

- 3 Digitale Spiele. Editorial  
**Sonja Ganguin**
- 11 Spielraum, Lernraum, Lebensraum. Digitale Spiele zwischen Gesellschaftlichem Diskurs und individueller Spielerfahrung  
**Elke Hemminger**
- 22 Nicht nur Spiel – Medienhandeln in digitalen Spielwelten als Vorstufe zu Partizipation  
**Angelika Beranek und Sebastian Ring**
- 33 Medienerziehung und Videogames. Welche Rolle spielen die Spielhäufigkeit der Eltern und der von den Eltern vermutete Einfluss von Videogames auf ihr Kind?  
**Lilian Suter**
- 46 Familiäre Interaktion im Kontext einer exzessiven oder suchtartigen Onlinespiele-Nutzung. Fallbeispiele zu Familienbeziehungen und adoleszenztypischen Veränderungsprozessen  
**Lena Rosenkranz**
- 61 Störungen haben Vorrang? Das Störungspostulat im Kontext von Interaktionsräumen digitaler Spielwelten und dem Umgang mit Konflikten in leistungsorientierten MMORPG-Gruppen  
**Kerstin Raudonat**
- 73 Gamifizierte Anwendungen zur Beeinflussung nicht freiwilliger Handlungen. Freiwilligkeit und Autonomie im Spannungsfeld institutionell sanktionierter Normen  
**René Barth**
- 85 Digitale Applikationen in der (Zweit-)Sprachförderung von Grundschulkindern: Möglichkeiten und Grenzen  
**Ute Ritterfeld, Anja Starke und Juliane Mühlhaus**

- 97 Computerspiele im Kindes- und Jugendalter.  
Geschlechtsspezifische Unterschiede in der Präferenz von  
Spielgenres, Spielanforderungen und Spielfiguren und ihre  
Bedeutung für die Konzeption von Serious Games  
**Christiane Eichenberg, Cornelia Küsel und Brigitte Sindelar**
- 110 What are you folding for? Nutzungsmotivationen von Citizen  
Science Online Games und ihre Lerneffekte.  
**Tobias Fuchsli**
- 123 Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion  
moralischen Handelns  
**André Weßel**
- 135 Video Game Education in an Informal Context. A Case Study:  
the Young People of Centro TAU – a Youth Club of Palermo  
(Sicily, Italy)  
**Annalisa Castronovo and Marcello Marinisi**
- 147 Autorinnen und Autoren
- 150 call for papers 2017
- 153 Impressum
- 154 Jahresregister – merz 2016

# Digitale Spiele

## Editorial

Sonja Ganguin

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 For-

schungsbefunde 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 rekuriert auf ‚virtuelle Gemeinschaften‘ oder Online-Communities, 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 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 sozial-ökologischen Zentrum von besonderer Relevanz ist. Das gilt insbesondere, wenn es auch um Risiken und Gefahren der Mediennutzung geht. Dies kann zum Beispiel eine exzessive Spielnutzung sein, ein Thema, mit dem sich Lena Rosenkranz in ihrem „Beitrag familiäre 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 freiwilli-

ger 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 Grundschulkindern 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 Fuchsli 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 so-

zialen, 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 Fragestellung 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 videofilmt 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 Stadtteile 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 Stadtteil 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 kom-

munikativer 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 Genreinteilung. Die USK bemüht sich um entsprechende Genred Definitionen 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 mind-Trek 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.), *Digitale Spielkultur*. München: kopaed, S. 115-125.

Über die übliche Argumentation zu ludischen Qualitäten des Spielens und deren Beitrag zur spielspezifischen Wirklichkeit hinaus, wendet dieser Beitrag Konzepte aus der phänomenologischen Soziologie an, um die Divergenz zwischen der Außenperspektive auf digitale Spiele und der Realität der Erfahrungen des Spielens zu analysieren; dabei wird auf die unumgängliche soziale Kluft zwischen digitalen Spielkulturen und anderen, dazu parallel existierenden Kulturen hingewiesen. Die scheinbare Unumgänglichkeit dieser sozialen Kluft lässt sich beispielhaft übertragen auf die gesellschaftliche Unterscheidung zwischen technikaffinen und Technik ablehnenden Lebenswelten.

