

Dossier – Glück & Spiel

Spielerisch
denken lernen

Games machen Spaß – und sind zugleich ein Hirntraining der Sonderklasse. PC-Spiele können aber auch gewaltsame Verhaltensweisen konditionieren. Ein mehr als seltsamer Widerspruch.

Im vergangenen Jahr hat der weltweite Markt für Computerspiele bereits ein Umsatzvolumen von rund 35 Mrd. US-Dollar (27,7 Mrd. Euro) erreicht. Bis 2010 dürfte dieses Mega-Business noch weiter, auf rund 50 Mrd. US-Dollar anwachsen, prognostizieren die britischen Marktforscher von Informa Telecom & Media. Und mehr als ein Viertel davon können definitiv der Kategorie der gewaltreichen Kampfspiele zugerechnet werden. Kein Wunder, dass nicht nur viele Eltern auf diese Faktenlage irritiert reagieren: Die Liste der konkreten Ängste reicht vom Vorwurf der tiefgreifenden Beeinflussung und Verstärkung der psychischen Entwicklung über die vom Kind lustvoll erlebte Ausprägung abweichenden Verhaltens bis hin zur spielerisch getarnten Einübung in brutale Rollenmuster.

Training fürs Leben

Was aber bewirkt diese rasant wachsende Masse an Spiele-Software nun tatsächlich in den ach so zarten Kinderseelen? Werden unsere Kleinen dadurch zur Gewalt animiert – oder bauen sie im Gegenteil spielerisch ihre Aggressionen ab? Wird im hochschnellen Reagieren auf diverse virtuelle Herausforderungen ihre Intelligenz sogar gefördert? Oder verdummen sie – und geraten zu gedankenlos agierenden Killer-Maschinen? Nun: Wissenschaftler, welche die Game-Szene jahrelang und intensiv untersucht haben, konnten bislang kaum Indizien finden, dass die genannten Eltern-Ängste durch und durch zu Recht bestehen. Im Gegenteil: Die amerikanische Psychologin Patricia M. Greenfield von der University of California in Los Angeles kam in mehreren Projekten über die Auswirkungen exzessiven Computerspiels auf Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kids zu erfreulichen Erkenntnissen. „Die Beherrschung von symbolischen Codes bekommt zunehmend allgemeine Bedeutung. Computerspiele haben sich als probate Einübung im Vorfeld solcher für die spätere Qualifikation der Jugendlichen essenzieller Fertigkeiten erwiesen“, analysierte Green-

field bereits 1995 im *Journal of Applied Developmental Psychology*. Dabei komme dem gelernten PC-Spieler die antrainierte Fähigkeit, in einer permanent wechselnden Umgebung allein aufgrund schneller Beobachtung die nötigen erfolgreichen Strategien zu entwickeln, zugute.

Der Lernprozess gehe, so Greenfield, jedoch weit über das Training der hochschnellen Koordination von Auge und Hand hinaus, sondern man erwerbe beim Durchspielen sogar eine Art Vorform wissenschaftlichen Denkens: „Im Spiel vielfältige Beobachtungen zu machen und Annahmen zu treffen, daraus wiederum brauchbare Verhaltensregeln für eine dynamische Umgebung zu gewinnen, das ist einer der grundlegenden kognitiven Prozesse des induktiven Entdeckens, mehr noch: der eigentliche Denkvorgang in naturwissenschaftlichen Erkenntnisprozessen.“ Last but not least seien PC- und Konsolen-Spiele hervorragend geeignet, die Funktionsweise avancierter Computersysteme, wie etwa Parallelprocessing und Multitasking, auf unterhaltsame Weise zu erlernen. Ein Gehirntraining der Sonderklasse, in dem William D. Winn, der Direktor des „Learning Center“ der Washington University, sogar eine neue und überlegene Ausprägung der neuronalen Vernetzung bei den jugendlichen Mega-Spielern erkannt haben will: „Sie denken anders als wir Älteren. Sie entwickeln einen Hypertext-Geist. Sie bewegen sich mühelos in komplexen Problem- und Sachverhalten. Ihre kognitiven Strategien scheinen nicht mehr sequenziell, sondern parallel ausgeprägt zu sein.“

