



Figure 1

Figure 1. The effect of the size of the sample on the accuracy of the estimates. The figure shows the mean squared error (MSE) of the estimates of the parameters of the model for different sample sizes. The MSE decreases as the sample size increases, indicating that larger samples lead to more accurate estimates.

Figure 1. The effect of the size of the sample on the accuracy of the estimates. The figure shows the mean squared error (MSE) of the estimates of the parameters of the model for different sample sizes. The MSE decreases as the sample size increases, indicating that larger samples lead to more accurate estimates.

Figure 1. The effect of the size of the sample on the accuracy of the estimates. The figure shows the mean squared error (MSE) of the estimates of the parameters of the model for different sample sizes. The MSE decreases as the sample size increases, indicating that larger samples lead to more accurate estimates.

Figure 1. The effect of the size of the sample on the accuracy of the estimates. The figure shows the mean squared error (MSE) of the estimates of the parameters of the model for different sample sizes. The MSE decreases as the sample size increases, indicating that larger samples lead to more accurate estimates.



(Angeblich drängen Töchter nicht so zum digitalen Schreibgerät – aber da fehlt mir die persönliche Erfahrung.) Stellen Sie sich diese Situation vor: Das vormittägliche Arbeitspensum zwischen Schreibtisch, Bettenmachen und Mittagessen vorbereiten ist so gut wie geschafft. Ich müßte zwar noch ein paar Formulierungen überdenken, noch ein paar Adressen in die Datei laden, noch eine Information im Internet nachrecherchieren – doch das kann ich schnell erledigen, wenn die Kinder über ihren Hausaufgaben sitzen und der Jüngste sich in seiner selbstgebauten Höhle ausruht. Also lasse ich jetzt alles stehen und liegen, sause zum Kindergarten, um meinen Jüngsten pünktlich abzuholen. Zwischenzeitlich faxt mein Computer Manuskripte oder Briefe in die weite Arbeits-Welt hinaus. Praktisch, die Medientechnik – und so familien-

Mütter holde Knaben quengeln schon auf dem Heimweg, fragen nach neuen Plastikfiguren, dem neuen Mickeymouse-Heft oder beschweren sich, daß Freund Mike aus der Kindergartengruppe den neuesten James Bond schon dreimal gesehen hat, während man selbst mit der Kinderstunde zufrieden sein soll. Aber quengeln nach dem Compjutar? (Ich weiß im übrigen, wie man Compjutar korrekt schreibt, aber dann trifft das Wort nicht meinen ganz persönlichen Arbeitsalltag.)

Zu Hause angekommen, empfängt mich schon mein Zweitgeborener, lautstark schallen mir seine Wort durchs Treppenhaus entgegen: Nicht „Mama, kann ich `n Compjuutääääär?“ nein, mein Achtjähriger ist autonom: „Mama, ich bin schon mal am Compi!“ Seit höchstens 10 Minuten aus der Schule zurück, mit eigenem Wohnungsschlüssel ausgestattet, ist er

ben?... – Währendessen hat der kleine „Rayman“ das zweite Level erreicht. Gut so? Wollte ich nicht noch so einiges an meinem Schreibtisch erledigen?

Bis „Rayman“ sein drittes Level durchquert hat, könnte ich schon mal den Kindergartenrucksack ausräumen, die Hände waschen, den Kakao warm machen, und da mein Jüngster mir so gerne die Wäsche zum Aufhängen angibt, kann ich diesen Teil meines Nachmittagsprogramms schon mal hinter mich bringen. Nach dem Mittagessen finde ich bestimmt eine Gelegenheit, zumindest im Internet ein paar Infos zusammenzusuchen.