Beyond reference to arguments as to the specific ludic qualities of games that contribute to their specific reality, this paper seeks to apply concepts that have originated from phenomenological sociology that account for the divergent nature of reality and experience that conceptualizes the inevitability of the social gap between gaming culture and other separate cultures. This seemingly unavoidable gap can be transferred to the division of society into technology-savvy and technology-deprecatory cultural environments exemplary.

# Spielraum, Lernraum, Lebensraum

## Digitale Spiele zwischen Gesellschaftlichem Diskurs und individueller Spielerfahrung

Elke Hemminger

### 1 Virtuelle Welten als Lebensraum?

Die Außenperspektive auf digitale Spiele, gewissermaßen die Sichtweise des Laien auf das, was die Erfahrung des digitalen Spielens ausmacht und wie solche Spiele beschaffen sind, ist seit jeher eng verknüpft mit moralischen Warnungen und Anschuldigungen bezüglich negativen Einflüssen von digitalen Spielen auf das Verhalten Einzelner oder auf die Gesellschaft als Ganzes. Politisch erzeugte und pseudo-wissenschaftlich unterstützte Panik ist nicht zuletzt immer dann beobachtbar,

wenn gesellschaftliche Ereignisse Fragen aufwerfen, die schmerzhaft und komplexe Aufarbeitung erfordern, der durch die schnelle Schuldzuweisung ausgewichen werden kann. Insbesondere die Diskussion von Gewalt im digitalen Spiel im Zusammenhang mit besonders brutaler Gewalt im Alltag, wie sie uns beispielsweise in sogenannten ‚school shootings‘ immer wieder begegnet, ist geprägt von Zuschreibungen bestimmter Eigenschaften und Qualitäten an Spiele (und Spielende), die die formalen Elemente sowie die kontextgebundenen Rahmenbedingungen und Dynamiken des Spielens außer Acht lassen.

Bei digitalen Spielen handelt es sich um Systeme, die einem spezifischen Zweck dienen, nämlich dem des Spielens; somit können sie auch nur als solche verstanden werden. Ein echtes Verständnis für die Erfahrungen, die Spielende mit digitalen Spielen machen, welche positiven wie negativen Lern- und Entwicklungsprozesse durch das Spielen in Gang gebracht werden, welche Emotionen erlebt, welche Verbindungen geknüpft werden, aber auch welche Probleme und Herausforderungen die digitalen Spielräume mit sich bringen, ist daher nur möglich, wenn die Außenansicht verknüpft wird mit der individuellen Erfahrung des Spielens selbst. Entweder durch eigene, persönliche Erfahrung oder durch die intensive Auseinandersetzung mit den originären Erfahrungen der Spielenden im Prozess der wissenschaftlichen Analyse. Eine Auseinandersetzung mit dem Phänomen des digitalen Spielens, insbesondere dem des vernetzten Spielens im Internet, muss über die komplexen gedanklichen Verstrickungen um die angenommenen Eigenschaften und Auswirkungen dieser Spiele hinausweisen; sie muss aus der politisch motivierten Debatte um Gewalt in digitalen Spielen und durch solche austreten und sich mit den tatsächlichen Erfahrungen und Prozessen auseinandersetzen, die in den digitalen Spielwelten erlebt werden. Schon deshalb, weil die Debatte um Gewalt in Spielen ablenkt von den tatsächlichen Herausforderungen, die es im Zusammenhang mit dem Erleben in virtuellen Welten und digitalen Gemeinschaften zu bewältigen gilt.

