

Autor: Aufenanger, Stefan.

Titel: Computerspiele als Herausforderung für die politische Bildungsarbeit.

Quelle: Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn 1997. S. 309-313.

Verlag: Bundeszentrale für politische Bildung.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Stefan Aufenanger

Computerspiele als Herausforderung für die politische Bildungsarbeit

Level 1: Die Pädagogik und die Medien

Solange es Medien gibt, hat die Pädagogik, insbesondere aber die Schulpädagogik, Probleme mit ihnen gehabt. Wer die Geschichte der Medien, vor allem aber der elektronischen Medien, zurückblickt, kann dies zum Buch - hier war die These, daß durch das langes Sitzen beim Lesen der Körper träge würde -, zum Kino - schon anfangs des Jahrhunderts warnte etwa der Hamburger Lehrerverein vor Gewalt, Kriminalität und Sexualität in den ersten Filmen und sah darin eine Verrohung der Sitten -, dem Radio - das ja zehn Jahre nach seiner Einführung heftig für Propagandazwecke mißbraucht wurde - bis zum Fernsehen und Video hin verfolgen. Nicht zu vergessen sind auch die Comics, die in den 50er und 60er Jahren als Schundliteratur abgetan wurden und heute Bestandteil des Lehrplans im Deutschunterricht geworden sind.

Die Angriffe auf und die Gefahren in den jeweils neuen Medien sind wohl darin zu sehen, daß mit ihnen zum einen eine Bedrohung des traditionellen Lehrkanons befürchtet wurde, zum anderen aber ihnen eine Nichtkontrollierbarkeit unterstellt wurde. Ich halte den Begriff der Kontrolle für den zentralen im Hinblick auf die Mediennutzung der Kinder. Es scheint typisch deutsch zu sein, alles als unheimlich einzuschätzen, was nicht kontrollierbar ist. Oder, dies NK das andere Extrem: es wird überhaupt nicht kontrolliert,

d.h. es wird keine Verantwortung für das übernommen, dem die Kinder ausgesetzt sind. So ähnlich hat es vermutlich auch Georg Seesslen in bezug auf den Computer bzw. den Computerspielen gesehen: „In den Computermythen treffen sich also die beiden Grundängste der Eltern ,nämlich die, das Kind zu schnell und an die falsche Gesellschaft zu verlieren, und die, das Kind möge sich weigern, die notwendigen Schritte hinaus in die Welt zu unternehmen. Alle anderen Phantasien und Informationen mögen daher als Ableitungen oder Versuche der Bewältigung des Widerspruchs wirken. Das Bild des computerspielenden Kindes ist beliebig zu besetzen, vom kommenden Genie bis zum deprivierten Suchtkranken" (1993, S. 19).

Dabei ist jedoch zu beachten, daß die Computerspiele eine etwas zwiespältige Reaktion bei Eltern hervorrufen: Entweder spielen sie selbst gerne damit - vor allem die Väter - und halten das Spielen für unproblematisch oder man kennt zwar die Spiele gar nicht, ist aber prinzipiell dagegen. Die Argumente für letzteren Standpunkt sind in erster Linie, daß Computerspiele wertvolle Freizeit wegnehmen und daß die Inhalte gewalttätig wären und damit einen schlechten Einfluß auf Kinder und Jugendliche hätten. Sicher trifft dies auf einige wenige Kinder zu, die durch einen intensiven Spielkonsum Freunde vernachlässigen und nur noch vor dem Bildschirm hocken. Auch gibt es eine Vielzahl von Spielen, deren Inhalte ziemlich gewalttätig sind, aber ob man gleich deswegen auch aggressiv wird, muß aufgrund neuerer medienwissenschaftlicher Untersuchungen bezweifelt werden (Sacher 1993). Da solche Ergebnisse aber kaum in pädagogische Diskussionen dringen, besteht immer noch eine Abwehrhaltung gegenüber Computerspielen, wobei es doch sinnvoll wäre, sich konstruktiv mit den Entwicklungen im Medienbereich und den Medienwelten von Kindern auseinanderzusetzen.

Damit sind wir schon bei der zentralen Frage, wie wir pädagogisch mit den Computerspielen umgehen sollen und wie sie vor allem Thema der politischen Bildung werden. Zuvor wollen wir uns aber die Medien in den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen ansehen.

