merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# Sonja Ganguin: Digitale Spiele

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

## Editorial

Wir haben in den letzten Jahren eine Trendwende miterlebt. Digitale Spiele, noch vor einigen Jahren in der Öffentlichkeit fast ausschließlich skeptisch betrachtet und in den Medien in Partnerschaft mit Jugendgefährdung, Amokläufen und Gewalt gestellt, werden heute auch auf ihre positiven Potenziale hin untersucht und sogar pädagogisch-didaktisch eingesetzt. Game Based Learning zur Beschreibung für den spielerischen Lernprozess, Serious Games als Kategorisierung für unterhaltsame, interaktive Bildungsprogramme oder Gamification als Integration spielerischer Elemente in nicht-spielerische formale Lernsettings sind hier beispielhafte Schlagworte. Diese Diskussion um Lernpotenziale digitaler Spiele führen wir vor allem deshalb, weil der hohe Motivationsfaktor virtueller Spielszenarien auch für so ‚nüchterne' Phänomene wie das ‚Lernen' fruchtbar gemacht werden kann.

Die Zunahme wissenschaftlicher Publikationen in den letzten Jahren, die von positiven Effekten von digitalen Spielen berichten, verdeutlicht diesen Stimmungsumschwung in der Diskussion um digitale Spiele hin zu einer ganzheitlichen Perspektive, in der nicht allein schädliche Auswirkungen thematisiert werden. Neben einer ‚pädagogisierenden' Indienstnahme greift diese Entwicklung zudem die Bewertung von digitalen Spielen im Alltag auf.

Fragt man darauf aufbauend nach medienpädagogischen Konsequenzen, so ist die wichtigste Empfehlung, sich nicht von Meinungen und Mythen über Digitale Spiele leiten zu lassen, sondern das konkrete Medienhandeln Heranwachsender zu erforschen und kennenzulernen. Es gilt, eine holistische, interdisziplinäre wissenschaftliche Perspektive auf digitale Spiele und das Spielen zu eröffnen und aktuelle Forschungsbefunde aufzeigen. Dies ist das Ziel der folgenden Ausführungen und der einzelnen Beiträge dieser Ausgabe der merzWissenschaft, wobei vor allem zwei Aspekte im Vordergrund stehen:Interaktionsräume digitaler Spielwelten zu beleuchten und das Bildungs- und Lernpotenzial digitaler Spiele zu diskutieren.

## Interaktionsräume digitaler Spielwelten

Die Medialität von digitalen Spielen ermöglicht nicht nur, sie als Erzählmedien zu charakterisieren: Diese eröffnen vielmehr auch Kommunikations-, Interaktions- und Sozialräume. Auch hier erleben wir in den letzten Jahren einen Trend, wonach das einsame Offline-Spielen zugunsten des Spielens mit anderen im Netz abnimmt. Sicherlich stellen die in den vergangenen zehn Jahren deutlich schneller gewordenen Netzverbindungen einen sehr wichtigen Grund für die sehr stark gestiegene Anzahl von Online-Spielenden dar. Zudem haben sich auch die wirtschaftlichen Konditionen für den Netzzugang verbessert, wie zum Beispiel an den Flatrate-Preisen abzulesen ist. Zum anderen macht das soziale Miteinander die Online-Games so attraktiv. Unter dem Aspekt der ‚Geselligkeit' lässt es sich als starkes Computerspielnutzungsmotiv anführen und rekurriert auf ‚virtuelle Gemeinschaften' oder Online-Communitys, die durch computervermittelte Kommunikationsprozesse über Netzwerke entstehen. In den letzten Jahren haben sich viele Kommunikations- und Medienwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler genau mit diesem Phänomen beschäftigt: dem hohen Unterhaltungswert, mit und gegen andere online zu spielen. Durch das



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

gemeinsame Spielen werden sozial-interaktive Bedürfnisse befriedigt, die auf dem Wunsch nach sozialem Kontakt, Wettbewerb, Geselligkeit oder auch Anerkennung beruhen. Demzufolge werden hier soziale Gratifikationen vermittelt, sodass heute das Vorurteil des sozial isolierten Computerspielers nicht mehr greift. Darüber hinaus ist zu erwähnen, dass Computerspiele bzw. digitale Spiele auch Anlässe darstellen, außerhalb des Spielgeschehens Kommunikationsprozesse zu initiieren, denn die Einbettung der Rezeption der Spiele in die Bedingungen und Strukturen des Alltagshandelns impliziert den Stellenwert des Mediums und seiner Inhalte als thematische und kommunikative Ressourcen im Alltagsleben. Daraus ergeben sich verschiedene Fragen: Welche Bedeutung hat Spielen für die Interaktion in der Peergroup, in der Familie oder in erzieherischen Kontexten? Wie sind diese Räume strukturiert?