Im Folgenden wird dargestellt, welche Bedeutung das digitale Spiel und die sich daraus erschließenden Räume für die Spielenden annehmen; im Gegensatz dazu wird der gesellschaftliche Diskurs als Laienperspektive analysiert. Besonderer Fokus liegt hierbei auf phänomenologischen Konzepten zur Konstruktion von Wirklichkeit in digitalen Räumen. In einem abschließenden Teil setzt sich der Artikel mit den gesellschaftlichen Folgen der Kluft zwischen Laienperspektive und Innenansicht auf digitale Spielwelten auseinander. Ziel ist es, zentrale Fragestellungen zu entwickeln, mit denen ein gesellschaftlich sinnvoller Umgang mit der wachsenden Divergenz kleiner sozialer Lebenswelten bezüglich

ihrer Technikaffinität allgemein angeregt werden kann. Zunächst werden jedoch die inzwischen klassischen sozialwissenschaftlichen Konzepte zur sozialen Konstruktion von Wirklichkeit nach Berger und Luckmann (1966) und der Konstruktion kleiner sozialer Lebenswelten (Benita Luckmann, 1970) erläutert; in einer Übertragung auf die mediatisierte Gesellschaft führt dies dazu, dass digitale Spiele als ein Aspekt des von digitalen Medien durchdrungenen Alltags in eine weite, sozialwissenschaftliche Perspektive rücken.

## 2 Die digitale Konstruktion von Wirklichkeit in der Mediatisierten Gesellschaft

Die Fragen danach, was Wirklichkeit ausmacht oder was einzelne Menschen als ‚wirklich‘ wahrnehmen, beschäftigt die Sozialwissenschaften bereits seit ihren Anfängen. Edmund Husserl (1859-1938), einer der Urväter phänomenologischen Denkens, brach mit der damals vorherrschenden Tradition des Psychologismus und verlangte eine Analyse von Wirklichkeit basierend auf dem bewusst Wahrnehmbaren. Er legte damit den Grundstein für eine Unterscheidung zwischen einer natürlichen und einer phänomenologischen Art des Verstehens von Wirklichkeit (vgl. Husserl 1936). Husserl war es auch, der den Begriff der Lebenswelt einführte, um den jeweiligen Ausschnitt der Welt zu beschreiben, der dem Einzelnen am nächsten liegt und somit die individuell alltägliche Welt ausmacht (vgl. ebd.). Die Lebenswelt steht für denjenigen Wirklichkeitsausschnitt, den ein Individuum als gegeben und selbsterklärend ansieht, der aber dennoch mit anderen geteilt wird. In dieser alltäglichen Wirklichkeit gibt es normalerweise keinen Grund zu hinterfragen, ob etwas wirklich oder nicht wirklich ist. Obwohl jedes Individuum seine eigene Lebenswelt mit sich trägt, ist sie doch geprägt von der Intersubjektivität, die sich in der grundsätzlichen Mitteilbarkeit und der Möglichkeit gemeinsamen Erlebens und Verstehens essentieller Inhalte äußert (vgl. ebd.). Husserls Konzepte von Bewusstsein und Phänomenen, sowie sein Begriff der Lebenswelt, wurden

durch Alfred Schütz (1899-1959) aufgegriffen und in seine Theorie der phänomenologischen Soziologie integriert. In einer Weiterentwicklung von Husserls Philosophie kombiniert Schütz diese mit Max Webers (1920) Fokus auf soziales Handeln und subjektive Sinngebung (vgl. Schütz 1932). Genau diese Adaption macht die phänomenologische Soziologie zu einem geeigneten Rahmen für die Analyse von digitalen Spielwelten: Gleichwohl es aus Laienperspektive schwer verständlich sein mag, wie Spielende die Erlebnisse in digitalen Spielwelten einordnen, die scheinbar keinerlei Bezug zur Wirklichkeit haben und deren Regeln und Inhalte sich nicht auf den Alltag auswirken, so bleibt doch festzuhalten, dass für die Spielenden die Spielwelten nicht abgegrenzt zur Wirklichkeit sind. Sie stellen vielmehr einen Teil der Wirklichkeit dar. Für die Spielenden ist die Spielkultur Teil der Lebenswelt, ein Platz, dem Bedeutung zugewiesen wird und in dem bedeutungsvolle Erfahrungen gemacht werden. Daher ist die wissenschaftliche Untersuchung digitaler Spiele von besonderer gesellschaftlicher Bedeutung. Denn indem wir verstehen lernen, welche Handlungen und Denkmuster eine spezifische Spielkultur ausmachen, lernen wir zu verstehen, welche Bedeutung sich damit für die Spielenden verbindet und warum die Spiele gespielt werden (vgl. Mäyrä 2008, S. 21).

