

Stefan Wesener

Spielen in virtuellen Welten

Stefan Wesener

Spielen in virtuellen Welten

Eine Untersuchung von
Transferprozessen in
Bildschirmspielen



VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN



VS Verlag für Sozialwissenschaften
Entstanden mit Beginn des Jahres 2004 aus den beiden Häusern
Leske+Budrich und Westdeutscher Verlag.
Die breite Basis für sozialwissenschaftliches Publizieren

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

D61

1 Auflage Dezember 2004

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2004

Lektorat Monika Mulhausen / Bettina Endres

Der VS Verlag für Sozialwissenschaften ist ein Unternehmen von Springer Science+Business Media.
www.vs-verlag.de



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

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften

Umschlaggestaltung KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg
Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

ISBN-13: 978-3-531-14444-3 e-ISBN-13: 978-3-322-80655-0
DOI: 10.1007/978-3-322-80655-0

Danksagung

Diese Arbeit wurde am Erziehungswissenschaftlichen Institut der Heinrich-Heine-Universität zu Düsseldorf erstellt.

Hierbei gilt mein besonderer Dank Herrn Prof. Dr. B. Dieckmann für die wissenschaftliche Anleitung und Lenkung meiner Forschung, seine Kritik meiner Arbeit und ein jederzeit offenes Ohr für alle Belange meiner Aktivitäten.

Herrn Jun.-Prof. Dr. T. Skrandies, Frau Dr. B. Neuenhausen sowie Herrn Dr. H. Malmedé danke ich für Hinweise und inhaltliche Anregungen bei der Ausarbeitung und Realisierung des Projektes. Desgleichen gilt mein Dank allen Mitarbeitern der Abteilung für Allgemeine Pädagogik am Erziehungswissenschaftlichen Institut der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf unter der Leitung von Frau Prof. Dr. G. Miller-Kipp, die mich in meinem Vorhaben nach allen Kräften unterstützt haben.

Herrn Prof. Dr. J. Fritz von der Fachhochschule Köln möchte ich für seine zuvorkommende Hilfe und Gesprächsbereitschaft danken. Ebenso gebührt mein Dank seinen Mitarbeitern im Forschungsschwerpunkt „Virtuelle Welten“.

Schließlich danke ich meiner Familie und meinen Freunden für das Mit- und Ertragen meiner Ausbildung. Durch sie hatte ich auch in schwierigen Zeiten stets verlässlichen Rat und Hilfe.

Stefan Wesener

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	13
2	Forschungsperspektive	17
2.1	Bisherige Ansätze in der Erforschung von Computer- und Videospiele als neues Medium	17
2.1.1	Untersuchungen von J. Fritz und Mitarbeitern zum Medium Bildschirmspiel	21
2.2	Zusammenfassung der radikal kognitionswissenschaftlichen Perspektive des Konstruktivismus	28
2.2.1	Wahrnehmung des Menschen aus Sichtweise des radikalen Konstruktivismus	28
2.2.2	Wissens- und Handlungserwerb in der konstruierten Wirklichkeit	30
2.2.3	Wahrnehmung in der Alltagswelt im Gegensatz zur medialen, mentaler und virtuellen Welt	31
2.3	Zusammenfassung	34
3	Überblick über virtuelle Welten	35
3.1	Alltagssprachliche Verwendung des Begriffes „virtuell“	35
3.2	Verknüpfung zwischen medialer, mentaler, virtueller und Alltagswelt	37
3.2.1	Die mediale Welt	38
3.2.2	Die mentale Welt	39
3.2.3	Die virtuelle Welt	41
3.2.4	Verbindungen und Einflüsse zwischen medialer, mentaler, virtueller und Alltagswelt	43
3.2.5	Bedeutung der Verknüpfung zwischen Alltagswelt, virtueller Welt, mentaler Welt und medialer Welt für Transferprozesse .	46
3.3	Arten von virtuellen Welten	47
3.3.1	Eigenschaften virtueller Welten	47
4	Bildschirmspiele als virtuelle Welt	50

4.1	Entwicklungslinie von Bildschirmspielen als eine Form der virtuellen Welt.....	51
4.1.1	Formen von Bildschirmspielen.....	51
4.1.2	Entwicklungsgeschichte der Bildschirmspiele zum Massenmedium.....	52
4.2	Struktureller Aufbau von Bildschirmspielen.....	60
4.3	Eingriffsmöglichkeiten in Bildschirmspielen.....	61
4.4	Graphische Darstellung bei Bildschirmspielen.....	65
4.5	Spielkonzepte und inhaltliche Gestaltung in Bildschirmspielen.....	70
4.6	Kategorisierungsmöglichkeiten von Bildschirmspielen als virtuelle Welten im Hinblick auf Transferprozesse.....	74
4.6.1	Eigenschaften von mikrovirtuellen Welten.....	75
4.6.2	Eigenschaften von mesovirtuellen Welten.....	89
4.6.3	Eigenschaften von makrovirtuellen Welten.....	105
4.7	Wissen und Handlungsmuster für Bildschirmspiele.....	123
4.7.1	Wissen und Handlungsmuster für mikrovirtuelle Welten.....	125
4.7.2	Wissen und Handlungsmuster für mesovirtuelle Welten.....	126
4.7.3	Wissen und Handlungsmuster für makrovirtuelle Welten.....	127
5	Transferprozesse in virtuellen Welten.....	129
5.1	Intramondiale und intermondiale Transferprozesse.....	130
5.2	Transferprozesse als Grundlage der Auseinandersetzung mit Bildschirmspielen als virtuelle Welt.....	130
5.3	Motivationsmodell für Bildschirmspiele als virtuelle Welten und Anbindung des Spielers an das Bildschirmspiel.....	134
5.4	Transferebenen.....	137
5.4.1	Der „Fact“-Transfer.....	138
5.4.2	Der „Skript“-Transfer.....	138
5.4.3	Der „Print“-Transfer.....	140
5.4.4	Der metaphorische Transfer.....	140
5.4.5	Der dynamische Transfer.....	142
5.4.6	Formen des Transfers und Transferinhalte.....	143
5.4.7	Anwendung von Transferinhalten.....	144
5.5	Transferprozesse in mikrovirtuellen Welten.....	145
5.6	Rahmungsvorgänge für Transferprozesse in mikrovirtuellen Welten.....	147
5.7	Mögliche Transferprozesse in mikrovirtuellen Welten.....	148
5.8	Transferprozesse in mesovirtuellen Welten.....	151
5.9	Rahmungsvorgänge in mesovirtuellen Welten.....	154
5.10	Mögliche Transferprozesse in mesovirtuellen Welten.....	156

