

Resümee und pädagogische Konsequenzen

(Jürgen Fritz, Tanja Witting, Shahieda Ibrahim, Heike Esser)

Welche Spiele vom Spieler gewählt werden und welche inhaltlichen Aspekte von ihm wahrgenommen werden und Bedeutung für ihn erlangen, wird vorrangig von Prozessen der strukturellen Koppelung bestimmt: Wie ein Spieler die Spielinhalte wahrnimmt und welche Bedeutung er den Inhalten zumisst, ist sowohl abhängig von seinen realen Lebenserfahrungen als auch von intertextuellen Bezügen des jeweiligen Spielers zu anderen Medien. Somit bestimmen im wesentlichen das Alter des Spielers, seine Sozialisation, seine aktuelle Lebenssituation, seine Vorerfahrungen und seine Spielvorlieben nicht nur die Auswahl eines Spieles, sondern auch die Art und Weise wie es erlebt wird. Die Abbildung „Strukturelle Koppelung“ kann dies recht gut veranschaulichen.

Die häufig sehr individuellen Bezüge und Kopplungsprozesse konnten mit Hilfe der verwendeten Forschungsmethoden für die untersuchten Einzelfälle sehr gut erfasst und dargestellt werden. Dieses generelle Ergebnis ist nicht nur relevant für die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), sondern auch für Eltern und pädagogische Fachkräfte in Jugendeinrichtungen.

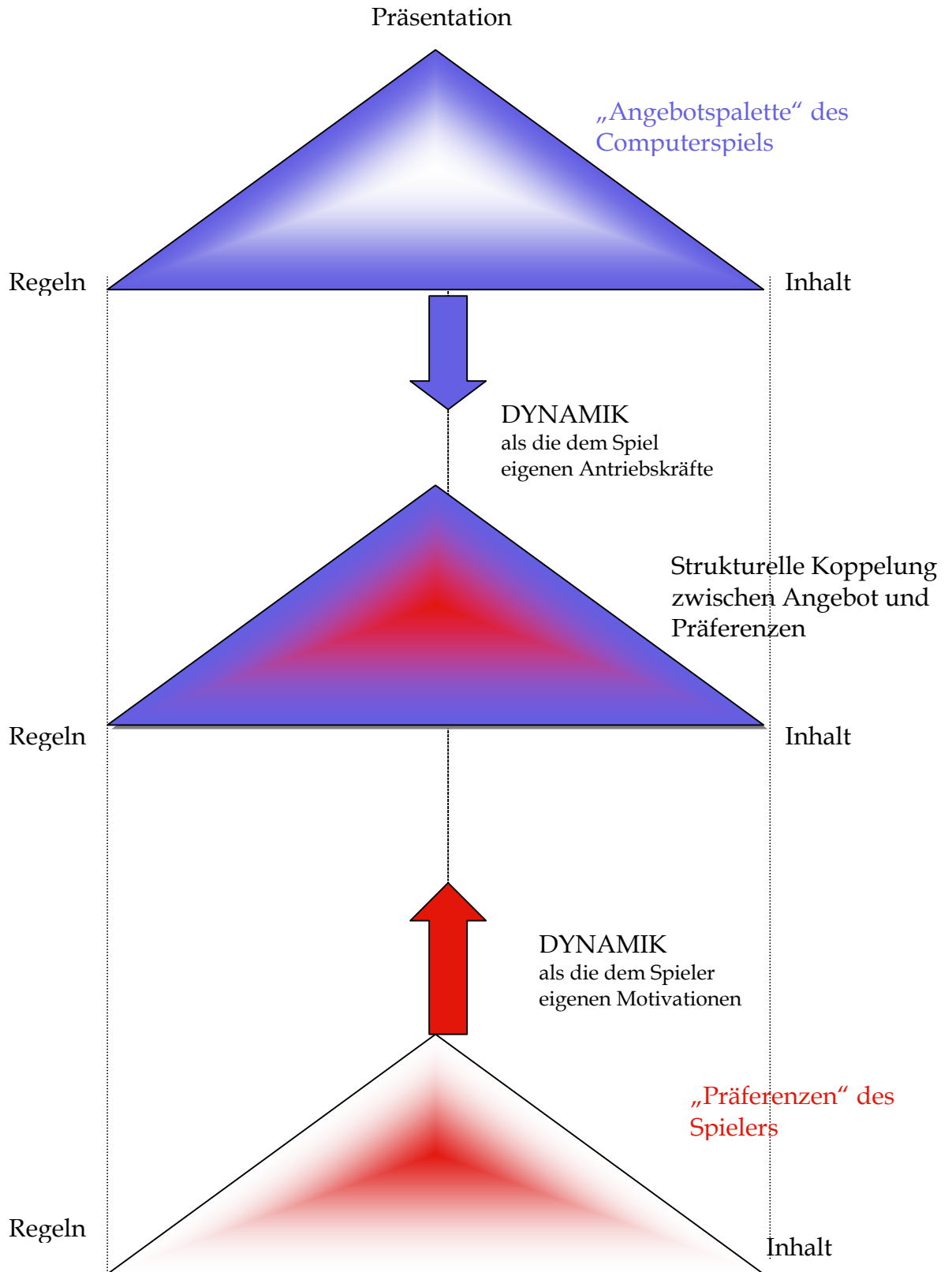
Eltern und Pädagogen sind häufig besorgt bezüglich der Inhalte von Bildschirmspielen, mit denen sich Kinder und Jugendliche beschäftigen. In Hinblick auf befürchtete negative Wirkungen bestimmter Spielinhalte stellen sich viele erzieherisch Tätige die Frage, ob sie den Umgang mit gewissen Spielen generell verbieten sollen.