Indem wir die soziale Welt in Anlehnung an Schütz (1932) interpretieren als einerseits aus individuellen Erfahrungen gebildet und andererseits konstruiert als den Wirklichkeitsausschnitt, den wir für uns selbst und andere als selbstverständlich erachten, wird ein Verständnis von Spielkulturen als Erfahrungsräume und Interaktionsräume mit subjektiver Bedeutung für die Interpretation sozialer Wirklichkeit möglich. Denn insbesondere die Verlagerung von digitalen Spielkulturen vom heimischen PC in die serverbasierten virtuellen Räume des Internets bringen neben dem Zugang zu neuen sozialen Kontakten auch Veränderungen in der Konstruktion von sozialen Netzwerken und Beziehungen mit sich (vgl. Mäyrä 2008, S. 120).

In ihrer Wissenssoziologie entwickeln Peter Berger und Thomas Luckmann (1966) die obigen theoretischen Ansätze weiter, indem sie ihre Theorie einer sozialen Konstruktion von Wirklichkeit zu den

Konzepten Schelers (1926) und Mannheims (1964, 1980) in Beziehung setzen und abgrenzen. Im Gegensatz zu Scheler und Mannheim interessieren sich Berger und Luckmann nicht in erster Linie für theoretische Ideen und abstrakte Konzepte, sondern für das alltägliche Wissen, wie es in alltäglichen Lebenswelten konstruiert wird (vgl. Berger/Luckmann 1969, Schütz/Luckmann 1979, 1984). Wenn wir gesellschaftliche Prozesse der Wissenskonstruktion verstehen wollen, so Berger und Luckmann (1966), müssen wir uns mit allem befassen, was Wissen darstellt, nicht lediglich mit theoretischen Interpretationen, Ideologien oder philosophischer Wahrheit. Deshalb soll sich Wissenssoziologie mit dem beschäftigen, was von den Menschen in ihren alltäglichen Kontexten als Wirklichkeit erachtet wird, denn eben daraus bildet sich das für die Existenz jeder Gesellschaft essentielle Gewebe von Bedeutungen (vgl. Berger/Luckmann 1966, S. 27). Durch die Betonung des nicht hinterfragten Alltagswissens der individuellen Wirklichkeit legt der Ansatz Bergers und Luckmanns den zentralen Fokus auf die sozialen Bereiche, in denen Menschen alltägliche Erfahrungen sammeln, in denen alltägliches Wissen gebildet wird. Diese alltäglichen Lebensbereiche beinhalten heute für einen beachtlichen Anteil der Menschen auch virtuelle Räume wie soziale Netzwerke, Kommunikations- oder Videoplattformen oder digitale Spielkulturen. Diese Räume mögen aus der Außenperspektive wie kindliche Vergnügungen, sinnloser Zeitvertreib oder gar Gefahr für die gesellschaftliche Ordnung aussehen; für die Teilnehmenden sind die virtuellen sozialen Lebensbereiche jedoch ebenso Teil der Wirklichkeit, in der Interaktion und Kommunikation mit anderen möglich ist, wie jede andere soziale Sphäre. Somit tragen die digitalen Gemeinschaften, insbesondere online (Spiel-)Gemeinschaften, in hohem Maße zu einer Konstruktion von Wirklichkeit bei, wie sie laut Berger und Luckmann für jede Gesellschaft konstitutiv und somit relevant für die Interpretation sozialer Bedeutungsmuster ist (vgl. ebd.).