5.11	Transferprozesse in makrovirtuellen Welten.....	160
5.12	Rahmungsvorgänge in makrovirtuellen Welten	161
5.13	Mögliche Transferprozesse aus makrovirtuellen Welten	163
6	Medienpädagogische Konsequenzen.....	168
6.1	Gliederung von Transferprozessen.....	169
6.2	Ausblick auf die Weiterentwicklung des Mediums.....	171
6.3	Pädagogische Möglichkeiten von Bildschirmspielen als virtuelle Welten durch Nutzung von Transferprozessen	174
6.4	Problemfelder von Bildschirmspielen als virtueller Welt	177
6.5	Inhalte und Transferprozesse.....	180
6.6	Alternatives Modell für die kognitive Verarbeitung von Bildschirmspielen.....	183
7	Zusammenfassung und Ausblick.....	187

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Klassifizierung von Bildschirmspielen nach Jürgen Fritz (1997).	23
Abbildung 2:	Funktionsmodell für die Auseinandersetzung mit Bildschirmspielen nach J. Fritz (1997).	24
Abbildung 3:	Transferebenen nach Jürgen Fritz (1997).	26
Abbildung 4:	Zusammenhang zwischen virtueller, medialer, mentaler und Alltagswelt.	44
Abbildung 5:	Eingriffsmöglichkeiten in Bildschirmspielen.	64
Abbildung 6:	Graphische Darstellung in Bildschirmspielen.	69
Abbildung 7:	Spielkonzeption in Bildschirmspielen.	72
Abbildung 8:	Beispiel für eine mikrovirtuelle Welt: „Half Life“, Bild 1.	78
Abbildung 9:	Beispiel für eine mikrovirtuelle Welt: „Half Life“, Bild 2.	79
Abbildung 10:	Beispiel für eine mikrovirtuelle Welt: „Half Life“, Bild 3.	80
Abbildung 11:	Beispiel für eine mikrovirtuelle Welt: „Gothic“, Bild 1.	83
Abbildung 12:	Beispiel für eine mikrovirtuelle Welt: „Gothic“, Bild 2.	85
Abbildung 13:	Beispiel für eine mikrovirtuelle Welt: „Gothic“, Bild 3.	86
Abbildung 14:	Beispiel für eine mikrovirtuelle Welt: „Gothic“, Bild 4.	88
Abbildung 15:	Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Empire Earth“, Bild 1.	91
Abbildung 16:	Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Empire Earth“, Bild 2.	93
Abbildung 17:	Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Empire Earth“, Bild 3.	95
Abbildung 18:	Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Empire Earth“, Bild 4.	96

Abbildung 19: Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Caesar 3“, Bild 1.....	98
Abbildung 20: Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Caesar 3“, Bild 2.....	99
Abbildung 21: Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Caesar 3“, Bild 3.....	100
Abbildung 22: Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Caesar 3“, Bild 4.....	102
Abbildung 23: Beispiel für eine mesovirtuelle Welt: „Caesar 3“, Bild 5.....	103
Abbildung 24: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Civilization 3“, Bild 1.....	108
Abbildung 25: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Civilization 3“, Bild 2.....	109
Abbildung 26: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Civilization 3“, Bild 3.....	110
Abbildung 27: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Civilization 3“, Bild 4.....	111
Abbildung 28: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Civilization 3“, Bild 5.....	112
Abbildung 29: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Civilization 3“, Bild 6.....	113
Abbildung 30: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Civilization 3“, Bild 7.....	114
Abbildung 31: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Port Royale“, Bild 1.....	117
Abbildung 32: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Port Royale“, Bild 2.....	118
Abbildung 33: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Port Royale“, Bild 3.....	119
Abbildung 34: Beispiel für eine makrovirtuelle Welt: „Port Royale“, Bild 4.....	121
Abbildung 35: Transferformen nach J. Fritz (1997).....	143
Abbildung 36: Alternatives Modell zur kognitiven Verarbeitung von Computer- und Videospielen.....	185