Einen ersten Einstieg in das Thema bildet der Beitrag von Elke Hemminger mit dem Titel Lernraum, Fluchtraum, Lebensraum: Digitale Spiele zwischen gesellschaftlichem Diskurs und individueller Spielerfahrung. Wie beschrieben, wurden digitale Spiele – und werden sie teilweise auch heute noch – eher aus einer kulturpessimistischen Perspektive betrachtet, vor allem von Nicht-Spielenden. Die Autorin macht in diesem Zusammenhang eine Kluft aus zwischen der Laienperspektive (der gesellschaftliche Diskurs) und der Innensicht auf digitale Spielwelten (die Bedeutung des digitalen Spiels und die sich daraus erschließenden Räume für die Spielenden selbst). Ein besonderer Fokus der Analyse liegt hierbei auf phänomenologischen Konzepten zur Konstruktion von Wirklichkeit in digitalen Räumen. Die hier dargestellten Erkenntnisse, die auf eigenen Vorarbeiten aufbauen und Ergebnisse einer Kombination aus Diskursanalyse, teilnehmenden Beobachtungen sowie Tiefeninterviews darstellen, sind nicht nur methodisch höchst interessant, sondern es findet entsprechend auch eine reflexive Betrachtung digitaler Spiele im gesellschaftlichen Kontext statt. Ziel des Artikels ist es, zentrale Fragestellungen zu entwickeln, mit denen ein gesellschaftlich sinnvoller Umgang mit der wachsenden Divergenz kleiner sozialer Lebenswelten angeregt werden kann.

Aus diesen Überlegungen ergibt sich konsequenterweise, dass es unter medienpädagogischen Gesichtspunkten zentral erscheint, digitale Spielwelten im Sinne von Kommunikationsräumen, auch als Möglichkeiten der aktiven, partizipativen Teilhabe zu fördern und zu verstehen. Es geht um die Mitwirkung an gesellschaftlichen Prozessen und Diskursen, hier die Chance auf Mitgestaltung digitaler Spielwelten als soziale Lebenswelten. An dieser Stelle setzen Angelika Beranek und Sebastian Ring an. Sie nehmen in ihrem Beitrag "Nicht nur Spiel – Medienhandeln in digitalen Spielwelten als Vorstufe zu Partizipation" digitale Spielwelten und ihre Strukturen hinsichtlich ihrer Partizipationspotenziale für heranwachsende Computerspielende in den Blick. Unter Partizipation verstehen Beranek und Ring die Teilhabe an der Gestaltung der eigenen Lebenswelt mit engem Bezug zu aktuellen Interessen, zu denen selbstverständlich auch – hier bei Heranwachsenden – digitale Spiele gehören. Relevant in diesem Zusammenhang sind Kommunikationsangebote der konvergenten Medienwelt, zum Beispiel Foren, Communitys, Clans, Vertriebs- und Chatplattformen et cetera. So erfolgt in dem Beitrag eine Analyse, die den Diskurs und die Chancen auf Partizipation rahmenden Strukturen digitaler Spielwelten als Spiel- und Interaktionsräume in den Blick nehmen. Um ein besseres Verständnis von pädagogischen Handlungsbedarfen zur Förderung der Beteiligung in digitalen Spielwelten und partizipationsrelevanter Kompetenzen sowie von Ansprüchen an die Gestaltung digitaler Spiele und spielbezogener Kommunikationsplattformen zu erlangen, wird darauffolgend ein Stufenmodell der Partizipation in digitalen Spielwelten entwickelt. Das in dem Beitrag entwickelte Stufenmodell zur Partizipation in digitalen Lebenswelten wird anhand von Beispielen für Aktivitäten von Spielenden auf der einen Seite und Rahmenbedingungen, die Anbieter durch ihre Aktivitäten schaffen können, auf der anderen Seite transparent veranschaulicht.