Benita Luckmann (1970) greift in ihrer Theorie der kleinen sozialen Lebenswelten die Konzepte der phänomenologischen Soziologie auf und analysiert das menschliche Dasein als eine Teilzeit-Existenz in Teilzeit-Gesellschaften. Der moderne Mensch existiert

tiert in einer Ansammlung kleiner sozialer Lebenswelten, die wie Blasen in der sie umgebenden Welt schweben (vgl. ebd., S. 581). Der Übergang von traditioneller zu moderner Lebensgestaltung wird, so Benita Luckmann, begleitet von Bedeutungsverlust und mangelnder Einheit und Harmonie, so dass dem Individuum nur die Möglichkeit bleibt, sich durch die Zugehörigkeit zu Teilzeit-Gesellschaften, den kleinen sozialen Lebenswelten, eine bedeutungsvolle Existenz zu schaffen (vgl. ebd., S. 583). Da kleine soziale Lebenswelten in ihrer ursprünglichen Bedeutung als eine in ein soziales Netzwerk eingebettete Vielzahl sozialer Kontexte gemeint sind, lässt sich das Konzept auf digitale Räume und Welten erweitern, in denen sich Menschen in bestimmten Zeiträumen bewegen. Der Schlüssel des Ansatzes liegt dabei in der grundsätzlichen Einsicht, dass Wirklichkeit kein absoluter Wert ist, sondern sich in pluralisierten Deutungsmustern und verschiedenartigen alltäglichen Lebenswelten manifestiert. Wirklichkeit und Wissen sind sozial konstruiert und notwendiges Mittel zur Reduktion von Komplexität (vgl. Luhmann 1971, S. 32 ff.). Somit konstituiert sich Wirklichkeit in Interaktionen und Kommunikation und ist auf Sinnzuweisungen und Interpretation angewiesen. Diese Interpretation wird jedoch mit den wachsenden Unterschieden zwischen verschiedenen kleinen sozialen Lebenswelten zunehmend schwieriger. Die Lebenswelten des Einzelnen, stellt Luckmann fest, gehören unterschiedlichen Gerichtsbarkeiten und Bedeutungsräumen an. Sie sind unterschiedlich organisiert, fordern von den Menschen die unterschiedlichsten Verhaltensweisen ein und befriedigen jeweils andere Bedürfnisse. Niemals aber beanspruchen sie den Menschen als Ganzes (vgl. Luckmann 1970, S. 590). Die Analyse der kleinen sozialen Lebenswelten des modernen Menschen, die Benita Luckmann 1970 verfasste, hat nichts von ihrer Relevanz verloren, sondern im Gegenteil durch die historisch neue und rasante Entwicklung digitaler Medien und die zunehmende mediale Durchdringung des Alltags eine neue Dimension hinzugewonnen. Ungeachtet der besonderen Eigenschaften, die Spielsysteme von der physischen Welt unterscheiden, lassen sie sich durch die Einordnung als alltägliche Lebenswelten als unumgängliche Folge dieser Entwicklung ver-

