auf 30-60 Minuten	Jeder sechste Spieler verbringt mehr als eine Stunde mit PC-Spielen	Aber: 27% der Jungen und Mädchen spielen überhaupt nicht

Favoriten und beliebte Spiele-Gattungen/Genres

Favoriten	1. „Die Sims“ 2. „Fifa“ 3. „Harry Potter“	
Beliebtestes Gattungen/Genres	Simulationsspiele (39%)	
	Strategiespiele (31%)	„Die Siedler“
	Gesellschafts- oder Fun-Spiele (29%)	Häufig nach erfolgreichen TV-Sendungen
	Actionsspiele (23%)	Unter anderem „Counterstrike“ (2%) oder „Battlefield“ (2%)
	Sportspiele (20%)	Vor allem Fußball
	Adventure-Spiele (18%)	„Tomb Raider“
	Lernspiele (14%)	„Löwenzahn“
	Jump&Run-Spiele (4%)	„Super Mario“, „Sponge Bob“

Und das Spielen am Bildschirm zählt zugleich zu dem Freizeitvergnügen der Kinder, das am stärksten und strengsten reglementiert wird. Die Eltern greifen besonders vermittels strikter zeitlicher Beschränkung in das Spielvergnügen ein. Wobei zu bemerken ist, daß die befragten Eltern dem virtuellen Spielen kaum einmal einen eigenen Erlebniswert zuschreiben. Alle anderen Spielformen werden als pädagogisch wertvoller erachtet. Und natürlich fürchtet eine große Gruppe die virtuellen Spiele als Konkurrenz zum schulischen Lernen.

Näheres Nachfragen offenbarte, daß die diese Eltern ebenfalls ihre Annahmen über virtuelle Spiele gar nicht so häufig auf eigene Anschauung oder Beobachtung des eigenen Kindes aufbauten, als vielmehr auf die skandalisierenden Berichterstattungen in den Traditionsmedien. – Damit aber deutet sich einmal mehr an, daß Medienpädagogik in der Familie ansetzen muß.

5 Was ermöglichen virtuelle Spiele?

Virtuelle Spiele ersetzen nicht traditionelles Spielzeug, weder die Bausteine , noch die Holzisenbahn. Sie leisten etwa Eigenes und erweitern unsere Spielmöglichkeiten und eröffnen Chancen.

Ich möchte in meinen jetzt folgenden Hinweisen beispielhaft einem Aspekt besonders nachgehen, nämlich dem problemlösenden Denken in vernetzten Computerspielen.⁵

Welche Interaktion, Denkstrategien und Problemlöse-verfahren setzen die Spieler und Spielerinnen ein? Die Irritationen durch den Gegenpart, auf die die Spieler reagieren müssen und welche sie zu Umorientierungen führen, sind auf verschiedenen Ebenen angesiedelt und reichen von solchen, die aus mangelnder

⁵ vgl hierzu auch die Dissertation von Nadia Kraam: Interaktives, problemlösendes Denken im vernetzten Computerspiel [Elektronische Ressource] Wuppertal, Univ., Diss., 2003 ([urn:nbn:de:hbz:468-20030181](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:468-20030181)) Archivserver der Deutschen Nationalbibliothek (Gutachter: Heinz Sünker und Winfred Kaminski)

Spielregelkenntnis rühren, bis zu solchen, die daher kommen, daß der Gegenspieler eine unvermutete Spielentscheidung getroffen hat, die so nicht vorherzusehen war und auf die anders als bisher von seinem Gegenüber reagiert werden muß.

Da die Bewältigung der im Laufe des Spiels auftretenden Probleme den Reiz der Computerspiele ausmacht und somit problemlösendes Denken vom Spieler gefordert ist, handelt es sich hier um einen bedeutenden Aspekt des Mediums. Die fortschreitende Entwicklung der Computertechnologie ermöglicht es den Entwicklern der Bildschirmspiele immer anspruchsvollere Strategiespiele im Mehrspielermodus zu entwickeln, die so eine neue Form der Interaktivität zulassen.