Level 2: Die Medienwelt heutiger Kinder und Jugendlichen

Auch wenn viele Pädagogen und Pädagoginnen und natürlich auch Lehrerinnen es nicht wahrhaben wollen: heutige Kindheit ist überwiegende Medienkindheit, heutige Jugend ist Medienjugend. Die Schwerpunkte der Mediennutzung verlagern sich zwar im Laufe der Entwicklung, aber in jeder Lebenszeit dominieren einige Medien. Im Vor- und Grundschulalter sind dies die Hörkassetten und das Fernsehen, in der späteren Kindheit kommen dann die Musik, das Kino und später dann die Diskotheken hinzu. Bedeutsam, aber nur für jeweilige Subgruppen, sind Video und auch in neuerer Zeit der Computer. Beide werden aber mit Ausbreitung von Multimedia an Bedeutung gewinnen.

Hans Dieter Kübler (1994) hat für die Jugendlichen diese Medienwelt einmal treffend so zusammengefaßt:

1. "Medienweiten, Freizeitbeschäftigungen, kulturelle Interessen und Tätigkeiten von Kindern und Jugendlichen sind entgegen vieler Unkenrufe in der Öffentlichkeit noch immer vielfältig, spannungsreich und sogar widersprüchlich, mindestens nicht mehr oder weniger uniformiert wie die der Erwachsenen... Auch für Kinder und Jugendliche gilt, daß sie sich in einer pluralisierten Welt wie der unsrigen in ständig wechselnden Feldern bewegen, flexible Rollenerwartungen erfüllen und gleichwohl eine bis zu einem gewissen Grad stabile und kontinuierliche Identität entwickeln müssen.
2. Medien versuchen mit Hilfe von Konzepten und Kampagnen Einfluß auf die jugendliche Lebenswelt zu nehmen. Medien und auch Computer konstituieren spezielle Wirklichkeiten. Diese Räume werden von den Jugendlichen selbstverständlich und umstandslos genutzt.
3. Und doch scheint es, daß fast alle Phantasien, Visionen und Informationen, alle kognitiven Anstrengungen, Wissenssegmente und Lebensentwürfe immer noch nachhaltiger und letztlich unausweichlich in die Mediatisierungs- und Verwertungsprozesse einbezogen werden. Der Computer dient dazu als komplexes Steuerungsinstrument.
4. Solch wachsenden Überwältigungsversuchen authentische, selbstbestimmte Vorstellungen und Lebenskonzepte entgegenzusetzen, fällt immer schwerer. Um so heftiger und ostentativer brechen Jugendliche mit ihren provisorischen Ausdrucksformen und Lebensformen aus den massiven Konformitäten aus - und bedienen sich dabei auch der Medien" (1993, S.32-34)

Aus dieser Analyse wird mehreres deutlich, was wir heute in den Medienwissenschaften als fundiertes Wissen und akzeptierte Modelle beschreiben können:

- Jugendliche - natürlich auch Kinder und Erwachsene sind aktive Mediennutzer, die sich nicht nur von Medien berieseln lassen.
- Medien versuchen aber trotzdem in die Gestaltungsräume von Jugendlichen einzugreifen. Sie stellen Scripte zur Verfügung, wie es Heinz Hengst einmal bezeichnet hat.
- Der Computer stellt eine neue Dimension dieser Eingriffe dar, da er möglicherweise Interaktions- und Kommunikationsformen sowie unser Denken - und dies sei betont - beeinflußt, ohne das wir es wissen.
- Gegen diese Eingriffe kann man sich nur durch Ausbrüche wehren.

Fazit: Die Medienwelt ist da und beeinflußt uns und auch die Jugendlichen, aber wir versuchen, mit ihr sinnvoll umzugehen, sie mitzugestalten oder auch ihr zu entgehen. Wir sind nicht die reinen Opfer der Medien.

Pädagogische Folgerungen: Die Pädagogik sowie auch die Pädagoginnen und Pädagogen müssen erst einmal diese Medienwelt akzeptieren, müssen sie aber auch aktiv mitgestalten, sich konstruktiv mit ihr auseinandersetzen und aus einer pädagogischen Perspektive versuchen, Einfluß auf sie zu nehmen. Dies ist wichtig, um nicht eine weitere Abkopplung pädagogischer Institutionen - vor allem der Schule - von der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen Vorschub zu leisten. Pädagogisches Handeln muß immer auch heißen, sich den Erlebniswelten von Schülerinnen zu öffnen, Neugierde für dortige Entwicklungen zu zeigen, um damit überhaupt in einen sinnvollen Dialog treten zu können.