Unsere Untersuchung hat gezeigt, dass bereits in der Spielauswahl bestimmte bestehende Interessen oder Bedürfnisse der Spieler deutlich werden. Anstatt die Spielauswahl generell einzuschränken, erscheint es in Anbetracht unserer Untersuchungsergebnisse gewinnbringender, mit Hilfe eines Gespräches über das Spiel, in Erfahrung zu bringen, was Kinder und Jugendliche am jeweiligen Spiel fasziniert, wie sie es erleben und welche für den Spieler eventuell wichtigen Lebensthemen ein Spiel aufgreift.

Auf der Grundlage einer solchen Auseinandersetzung wird es Eltern und Pädagogen möglich, zu erkennen, warum gewisse Spiele faszinierend wirken und welche individuelle „Wirkung“ das Spiel für den jeweiligen Spieler haben kann. Dieses Wissen kann dann als Basis dienen, bestimmte Spiele begründet zu untersagen und gleichzeitig Alternativen aufzuzeigen, durch die Kinder und Jugendliche in der Lage sind, ihre Interessen oder ihre Bedürfnisse auf eine gewinnbringendere Art zu bearbeiten.

Strukturelle Koppelung

zwischen der „Angebotspalette“ des Computerspiels und den „Präferenzen“ des Spielers



Des Weiteren kann ein Gespräch über die Wahrnehmung des Spieles durch den jeweiligen Spieler auch bewirken, dass Außenstehende ihre Zweifel und Bedenken bezüglich möglicher negativer Spielauswirkungen verlieren und erkennen, welchen positiven Wert die Erfolgserlebnisse im Computerspiel für den Spieler haben. Computerspiele sind durchaus in der Lage, das Selbstbewusstsein ihrer Spieler zu stärken und an wichtigen Lebensthemen der Spieler anzuknüpfen.