Auf der Grundlage dieses Sachverhaltes möchte ich als analytische Herausforderung formulieren, daß eine entscheidende Komponente im Computerspiel der Gegenspieler ist. Ein Spieler kann seine Aufmerksamkeit nicht allein auf seinen Problemlösungsprozeß lenken, sondern muß sich auch mit einem agierenden Gegenüber auseinandersetzen. Dessen Aktionen und potentielle Handlungen muß er in seine Planungen einbeziehen und darauf schnell und angemessen reagieren. Dieser Problemtypus, mit dem der Spieler konfrontiert wird, könnte als interaktiv angelegtes Interpolationsproblem bezeichnet werden. Es ist dadurch charakterisiert, daß Ausgangspunkt, Zielpunkt und die Mittel bekannt sind, unbekannt ist, wann und wie die Mittel unter Berücksichtigung der Handlungen des Gegners eingesetzt werden können.

Flexibilität beim Problemlösen hängt nun hauptsächlich davon ab, ob der Mensch verschiedene Repräsentationen des Gegenstandsbereichs zur Verfügung hat und diese aufeinander abgestimmt einsetzen kann. Es gilt dabei zu berücksichtigen, daß diese Fähigkeit zum Perspektivenwechsel Kompetenzen voraussetzt. Gerade im Netzwerkmodus, in dem eine Interaktion mit dem

Gegenspieler unerlässlich ist, spielen kognitiv-emotionale Fähigkeiten in bezug auf Erfolg eine tragende Rolle.

Die Interaktion der Spielpaare zeigt immer wieder, daß angemessen flexibles Spielvorgehen, welches das realistische Antizipieren gegnerischer Handlungsabsichten sowie dessen Berücksichtigung beim Aufbau eigener Verhaltensmuster umfaßt, in erster Linie für den Erfolg im Spiel verantwortlich sind. Angemessen flexibles Spielverhalten zeichnet sich darüber hinaus durch die Fähigkeit aus, vorhandene Wissensstrukturen als Reaktion auf ein Problem sowohl bereichsspezifisch, als auch gebietübergreifend so umzustrukturieren, daß sie zum Erfolg führen. Dazu sind Lösungstechniken notwendig, die eine Modifizierung bzw. Generierung von Schemata zulassen sowie Kompetenzen, Wissen hochgradig zu abstrahieren, d.h. über Oberflächeneigenschaften des Sachverhaltes hinauszugehen und den Fokus auf tiefere strukturelle Ähnlichkeiten zu setzen. Dadurch erst wird das Denken effektiv und von der konkreten Situation lösbar.

Wir können so herausarbeiten, daß Computerspiele entgegen dem gängigen Vorurteil hochkomplexe Anforderungen an die Spieler stellen und daß diese noch durch die Möglichkeiten der Vernetzung gesteigert werden. Spielspezifische Handlungsmuster und individuelle Lösungsstrategien sind nicht allein spielimmanent bedeutungsvoll, sondern können auf Grund ihrer Abstraktheit ins Alltagsleben hineinwirken. Untersuchungen legen nahe, daß sich erfolgreiche Computerspieler durch kognitive Leistungen wie Abstraktionsfähigkeit, Verfügbarkeit eines breiten Spektrums an Problemlösestrategien, metakognitive Fähigkeiten, strukturierte Organisation von Wissen und kognitive Flexibilität auszeichnen. Erfolgreiche Spieler sind in der Lage, ihre Schemata überwiegend automatisch zu aktivieren, was zu einer enormen geistigen Entlastung führt und die Verarbeitungskapazität für die Bewältigung neuer Spielaufgaben erhöht. Die spezifischen intellektuellen

Leistungen der Computerspieler zielen auf Steuerungsvollzüge, Zielorientierung und Koordination.

