

PC-Spiele

Ich möchte hier weniger auf die bekannten „Jump and Run Spiele“, „Kriegs- und Actionspiele“, „Rollenspiele mit Überlebenscharakter“, „Horror- oder Gewaltspiele“ eingehen, die ohne Zweifel schädlich sind für den Anwender, ob Kind, Jugendlicher oder Erwachsener. In diesen Spielen geht es in der Regel um Projektion, Macht, Tod und Gewaltausübung, Reaktionsfähigkeit und Geschicklichkeit der Auge-Hand-Koordination um zum virtuellen Krieg ausgerüstet zu sein. Wie bei jeglichen Kampf- und Gewaltspielen finden Desensibilisierungsprozesse statt, die das Empfinden für die Wirklichkeit trüben, Hemmschwellen für Gewalt abbauen und Macht- und Größenphantasien füttern. Diese Computerspiele haben besonders subtile Wirkung, da sie in der Regel so aufgebaut sind, dass ein Weiterkommen nur möglich ist, wenn wirklich alle Gefahren überwunden werden, getötet und abgeschossen sind, um dann den nächsten Level zu erreichen. Hier wird die natürliche Spielmotivation, weiterkommen zu wollen, dadurch pervertiert, dass permanente Wiederholungen von abschreckenden Szenen bei Fehlern aufgezwungen werden und keine Chance besteht, auf anderem Wege zum Erfolg zu kommen. Die Wiederholungen wirken den Suchtcharakter des Spieles und machen gefühllos und isoliert. Häufig erzählen mir Kinder, die zu Hause Gewaltspiele am PC spielen „das ist doch nur ein Spiel“. Ich beschreibe ihnen dann, dass Gewalt Gewalt bleibt, auch wenn sie nur in der Vorstellung oder im Spiel stattfindet. Am Computer seien sie jedoch selbst die Agierenden und Entscheidenden, sie würden schießen und die Maustaste bedienen, sie würden dabei den Machtrausch erleben auch mal am längeren Hebel zu sitzen und die Folgen auch noch zu sehen und zu hören. Der Schritt, diese Empfindungen auch im Alltag auszuprobieren, sei dann meist kein großer mehr, da ja alles schon im Kopf, im Ohr und übers Auge stattgefunden hat. Wenn ich dann nachfrage, welchen Grund es dann gebe, die Spiele zu spielen, wenn doch gar keine Absicht bestünde gewalttätig zu handeln, hat schon so manches Kind/Jugendlichen zum Nachdenken angeregt oder in Verlegenheit gebracht; vor allem, wenn ich darauf hinweise, dass wir mit unserer Beteiligung an diesen Spielen auch so tun als ob Gewalt etwas Normales sei und eigentlich nicht das Problem für uns. Und wenn ich mir aus dieser Perspektive bestimmte Situationen in Familien anschau, gilt Gewaltanwendung dort als etwas Normales oder Harmloses, weshalb die Kids in diesen Spielen lernen wollen, mit den Erwachsenen mithalten zu können.

Es gibt jedoch auch Computerspiele, die Kommunikation, Denken, Auge-Hand-Koordination, visuelle und akustische Wahrnehmung, Problemlösungsstrategien, Reaktionsfähigkeit, Geschicklichkeit auf angemessene Weise fördern. Es hat schon etwas Mehrdimensionales, selbst daran beteiligt zu sein, als Detektiv oder Detektivin einem Rätsel auf die Spur zu kommen. Sofern das Spiel nicht von Reizüberflutung, durch Geräusche, Farben und Actionelemente gestört wird. Die Möglichkeit zu haben, sich in Ruhe und in Absprache mit dem Spielpartn(er/in), Strategien zu überlegen, Informationen zu überprüfen und Zusammenhänge zu erschließen und am Schluß die vorgegebene Lösung zu finden, ist ein freudiges Ereignis und fördert das Vertrauen in die eigenen Denk- und Handlungsfähigkeiten. Gerade weil es eine Lösung gibt, was ja im Alltag nicht immer so zu erwarten ist, ist die Motivation besonders hoch, diese auch finden zu wollen und dabei zuende Denken zu lernen. Dann gibt es auch die Lernspiele, in denen wie nebenbei Schreiben, Lesen oder Rechnen gelernt werden kann und parallel ein Abenteuer oder eine Detektivgeschichte gelöst werden soll. Es gibt Lernspiele in denen Kinder ihre Rechtschreibprobleme oder Rechenprobleme plötzlich völlig vergessen, weil ihnen die Lösung des Beiprogrammes viel wesentlicher und wichtiger ist und sie weiterkommen wollen. Was da passiert, ist, dass Denkblockaden, Unlustgefühle oder Sorgenkonstrukte plötzlich verschwinden, weil die Herausforderung und Motivation am Spiel mehrdimensional erfahrbar ist und damit das Interesse an der eigenen Lernfähigkeit geweckt wird.