stehen. Dies bestätigt sich nicht zuletzt in der zeitgenössischen philosophischen Auseinandersetzung mit sozialer Wirklichkeit; so versucht Searle (1995) die Frage nach der Entstehung einer objektiven sozialen Wirklichkeit zu beantworten, indem er die Sprechakttheorie mit einer kritischen Perspektive auf konstruktivistische Theorien verbindet. Sprache bildet dabei das Schlüsselement in der Konstruktion einer vielschichtigen sozialen Wirklichkeit, die sich laut Searle erst in der menschlichen Anerkennung und Akzeptanz gemeinsamer Zeichensysteme als eine solche manifestieren kann. Auch Günter Abel (2004) geht von einer Abhängigkeit des Welt- und Wirklichkeitsverständnisses von Sprache und darin immanenten Interpretationspraktiken und Zeichenverständnis aus. Der zentrale Aspekt der Vermittlung von Bedeutung durch geteilte Zeichensysteme, die Erfahrungen und Interpretationen ermöglichen, spiegelt sich in seinem Begriff der ‚Interpretationswelten‘ wieder. Im Anschluss an Abels Theorie, die zwischen einem absoluten Realitätsverständnis der Zeichen und Zeichen als bloßer Abbildungsfunktion der Realität angesiedelt ist, können digitale (Spiel-)Welten als erweiterte Interpretationswelten verstanden werden. Deren Inhalte müssen als Zeichen der Wirklichkeit interpretiert werden: „In diesem Sinne sind Zeichen und Interpretationsfunktionen grundlegend für jedes Erschließen von Welt und Wirklichkeit, für jedes Verständnis anderer Personen, für jedes Selbstverständnis, für jede Orientierung in der Welt, (...), für alle Handlungen in ihren situativen, kontextuellen und perspektivischen Zusammenhängen (...).“ (Abel 2004, S. 20). Derartig als Zeichen verstandene Inhalte virtueller Räume ermöglichen Erfahrungen, Interpretationen und letztlich Auswirkungen auf die soziale Wirklichkeit und verbinden gleichzeitig Theorien zur Konstruktion sozialer Wirklichkeit mit aktuellen theoretischen und empirischen Diskussionen zur Mediatisierung der Gesellschaft (vgl. Schäfer 2010, S. 54 ff.).

Mediatisierung als Metaprozess gesellschaftlichen Wandels ist eng verknüpft mit anderen sozialen Metaprozessen des Wandels wie der Individualisierung, Pluralisierung oder Globalisierung (Krotz 2007). In gegenseitiger Abhängigkeit beeinflussen diese Prozesse fortlaufend soziale und kulturelle

Entwicklungen über kulturelle, soziale und nationale Grenzen hinweg. Somit beschreibt der Begriff der Mediatisierung einen übergeordneten Prozess des sozialen Wandels, der vielfältige Entwicklungen beinhaltet; hierzu gehören neben der flächendeckenden Einführung des Internets in private Haushalte oder zunehmende Medienkonvergenz auch der damit einhergehende Anspruch an Fertigkeiten und Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien und die mediale Durchdringung aller alltäglichen Lebensbereiche, Veränderungen in Kommunikationspraktiken und Sozialisationsprozessen. Mediatisierung wird verstanden als eine Voraussetzung, aber auch als Ergebnis anderer Metaprozesse wie der Globalisierung und Pluralisierung. Globalisierung als sozialer Wandel in Form einer Auflösung traditioneller Begrenzungen und Beschränkungen zwischen Nationen und Kulturen, einhergehend mit dem Bedeutungsverlust kultureller Bezugsrahmen, ist in ihrem derzeitigen Ausmaß nur vorstellbar in Kombination mit der Entwicklung des Internets. Dieses ermöglicht es sowohl Individuen als auch Gruppierungen und Unternehmen, Medieninhalte schnell und einfach über den gesamten Globus zu verbreiten. Im Gegenzug kann der weltweit immense Einfluss von Medieninhalten nur auf Grundlage einer globalisierten Gesellschaft erklärt werden, die es erlaubt, traditionelle Grenzen zu überqueren; eine Gesellschaft, in der Kindheit rund um die Welt beeinflusst wird von Harry Potter und die Austragung einer Fußball-Weltmeisterschaft Menschen aller Kontinente und Nationen in ihrer Begeisterung für ein Spiel vereint. Auf dieselbe Weise nährt sich Pluralisierung aus der medialen Verbreitung einer Vielzahl von Wahlmöglichkeiten zur Lebensgestaltung und den neuartigen Gelegenheiten, sich selbst medial zu präsentieren, während gleichzeitig die Möglichkeit (und der Zwang), über digital bereitgestellte Wahloptionen zu entscheiden, als eine unmittelbare Folge eines Mangels an traditionellen Einschränkungen und vererbten Rahmenbedingungen für die Gestaltung des individuellen Lebensstils auftritt.