In einer konvergenten Medienwelt zu partizipieren und an ihr mitzuwirken, ist auch ein Ziel gelungener Medienkompetenzvermittlung. Dies betrifft natürlich auch medienerzieherische Aspekte, wobei hier die Familie eine besondere Rolle im Mediensozialisationsprozess einnimmt. Mit dem Titel "Medienerziehung und Videogames. Welche Rolle spielen die Spielhäufigkeit der Eltern und der von den Eltern vermutete Einfluss von Videogames auf ihr Kind?" wirft Lilian Suter die medienerzieherisch wichtige Frage auf, wie die Spielerfahrung und die Haltung von Eltern bezüglich Videogames mit ihrer Medienerziehung zusammenhängen. Im vorliegenden Artikel wird diese Frage explorativ anhand einer Stichprobe von Schweizer Eltern (n=596) untersucht. Auf Grundlage der quantitativen Schweizer Studie MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern werden Typologien spielender Eltern und ihres medienerzieherischen Einflusses erstellt und diskutiert. Hier kommt die Autorin zu dem Ergebnis: Je häufiger Eltern selbst Videogames spielen und je positiver sie den Einfluss von Videogames einschätzen, desto häufiger befassen sie sich mit dem Umgang ihrer Kinder mit Videogames. Das eigene Spielverhalten der Eltern hat demzufolge einen starken Einfluss auf das erzieherische Handeln.

An dieser Stelle lässt sich konstatieren, dass die Interaktion zwischen Eltern und ihren Kindern mit und über Spiele in der Sozialisation von Heranwachsenden in der Familie als ihrem sozialökologischen Zentrum von besonderer Relevanz ist. Das gilt insbesondere, wenn es auch um Risiken und Gefahren der Mediennutzung geht. Dies kann zum Beispiel eine exzessive Spielenutzung sein, ein Thema, mit dem sich Lena Rosenkranz in ihrem "Beitrag familiale Interaktionen im Kontext einer exzessiven oder suchtartigen Onlinespiele-Nutzung" auseinandersetzt. Nach der Veranschaulichung zentraler Merkmale exzessiver und suchtartiger Onlinespiele-Nutzung werden in dem Artikel drei von zehn angefertigten Familien-Falldarstellungen beschrieben und analysiert, in denen die Nutzung von Online-Spielen ein Problem darstellt. Gerade die Auswertung von Familien-Interviews (hier: männliche Heranwachsende und ihre Mütter) zum Zusammenhang zwischen einer exzessiven Spiele-Nutzung, der Qualität der Familienbeziehungen und adoleszenztypischen Veränderungsprozessen scheint gewinnbringend. Der Einbezug des familiären Kontexts im Rahmen eines qualitativen und längsschnittlichen Designs zur Untersuchung von exzessivem Spielverhalten macht den Beitrag ertragreich. Dabei wird herausgearbeitet, inwiefern (medien-)erzieherische Verhaltensweisen der Eltern sowie adoleszenztypische Veränderungsprozesse das Problem in der Familie erklären können. Abschließend werden Folgerungen für die pädagogische oder psychologische Arbeit mit Familien formuliert.

Eingangs wurde herausgestellt, dass die Anzahl der Onlinespielerinnen und -spieler deutlich zunimmt, während das Spielen offline – gerade unter Jugendlichen und Erwachsenen – eher zurückgeht. Dies mag zwar einerseits den technischen Möglichkeiten und dem Preis-Leistungs-Verhältnis geschuldet sein, die mehr und mehr dazu einladen, online zu spielen, kann aber in Anbetracht der derzeit beliebtesten Onlinespiele auch als ein Indiz für ein bestimmtes Spielgenre angesehen werden, das besonders zum Spielen einlädt. An dieser Stelle wird auf die sogenannten "Massive Multiplayer Online Role Playing Games" (MMORPG) angespielt, deren Nutzendenzahlen erheblich zugenommen haben und die besonders aufgrund ihrer Spielstruktur zum Weiterspielen und zum gemeinsamen Spielen (z. B. durch Raidinstanzen) einladen. In dem Beitrag von Rosenkranz, war es im dritten Fallbeispiel (Daniel) das MMORPG World of Warcraft, das den Befragten besonders fasziniert hat. Mit diesem speziellen Spiel setzt sich auch der nächste Beitrag auseinander, in dem der Umgang mit Konflikten in leistungsorientierten MMORPG-Gruppen auf Basis einer Untersuchung in "WoW-Gilden" analysiert wird. Betrachtet man Online-Spiele, wie hier etwa das Rollenspiel World of Warcraft, dann ist herauszustellen, dass dessen Erfolg ohne die implementierten Kommunikationsprozesse kaum denkbar wäre. So lautet der Beitrag von Kerstin