Level 3: Die Faszination der Computerspiele

Ich will mit den Befürchtungen beginnen, die mit dem Aufkommen der Computer und damit auch der Computerspiele zu Beginn der 80er Jahre vorgebracht wurden und beziehe mich dabei auf die Arbeit von Baerenreiter (1990). Danach wurde der Computernutzung unterstellt, daß sie zu Isolation, Vereinzelung und Verlust zwischenmenschlicher Beziehungen führen würde, Computer zu stets bereiten und willigen Lebenspartner würden, alles im Leben algorithmisiert werden würde, durch die Schaffung von Programmen Illusionen von Einfluß und Macht aufkomme, zur Sucht und Abhängigkeit in einer auf den Computer geschrumpften Welt führe, eine Verkümmernung

non-verbaler Äußerungsmittel, von Mimik und Gestik sowie eine Formalisierung des Informationsaustausches zu befürchten sei, und insgesamt eine Verarmung sprachlicher Ausdruckskraft bevorstehe.

Schaut man sich diese Themen genauer an, dann kann aufgrund neuerer Forschungen ein Großteil der Befürchtungen zurückgewiesen werden. Nur in wenigen Fällen so können wir heute sagen - ist es eingetroffen, daß intensive Computerspieler ihre gesamte Freizeit vor dem Bildschirm verbringen und dadurch gegenüber ihrer sozialen Lebenswelt isoliert werden. Vielmehr zeigt sich auch, daß über Video- und Computerspiele neue Freundschaften gestiftet werden (sog. "Kompatible Freundschaften"), man über Spiele und den häufig auftretenden Fehlern neue Kommunikationen entstehen können. Auch bieten viele Spiele die Möglichkeit zur Kooperation, die von Kindern und Jugendlichen auch ausgenutzt wird. Ebenfalls nicht durchgesetzt hat sich der Glaube, unser Denken würde durch den häufigen Gebrauch des Computers auf einfache logische Operationen reduziert. Schaut man sich die Softwareentwicklung der letzten Jahre an, so ist genau ein umgekehrter Zug festzustellen, nämlich hin zu anwenderfreundlichen Benutzeroberflächen, die in ihrer Symbolik an die Alltagserfahrungen der Menschen anknüpfen. Mußte man bei früheren Betriebssystemen zum Löschen einer Datei noch eingeben „delete a:aufenang.txt“, zieht man heute mit der Maus das Datei-Symbol - meist ein beschriebenes Blatt Papier - auf einen Mülleimer und schon ist der Löschvorgang vollzogen. Ein gutes Beispiel für die Veralltäglichsung der Computernutzung stellt die neue Benutzeroberfläche ‚Bob‘ von Microsoft dar.

Zieht man zusätzlich noch Zahlen zur Computer- und Videospieldnutzung hinzu, dann wird deutlich, daß nur etwa 15% der Kinder und Jugendlichen einen Computer zum Spiel benutzen, wobei es selbstverständlich noch geschlechtsspezifische Differenzen gibt. Sie dürften die Zahlenwerte zwischen Jungen und Mädchen erheblich nivellieren.

Auch aus der Studie von Spanhel (1990) kann man entnehmen, daß die Motive für die Computernutzung vor allem im Bereich von Spaß, Wettkampf gegen andere, Reaktion testen, Spielidee interessant, Spiele spannend und aufregend finden, liegt. Auch der Ort, d.h. wo gespielt wird, deutet darauf hin, daß eine Vereinsamung und Isolierung nicht zu befürchten ist, da doch oft mit Freunden zusammengespielt wird.