Aber gleich ist es halb zwei, und ich höre auch schon, wie mein Ältester sein Fahrrad vor der Tür festkettet, die Treppen zu uns hochstieft... „Mama, ich schreibe morgen einen Vokabeltest, kann ich an den Computer?“

freundlich. Während ich noch darüber nachsinne, ob ich wirklich davon überzeugt bin, daß ein Computerarbeitsplatz in der eigenen Vierzimmerwohnung familien- oder wenigstens mutterfreundlich ist, zuppelt mein Kleiner mich schon energisch am Ärmel: „Mama, kann ich `n Compjuutääääär?“ Warum fällt der kleine Kerl mir nicht einfach um den Hals? Nein, auch anderer

zur Tat geschritten. Der Schulranzen liegt im Flur. Die Schuhe in der Küche, aha, hier hat er sich auch schon ein frisches Brötchen vom gedeckten Mittagstisch genommen... ein Glas Milch, noch halbvoll und nicht verkleckert!, steht neben der Tastatur... mein Schreibprogramm von heute morgen ist gesichert, abgespeichert... nur: Unter welcher Datei mag er meinen neuen Text abgelegt ha-

Kinder an die digitale Maus?

Als ich mir vor drei Jahren dieses „unterdessen schon wieder total veraltete Teil“ leistete – als erste Frau in meiner Stammredaktion –, da war ich mächtig zufrieden und sprach meinen damals noch medienunerfahrenen Söhnen ein begrenztes Mitbenutzungsrecht zu: „Wir können dann



ja auch mal zusammen ein bißchen am Computer spielen – aber keine Ballerspiele, eher interessante, pädagogisch einwandfreie Software“, so lautete meine Abmachung. Damals hatte ich wirklich keine Kosten und Mühen gescheut, einen Computer zu kaufen, der den modernsten Anforderungen der Computer-Arbeitswelt entsprach. Mit Soundcard sogar.

Und weil ich meinen Computer zusätzlich mit kindgerechter Software ausstatten wollte, begann ich mich in das Thema „Kinder an die digitale Maus?!“ tief hineinzuarbeiten:

(Meine) Kinder am Computer? Spielen, Lernen, Kommunizieren – per Mausclick und Tastatur – ein didaktischer Alptraum oder eine faszinierende Bereicherung der kindlichen Erlebniswelt? Auf diese Fragen wollte ich eine befriedigende Antwort suchen. Denn während sich nicht nur meine eigenen Kinder – wenn sich ihnen die Gelegenheit bietet – am liebsten stundenlang von der silbernen Scheibe in digitale Abenteuer verstricken lassen, macht diese Computerbegeisterung viele Erwachsene eher ratlos: Eltern wissen oftmals nicht, wie sie sich auf diesem milliardenschweren Markt einen Überblick verschaffen können. Viele Lehrer können auch noch keine eindeutige Antwort auf so wichtige Fragen geben, wie etwa: Welche Computerspiele sind gut für Kinder? Welche Ballerspiele gehören keinesfalls in die Hände unserer Kinder? Welche Software ist pädagogisch wertvoll und macht trotzdem auch den Kindern Spaß?

Aber da gibt es ja auch noch jene, die es wirklich wissen sollten: die Medienpädagogen! Wie alle Medien – so ihre kluge Antwort – verbirgt sich auch in den Computerspielen beides: die Gefahr, daß Gewaltdarstellungen die Psyche der Kinder belasten, und die Chance, mit Hilfe von Joystick oder Maus Kreativität, Wissensvermittlung, Spaß und Medienkompetenz zu erlangen. Der Medienpädagoge Stefan Aufenanger plädiert deshalb auch dafür, Computer in der Kinderwelt zuzulassen. „Wir sehen, daß Kinder durch das Aufwachsen in einer Mediengesellschaft auch in gewisser Weise kompetent werden, daß heißt, sie müssen lernen damit umzugehen. Andererseits aber auch vermehrt Hilfestellungen brauchen, sich bei der Vielfalt des Angebotes auch zurechtzufinden – und das sehen wir weniger als eine Rolle im Sinne von die Kinder vor etwas zu bewahren, sondern ihnen strukturierte Erfahrungsräume zu schaffen, in denen sie selbstbestimmt und kompetent lernen, mit den Medien umzugehen.“¹