1 Einleitung

Heutzutage findet die Auseinandersetzung mit Computer- und Videospielen, vor allem nach den Ereignissen in Verbindung mit dem Amoklauf eines 19-jährigen Schülers in Erfurt, in vielen Bereichen der Gesellschaft statt. Angefangen von Berichten oder Dokumentationen im Fernsehen oder in Nachrichtenmagazinen bis hin zu komplexen Studien über die möglichen (negativen) Auswirkungen dieser Form der Unterhaltung. Inhaltlich decken diese Publikationen ein weites Spektrum der Thematik ab, beleuchten jedoch meist nur einen kleinen Ausschnitt der großen Vielfalt der Bildschirmspiele¹. Dies kann vor allem beim uninformierten Leser zu einer Vereinfachung bzw. Verzerrung der Ansichten führen, denn trotz zunehmender Präsenz sowohl in den Nachrichtenmedien, wie Zeitung, Magazinen und Fernsehsendungen, als auch in der sozialwissenschaftlichen Forschung scheinen Bildschirmspiele eher das Dasein eines „Insidermediums“ zu führen. Es sieht so aus, als ob die meist männlichen Konsumenten² tage- und nächtelang vor dem Monitor hocken, umrahmt von halbgefüllten Pizzaschachteln und Colaflaschen, um sich in einer unverständlichen Sprache mit Ausdrücken wie „Lag“, „Fraggen“, „Camper“ oder „Deathmatch“ und heller Begeisterung über ihre Abenteuer auf der Spielwiese des Bildschirms auszutauschen³. Als unkundiger Betrachter findet man diese Szenen bestenfalls sonderbar, denn man hat schon vieles gelesen, z. B. über die Isolierung von einzelnen Personen beim Computerspielen oder über eine mögliche Steigerung des aggressiven Verhaltens durch zu langes Spielen mit gewaltverherrlichenden Videospielen, von denen einige sogar verboten bzw. indiziert sind. Häufig stellt sich die Frage, was solche Formen der Unterhaltung oder des Spiels beim Rezipienten bewirken, denn im Gegensatz zu den altbekannten Medien, wie Film, Fernsehen oder Buch, erlauben Bildschirmspiele einen Eingriff in das Geschehen und fordern also geradezu zum aktiven Handeln auf, sei es nun ein Fußball-

¹ Bildschirmspiele ist der übergeordnete Begriff für Computerspiele, Videospiele und alle weiteren Medien mit einem vergleichbaren Aufbau.

² Bei der Bevorzugung von Computer- und Videospielen durch Jungen/Männer handelt es sich um ein Ergebnis, das sich durch so gut wie alle Studien zu Bildschirmspielen bestätigen ließ.

³ Diese Auswuchse haben u. a. dazu geführt, dass sich möglicherweise aus der Szene der Computer- und Videospiele eine eigenständige Subkultur entwickelt hat, mit einem szenespezifischen Vokabular, Erkennungszeichen sowie regelmäßigen Veranstaltungen (sog. „LAN-Partys“).

spiel oder ein Programm vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Für den Sozialwissenschaftler stellt sich also die pauschale Frage nach den Auswirkungen von Bildschirmspielen auf ihre Nutzer, die sich in dieser Form natürlich nicht für jede Person generalisieren lässt. Wie bestimmte Inhalte wirken, ist nach Ansicht der Medienwirkungsforschung vor allem abhängig vom jeweiligen Individuum. Der Anwender ist in diesem Wirkungsprozess also eine Variable, die beständiger Veränderung unterworfen ist. Das verwendete Medium, d. h. die Bildschirmspiele hingegen zeigen in ihren vorliegenden Spielarten durchaus Gemeinsamkeiten.

Anliegen dieser Arbeit ist es daher, ein Modell aufzuzeigen, nach dem sich Bildschirmspiele bezüglich ihrer grundlegenden Eigenschaften einordnen lassen. Mit Hilfe dieses Schemas lässt sich ein Muster erstellen, nach dem dieses Medium Transfergelegenheiten, also die Möglichkeit zur Übernahme von Wissens- und Handlungsvorlagen, zur Verfügung stellt. Zielsetzung ist insbesondere das Herauskristallisieren einer Struktur, die es ermöglicht, generelle Aussagen über Transferprozesse zu machen, die sich auf bestimmte Typen bzw. Genres von Bildschirmspielen beziehen, weniger mit Rücksichtnahme auf deren inhaltliche Gestaltung⁴, sondern mit der Betonung der spezifischen Art der Präsentation und des Spielkonzeptes. Dies geschieht aus der unumstößlichen Überlegung heraus, dass letztlich neben den Rezipienten die Bildschirmspiele die unbestreitbar einflussreichste Variable in dem Transfervorgang repräsentieren. Durch eine solche Vorgehensweise erhält man eine weitere Typisierung von Bildschirmspielen, die u. a. eine Basis für weiterführende empirische Untersuchungen in diesem Feld der Medienwirkungsforschung bilden kann. Ein zusätzlicher Effekt dieser neuen Einteilung von Computer- und Videospiele ist die informative Aufbereitung eines bis heute noch eher unsystematisch erfassten neuen Mediums und seinen spezifischen Möglichkeiten.

Um diesem Anspruch gerecht zu werden, gliedert sich diese Arbeit in vier Teile. Anschließend an die Einleitung in Kapitel zwei wird auf den aktuellen Forschungsstand zum Thema der Computer- und Videospiele im Allgemeinen als auch über Transferprozesse bzw. Verhaltensübernahme aus Bildschirmspielen im Besonderen eingegangen. Darauf folgend wird die forschungstheoretische Grundlage gelegt, in dem die für dieses Projekt wichtigsten Aspekte des Konstruktivismus eingeführt und dargestellt werden. Wie noch zu zeigen ist, bietet sich diese Sichtweise wegen ihrer individuellen Perspektive, nämlich hinsichtlich der menschlichen Wahrnehmung von Sinneseindrücken und deren Zuordnung, für die Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen in diesem Rahmen besonders gut an.

⁴ Gemeint ist hier vor allem die zugrunde liegende Handlung des Bildschirmspiels.