In der mediatisierten Gesellschaft geschehen Kommunikation und Interaktionen zunehmend vermittelt durch digitale Medien. In der Folge wird Mediatisierung als theoretischer Ansatz zur not-

wendigen Erweiterung des Konzepts der sozialen Konstruktion von Wirklichkeit. Diejenigen kleinen sozialen Lebenswelten, in denen digitale Medien eine besonders ausgeprägte Rolle spielen, müssen als relevante Konstruktionsräume für Wissen und Wirklichkeit in den Blick genommen werden. Beispielhaft hierfür stehen digitale Spielkulturen.

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass sich die Konstruktion von Wirklichkeit sowohl gesamtgesellschaftlich als auch auf der Ebene der individuellen Lebenswelten in der mediatisierten Gesellschaft nicht nur als eine soziale, sondern zunehmend auch als eine digitale Konstruktion manifestiert. Dies umfasst unter anderem auch digitale Spielkulturen, die als konstitutiv für spezifische soziale Lebenswelten interpretiert werden können, da sie den Nutzenden Erlebnisse bieten, die innerhalb eines spielerischen Rahmens in jeweils eigenen Bedeutungssystemen stattfinden. Mit den technischen Möglichkeiten zur Erschaffung digitaler Räume wie der Social Networking Sites oder Online Spielkulturen, in denen sich eine Vielzahl von Nutzenden gleichzeitig aufhalten, interagieren und kommunizieren können, verschwimmt die Grenze zwischen Offline- und Online-Räumen, zwischen alltäglicher Lebenswelt und Spielkultur. Wenn Nutzende in virtuellen Räumen miteinander interagieren, verliert sich die Gebundenheit des Alltags an die physische Welt und die Lebenswelt beginnt sich in die Spielkulturen zu erstrecken, weitet sich auf die online verfügbaren und genutzten Räume aus (vgl. Hemminger 2009; Hemminger/Schott 2012). Dieses Verschmelzen von Alltag und Spielwelt scheint den Argumenten der Medienkritiker Nahrung zu geben und die Angst zu bestätigen, dass das ‚richtige‘ Leben sich in den online bereitgestellten Räumen zu verlieren droht. Die Wechsel zwischen physischer und virtueller Welt innerhalb eines Spiels ist eine Erfahrung, die alle Spielenden machen und miteinander teilen, eine Erfahrung, die als Fluidität zweier sozialer Sphären wahrgenommen wird. Kritiker kennen diese Erfahrung nicht und tendieren deshalb dazu, die Überschneidungen als gewaltsames und schädliches Eindringen der Spielwelt in die Wirklichkeit fehlzuinterpretieren. Im vorliegenden Zusammenhang zeigt sich, dass das Verschmelzen

der Räume genau deshalb bemerkenswert ist, weil es die Bedeutung von Spielkulturen, insbesondere von Online-Spielkulturen, als kulturelle und soziale Erfahrungs- und Lernräume aufzeigt, die im Zuge einer allgemeinen Analyse gesellschaftlicher Bedingungen der Konstruktion von Wirklichkeit nicht vernachlässigt werden dürfen.