Zugegeben, es gibt auch schon für die ganz Kleinen wirklich schöne und lehrreiche Computerangebote: Mein Jüngster liebt „Oskar, den Ballonfahrer“, mit dem er gemeinsam die kleinen und großen Bewohner des Waldes, auf dem Bauernhof oder unter Wasser erforschen kann. Und wenn mein Vierjähriger selbstsicher per Mausclick gemeinsam mit seinem digitalen Freund Fred Pinguin und der Möwe Cleo in einer virtuellen Großstadt nach versteckten Fahrradteilen fahndet und gleichzeitig

die wichtigsten Verkehrsregeln kennenlernt, dann habe auch ich als seine medienkritische Mutter das Gefühl, „ein bißchen compju-tääärn kann nicht schaden“.

Doch gehören Vorschulkinder wirklich schon vor den PC? Diese Frage ist auch in unserer Familie schon oft diskutiert worden. Meine Kinder bringen es ganz simpel auf den Punkt: **„Darf ich den Fernseher anmachen oder doch lieber an den Computer?“**

Frei nach dem Motto „Gelegenheit macht Computer-Liebe!“ wird auch ein Dreikäsehoch über kurz oder lang nach Maus und Joystick greifen, wenn die Mutter zu Hause am Computer arbeitet (oder Vater, aber der hat seinen Computer ja kindersicher im Büro) oder er älteren Geschwistern über die Schulter gucken darf. Und weil schon diese ganz Kleinen am Computer den Weg ihres digitalen Spielgefährten aktiv mitbestimmen können, tritt, so die Medienforscher, der PC immer häufiger in Konkurrenz zum Fernsehprogramm. „Man kann das momentan in den USA schon beobachten: Bei Kindern im Alter zwischen 2 und 11 Jahren geht der Fernsehkonsum stark zugunsten der Computernutzung zurück. Dennoch, es wird auch viele Kinder und Jugendliche geben, die weiter den Fernseher nutzen werden – und das Fernsehen paßt sich ja zum Teil schon der Computertechnik an und umgekehrt, die Computerangebote werden ähnlich wie Fernsehen aufgebaut, so daß das nicht mehr so klar trennbar sein wird in Zukunft; gerade durch das digitale Fernsehen wird eine Verschränkung beider Medien stattfinden.“²

Auch bei uns zu Hause ist die Frage nach der TV-Kinderstunde längst der Computerfrage gewichen. Abgesehen von der Verlockung, an Mamis „Rechner“ zu dürfen, ziehen gerade die vielfältigen Herausforderungen einer multimedialen CD-Rom meinen Nachwuchs in den Bann. Denn diese Scheiben bedienen sich altbekannter Elemente wie Musik, Klang, Illustration, Cartoon oder Film und mischen daraus etwas völlig Neues: ein bilderunterlegtes Hörspiel, eine beeinflussbare Bildergeschichte, ein rätselhaftes Abenteuer. Unterdessen habe ich also eine zweite Festplatte einbauen lassen, eine neue Soundcard, das dritte Diskettenlaufwerk, und der Arbeitsspeicher ist vor wenigen Tagen aufgerüstet worden. Ich selbst brauche sicherlich auch in hundert Jahren noch keinen Pentium drei, vier, fünf... längst habe ich den Überblick verloren im Dschungel von Giga/Mega-Bites und 3-D-Cards. Meine beiden Großen halten mich deshalb sicherlich bald für abartig megaout, hinterwäldlerisch und medienunterversorgt – doch mein Gatte, an seinem außerfamiliären Arbeitsplatz mit neuester Hardware ausgestattet, hält unverdrossen zu mir: „Vokabeln lernen kann man auch ohne Computer, da reicht ein Vokabelheft. Und: Mamas Computer ist ein Arbeitswerkzeug und kein Spielzeug“, versucht er unsere abendliche Computer-Zeit-Auf-und-Ab-Rechnung regelmäßig zu beschwichtigen. Nur unserem jüngsten Familienmitglied reichte bisher „Mamas alter Arbeitsspeicher“. Seitdem er nicht nur selbst