Ich habe z.B. mit einem ausgesprochen rechtschreibschwachen Mädchen (9 Jahre) über mehrere Therapiestunden das Lese-Rechtschreib-Programm „Meisterdetektive jagen Lork“ (Cornelsen Verlag) gespielt und da gab es wirklich viel zu Lesen und zu Schreiben (teilweise haben wir uns beim Berichte zeilenweise abgewechselt), und dennoch waren wir beide so vom Spielgeschehen angetan, dass die Zeit wie im Flug verging und die Vorfreude auf die nächste Stunde bereits riesig war. Dieses Mädchen hat über das Spiel plötzlich Interesse am Lesen und Schreiben gefunden, und nachdem wir die Lösung herausgefunden hatten, fing sie an bessere Diktatnoten zu schreiben und von dem Verdacht einer Legasthenie war nie mehr die Rede.

Auch Kleinkinder sind bereits hochinteressiert am PC zu arbeiten und lernen dabei, ihre Auge-Hand-Koordination, visuelle und akustische Wahrnehmungsverarbeitung zu üben und sind auf einfache spielerische Weise am unmittelbaren Erfolg ihres Tuns beteiligt. Spannend wird's, wenn die Kinder dann stolz ihren Mütter davon erzählen können und ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zeigen dürfen, und dazu gehört auch die Bedienung des PC's: PC starten, Monitor einschalten, CD einlegen, Programm starten etc.

Manche Eltern sind zunächst skeptisch, wenn sie hören, dass ihre Kinder bei mir am PC Strategiespiele, oder Lernspiele spielen dürfen, oder sich Präsentationen erarbeiten oder Texte schreiben. Was hat das denn mit Therapie zu tun? Manchmal ist es wichtig, die Eltern in's Spiel einzubeziehen, ihnen Informationen zu geben, was ihr Kind da alles nebenbei lernt und welche Auswirkungen das für das Selbstbewußtsein und für die Selbstständigkeit im Hinblick auf eigene Lernförderung hat. Sie dürfen dann auch selbst ausprobieren, was manchmal zu peinlichen Situationen für die Eltern führt, wenn sie, wie ihre Kinder, erstmal das Problem mit der „Maus“ haben. Um so freudiger sind die Kinder in der Regel, wenn sie ihren Eltern den Umgang mit „diesem Teil“ zeigen dürfen oder wie ein Spiel gespielt wird.

Ich möchte heute nicht mehr auf den PC als zusätzliche Spielmöglichkeit in meiner Praxis verzichten, und oft genug erlebe ich es auch als Herausforderung für mich, mich mit den Kindern durch Fehlermeldungen durchzuarbeiten, Lösungen in Spielen zu erarbeiten, die oft genug auch mich an meine Grenzen führen. Wenn wir dann gemeinsam unser Wissen zusammentragen, oder ich mich von den Tipps der Kinder (die oft genug ein fundierteres Wissen haben als ich) belehren lasse, dann ist der Erfolg unserer Teamarbeit wirklich ein Fest. Dabei fällt mir auf, dass sich gerade Kleinkinder ungeheuer schnell den Umgang mit dem PC erarbeiten, ohne Vorbehalte, Spielhemmungen oder Anzeichen von Ehrfurcht der Technik gegenüber. Das eignen wir uns wohl eher im Rahmen unserer fortschreitenden Sozialisation und damit Einpassung in die Vorausurteile unserer Eltern oder der Gesellschaft an. Dazu gehört dann auch, dass vor allem Mädchen gegenüber Technik eher Fremdheit aufbauen dürfen/sollen, während Jungen da etwas unkomplizierter und mutiger auf den Umgang mit Technik reagieren dürfen/sollen. Das entspricht jedoch auch nur wieder den anerzogenen Rollenvorstellungen und weniger den tatsächlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten von Mädchen und Jungen.

© 2000 Gabriele Häufele

Diplom-Heilpädagogin (FH), Kinder-und Jugendlichenpsychotherapeutin

Eilenburger Str. 34

D- 04509 Delitzsch