Im Rahmen unserer Untersuchung wurde deutlich, dass vor allem die Lebenserfahrung und bereits vorhandene Einstellungen über die Wahl und Wahrnehmung eines Spiels entscheiden. So ist es durchaus möglich, dass ein bestimmtes Spiel auf einen User keine bedenklichen Einflüsse hat, während dasselbe Spiel bei einem anderen User gleichwohl in der Lage sein kann, bereits vorhandene problematische Dispositionen, Schemata und Neigungen zu verstärken.

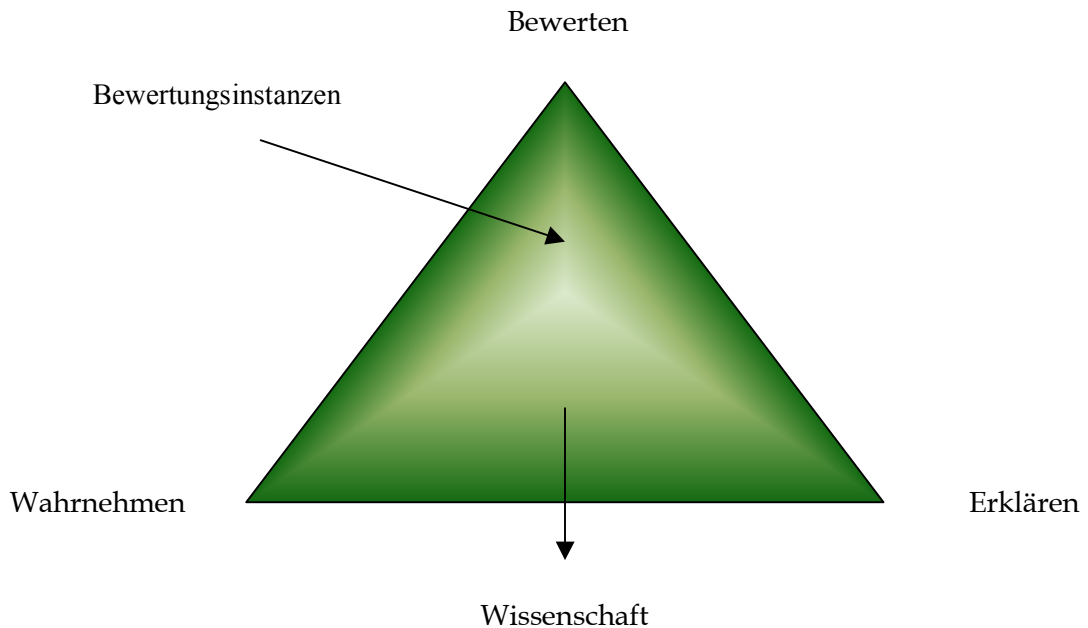
Was bedeutet dies für die Erwartung der Öffentlichkeit, die Wissenschaft möge etwas zur Beantwortung der Frage beitragen, ob von Computerspielen negative Wirkungen auf die Spieler ausgehen oder nicht? Dahinter steht die Vorstellung, dass es sinnvoll sei, Medienwirkungen auf ein Modell von Ursache und Wirkung zu beziehen und Aussagen zu machen, die verallgemeinbar sind. Diese Erwartung in Richtung auf Kausalität und Generalisierung kann (auch) die traditionelle Medienwirkungsforschung nicht erfüllen. Zur Erklärung von Medienwirkungen ist ein kausales Modell wenig hilfreich. Medien können verstärken und abschwächen, pointieren und artikulieren, sie bieten Sprachregeln, Inhalte und Schemata zur Auswahl an. Das Individuum setzt sich zu diesem Angebot in Beziehung, indem es das (subjektiv) Brauchbare heraus fischt und in seinen biografischen Entwurf einbaut. So gesehen gibt es keine Ursachen und Wirkungen, sondern „nur“ ein motivationales Geflecht, dessen „Gewebemuster“ man untersuchen kann. Dieses beeinflussbare Geflecht entfaltet die Dynamik menschlichen Denkens und Handelns und ist der „Beweggrund“ für individuelle Entwicklungen.