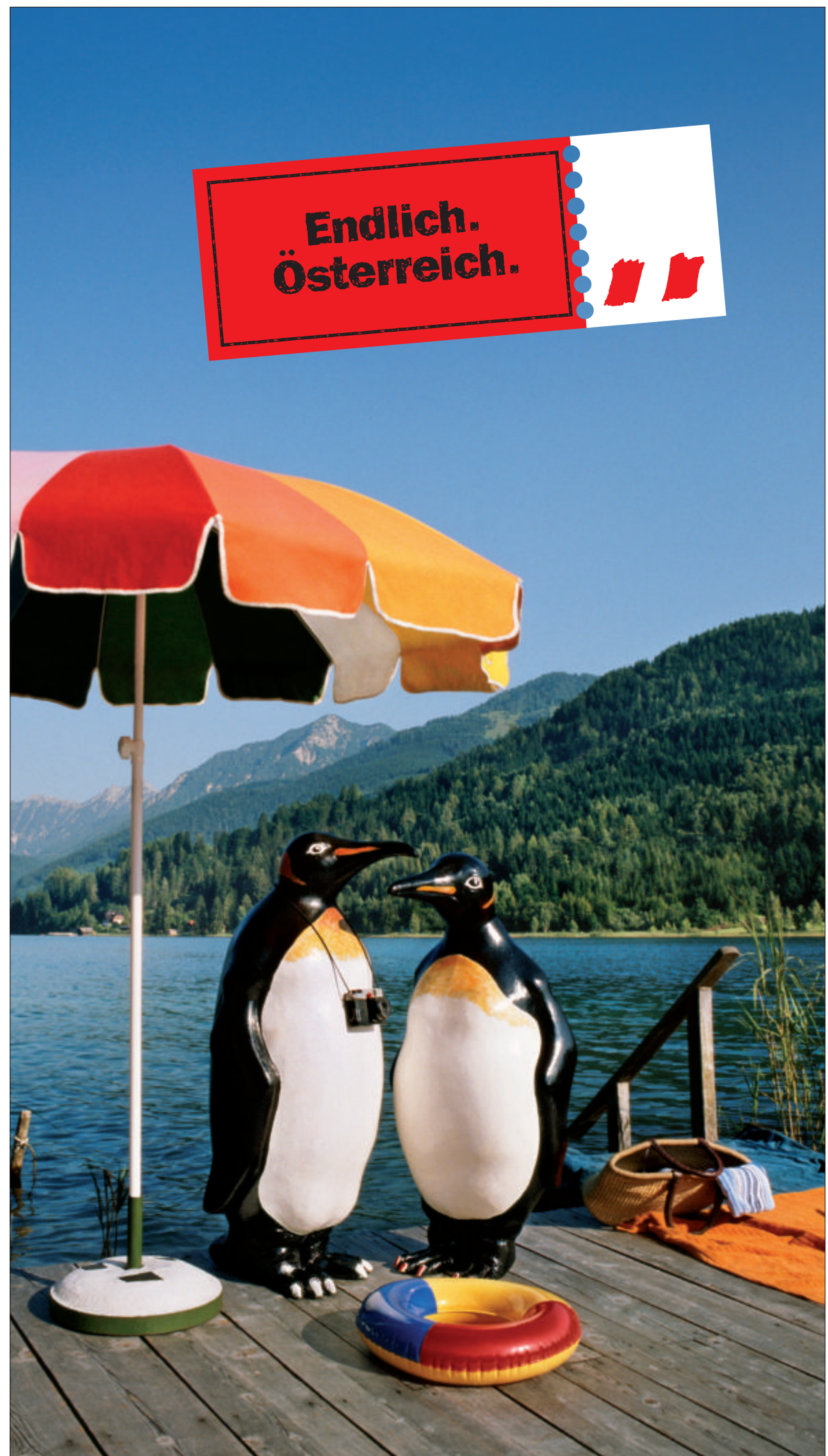
In ein ähnliches Kerbholz schlägt eine von der britischen Regierung geförderte, gemeinsame Studie der Universitäten Manchester und Lancashire (2001), die zumindest zwei Vorurteile konterkarieren konnte. Computerspiele, so die als Projektleiterin fungierende Psychologin Jo Bryce, verdummen meist nicht, sondern wirken bei regelmäßiger Ausübung „wie ein mentales Training, das früher nur bei Athleten oder

Astronauten zu beobachten war, deren Erfolg oder deren Leben von Konzentration und Koordination abhängt. Ihr Geist und ihr Körper arbeiten besser als bei den meisten Menschen zusammen.“ Zudem bricht die Studie mit der gängigen Meinung, dass regelmäßige Video-Gamer

nahezu im Selbstlauf zu zwingenden Freakeys verkommen müssen: Die überwiegende Mehrheit der Spieler, die rund 18 Stunden pro Woche ihrem digitalen Vergnügen frönen, liest ähnlich viel wie „normale“ Gleichaltrige (wöchentlich zwei Stunden), betreibt Sport (rund eine Stunde),

hört aber vor allem viel Musik und ist gerne in Gesellschaft, trifft sich mit Freunden, kurz: sie führt trotz ihrer „Spezialität“ in der Regel ein gut durchmisches und vielfältiges soziales Leben.

Fortsetzung auf Seite 20



Und wann sagen Sie „Endlich Österreich“? Weitere Infos unter **0810 10 18 18** und **www.austria.info**