Die Faszination von Computerspielen ist auf mehreren Ebenen zu verstehen. Sehen die einen eine kognitive Herausforderung, finden andere einen Kontakt über Spiele zu Freunden. Computerspiele hätten demnach auch eine soziale Funktion, die Befriedigung findet. Und nicht zuletzt gibt es auch innerpsychische Motivierung, die der schon erwähnte Georg Seesslen (1993) in bezug auf die Funktion des Bösen in Videospiele wie folgt beschrieben hat:

- heftiger Bruch mit der Wirklichkeit, heftige und freie Bewegung; Bedrohung und Dramatik, jeder kann zum Helden werden,
- Darstellung des Verdrängten und Verborgenen in der Alltagswelt: Im Videospiel zeigt sich die Welt so böse, wie sie ist",
- Reaktion auf die eigenen Ängste und der Versuch, diese zu manipulieren,
- ein direktes und offenbar ausführliches Ausleben der eigenen bösen' Impulse. Das Böse soll beseitigt werden,
- im gespielten Mythos' des Videospiels wiederholt sich, was schon im Märchen angelegt ist,
- gegen den Computer kann man letztlich nicht gewinnen.

Computerspiele bieten eigentlich für jeden etwas: kognitive Herausforderung, soziale Kontakte und emotionale Fluchtwelten. Im Adventurespiel kann ich mich als Held bewähren, im Sportspiel meine Geschicklichkeit unter Beweis stellen und im Actionspiel meine Aggressionen kennenlernen. Computerspiele können so helfen, Leben zu bewältigen, wie wir es schon aus der Medienforschung kennen (vgl. Charlton/Neumann-Braun 1990).

Mit all den genannten Aspekten muß die pädagogische Arbeit sich auseinandersetzen, wenn sie Computerspiele in ihr Repertoire mit aufnehmen will. Hier müßten die gleichen Prinzipien gelten, wie in der Erwachsenenbildung: Teilnehmer- und Erfahrungsorientierung.

Level 4: Computerspiele und politische Bildung

Es wird Zeit, konkret zu werden. Durch meine vorherigen Ausführungen dürfte deutlich geworden sein, daß die Pädagogik sich der jugendlichen Medienwelt öffnen und einen aktiven Part übernehmen muß. Welche Rolle spielt nun dabei die politische Bildung? Zum einen stellen die Medien natürlich eine wichtige Plattform der politischen Informationsvermittlung als auch der politischen Willensbildung dar. Mit ihnen umgehen zu lernen oder Medienkompetenz zu erwerben, ist ein wichtiges Ziel politischer Bildungsprozesse. Dies allein wäre schon eine genügende Begründung für die Integration der Medienerziehung in die Politikdidaktik. Zum anderen wissen wir aber auch, daß Medien dazu dienen können, Sozialisationserfahrungen zu vermitteln, deren Zielstellung nicht immer so offensichtlich ist. Dies heißt, daß wir im Umgang mit Medien einerseits positive gesellschaftliche Ziele vermittelt bekommen können, andererseits aber auch uns mit fragwürdigem Verhalten identifizieren können, was sich möglicherweise in unseren eigenen Handlungen niederschlägt. Politische Bildung kann also explizit und implizit wirken. Wenn wir einen positiven, wenn nicht sogar einen normativen Begriff des politischen Handelns entwickeln, dann können wir Computerspiele aus dieser Perspektive heraus befragen und sie natürlich positiv zum Hervorrufen wichtiger Handlungsweisen nutzen, aber auch in negativer Hinsicht kritisch beurteilen und ihre potentielle Wirksamkeit aufzeigen. Nicht zuletzt können bei entsprechenden Computerspielen aber auch allgemein wichtige politische Prozesse deutlich gemacht und damit bei Kindern und Jugendlichen ein Interesse an dieser Thematik geweckt werden.

Gehen wir nun davon aus, daß einige zentrale Begriffe in der politischen Bildungsarbeit die folgenden sind: soziales Lernen, Kommunikation, Kooperation, Partizipation und Aufklärung, dann lassen sich diese m. E. in das aktuelle Spielangebot integrieren. Computerspiele lassen sich für folgende drei Zugangsmöglichkeiten der politischen Bildung verwenden:

- Vermittlung positiver Werte,
- Aufklärung über unsoziale Werte,
- Anknüpfen an die Neugierde und dem Selbstbewußtsein von Kindern und Jugendlichen.

Diese Ziele sind auf Computerspiele anzuwenden bzw. zu fragen, inwiefern bestimmte Spiele zur Verwirklichung dieses Ziele beitragen können. Dazu ist es erforderlich, die verschiedenen Computerspiele zu typisieren, um dann beispielhaft aufzuzeigen, welchen Zielen sie zuzuordnen sind. Ich orientiere mich dabei an der Klassifikation von Fehr und Fritz (1993), die Videospiele nach folgenden Kennzeichen unterscheiden:

1. Abstrakte Denk- und Geschicklichkeitsspiele
2. Kampfspiele
3. Funny-Games
4. Simulationen
5. Spielgeschichten

Insgesamt muß jedoch auch ein Trend gesehen werden, der zu einer Vermischung unterschiedlicher Spielformen führt. Außerdem läßt sich auch Verbindung vor. Computerspielen und Lernsoftware feststellen (wie z. B. bei Mathe-Blaster).