die Maus bedienen kann, sondern auch selbständig seine Lieblings-CD-Roms einladen kann und souverän mit Begriffen wie „Ich gehe lieber über den Arbeitsplatz“ oder „mit Escape bin ich schneller aus dem Programm“ jongliert, fühlt er sich ganz selbstbewußt als der „Dritte im Bunde“, drei Söhne an einem mütterlichen Computer. Doch der „neue Arbeitsspeicher“ brachte nicht nur erweiterte Spielmöglichkeiten in den familiären Alltag. Denn: Immerhin kann Siedler III fortan in allen Missionen gespielt werden! Andererseits: Wann bitte darf ich an meinen Arbeitsplatz?

Medienkompetenz und/oder „Ballerspiele“

„Nicht jammern, Frau! Setz dich durch und setz deinen Söhnen digitale Grenzen!“, höre ich meine innere Stimme in feministischer Kampfesstimmung. Gut gebrüllt, Löwin! Hin und her gerissen zwischen mütterlichem Verständnis für kindliche Computerleidenschaft und meinem festen Willen, mich gegen die drei Computereaks durchzusetzen, setzt mich ein medienpädagogisches Schlagwort schachmatt: „Medienkompetenz“.

Vorausgesetzt, ich sei bereit, meine Kinder streckenweise durch ihre digitale Welt zu begleiten, könne ich meine Kinder stark machen, heißt es. Was nichts anderes bedeuten soll, als daß ich selbst an meinem höchstpersönlichen Arbeitsplatz Computer meine Söhne immun machen kann gegen die vielfältigen Gefahren der Neuen Medienwelt. „Es

ist wichtig, daß Kinder die in einer Gesellschaft wichtigen Kulturtechniken erlernen können, daß sie damit souverän umgehen können und daß sie vor allen Dingen erkennen, welche Manipulationsmöglichkeiten in diesen Medien stecken und genutzt werden können“. so sagt mir Tilmann Ernst von der Bundeszentrale für politische Bildung. Um Eltern ebenso wie Pädagogen einen jeweils aktuellen Überblick über den Softwaremarkt zu ermöglichen, hat es sich die Bundeszentrale für politische Bildung zur Aufgabe gemacht, gemeinsam mit der Fachhochschule Köln Computerspiele für Kinder und Jugendliche auf den Prüfstand zu nehmen.³ Von diesen Informationsblättern ebenso wie von Thomas Feibels jährlich erscheinendem „Kinder-Software-Ratgeber“⁴ lasse ich mich nun also bei der Wahl der Kinder-CD-Roms beraten, wohlwissend, daß auch pädagogisch wertvolle Programme meine eigene Position am Computer nicht stärken können.

Tobias Kempf, Leiter der Kölner Städtischen Jugendeinrichtung Gremberg, gehört zu jenen Pädagogen, die schon sehr früh erkannt haben, daß sich der Computer bei Kindern und Jugendlichen immer mehr zu einem ganz wichtigen Freizeitinstrument entwickeln wird. Auch er fordert, daß diese Entwicklung von Erwachsenen hilfreich begleitet werden sollte. Deshalb bietet er in seiner Jugendeinrichtung Computerkurse an. Hier können Kinder und Jugendliche die unterschiedlichsten Computerspiele ausprobieren. Auch sogenannte Ballerspiele, die

aus der Computerrealität nicht wegzudenken sind. „Wir haben in langjähriger Forschung erkannt, daß Jugendliche sich immer die Spiele herausuchen, die Rückschlüsse auf ihre Lebensrealität zulassen, das heißt, wenn sich Jugendliche in ihrer Lebensrealität sehr stark damit auseinandergesetzt haben, ihren Standort zu bestimmen, ihre Position in der Gruppe festzuhalten und sie durch kämpferischen Einsatz auch beizubehalten, dann werden sie natürlich auch Spiele suchen, in denen gerade dieses Anforderungsprofil abgefragt wird; und das sind dann in der Regel Kämpferspiele oder Schießspiele“, erklärt mir Tobias Kempf bei einem Besuch in seiner Jugendeinrichtung.