Vorsichtig können wir sagen, daß im Hinblick auf die Fragestellung, welche Kompetenzen Computerspieler im Verlauf ihres Spielens erwerben und inwiefern das Gelernte übertragbar auf andere Bereiche ist, eine „Nützlichkeit fürs Leben“ durchaus erkennbar wird. Zwar beschränkt sich das Gelernte in gewisser Hinsicht zuerst einmal auf die Spielwelt. Dennoch kann ein „heimlicher Lehrplan“ anerkannt werden, der die kognitiven Prozesse, wie z.B. die Generierung, Veränderung und Anwendung von geistigen Schemata sowie interaktives Denken, umfaßt.

Der gesteigerte und immer noch steigende Wissenszuwachs führt zu Unübersichtlichkeit und Informationsüberlastung. Mit der Beschleunigung des Wissenszuwachses verkürzt sich auch die Zeit, in der Wissen veraltet. Einmal angeeignetes Wissen wird schnell inaktuell. Aufgrund der Informationsfülle wird es zunehmend schwieriger, Relevantes von Unwichtigem zu trennen. Ständig ist das menschliche Gehirn gefordert, sich an die neuen Bedingungen der Medialisierung anzupassen. Die dabei notwendige Datenauswahl hängt aber von der kognitiven Kompetenz des Einzelnen ab. Um die Fülle der Informationen mit bereits vorhandenen und gespeicherten Daten in Beziehung zu setzen und verarbeiten zu können, ist es von Vorteil, in Konstellationen zu denken sowie über ein Denk-Instrumentarium für Abstraktes zu verfügen. Möglicherweise können Strategiespiele diese neuartigen Denkleistungen fördern und fordern. Dann aber müssen wir das gängige abwertende Vorurteil gegenüber Computerspielen und –spielern ein Stück weit in die Schranken verweisen und auf die eigentümlichen Qualitäten dieses Mediums und wichtigen Teils heutiger Massenkultur hinweisen und hervorheben.

Vor ein paar Tagen las ich ein Interview mit einem Topmanager des Lego-Konzerns⁶. Er wurde gefragt, ob nicht die Computerspiele seinem Geschäft zu schaffen machten. Die Antwort Dirk Engehausen lautete nicht etwa, daß er die anderen Hersteller von Spielen und Spielzeug als die besonderen Herausforderer betrachtet, sondern er lenkte den Blick auf das gesamte kindliche Freizeitverhalten. Seine entscheidende Aussage war: „Die größte Konkurrenz, die wir erleben, rührt alledrings daher, daß die Zeit der Kinder immer mehr verplant wird. Nach der Schule gehen sie ins Ballett, haben Klavierunterricht, Sport und anderes. Am Ende bleibt immer weniger Zeit, in der Kinder frei spielen können.“ Somit, wäre zu folgern, sind die konkurrierenden Medien nur ein Teil des Problems. Wir müßten als Privatpersonen wie als politisch Handelnde weit mehr ansprechen, wenn wir denn Kinder erziehen wollen, die selbstbewußt ihre Zukunft meistern.

Die verplante Lebenszeit der Kinder und ihre sozialräumliche Isolation, man spricht ja auch von Verinselung ihrer Lebenswelt, verursachen weit mehr Folgeprobleme als die Medien. Der Medienkonsum, seine Art und Weise sowie sein Umfang sind schon reaktiv – sind Symptom, aber nicht Ursache – auf veränderte Lebensbedingungen. Wenn ich nicht selbst in reale Welt aufbrechen kann, dann doch zumindest mit *Super Mario* oder *Lara Croft* in spielerisch phantastische Welten.

Wenn – wie eben angedeutet - zum Spielen das Probehandeln dazugehört, dann bieten sich gerade Computer dazu an, denn sie sind die Simulationsmaschinen schlechthin. Am PC oder an der Konsole zu spielen, schränkt die Phantasie nicht ein, sondern eröffnet virtuelle Räume.

⁶ „Unsere Stärke liegt im Stein“ in Mobil Nr. 10 2007 S.80ff