

„Hello entertainment, good-bye social life?“ -
Soziale Kompetenzen in und für Onlinespiele

Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger
Universität Mainz

www.aufenanger.de
aufenang@uni-mainz.de

Selbstreferentielle Medien?



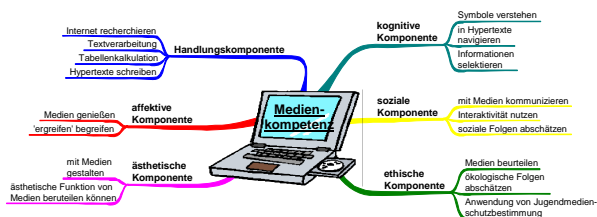
Medienkompetenz

- Medienkompetenz als Fähigkeit zur diskursiven Verständigung über und mit Medien
- Medienkompetenz als die Fähigkeit/Fertigkeit mit Krisen umzugehen
- Medienkompetenz als die Fähigkeit/Fertigkeit zur Bewältigung von medienbezogenen Entwicklungsaufgaben

Medienbezogene
Entwicklungsaufgaben

- Konzept von Entwicklungsaufgaben von Havighurst
- Was muss man wissen und können, um angemessen kompetent und selbstbestimmt mit Medien umgehen und kommunizieren zu können?

Struktur: Komponentenmodell



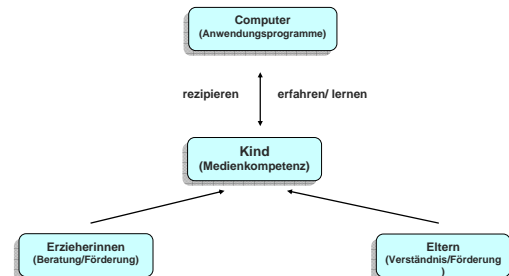
Kinder vor dem Computer



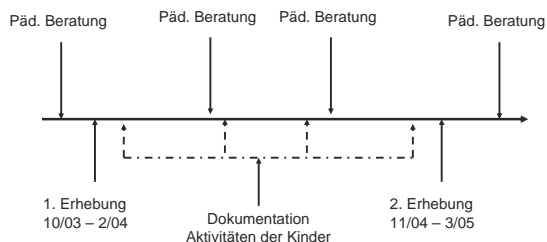
Fragestellungen

- Welchen Einfluss hat der Umgang mit dem Computer auf verschiedene Persönlichkeitsbereiche von Kindern im Vorschulalter?
- Wie verändern sich die sozialen Beziehungen in der Gruppe, wie die sozialen Fähigkeiten der Kinder?
- Welche pädagogischen Konzepte sind für einen alters- und entwicklungsangemessenen Umgang mit dem Computer geeignet?
- Welche Erfahrungsbereiche, Medienkompetenzen und medienpädagogischen Kompetenzen sollten Erzieherinnen haben?
- Wie unterstützt das Elternhaus die Arbeit am Computer?

Untersuchungsaufbau



Erhebungszeiträume



Methodisches

Was verändert sich bei Kindern aufgrund der Computernutzung?

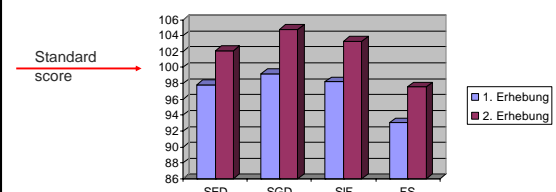
- Welche Persönlichkeitsbereiche sollten erfasst werden?
- Wie misst man sie?
- Wie kann man Veränderungen festhalten?
- Kann man Veränderung direkt auf die Computernutzung zurückführen?

Erhebungsinstrumente

- **Kognitive und sprachliche Entwicklung:** K-ABC (Kaufmann's Assessment Battery for Children) standardisiert; berücksichtigt das Alter der Kinder; setzt Normwerte (Durchschnitt hat den Wert 100); Kontrollgruppe
- **Soziale und kommunikative Entwicklung:** Kommunikations- und Interaktionsanalyse von Kindern während Freispiels und Computernutzung; Videobeobachtung

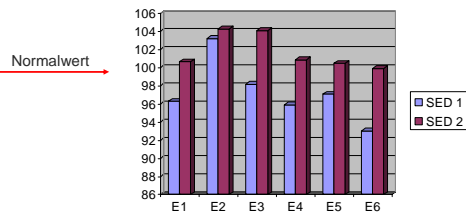
Ergebnisse (1)