Raudonat: "Störungen haben Vorrang? Das Störungspostulat im Kontext von Interaktionsräumen digitaler Spielwelten und dem Umgang mit Konflikten in leistungsorientierten MMORPG-Gruppen". Störungen in sozialen Situationen den Vorrang zu geben – das kennen wir beispielsweise auch von der Interviewführung in Forschungskontexten – bedeutet letztlich anzuerkennen, dass bei ihrer Nichtbeachtung stattfindende Prozesse beeinträchtigt werden können. Die Ergebnisse (das Datenmaterial bestand aus Spielvideos, Memos und Screenshots aufgrund teilnehmender Beobachtung in leistungsorientierten Raidgruppen und Interviews mit Langzeitspielenden) ermöglichen hier eine differenziertere Betrachtung. Sie implizieren, dass in speziellen sozialen Spielsituationen (hier in Raidsituationen) die gezielte Missachtung des Prinzips, Störungen den Vorrang zu geben, Gruppenprozesse eher in positiver als in negativer Weise beeinflusst. Zwar ist der Umgang mit Störungen für die Performanz der Gruppe von Bedeutung, so die Autorin, aber eine Auslagerung von Konfliktbewältigung auf Kontexte und Räume außerhalb des Raidens wird als effektiv und auch förderlich für die Gruppe begriffen. Man könnte dies also wie folgt zusammenfassen: Konfliktunterdrückung während der Spielsituation und Konfliktbearbeitung danach.

Bildungs- und Lernpotenzial digitaler Spiele

Der Umgang mit Konfliktsituationen in sozialen Interaktionen stellt für eine soziale Gruppe immer auch einen Lernprozess dar. Dabei konzentrierten sich die ersten Forschungen zum Thema Computerspielen und Lernen vor allem auf informelle Lernprozesse, also jene, die außerhalb formalisierter und institutionalisierter Lern- und Bildungskontexte stattfinden. Computerspiele, die in erster Linie unterhaltungsorientiert gestaltet sind und mit denen nichtintentionales Lernen verbunden wird, waren bislang dem informellen Kompetenzerwerb bzw. dem informellen Lernen zuzuordnen. Seit einiger Zeit wird jedoch auch die Diskussion geführt, ob sich Computerspiele nicht auch für formale Bildungskontexte wie etwa für die Schule eignen oder sich sinnvoll in die Aus- und Weiterbildung integrieren lassen. Hier hat sich neben dem Begriff der Serious Games ein weiteres Schlagwort etabliert: Gamification, also die Anwendung von Spielprinzipien auf andere Lebens- und Handlungsbereiche. Die Elemente und Mechanismen des digitalen Spiels können bzw. sollen beispielsweise in den formalen Lernprozess übertragen werden. Mit diesem Thema setzt sich René Barth in seinem Beitrag "Gamifizierte Anwendungen zur Beeinflussung nicht freiwilliger Handlungen: Freiwilligkeit und Autonomie im Spannungsfeld institutionell sanktionierter Normen" auseinander. So besitzen gamifizierte Anwendungen trotz ihres extrinsischen Charakters das Potenzial, intrinsisch zu motivieren – so die These des Autors – und können somit einen langfristig positiven Effekt auf schulische Leistungen ausüben. Dies können sie erreichen, indem sie der nicht-spielerischen Situation den Anschein des freiwilligen und mithin des Spielerischen verleihen. Kraft dieser Illusion werden im Grunde unfreiwillige Handlungen schließlich als Bestandteile des freiwillig aufgenommenen ‚Spiels' wahrgenommen. Ziel des Beitrags ist es, den Gamification-Ansatz im Hinblick auf den schulischen Zwang (Schulpflicht) zu kategorisieren. Der Beitrag hat somit einen originellen Wert, der sich aus dem Spannungsverhältnis zwischen einem genuin freiwilligen Charakter des Spiels und institutionalisierten Normen ergibt. Der Beitrag weist einen klaren Bezug zu aktuellen Debatten auf und pointiert die Notwendigkeit einer kategorisierenden Begriffsbestimmung von Gamification und ihrer Relevanz für formelle Bildungsprozesse.