Das dritte Kapitel der Arbeit widmet sich dem Begriff der virtuellen Welt als künstlichem Konstrukt neben der stets unmittelbar erfahrbaren Alltagswelt des Menschen. Hergeleitet wird der Aspekt der Virtualität aus der alltäglichen Verwendung des „Virtuellen“ bis hin zur so genannten virtuellen Welt. Dies läuft aus in eine grobe Darstellung der Verflechtung der unterschiedlichen Konzepte zur Einordnung oder Filterung von Informationen in einen Zusammenhang bzw. ein „Weltkonzept“⁵. Zuletzt folgt noch ein kurzer Überblick über bekannte Erscheinungsmöglichkeiten von virtuellen Welten.

In Kapitel vier kommen zum ersten Mal Bildschirmspiele als eigene virtuelle Welt zum Tragen. Nach einem kurz gehaltenen Abriss über die „historische“ Entwicklung von Computer- und Videospiele unter technischen Aspekten folgt die Beschreibung des Aufbaus von Bildschirmspielen als virtuelle Welt. Dies geschieht anhand der Erläuterung verschiedener allgemein verbreiteter Spielkonzepte, sowie struktureller inhaltlicher Komponenten von Bildschirmspielen, den Eingriffsmöglichkeiten des Spielers in das Programm und deren Besonderheiten in der graphischen Präsentation und mündet in die Kategorisierung von Computer- und Videospiele in drei voneinander verschiedene Arten von virtuellen Welten mit unterschiedlichen Eigenschaften hinsichtlich der vorher genannten Aspekte und, wie hier gezeigt wird, auch in Bezug auf Transferprozesse. Nach dieser Einteilung zerfallen Bildschirmspiele in mikro-, meso-, makro-virtuelle Welten, je nach Ausschnitt und Umfang der in dem Medium simulierten virtuellen Welt. Der Grad der Simulation der virtuellen Welt ergibt sich dabei aus den erwähnten Komponenten des Bildschirmspiels. Jede der drei Formen der virtuellen Welt stellt dem Spieler, wie bereits erwähnt, andere Handlungs- und Eingriffsoptionen zur Verfügung, was sich somit auf die Transferprozesse zwischen virtueller Welt des Bildschirmspiels und dem alltäglichen Leben des Spielers auswirkt. Dies ergibt sich schon daraus, dass für jede dieser Gruppierung von Bildschirmspielen voneinander unabhängige Vorräte an Wissen zur Bewältigung der dort anfallenden Aufgaben existieren sowie daran gekoppelten Handlungsmuster, die während des Spielens der oben definierten unterschiedlichen Gattungen von Bildschirmspielen erworben werden.

Die abschließenden Kapitel fassen noch einmal alle vorher getroffenen Überlegungen zusammen und beleuchten die möglichen Konsequenzen für den Umgang mit Computer- und Videospiele in der medienpädagogischen Praxis. An Beispielen soll aufgezeigt werden, wie das vorgeschlagene Modell für Transferprozesse sich an den oben dargestellten Kategorien orientiert und welche weiteren Aspekte noch einen Einfluss auf diese Vorgänge haben.

⁵ Näheres dazu dann in Kapitel 3.

2 Forschungsperspektive

2.1 Bisherige Ansätze in der Erforschung von Computer- und Videospiele als neues Medium

Die bisherigen Studien, die sich mit Computer- und Videospiele befassen, lassen sich grob in drei Kategorien einteilen. Zum einen handelt es sich dabei um einzelne Aufsätze, die sich mit bestimmten, meist problematischen oder bedenklichen Einzelaspekten von Bildschirmspielen auseinandersetzen. Beispiele hierzu finden sich u. a. in den Titeln „Computerspiele: Markt und Pädagogik“⁶ und „Computerspiele – (Un)heile Welt der Jugendlichen“⁷. Bei den dort angerissenen Themen handelt es sich z. B. um die Auseinandersetzung mit der einseitigen geschlechtsspezifischen Verlagerung auf Jungen bei dem Interesse für Bildschirmspiele⁸, die Problematik mit der Verbreitung rechtsradikaler Software im Kinderzimmer⁹, den Gegensatz von der Beschäftigung mit Bildschirmspielen und dem Lesen von Büchern¹⁰ oder um Anmerkungen zur Ästhetik von Computerspielen¹¹. Allen diesen Beiträgen ist gemeinsam, dass sie zwar meist eine Momentaufnahme über einen sicherlich nicht irrelevanten Sachverhalt beschreiben und Eltern und Pädagogen dafür sensibilisieren. Nichtsdestotrotz handelt es sich dabei um Einzeldarstellungen, die bei einem Laien auf diesem Gebiet oftmals einen unscharfen und einseitigen Eindruck über das noch recht neue Medium der Bildschirmspiele hinterlassen.

Des Weiteren gibt es eine Gruppe von wissenschaftlicher Literatur, die versucht, sich auf einer umfassenderen Ebene mit der Thematik von Computer- und Videospiele auseinander zu setzen. Hierbei handelt es sich um Veröffentlichungen in monographischer Form, die versuchen, eine gewisse Ordnung in die weite Welt der Bildschirmspiele einfließen zu lassen, indem die Autoren Kategoriensysteme entwickeln, in denen die verschiedenen Typen von Bildschirmspielen eingereiht werden können. Ebenso sprechen sie gängige Streitfragen im

⁶ Herausgegeben 1996 von Jürgen Maaß, s. auch Literaturverzeichnis

⁷ Herausgegeben 1993 von Jürgen Maaß und Christian Schartner

⁸ Vgl. Jungwirth in Maaß, Schartner (Hrsg.) 1993.

⁹ Vgl. Geisler in Maaß, Schartner (Hrsg.) 1993.