### 3 Digitale Spielwelten: Gesellschaftlicher Diskurs und Individuelle Spielerfahrung

Die Diskussion der Konzepte einer sozialen Konstruktion von Wirklichkeit in der mediatisierten Gesellschaft als einer Ansammlung kleiner sozialer Lebenswelten, aus denen das Individuum auswählen muss, um einen persönlichen Sinnhorizont zu formen, zeigt, wie der moderne Mensch stets vor der Herausforderung steht, die ihn umgebenden gesellschaftlichen Bedeutungsräume zu unterscheiden und zu interpretieren. 1970 schreibt Benita Luckmann: „Like a Kafka-esque creation, man may try to come to terms with them [the separate institutional spheres] to get them in his grasp and fight imaginary and losing battles against them in process“ (Luckmann 1970, S. 585). Diese drastische Darstellung hat nichts an Aktualität verloren, sondern verdeutlicht im Gegenteil angesichts der unüberschaubaren Vielfalt an kleinen sozialen Lebenswelten des Einzelnen in der globalisierten, pluralistischen und mediatisierten Gesellschaft, wie unwahrscheinlich eine treffende Deutung der Lebenswelten anderer aus der Außenperspektive tatsächlich geworden ist. Im Grunde ist der mühelose Übergang zwischen physischen und virtuellen Räumen für viele Menschen selbstverständlicher als der Wechsel zwischen unterschiedlichen sozialen Sphären. Da Mediatisierung – wie dies so oft bei sozialen Veränderungen der Fall ist – vielfach mit Ängsten, Zensur und Ablehnung einhergeht, entsteht eine soziale Kluft zwischen denjenigen Individuen und Gruppen, die digitale Medien selbstverständlich und willentlich in ihren Alltag aufnehmen und denjenigen, die eine mediale Durchdringung ihrer Lebenswelten und die sich ergebenden Veränderungen ablehnen oder nicht annehmen können. Im Bereich des digitalen

Spielens ist diese soziale Kluft besonders offensichtlich. Wo immer die Außenansicht der Kritiker und Nicht-Spielenden auf die spezifische Lebenswelt der Spielenden trifft, sind Missverständnisse und Fehldeutungen vorprogrammiert. Die Forschungslage zur Nutzung von Computerspielen auf den wichtigen Märkten der Industrieländer ist dabei dürftig und die vorliegenden Studien sind schwer vergleichbar. Dies mag zum einen an den fehlenden persönlichen Erfahrungen und dem geringen Sachwissen vieler Forschender liegen. Besonders das mangelnde Interesse der kommerziellen Medienforschung dürfte jedoch ein wichtiger Faktor sein, der die Forschung zur Verbreitung und Nutzung von Computerspielen bislang einschränkte. Da zwischenzeitlich digitale Spiele als Werbemittel interessant geworden sind, könnten sich diesbezüglich in den kommenden Jahren durchaus Veränderungen einstellen (vgl. Klimmt 2009, S. 58). Die Daten, auf die für Deutschland zurückgegriffen werden kann, zeigen zumindest den international bestätigten Trend einer Erweiterung des Kreises der Spielenden. Vor allem bei Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren kann von einem Massenphänomen des Computerspielens gesprochen werden (72 % geben an zu spielen), wobei selbst unter den 30- bis 39-Jährigen noch rund 40 Prozent der Bevölkerung digitale Spiele spielen. Diese Zahlen sind jedoch zu relativieren, da weder eine Unterscheidung zwischen den verschiedenen Genres getroffen werden kann, noch die Dauer und Art der Nutzung erhoben wird (vgl. Grüninger et al. 2009, S. 113 ff., Wimmer 2009, S. 58 ff.). Die Zahlen zeigen, dass Computerspiele unsere Gesellschaft durch das bloße Ausmaß der Nutzung prägen. Die Untersuchung der Sinngehalte gewinnt somit besondere Bedeutung. Die Tatsache, dass in der öffentlichen Debatte eher das Potenzial zur Unterstützung von Sucht- und Gewalttendenzen im Mittelpunkt steht, dürfte einer solchen Untersuchung eher im Wege stehen. Anstelle einer produktiven Diskussion eines vielfältigen Phänomens rückt hier die rückwärts gerichtete Angst vor Veränderung in den Fokus. Dies ist keineswegs eine neuartige Entwicklung. Vielmehr kann die gesamte Geschichte der Medien als eine Geschichte der Angst verstanden werden und mit jedweder technischen Entwicklung, die