Jedem Heranwachsenden sei klar, daß die martialischen Konfliktlösungen mancher Computerspiele nicht auf die Realität übertragbar sind; niemand wird auf die Idee kommen, persönliche Konflikte mit der Kettensäge auszutragen. Anders – so erklärt mir der Pädagoge – sieht es beim heimlichen „Lehrplan“ von Computerspielen aus. Insbesondere die Rollenangebote in diesen Spielen sind viel näher an der Realität der Spielerinnen und Spieler angesiedelt als die diversen Gewaltdarstellungen. Computerspiele verändern zwar nicht die Persönlichkeit der Spielenden, sie können aber bestätigen und verstärken, was Kinder und Jugendliche an gesellschaftlichen Vorstellungen, Werten und Normen bereits verinnerlicht haben. Sein Fazit: „Kinder und Jugendliche, die gelernt haben, daß es zur Konfliktlö-

sung verschiedene Varianten gibt, werden sich Spiele herausuchen, wo nicht nur die gradlinige Lösungsvariante: Wegschießen, sondern wo es auch Varianten gibt, wo man sich schützen kann, um ein Problem zu lösen, wo man in Verbindung mit anderen Spielern sich stärker machen kann.“ Und weil schon das Etikett „pädagogisch wertvoll“ für viele Kids ein Grund zum Abwinken ist, raten viele Experten, daß auch gegen sogenannte Ballerspiele und Actionspiele nicht grundsätzlich etwas einzuwenden ist – insbesondere wenn sie gemeinsam mit Freunden, vielleicht auch mal mit den eigenen Eltern, gespielt wer-



1 Stefan Aufenanger, Universität Hamburg, Institut für Allgemeine Erziehungswissenschaft (wörtlich wiedergegeben)

2 Ebenda

3 Search & Play – interaktive Datenbank für Computerspiele; Computerspiele auf dem Prüfstand (Faltblätter) ersch. 2 bis 3 jährl.; Handbuch Medien: Computerspiele – Theorie, Forschung, Praxis, hrsg. von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr

4 Kindersoftware-Ratgeber 1999, von Thomas Feibel, Verlag Markt & Technik (auch auf CD-Rom); Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt, Jugendamt der Stadt Köln, Wolfgang Fehr

Judith Grümmer, Journalistin, arbeitet für Hörfunk, Fernsehen und Printmedien, insbesondere Deutschlandfunk und WDR, hat drei Söhne im Alter von 4, 8 und 10 Jahren

den können. In diesen Spielen erleben Kinder, daß Konflikte auch durch andere Strategien bewältigt werden können und daß es Alternativen zur bloßen Gewalt gibt.

Ausblick: Jedem sein Computer?

Die Frage, wer nun wann nach dem Mittagessen an meinen Computer darf, ist während des Mittagessens noch nicht befriedigend gelöst. Das Argument meines Ältesten, die Französischvokabeln ließen sich nun mal am besten am „Compi“ lernen, verbunden mit dem freundlichen Ratschlag, daß ich in der Zeit mit „den beiden Kleinen“ ein schönes Brettspiel machen oder auf den Spielplatz gehen könne, anstatt höchstpersönlich seine Vokabeln abfragen zu müssen, klingt bestechend. Vielleicht könnte danach eine Partie „Rayman“ meinen Achtjährigen glücklich machen, und zum Schluß wäre da dann noch der dritte Computeranwärter, der heute auch noch an die Maus möchte. Für mich blieben dann noch die ruhigen Abendstunden nach den Gutenacht-Geschichten und vor den Spätnachrichten übrig. Wollte ich nicht ursprünglich sogar schon heute mittag noch ein paar Formulierungen überdenken, noch ein paar Adressen in die Datei laden, noch eine Information im Internet nachrecherchieren? Die Alternativlösung: Drei Söhne und dazu passend drei Computer – ist das der Medienstandard von übermorgen? Ach nein: vier Computer, denn an irgendeinem „Teil“ muß ich dafür ja das Geld verdienen.