Spielen als eine wichtige Form der Weltaneignung hat seit jeher einen festen Platz in verschiedenen Bildungsbereichen, vor allem im Bereich der frühkindlichen Bildung. Welche Potenziale, aber auch Limitationen liegen in der sogenannten Gamification? Mit ihrem Beitrag "Digitale Applikationen in der (Zweit-)Sprachförderung

von Grundschulkindern: Möglichkeiten und Grenzen" gehen Ute Ritterfeld, Anja Starke und Juliane Mühlhaus dieser Frage nach. Sie stellen fest, dass Apps ein hohes Potenzial für die Sprachförderung bieten, wenn die Verbindung von sprachförderdidaktischen Prinzipien und Gamification-Elementen gelingt. Die vier in dem Beitrag untersuchten und kostenlos verfügbaren Apps mit Sprachausgabe überzeugten die Forscherinnen aber noch nicht. Anhand einer Beobachtungsstudie (n=36) konnte jedoch gezeigt werden, dass kürzlich zugewanderte Grundschulkinder über die nötige Medienkompetenz verfügen, um Apps intuitiv bedienen zu können.

Bei Serious Games stellt sich – wie auch bei digitalen Spielen im Allgemeinen – die Frage einer zielgruppenspezifischen Konzeption von Spielen. Neben dem Alter werden in der Betrachtung statistischer Nutzendenzahlen vor allem geschlechtsspezifische Differenzen zwischen den Nutzungsgewohnheiten hervorgehoben. Allerdings sind digitale Spiele heute längst kein ‚Jungs-Thema' mehr. So hat sich in den letzten Jahren die Nutzungshäufigkeit zwischen den Geschlechtern immer mehr angeglichen. Allerdings bestehen hier trotzdem noch quantitative und qualitative geschlechtsspezifische Unterschiede in der Intensität und der Spieleauswahl. fragt man zum Beispiel, was Mädchen und Frauen sich in Spielen wünschen, dann werden beispielsweise Spiele genannt, die eine gewisse Handlungsfreiheit ermöglichen, anspruchsvolle Rätsel beinhalten oder die Möglichkeit bieten, kooperativ mit anderen zu spielen. Nicht zuletzt wird dabei auch "immer wieder der Wunsch nach weiblichen Spielcharakteren geäußert" (vgl. Witting 2010, S. 119). Dieser Wunsch ist aus der Perspektive der Spielerinnen nachvollziehbar, denn die Hauptcharaktere in digitalen Spielen werden nach wie vor vornehmlich an männliche Spielfiguren vergeben. Die Bedeutung und Repräsentation von weiblichen und männlichen Spielfiguren hat sich dabei zu einem eigenen Forschungsthema entwickelt, wobei insgesamt von Spielerinnen – aber auch von Spielern – ein differenzierteres, weniger klischeehaftes Angebot an Spielfiguren als wünschenswert angesehen wird. Aus diesem Grund wäre es wichtig, bei der Konzeption digitaler Spiele die Vorstellungen von Männern und Frauen über ihre bevorzugten Typen von Spielen und Spielfiguren einzubeziehen. Dieser Herausforderung stellen sich Christiane Eichenberg, Cornelia Küsel und Brigitte Sindelar, die sich in ihrem Artikel "Computerspiele im Kindes- und Jugendalter: Geschlechtsspezifische Unterschiede in der Präferenz von Spielgenres, Spielanforderungen und Spielfiguren und ihre Bedeutung für die Konzeption von Serious Games" genau mit dieser Thematik – allerdings speziell bezogen auf Serious Games – auseinandersetzen. Die Autorinnen bereiten den Forschungsstand zu diesem Sujet auf und fassen entsprechend in ihrem Beitrag aktuelle Forschungsbefunde zu geschlechtsspezifischen Präferenzen bezüglich Spielgenres, Spielanforderungen und Spielfiguren von Computerspielerinnen und -spielern im Kindes- und Jugendalter zusammen. Ziel des Beitrags ist es, medienkonzeptionelle wie auch entwicklungspsychologische Implikationen für Serious Games abzuleiten und kritisch zu reflektieren.