¹⁰ Vgl. Lettner in Maaß (Hrsg.) 1996.

¹¹ Vgl. Schartner in Maaß (Hrsg.) 1996.

Umgang mit Computer- und Videospiele, wie den Faszinationsgründen, die Aggressivitätsproblematik oder die Auswirkungen auf die Persönlichkeit¹² an und geben einen kurzen Einblick in einschlägige Forschungsergebnisse. Dazu wird meist ein Kriterienkatalog aufgestellt, der dem interessierten Leser hilft, zwischen empfehlenswerten und schwierigen Bildschirmspielen zu trennen. Ziel dieser Veröffentlichungen ist es ohne Zweifel, den Leser (also wiederum Eltern und Pädagogen) über die etwas im Dunkeln liegende Freizeitvorliebe ihrer Schutzbefohlenen aufzuklären und auch hier eine pädagogisch sinnvolle Nutzung möglich zu machen. Leider sind solche Publikationen vom Umfang her selten ausreichend, um das breite Feld der Bildschirmspiele abzudecken. Wie viele andere Ratgeber über neue Medien haben diese auch dazu den leichten Nachteil, dass sie mit kommenden Entwicklungen des Marktes (in diesem Fall für Computer- und Videospiele) nicht immer mithalten können und somit fast bei Veröffentlichung schon überholt erscheinen. So fallen etwa ganze Rubriken der Kategorien von Computerspielen weg, da keine Produkte für diese Sparte mehr hergestellt werden oder es tauchen neue Entwicklungen auf, die eine weitere Kategorie nötig machen würden, wie etwa die ständig steigende Zahl der Onlinebildschirmspiele. Ein weiterer Nachteil dieser Veröffentlichungen ist die Vernachlässigung individueller Dispositionen des Nutzers von Bildschirmspielen mit der Berufung auf zu stark verabsolutierte pädagogische Kriterien¹³.

Bei der dritten Form der Auseinandersetzung der sozialwissenschaftlichen Forschung mit Computer- und Videospiele handelt es sich um empirische Studien, welche die Beeinflussung einer abhängigen Variablen (meist handelt es sich dabei um ein Persönlichkeitsmerkmal wie Leistungsmotivation, Aggression oder Empathie) durch Bildschirmspiele untersuchen. Wie bei jeder empirischen Querschnittuntersuchung werden vor und nach dem Spielen der Bildschirmspiele die relevanten Daten gemessen und bei Auswertung analysiert. Beispielhaft ist hier u. a. die Untersuchung von Rita Steckel, die sich mit den Auswirkungen des Konsums von Bildschirmspielen auf die empathischen Fähigkeiten und das aggressive Verhalten bei Kindern befasst und an dieser Stelle exemplarisch angeführt werden soll. Den Versuchspersonen wird eine Serie von emotional betonten Bildern vorgelegt, aus dem sich für jeden Teilnehmer ein Empathieindex ergibt. Danach beschäftigen sich die Probanden eine Zeit lang entweder mit einem eher aggressiven Videospiele oder mit einem friedlichen Videospiele. Anschließend wird noch einmal eine Bilderserie gezeigt und ein Empathiewert ermittelt. Die Ergebnisse des Versuches lassen zwar die Vermutung zu, dass Bildschirmspiele mit aggressivem Inhalt durchaus eine aggressionssteigernde

¹² Wie z. B. in Löschenkohl, Bleyer 1995; Dittler (1993).

¹³ Kritische Anmerkungen zu Kriterienkatalogen für Computer- und Videospiele finden sich bei Jungwirth in Maaß (Hrsg.)1996.

und empathiehemmende Wirkung besitzen können, doch lassen sich diese Resultate lediglich nur als Kurzzeiteffekt deuten. Ebenso konnte bei einigen Kindern, die von sich selbst angaben, schon lange Erfahrungen mit gewaltbeinhaltenden Computer- und Videospiele zu haben, eine höhere Aggressionsdisposition festgestellt werden, doch kann aufgrund der Korrelation beider Werte nicht bestimmt werden, ob die Wahl des Bildschirmspiels durch die Neigung zur Aggression zustande gekommen ist oder umgekehrt. Mit anderen Worten: Es ist schwierig, mit Hilfe empirischer Querschnittstudien Aussagen für die Wirkung von medialen Inhalten über lange Zeit anzustellen. Es lassen sich daher lediglich unsichere Prognosen abgeben, zu deren Untermauerung eine Langzeitstudie vonnöten wäre. Untersuchungen diese Art stoßen ihrerseits wieder auf die Schwierigkeit, interferierende Variablen und Störfaktoren (u. a. das soziale Umfeld der Versuchspersonen, den Zugang zum Medium, experimentellen Schwund usw.) zu berücksichtigen und zu kontrollieren, um aussagekräftige Ergebnisse zu erzielen.

Die größte Problematik, die bei den oben geschilderten Ansätzen vorliegt, ist die schon erwähnte Veralterung der Forschungsergebnisse im Zuge der technischen Entwicklung des Mediums, die immer neue Variationen des Themas vorzubringen scheint. Je punktueller die empirische Forschung sich der Wirkungsweise von Bildschirmspielen mit Erhebungen zu speziellen Effekten annähert, z. B. mit hochdifferenzierten Kategoriensystemen für Bildschirmspiele oder der Untersuchungen zum Einfluss bestimmter Ausprägungen von Aggressionen und Gewalt in Computer- und Videospiele, umso eher besteht die Gefahr, Ergebnisse zu produzieren, die nur eine Momentaufnahme des Zustandes zur Zeit der Untersuchung sind und somit einem schnellen Wandel unterliegen.