Es ist eine sinnvolle Forschungsaufgabe, die „Interaktionen“ innerhalb dieses „Gewebes“ zu untersuchen und ihre Funktionsabläufe zu verstehen. Dies wird durch die Forschungsergebnisse detailliert und differenziert belegt.

Unsere Forschungsergebnisse ermöglichen es nicht (ja sie verhindern es geradezu), pauschale Werturteile über Computerspiele allgemein oder über spezielle Spiele abzugeben. Wissenschaftliche Verfahren und Methoden bewegen sich vornehmlich zwischen den Polen „Wahrnehmen“ und „Erklären“. Im Gegensatz zum alltäglichen

Wahrnehmen und Erklären sind die Verfahren und Methoden, mit denen Wissenschaft ihre Ergebnisse gewinnt, offen gelegt und nachprüfbar. Die empirische Basis, auf der die Daten

Wahrnehmen, Erklären, Bewerten



Erläuterungen:

1) *Wahrnehmen*: Beobachter gewinnen Informationen, ordnen sie und konstruieren auf diese Weise eine umfassende Beschreibung ihrer Wahrnehmungen in ihrer jeweiligen Lebenswelt. Unterschiedliche Beobachter können unterschiedliche Beschreibungen desselben Sachverhalts liefern. Wissenschaft greift auf erprobte und nachprüfbare Standards zurück.

2) *Erklären*: Konstruktion eines Mechanismus, der die jeweiligen Phänomene hervorbringt (Ursachen, Schuld, Verantwortung, Kausalketten und Kausalnetze) und Entwicklung von wissenschaftlich brauchbaren Modellen, um komplexe Sachverhalte zu erklären.

3) *Bewerten*: Einschätzung eines Sachverhalts nach den Kriterien gut/schlecht, erstrebenswert/zu vermeiden, krank/gesund.

Alle drei Bereiche stehen, obwohl deutlich trennbar, miteinander in Wechselwirkung. Unterschiedliche Erklärungen beeinflussen den Wahrnehmungsprozess und wirken auf die Bewertungen ein.

gewonnen wurden, wird beschrieben, so dass einschätzbar ist, welchen Geltungsbereich die Ergebnisse haben.

Auf einer anderen Ebene als „Wahrnehmen“ und „Erklären“ liegt der Bereich „Bewerten“. Hier erfolgt die Einschätzung eines Sachverhaltes nach den Kriterien gut/schlecht, erstrebenswert/zu vermeiden, krank/gesund. Wissenschaftliche Forschung, die mit Kriterien wie richtig/falsch, genau/ungenau zu tun hat, kann zum Bereich des Bewertens direkt nichts beitragen. Wissenschaftliche Ergebnisse können die Bewertung nicht ersetzen. Wohl aber können die Bewertungen auf dem Hintergrund relevanter Forschungsergebnisse an Argumentationskraft gewinnen. Es bleibt aber eine Wertentscheidung, die grundsätzlich etwas Anderes ist als das Ergebnis einer empirischen Forschung.

Die Abbildung „Wahrnehmen, Erklären, Bewerten“ veranschaulicht das Spannungsgefüge zwischen Wahrnehmen, Erklären und Bewerten und markiert die Positionen von Wissenschaft und Bewertungsinstanzen. Insofern können unsere Forschungsergebnisse sinnvoll als Hintergrund in die Erörterungen über Computerspiele eingebracht werden. Sie machen sehr anschaulich und differenziert deutlich, nach welchen unterschiedlichen Präferenzmustern Spieler ihre Spiele auswählen und sie nutzen. Die Entscheidung jedoch, welches virtuelle Spiel als „jugendgefährdend“ zu bewerten ist, liegt außerhalb wissenschaftlich beantwortbarer Fragestellungen. Bei einer solchen Bewertung sind primär juristische, pädagogische und ethisch-moralische Kriterien anzuwenden.