Der Begriff Serious Games als Genrebezeichnung im Kontext digitaler Spiele wurde erstmals 2002 in der Veröffentlichung "America's Army" durch die US-Armee verwendet. Dieser kostenlose First-Person-Shooter, konzipiert als Rekrutierungswerkzeug der US-Armee, führte zu einer deutlichen Steigerung der Anzahl der Bewerbungen für den Armeedienst. Heute werden Serious Games für viele unterschiedliche gesellschaftliche Bereiche (Gesundheit, Weiterbildung, Training etc.) als nutzbringend ausgewiesen. Darüber hinaus rekurrieren sie auch auf das Potenzial des Kompetenzerwerbs. In Bezug auf das Thema Kompetenzdimensionen und digitale Spiele im Allgemeinen bieten die Forschungsarbeiten von Gebel, Gurt und Wagner (2004) einen ersten Überblick. Die Autorinnen und der Autor schlagen in diesem Zusammenhang eine Differenzierung vor, die die Kompetenzdimensionen von Computerspielen in fünf Bereiche gliedert: kognitive Kompetenzen, soziale Kompetenzen, personale bzw. persönlichkeitsbezogene Kompetenzen, Medienkompetenz und Sensomotorik.

Diese Einteilung lässt sich auch auf Serious Games anwenden, wie der Beitrag von Tobias Füchslin verdeutlicht, in dem vor allem kognitive Kompetenzen im Mittelpunkt stehen: Mit dem Titel "What are you folding for? Nutzungsmotivationen von Citizen Science Online Games und ihre Lerneffekte" stellt der Autor eine Studie mit 260 Spielerinnen und Spielern der Spiele foldit, EteRNA und EyeWire bezüglich ihrer Nutzungsmotivationen und selbsteingeschätzter Lerneffekte der Spiele vor. Der Beitrag hat zum Ziel, digitale Citizen-Science-Projekte als Serious Games für die Pädagogik bzw. zugunsten von Lerneffekten nutzbar zu machen, indem die Nutzungsmotive erfasst werden. Ein Ergebnis der Studie ist, dass die Spiele aus vielfältigen Gründen – nämlich aus sozialen, unterhaltungsbezogenen und kompetitiven Aspekten – genutzt werden. Mithilfe einer Onlinebefragung und der Methode der Clusteranalyse wurden fünf Motivationstypen identifiziert: Enthusiasten, Soziale, Unterhaltene, Kompetitive und Demotivierte. Die Typen unterscheiden sich anhand ihrer Lerneffekte und legen die Wichtigkeit der Nutzungsmotivationen offen. Insgesamt zeigt sich, dass Citizen Science Online Games nicht nur Wissen direkt vermitteln, sondern auch zu eigener Informationssuche anspornen können.

Neben der Analyse kognitiver Kompetenzen findet derzeit auch zunehmend eine umfängliche Forschung zu sozialen Kompetenzen im Bereich der digitalen Spiele statt. Soziale Kompetenzen werden häufig auch als "soft skills" ("weiche Kompetenzen") bezeichnet. Es gibt unterschiedliche Überlegungen in der Wissenschaft, wie diese sich differenzieren lassen, allerdings besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass es eine allgemeingültige Begriffserklärung nicht gibt, weshalb der Terminus auch im Plural gebraucht werden sollte. für die vorliegende Frage stellung erscheint es sinnvoll, soziale Kompetenzen einerseits auf den allgemeinen Umgang mit anderen Menschen zu beziehen. Dies wäre etwa die Fähigkeit zu Toleranz, Achtung, Empathie oder Sensibilität. Andererseits lassen sich soziale Kompetenzen auch im Hinblick auf den Arbeitsmarkt differenzieren. Hier werden Kompetenzen gesucht, die erstens auf die Zusammenarbeit rekurrieren wie Teamfähigkeit oder Konfliktfähigkeit. Zweitens gibt es bestimmte Führungsqualitäten, die sich als soziale Kompetenzen lesen lassen wie etwa Durchsetzungsfähigkeit, Flexibilität oder Verantwortungsgefühl. Soziale Kompetenzen im medialen Sektor ermöglichen den sinnvollen Umgang mit Kommunikationsmustern. Beziehungen und Beziehungsangebote sind immer stärker medial gebunden und verändern dementsprechend die Parameter der herkömmlichen Kommunikationsbedingungen, sodass sich die Menschen auf neue Beziehungsformen einstellen müssen. Insgesamt stellen die sozialen Kompetenzen, so die derzeitige Diskussion, die erhöhten Ansprüche einer sich verändernden Arbeitswelt dar.