Die hier nur kurz vorgestellten Ansätze zur Aufdeckung der Wirkung von Computer- und Videospiele auf ihre Nutzer haben, mit Ausnahme der anschließend noch zu beachtenden Vorgehensweise von Jürgen Fritz, den großen Nachteil, die mediale Seite des Forschungsgegenstandes, also das Bildschirmspiel an sich, zu vernachlässigen, obwohl dieser Part der Thematik am leichtesten zugänglich ist, da hier die zeitliche Entwicklung des zu untersuchenden Gegenstandes zumindest überschaubarer und somit kontrollierbarer ist. Zwar unterliegen Bildschirmspiele auch einer Veränderung, die mit der technischen Entwicklung des Mediums zusammenhängt, doch bleiben strukturelle Gemeinsamkeiten innerhalb eines spielerischen Grundmusters stets gewahrt¹⁴.

Abgehoben von den bis hier erwähnten Möglichkeiten der Annäherung an die sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele präsentieren sich Arbeiten von Jürgen Fritz. Mit seinen Mitarbeitern von der

¹⁴ Eine detaillierte Erläuterung dieses Gedankens erfolgt in Kapitel 4.

„Forschungsstelle: Virtuelle Welten“ an der Fachhochschule Köln bemüht er sich um eine ganzheitliche Betrachtung des Feldes der Bildschirmspiele. Seine Überlegungen¹⁵ beziehen in einzelnen Aufsätzen ein Modell zum Aufbau der menschlichen Erfahrungswelt ein, basierend auf den Erkenntnissen der konstruktivistischen Theorie. Dazu verwendet er eine fortschrittliche Kategorisierung von Bildschirmspielen, die nicht auf starren Rubriken fußt, sondern als Mengendarstellung dynamisch genug ist, jede Form des Bildschirmspiels zu erfassen.

Computerspieler wählen aus dieser Menge an Angeboten vor allem solche aus, die mit ihren persönlichen Interessen korrespondieren und ihnen von der Handhabung her zusagen. Dazu existiert ein eigens entwickeltes Funktionsmodell für Computer- und Videospiele, mit dem die Anreize dieses Mediums herausgearbeitet werden. Ebenso identifiziert Fritz persönliche und direkte sichtbare Einflussnahme des Spielers im Bildschirmspiel („Macht und Kontrolle“) als wichtige Faktoren für die Motivation, sich mit einem Bildschirmspiel zu beschäftigen. Ein zentraler Punkt in diesem Konzept von Fritz nimmt die Auseinandersetzung mit Transferprozessen in Computer- und Videospiele ein. Hierunter wird das Übertragen von Inhalten, wie Faktenwissen und Handlungsschemata, die der Spieler in der virtuellen Welt der Bildschirmspiele lernt, auf Situationen des alltäglichen Lebens und umgekehrt verstanden. Fritz unterscheidet dabei zwischen verschiedenen Ebenen und Formen des Transfers¹⁶. Direkte Transfers von Spieleinhalten sind dabei selten, denn meist ist das Gesehene und Erlebte im Bildschirmspiel nicht so einfach auf das alltägliche Leben des Spielers übertragbar. Dadurch wird es nötig, den Transferinhalt für die Alltagswelt des Spielers anwendbar zu machen, also zu verändern oder, wie Fritz es nennt, zu transformieren. Zusätzlich muss die Person entscheiden, ob die von ihr gewählte Handlungsweise für die vorliegende Situation auch angemessen ist. Dies geschieht per Anwendung der individuellen Rahmungskompetenzen¹⁷. Somit ergibt sich als Konsequenz, dass eine einheitliche Beurteilung von Bildschirmspielen hinsichtlich ihrer wie auch immer gearteten Auswirkung sehr stark von

¹⁵ Besonders wichtig sind in diesem Zusammenhang das „Handbuch Medien. Computerspiele. Theorie, Forschung und Praxis“ von Fritz, Fehr (Hrsg.) 1997 sowie der Sammelband „Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzen und Wirkung von Bildschirmspielen“ von Fritz (Hrsg.) 1995.

¹⁶ Wie später gezeigt wird, bezieht sich die Ebene des Transfers auf die abstrakte inhaltliche Strukturierung des Transfers (Handlungsskripte, Faktenwissen, Metaphern usw.), während die Formen des Transfers konkrete Inhalte (z. B. Problemlösungen, Assoziationen, Kognitionen usw.) meinen. Vgl. Fritz 1997e in Fritz, Fehr (Hrsg.) 1997.

¹⁷ Der Begriff der Rahmungskompetenzen findet sich, in abgewandelter Form, in der soziologischen Rollentheorie. Akteure entscheiden hierbei über die subjektive Ausgestaltung der groben Vorgabe einer Rollenhülle. Vgl. dazu Goffmann 1977 und Mead 1995.

der Persönlichkeit und den Motiven des Nutzers abhängt, genauso wie von seinen Fähigkeiten, sich mit den dort präsentierten inhaltlichen Angeboten auseinander zu setzen und diese angemessen zu verarbeiten. In diesem Zusammenhang verwendet Fritz den Begriff der strukturellen Koppelung, um zu zeigen, wie der Spieler sich ein Bildschirmspiel aussucht und sich darin zurechtfindet. Aufgrund der Bedeutung dieses Ansatzes für diese Arbeit, vor allem hinsichtlich der Untersuchung von Transferprozessen in Computer- und Videospiele, soll darauf im Folgenden noch eingegangen werden.

