

N00/DEZ.63416 Salzburger Nachrichten, 21.12.2000; Die Gameboy-Generation:

Inzwischen schreiben wir fast schon 2000, und während sich Vater immer noch mit einem Notebook abschleppt, hat Mutter längst erkannt, dass Organizer fast das selbe können, aber in jede Handtasche passen. Termine, Adressen und E-Mail ein Klacks, und mit den kleinen Tasten kommt sie, heimlicher Gameboy-Übung sei Dank, wunderbar zurecht.

Was ist das nur für eine verspielte Gesellschaft. Fast scheint es, als ob wir in den letzten Dekaden ausgerechnet dank dieser mathematischsten aller Erfindungen, dem Computer in seinen vielen Spielarten, vor lauter Spiel überhaupt nicht mehr zum Ernst des Lebens kommen (wollen). Während Pädagogen darüber klagen, dass die Kleinen vor dem Schirm verkommen und Hausaufgaben nur noch downloaden, klagen Chefs über **Mohrhuhn & Co.** und suchen nach Wegen, wie sie den ungebändigten Spielgeist wieder in die Disziplin geordneter Betriebe zwängen können. Schon mehren sich die Arbeitgeber-Studien, die Millionen-Verluste vorrechnen: Verspielt durch unproduktiv vertane Zeit.

Tatsächlich wird es schwieriger zu sagen, wo Spiel aufhört und der so genannte Ernst des Lebens anfängt. Vor allem die Informationsgesellschaft hat eine ungeahnte Spielwelle ausgelöst. Aber was scheinbar so unproduktiv ist wie Tetris (der Spieleklassiker mit den Bausteinen), war für viele eine Fingerübung im Umgang mit neuer Technologie. Während das Spiel längst von den Festplatten verschwunden ist, sind die erlernten Fertigkeiten geblieben.

Quelle: IDS-Mannheim.de, 18.2.05