Vergleich der Mittelwerte der 1. und 2. Erhebung der verschiedenen Testbereiche



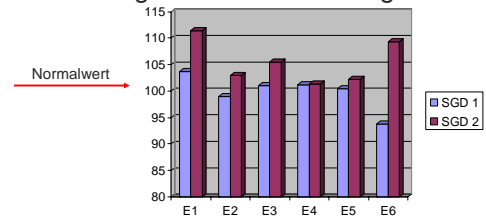
Ergebnisse (2)

Skala Einzelheitliches Denken im Vergleich der Einrichtungen



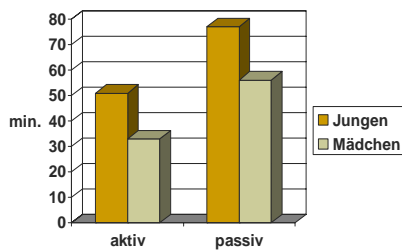
Ergebnisse (3)

Skala Ganzheitliches Denken im Vergleich der Einrichtungen



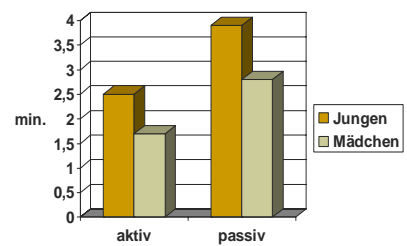
Gruppe A: Zeit vor dem Computer

- Gesamtzeit über 4 Wochen/Durchschnitt; n=44)



Gruppe A: Zeit vor dem Computer

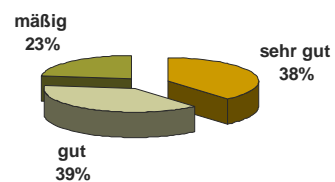
- Gesamtzeit für einen Tag/Durchschnitt; n=44)



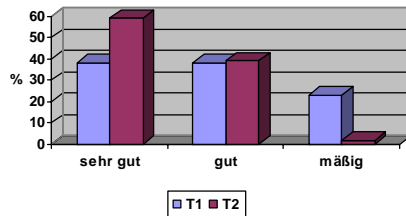
Computerkompetenz

- „Der kleine Eisbär“
- Bob, der Baumeister“
- Pingu und seine Freunde“
- Aufgabe: navigieren und Aufgaben lösen (Beurteilung: sehr gut, gut, mäßig)

Computerkompetenz (T 1)



Vergleich Computerkompetenz T1 to T2



Filmbeispiel



Computerspiele und Entwicklung

[Kinder unserer Zeit \(BBC-Produktion\)](#)

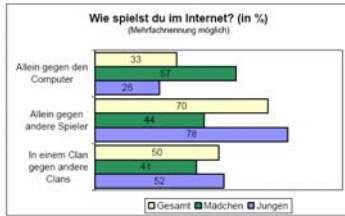
Präferenzen jugendlicher Online-Spieler

- Medienkonvergenz-Studie Universität Leipzig/Prof. Bernd Schorb
- „Jugend trifft sich in Clans und Gilden. Ergebnisse einer Befragung junger OnlinespielerInnen“
- Befragung von 206 Jugendliche (161 Jungen/45 Mädchen) auf der GamesConvention 2006



Lernpotenziale von Computerspielen

- James Paul Gee (2003)
- Erworbene Kompetenzen von Spielern
 - die Welt in einer neuer Sicht wahrnehmen
 - sich einer neuer Gruppe anzuschließen und mit ihnen zu kollaborieren
 - Ressourcen für zukünftiges Lernen und Problemlösen in ‚semantic domains‘, zu denen Computerspiele in Beziehung stehen
 - ‚semantic domains‘ kritisch zu betrachten als Formen des Engagements und als Manipulationsraum
- ‚semantic domains‘ als Räume mit eigenen Symbolen und Repräsentationsformen
- Medienkompetenz als Kompetenz, sich in ‚semantic domains‘ angemessen und verantwortungsvoll zu verhalten



Das gemeinsame Spielen mit anderen nimmt mit dem Alter der Befragten zu: Ist von den 13- bis 14-Jährigen nur etwa jede/-r Dritte in einer Spielergemeinschaft organisiert, so sind es bei den 19- bis 20-Jährigen weit mehr als doppelt so viele. Demgegenüber nimmt die Spielform ‚allein gegen den Computer‘ mit dem Alter ab: Mehr als zwei Drittel der 13- bis 14-Jährigen spielen im Netz allein gegen den Computer, bei den 19- bis 20-Jährigen ist es nur noch ein Fünftel.

Soziale Kompetenzen für und in Online-Spielen

- „Summit of Educational Games“ der [The Federation of American Scientists](#) (FAS), der [Entertainment Software Association](#) (ESA) und der [National Science Foundation](#) (NSF) 2006
- Computerspiele hätten, so der Bericht, viele Eigenschaften, die den Spielern „höhere Lernfähigkeiten“ beibringen, wie sie in der modernen Arbeitswelt gebraucht werden.
- strategisches Denken, interpretierende Analyse, Problemlösung, Planformulierung und –ausführung oder Anpassung an schnellen Wechsel.