2.1.1 Untersuchungen von J. Fritz und Mitarbeitern zum Medium Bildschirmspiel

Wie einleitend bereits erwähnt, ist die Auseinandersetzung von Jürgen Fritz und seinen Mitarbeitern mit dem medienpädagogischen Thema der Computer- und Videospiele auf einer ganzheitlichen Ebene verortet. Bei diesen Forschungsarbeiten handelt es sich zwar um einzelne Artikel, die allerdings untereinander auf ein einheitliches Modell Bezug nehmen. Die folgende Zusammenfassung dieser Überlegungen stellt diese einzelnen Arbeiten als gesamtes Konzept dar und beginnt mit den allgemeinen Erläuterungen zu Bildschirmspielen als Medium.

Grundlegende Eigenschaften von Bildschirmspielen nach Jürgen Fritz¹⁸:

Um den besonderen Charakter von Computer- und Videospiele hervorzuheben, beschreibt Fritz die speziellen Merkmale dieses Mediums. Zunächst geht er dabei auf die Peripherie der Bildschirmspiele eine und erläutert deren Ausstattung, d. h. ein Abspielgerät für die Software, sei es nun ein Spielkonsole oder ein Computer, notwendigerweise angeschlossen an einen Bildschirm oder Fernseher und die dazugehörigen Eingabegeräte, mit denen das Spiel gesteuert wird (in der Regel eine Maus, Tastatur, ein Steuerknüppel usw.). Er betont zudem, dass trotz teilweise sehr unterschiedlicher Erscheinungsformen (heutzutage gibt es sogar Bildschirmspiele für Mobiltelefone) alle Bildschirmspiele strukturelle Gemeinsamkeiten aufweisen und sich diese quasi-phänomenologischen Aussagen über die Beschaffenheit dieses Medium generalisieren lassen. Demnach teilen sich alle Bildschirmspiele über optische und akustische Reize mit, deren Informationsgehalt vom Spieler angemessen entschlüsselt werden muss und ihn damit implizit zur Handlung im Bildschirmspiel auffordern. Lässt sich der Anwender auf das Bildschirmspiel ein, so erhält er nach einer Aktion wiederum eine Rückmeldung des Programms, die er nun wiederum verarbeiten muss usw.

¹⁸ Die nachstehenden Ausführungen beziehen sich auf Fritz 1997a in Fritz, Fehr (Hrsg.) 1997

Mit etwas Geduld ergibt sich so für den Spieler die Gelegenheit, seine Eingriffe in das Spiel auf Erfolg hin zu prüfen und Gesetzmäßigkeiten abzuleiten. Mit anderen Worten, dem Spieler wird klar, welche Aufgaben er im Bildschirmspiel zu erfüllen hat und welche Fähigkeiten dabei von ihm verlangt werden. Wichtigstes Ziel dabei ist, die Kontrolle im Sinne von Beherrschung über das Bildschirmspiel zu erlangen, damit der Spieler weiterhin in der Welt des Bildschirmspiels verbleibt¹⁹. Demgegenüber stehen die Niederlage, der Kontrollverlust und das Ende des Spiels. Im Computer- oder Videospiel übernimmt der Spieler eine elektronische Repräsentation (eine Spielfigur wie einen Ritter, den „Roten Baron“ oder schlicht den Mauszeiger), die es ihm gestattet, innerhalb der Spielwelt Manipulationen durchzuführen. Je nach Typ des vorliegenden Bildschirmspiels steht der Spieler dabei entweder unter Zeitdruck und muss auf jede Herausforderung des Bildschirmspiels unmittelbar reagieren („Echtzeitmodus“) oder er hat, wie bei herkömmlichen Gesellschaftsspielen, die im „Rundenmodus“ ablaufen, Zeit zum Überlegen, während die Spielzeit pausiert. Per Kommando des Nutzers bewegt sich die Spielzeit einen Augenblick lang und Ergebnisse der Spielhandlungen aller Mitspieler (auch der künstlichen Gegner) werden ermittelt. Hinzuzufügen wäre an dieser Stelle noch eine Besonderheit von Bildschirmspielen in Bezug auf spielzeitliche Gegebenheiten, die bei nahezu allen modernen Computer- und Videospielen vorhanden ist, nämlich die Möglichkeit des Spielers, seinen aktuellen Fortschritt im Spielverlauf zu sichern. Dies erlaubt dem Anwender, das Spielgeschehen an jeder beliebigen Stelle zu konservieren und bei Bedarf wieder aufzurufen. Diese Option stellt eine nicht unerhebliche Hilfe dar bei den Versuchen des Spielers, Kontrolle über das Bildschirmspiel zu erlangen, können doch so schwierige Situationen im Versagensfall bis zum gewünschten Ausgang wiederholt werden.

Klassifizierung von Bildschirmspielen nach Jürgen Fritz²⁰:

Anders als herkömmliche Methoden zur systematischen Erfassung von Bildschirmspielen wird in dem Modell von Fritz nicht zwischen konkreten Typen unterschieden, vielmehr werden Computer- und Videospiele als eine Menge betrachtet, deren Gesamtheit von drei Punkten erzeugt wird (s. Abb. 1). Dabei handelt es sich um die Pole „Action“, „Denken“ sowie „Geschichten“, durch die angezeigt werden, welche Fähigkeiten des Spielers gefordert sind, um das Bildschirmspiel zu spielen. Die Vorstellung dahinter ist, dass jedes Bildschirmspiel mindestens eine, meist sogar alle dieser Komponenten enthält. Bildschirmspiele mit dem Schwerpunkt auf „Action“ betonen dabei die Auge-Hand-Koordination und das Reaktionsvermögen (vgl. sog. „3D-Shooter“ oder Sportspiele). Wäh-

¹⁹ Zur Verknüpfung zwischen virtueller Welt und Alltagswelt s. Kapitel 3.2.