Mit dem Potenzial des sozialen Kompetenzerwerbs durch digitale Spiele im Hinblick auf Möglichkeiten der Förderung des ethischen Reflexionsvermögens und der moralischen Entscheidungskompetenz setzt sich der Beitrag von André Weßel "Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns" auseinander. Der Autor möchte dabei gleichzeitig ein didaktisches Modell vorstellen, wie diese Reflexionsprozesse in formalen und non-formalen Kontexten gefördert werden können. Das Forschungsdesign ist explorativ, es wurden videogefilmte Spielsessions mit anschließender Gruppendiskussion mit 16- bis 19-Jährigen durchgeführt. Die Auswertung erfolgte mittels qualitativer Inhaltsanalyse. Im vorliegenden Beitrag wird demzufolge auf der Basis einer empirischen Studie der Frage nach den Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns nachgegangen. Das hierzu entwickelte Forschungssetting kann gleichzeitig als Vorlage für Lehr-/Lernsettings fungieren.

Gute Lehr- und Lernsettings zu konzipieren ist eine herausfordernde Aufgabe medienpädagogisch Handelnder. Die bisher vorgestellten Beiträge sind vor allem theoretisch oder empirisch fundiert. Mit dem letzten Beitrag "The

Video Game Education in an Informal Context. A Case Study: The Young People of Centro TAU – a Youth Club of Palermo (Sicily, Italy)" von Annalisa Castronovo und Marcello Marinisi wird darum abschließend ein Best Practice Projekt vorgestellt, das mit unterschiedlichen Partnern durchgeführt wurde. Das Projekt wurde mit Heranwachsenden durchgeführt, die in Zisa, einem der ärmsten Stadteile von Palermo wohnen. Die Fragestellung des Projekts lautete, inwieweit das Computerspiel SimCity (kompetent) für informelle oder non-formale Lernprozesse nutzbar gemacht werden kann, um kreativ den eigenen Stadttteil zu reflektieren und zu verbessern. Durchgeführt wurde das Projekt im Centro TAU, einem Jugendclub im Zentrum der Stadt. Besonders hervorzuheben bei der Projektkonzeption sind das niedrigschwellige Angebot und die Relevanz des Themas für die Zielgruppe in Bezug auf ihre eigene Lebenswelt. Ziel ist das Erlernen von Medien- und kommunikativer Kompetenz unter unterschiedlichen Gesichtspunkten (z. B. kritisches Reflektieren). Die mit dem Projekt verbundenen medienpädagogischen Intentionen und Ziele fanden bei den Jugendlichen Anklang und konnten erreicht werden.

Insgesamt möchten wir uns bei den Autorinnen und Autoren für ihre Beiträge bedanken, liefern sie doch wichtige, zentrale Forschungsbefunde zu und Einsichten in die Interaktionsräume digitaler Spielwelten, deren Chancen, aber auch Limitationen hinsichtlich des Lernpotenzials digitaler Spiele. Allerdings sind noch weitere theoretische und empirische Arbeiten in diesem Feld vonnöten. Dies betrifft zum Beispiel die Genreeinteilung. Betrachtet man die Genrevielfalt digitaler Spiele, dann zeigt sich schnell, dass Genres wichtige Orientierungspunkte für Produzierende und Handelnde sind. Allerdings besteht eine Schwierigkeit darin, Computerspiele immer eindeutig nach Genres zuzuordnen. In diesem Kontext herrscht zwischen Wissenschaft und Praxis keine genaue Übereinstimmung darüber, wie eine Genre-Zuordnung aussehen könnte. Dies liegt auch vor allen darin begründet, dass häufig digitale Spiele auf den Markt kommen, die sich mehrerer Genres bedienen, wodurch eine konkrete Einordnung erschwert wird. Versucht man, eine Kategorisierung von digitalen Spielen inhaltlich vorzunehmen, dann stellen sich mehrere Probleme. Erstens ist die Genredefinition diffus und zweitens gibt es bei den Spielen starke Genreüberschneidungen. Somit ist die inhaltliche und gestalterische Komplexität vieler Spiele ausschlaggebend dafür, dass eine Zuordnung häufig sehr schwer fällt. Dies zeigt sich zum Beispiel dann, wenn ein Spiel wie Die Sims in drei verschiedenen Jahren unter drei verschiedene Kategorien gefasst wurde: In der JIM-Studie 2005 fiel das Computerspiel Die Sims unter Strategie-/Denkspiele, in der KIM-Studie 2006 unter Simulationsspiele und in der JIM-Studie 2008 unter Strategiespiele. Eine einheitliche Genreeinteilung wäre zwar hilfreich, wurde allerdings bis heute nicht vorgenommen. Christoph Klimmt sieht die Schwierigkeit, digitale Spiele nicht typologisieren zu können, in der "rasanten Verbreitung und ihrer herausragenden Stellung unter den medialen Unterhaltungsangeboten" (Klimmt 2001, S. 480). Diese Einschätzung hat in den letzten 15 Jahren aufgrund der starken Zunahme von Computerspielen an Gewicht gewonnen. Digitale Spiele einzuordnen, stellt Forschende bzw. die Wissenschaft, aber auch die Praxis vor große Herausforderungen. Nimmt man als Beispiel die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), also die Institution, die die Altersfreigabe für Computerspiele regelt, dann kämpft auch diese mit den Schwierigkeiten der Genreeinteilung. Die USK bemüht sich um entsprechende Genredefinitionen und muss dabei mit der Herausforderung zahlreicher Mischformen, die auf dem Markt zu finden sind, umgehen. Ähnliches gilt auch für die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Somit ergeben sich Überschneidungen bei den Kategorien, da häufig die Einteilung nicht nur auf den Inhalt rekurriert, sondern auch auf die zu erfüllende Anforderung. In diesem Sinn handelt es sich bei digitalen Spielen um "hochgradig hybride mediale Artefakte" (vgl. Beil 2015, S. 30), die weiterer Forschung bedürfen. Dies trifft gewiss auch auf die Frage nach einer weiteren Klassifizierung von Serious Games zu. So werden Serious Games, die sich mit gesundheitlichen Aspekten auseinandersetzen, als Health Games bezeichnet, doch auch sie vermitteln