Peer-Beziehungen

(nach Krappmann & Oswald)

- Ablösung von den Eltern
- Orientierung bei eigenen Zielen
- Erwerb bestimmter Regeln und Fähigkeiten
- Identitätsbildung
- Bei engen Freundschaften: Nähe, Stärkung des Selbstwertgefühls und Sicherheit
- Emotionale Geborgenheit

Fallanalyse Soziale Beziehung und Freundschaft

- Fall A: ehemaliger WoW-Spieler 3-4 Stunden an Schultagen WoW heute: 30 Stunden pro Woche mit Freunden

Thematisches Codieren

Interviewee (Zitat)	Paraphrase	Struktur (Form)	Interpretation	Kontextzuge
A. Objektive Daten (Zitat 6-17)	16 Jahre 10. Klasse Gymnasium WoW bis Juli 08	- Betont, dass er nicht mehr spielt.	- er distanziert sich deutlich von der Zeit, als er noch gespielt hat, so dass wichtig für seine Selbstentdeckung Identität	- „er gespielt hat, ich nicht so viele mehr“ (Z.11)
B. Zeitaufwand (Zitat 18-25)	Heute: 30-40 Stunden pro Woche mit Freunden WoW: Zeit: 3-4 Stunden an Schultagen, 10-12 Stunden am Wochenende mit WoW Spiel (ca. 30 Std. WoW-Spiel)	- Ich fühle dem schmerz der Stundenmahl abzurufen. Betont den Zeitaufwand für die Schule, gibt noch mal Schule immer als Gegensatz - Zeitaufwand bleibt für entspricht dem Zeitaufwand heute für Freunde - Bei der Berechnung der Zeit benutzt er Wörter wie „jetzt“, „jetzt“, „schiefteigt“ seinen Zeitaufwand in dem Prozess	- Dies ist der Zeitaufwand nicht bewusst, nicht präsent. Es plant keine bestimmte Zeit für die Freunde bzw. das Spiel an. - Die Schule dient als zeitlicher Orientierungspunkt -> Spiel an der Schule bewusst integrieren (Spekulation: Müde der Grad?) - Früher war das Spiel identitätsstiftend, heute nicht mehr	- „wir haben auch (später) Schule“ (Z.21), „weil ich Schule hatt, dann muss ich mich ja auch noch davon trennen“ (Z.43)

Soziogramme



Ergebnisse

- Off- und Online-Beziehungen in den vielen Fällen nicht identisch
- Starke Fluktuationen vieler Beziehungen
- Zum Teil sehr beständige Freundschaften aus früher Kindheit
- Abwechslung von Phasen von Online- zu Offline-Beziehungen

Soziale Aspekte

- Team- und Kooperationsstrukturen
- Zum Teil sehr stark hierarchisiert (militärische Struktur)
- Zum Teil flache Hierarchien; hoher Einsatz des Einzelnen; Aufopferung für die Aufgabe; „Bereitschaftsdienst“ bei Gilden in WoW
- Struktur der ‚new economy‘? [Beispiel](#)

Moralisches Aspekte in WoW

- Analyse von Holger Liepelt (Mainz)
- Das Spiel selbst enthält keine moralischen Aspekte; alle sind gleich bzw. werden gleichberechtigt behandelt
 - Aufteilung der Beute; Forendiskussionen über moralisches Verhalten
 - Kampf von Spieler gegen Spieler: Ächtung des Angriffs eines niedrigleveligen Charakters durch einen deutlich stärkeren als unmoralisch
 - „Ninjalooten“: tötet einen Endgegner, schnappt sich die Beute ohne Rücksicht auf andere und verschwindet
 - „Friedhofscamping“: Überfall auf getötete Spieler bei deren Wiedereintritt

Beurteilung der Moral

- Perspektive der Kohlbergschen Theorie (Stufenschema der moralischen Entwicklung)
- Positive Aspekte, wenn in Computerspielen moralische Entscheidungen anstehen bzw. diskutiert werden
- Sozio-kognitive Konflikte als Motor der Moralentwicklung

Zusammenfassung

- Medienkompetenz umfasst auch soziale und moralische Aspekte
- Computerkompetenzen entwickeln sich schon recht früh
- Online-Spiele haben eine soziale Bedeutung
- Der Wechsel von Online zu Offline gelingt in den meisten Fällen
- Moralische Aspekte von Spielen können die Moralentwicklung forcieren