²⁰ Die nachstehenden Ausführungen beziehen sich auf Fritz 1997 in Fritz, Fehr (Hrsg.) 1997.

rend andere Spiele, die hauptsächlich auf „Denken“ basieren, durch strategische Überlegungen und gezieltes Vorgehen gemeistert werden können (vgl. Schachprogramme und andere militärische Strategiespiele). Unter „Geschichten“ versteht Fritz Computer- und Videospiele, bei denen auch Geschicklichkeit im Umgang mit dem Eingabegerät und/oder durchdachtes Handeln gefragt sind.

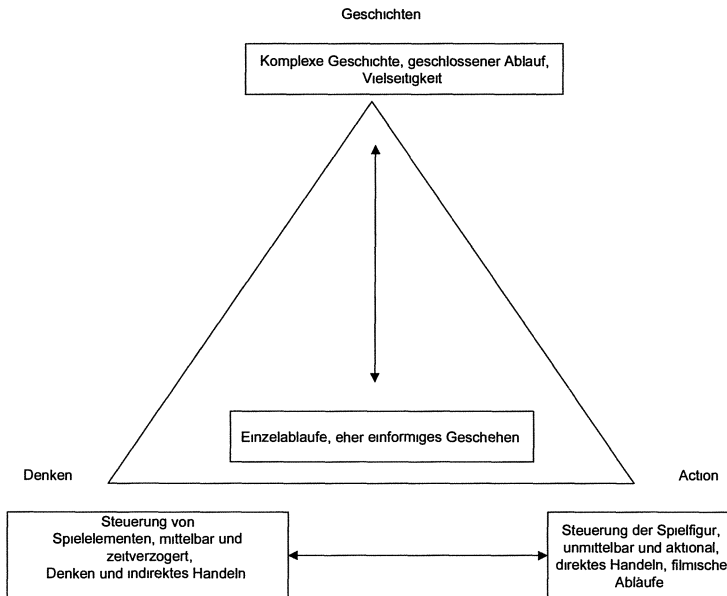


Abbildung 1: Klassifizierung von Bildschirmspielen nach Jürgen Fritz (1997).

Die Hauptbetonung liegt jedoch auf der inhaltlichen Ausgestaltung des Bildschirmspiels und dem Erleben der dort erzählten Geschichte. Durch sein Eingreifen in das Bildschirmspiel treibt der Spieler die Handlung voran (vgl. „Adventures“ oder „interactive Movies“). Mit Hilfe dieses Modells lässt sich nun jedes (ob neue oder alte) Computer- oder Videospiele gemäß seiner Anteile an „Action“, „Denken“ oder „Geschichte“ einordnen.

Die Faszinationskraft von Bildschirmspielen nach Jürgen Fritz²¹:

Den Ausführungen von Fritz zufolge entfalten Bildschirmspiele ihre besondere Faszinationskraft durch die Verflechtung des Nutzers mit dem Medium per struktureller Koppelung. Dieser Prozess beschreibt ein Ineinandergreifen der Interessen des Spielers mit den Angeboten des Bildschirmspiels und der vorhandenen Möglichkeit seiner Kontrolle. Dies zu erreichen läuft wie folgt ab. Zunächst fühlt sich der Spieler durch die äußeren Merkmale des Computer- oder Videospiele z. B. von der inhaltlichen Thematik des Programms angesprochen. Ist auf dieser Ebene ein Bezug hergestellt, bringt er die Bereitschaft auf, sich den ersten Herausforderungen des Bildschirmspiels zu stellen. Er ist gewillt, die Steuerung des Eingabegerätes zu erlernen und passt seine Bewegungen an („sensumotorische Synchronisierung“).

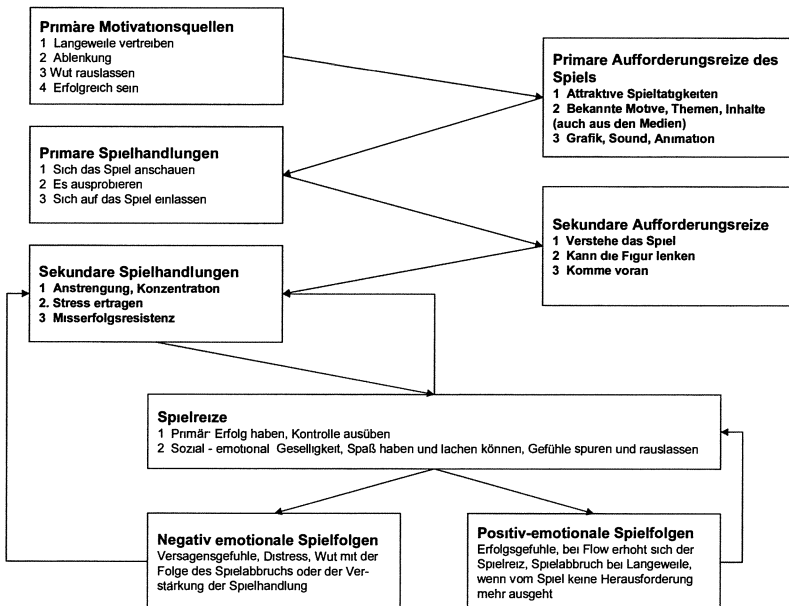


Abbildung 2: Funktionsmodell für die Auseinandersetzung mit Bildschirmspielen nach J. Fritz (1997).

²¹ Die nachstehenden Ausführungen beziehen sich auf Fritz 1997b und Fritz 1997d in Fritz, Fehr (Hrsg.) 1997.