Wie können nun die genannten Spielformen im Rahmen einer politischen Bildung genutzt werden? Die Vermittlung positiver Werte läßt sich m. E. vor allem im Bereich der Simulationen und Spielgeschichten ansetzen. In Simulationen, wie etwa SimCity, können Fragen der Gerechtigkeit und der Kooperation angesprochen werden. Kinder und Jugendliche können in diesen Spielformen im Spiel selbst lernen, Fragen der Gerechtigkeit und der Kooperation so angemessen zu behandeln, daß deren Bedeutung für das soziale Handeln in der Gesellschaft offensichtlich wird. Aber auch das gemeinsame Spielen eröffnet die Möglichkeit, Kommunikation und Kooperation einzuüben. Einige Spiele bieten nämlich einen Mehr-Spieler-Modus an, oder man kann abwechselnd in das Spielgeschehen eingreifen.

Eine Aufklärung über unsoziale Werte - dies war der zweite obengenannte Punkt der politischen Bildung - ist vor allem im Zusammenhang mit den Kampf- und Actionspielen zu thematisieren. Meist sind diese Spiele nämlich dadurch gekennzeichnet, daß das Böse als das ethnisch Fremde dargestellt wird. Als besonders kritisch sind natürlich die rechtsradikalen Spiele zu sehen, die offiziell auch nicht vertrieben werden dürfen, aber durch Raubkopien weiter verbreitet werden. Pädagogisch kann mit diesen Spielen aber in

dem Sinne gehandelt werden, daß man erst einmal akzeptiert, daß einige wenige Kinder und Jugendliche diese Spiele gerne spielen. Auf dieser Grundlage kann sich dann ein Gespräch entwickeln, in dem man testen kann, ob dadurch eine Gefährdung vorliegt oder nicht. An vielen anderen Kampfspielen (etwa Streetfighter oder Mortal Kombat) lassen sich auch Fragen der Ethik und der Menschenwürde aufgreifen. Was wäre etwa, wenn alle Konflikte in unserer Gesellschaft nach diesem Muster gelöst würde?

Abstrakte Denk- und Geschicklichkeitsspiele eröffnen die Chance, an die Neugierde und dem Selbstbewußtsein von Kindern und Jugendlichen anzuknüpfen. Die mit diesen Spielen verbundenen Herausforderungen an manuelle Geschicklichkeiten und an das räumliche und logische Denken sind für viele Kinder ein Anlaß, diese Spiele besonders zu mögen, Fördert man das Spiel mit diesen Programmen, dann kann man eine Grundlage für ein eben solches Denken im Alltag legen. Die häufig gegenüber Computerspielen vorgebrachte Kritik, sie seien phantasielos und würden nicht zur Kreativität anregen, läßt sich somit ziemlich schnell entkräften.

Was also im Zusammenhang mit Computerspielen an politischer Bildung getan werden kann, läßt sich konstruktiv und kreativ an vielen Beispielen umsetzen. Man muß nur offen sein für das, was in diesen Spielen angeboten wird und nicht von vorneherein ihnen ablehnend gegenüberstehen. Wenn es der politischen Bildung gelingt, die oben genannten drei Zugangsmöglichkeiten im pädagogischen Handeln mit Kindern und Jugendlichen anhand von Computerspielen umzusetzen, dann kann sie auf ein pädagogisch ungeliebtes Feld Land gewinnen.

Level 5: Das medienfeindliche Bewußtsein von Pädagogen

Hier erwartet uns nun der Endgegner. Was nützen all die schönen Konzepte und Bezüge, wenn in der Praxis immer noch ein Klima herrscht, wie es eingangs von mir als Einstellung gegenüber den Medien beschrieben worden ist. Es gibt meines Wissens bisher keine repräsentative Erhebung über die Medienfeindlichkeit in pädagogischen Einrichtungen, aber die Erfahrungen, die wir alle in Kindergarten und Schule gemacht haben, und die wir von heutigen SchülerInnen berichtet bekommen, machen deutlich, daß

dies einer der ganz großen Probleme der Medienerziehung in pädagogischen Institutionen ist. Wie läßt sich also diese Hürde bewältigen, wie der Endgegner besiegen?