bestimmte Lernziele und werden zudem auch als Educational Games bezeichnet. Dieses ‚Begriffs-Wirrwarr' gilt es aufzulösen. Diese Aufgabe bzw. Herausforderung wird umso virulenter, wenn wir neue Technologien einbeziehen. So ist beispielsweise die Nutzung von VR-Datenbrillen in digitalen Spielen bisher noch kaum erforscht. Eine mögliche These ist, dass diese in der Lage sind, starke Präsenzgefühle auszulösen und Immersion zu erzeugen. Die Unterscheidung zwischen natürlicher und virtueller Realität löst sich auf. Dies könnte auf der einen Seite als Potenzial für Serious Games betrachtet werden, da durch die Nutzung von VR-Brillen beispielsweise eine starke Identifikation mit dem Avatar stattfinden kann und Zusammenhänge besser emotional nachvollzogen werden können. Diese Überlegungen führen zum Beispiel zu der Frage, inwiefern Computerspiele dazu geeignet sind, soziale Kompetenzen, konkret zum Beispiel die Empathiefähigkeit, zu fördern. Dies ist das Ziel der sogenannten Empathy-Games, wobei sich auch hier abermals die Frage der Klassifikation stellt, die bisher noch fehlt. Weiter setzen VR-Technologien voraus, dass sich die Handelnden in gewisser Weise von ihrer Außenwelt, von ihrem sozialen Kontext abschirmen. Gerade dieser Umstand läuft aber auf der anderen Seite einer Förderung von sozialen Kompetenzen entgegen. Hier besteht noch immenser Forschungsbedarf, um die (zukünftige) Medienaneignung in unserer mediatisierten, medienkonvergenten Lebenswelt zu verstehen und Kinder, Jugendliche wie auch Erwachsene entsprechend medienpädagogisch kompetent begleiten zu können.

Literatur

Beil, Benjamin (2015). Game Studies und Genretheorie. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem, S. 29-69.

Deterding, Sebastian/Dixon, Dan/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining »Gamification«. In: Lugmayr, Artur/Franssila, Heljä/Safran, Christian/Hammouda, Imed (Hrsg.), Proceedings of the 15th international academic mindTrek conference: Envisioning future media environments (S. 9-15). New York: ACM.

Gebel, Christa/Gurt, Michael/Wagner, Ulrike (2004). Kompetenzbezogene Computerspielanalyse. In: merz | medien + erziehung, 48 (3), 2004, S. 18-23.

Klimmt, Christoph (2001). Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Medien- und Kommunikationswissenschaft 4/2001, S. 480-497.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2005). JIM 2005 Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

ders. (2007). KIM-Studie 2006 Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

ders. (2008). JIM 2008 Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Witting, Tanja (2010). Bildschirmspiele und die Genderfrage. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hrsg.),

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Digitale Spielkultur. München: kopaed, S. 115-125.



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de