Hierzu abschließend einige Überlegungen:

1. Medienerziehung muß als Teil der Ausbildung von Lehrpersonen und Diplompädagogen sowie auch allen anderen Ausbildungsberufen gesehen werden. Sie soll nicht im Mittelpunkt stehen, da es sicher auch noch andere wichtige Belange in Erziehung und Bildung gibt, aber es läßt sich heutzutage einfach nicht mehr über die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sprechen, ohne diese gleichzeitig als eine durch Medien geprägte Welt zu sehen. Im Rahmen einer solchen Medienerziehung sollten die folgenden Themen in Bezug auf Computerspiele angesprochen werden:
 - Thematisierung der eigenen Medienbiografie,
 - Kennenlernen von Computer- und Videospiele und ihre aktive Nutzung,
 - Beobachtung der medienbestimmten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen.
2. Erarbeitung von didaktischen Konzepten, wie Medien insbesondere auch Computerspiele in den Unterricht und die Bildungsarbeit integriert werden können. Der Erfolg von Medienerziehung in pädagogischen Institutionen ist stark davon abhängig, inwiefern didaktische Materialien zu ihrer Umsetzung zur Verfügung gestellt werden. Gerade bei dem Thema ‚Computerspiele‘ dürften - wie schon gezeigt wurde - die Vorbehalte besonders groß sein, so daß konkrete Umsetzungsmöglichkeiten aufgezeigt werden sollten. Auch ist es wichtig, begleitend zu den didaktischen Konzeptionen Lehrerinnen Hilfestellung im Umgang mit den gerade auf Computer bezogenen Medienkompetenzen ihrer Schülerinnen zu geben.
3. Öffnung der Medienpädagogik von einer handlungsorientierten auf eine erlebnis- und erfahrungsbezogene Medienerziehung. Hier muß im Zentrum die Transformation von Medienerlebnisse in Medienerfahrungen stehen. Neben der produktiven und rezeptiven Medienerziehung sollte es auch noch einen Bereich geben, der im pädagogischen Handeln selbst angelegt ist. Eine Aufgabe der Medienerziehung im schulischen und außerschulischen Kontext sollte die Bearbeitung der Medienerlebnisse von Kindern und Jugendlichen sein. Die pädagogische Aufgabe würde dabei darin bestehen, diese Erlebnisse den Kindern erfahrbar zu machen und damit ein Stück Distanz zu den Medien zu ermöglichen.
4. Last but not least geht es um die Öffnung für die Medienwelten von Kindern und Jugendlichen . Pädagogen müssen Interesse daran zeigen, was Kinder und Jugendliche in ihrer Alltagswelt erfahren. Nur diese Öffnung schafft die Herstellung eines wahren Dialogs zwischen den Generationen in pädagogischen Bezügen. Der Dialog ist der Grundstein jeglicher politischer Bildung.

Literatur

Baerenreiter, Harald u.a.: jugendliche Computer-Fans: Stuhenhocker oder Pioniere? Biografieverläufe und Interaktionsformen. Opladen 1990.

Charlton, Michael/Neumann-Braun, Klaus: Medienrezeption und Identitätsbildung. Tübingen 1990.

Fehr, Wolfgang/Fritz, Jürgen: Videospiele und ihre Typisierung. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Ein Medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch. Bonn 1993), S. 67-88.

Kübler, Hans Dieter: jugendliche Medienwelten: Computerwelten? Zur Veralltäglicung der Computernutzung und -bewertung bei Kindern und Jugendlichen. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Ein Medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch. Bonn 1993, S.21-36.

Sacher, Werner: Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse. In: Zeitschrift für Pädagogik 39 (1993), S. 313-330.

Seesslen, Georg: Der Sinnkrieg und das Computergame die ganz alltäglichen Spielszenarien. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Ein Medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch. Bonn 1993, S. 13-20.

Spanhel, Dieter: Jugendliche vor dem Bildschirm: Neueste Forschungsergebnisse über die Nutzung der Videofilme, Telespiele und Homecomputer durch Jugendliche. Weinheim 1990.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.