

Olaf Jantz

Motive für das Spiel in virtuellen Welten und Vorschläge für einen pädagogischen Umgang damit

Begleittext zur Tagung der Landesstelle Jugendschutz am 23.4.2008 in Hannover

Zum Themenfeld „was Jungen zum Computerspiel motiviert“ gibt es eine Vielzahl an Antworten. Es gibt nicht den Spieler, noch nicht einmal „den Ballerspieler“. Motive für das Spielen in virtuellen Welten sind auch bei Jungen vielfältig. Wie in jeder pädagogischen Risikodiskussion stellen wir einen Zusammenhang zwischen den psychischen, kulturellen und sozialen Ressourcen und der jeweils unterschiedlich problematischen Spielgewohnheit fest. Und doch sind die Ängste der Erwachsenen eher als ein-, höchstens zweigleisig zu verzeichnen. Die meisten Spieler verstehen die „Hysterie in Politik und Gesellschaft“ nicht oder nur wenig. Alle befragten Jungen konnten sich zwar vorstellen, dass der exzessive Spielegenuss bei anderen Jungen zu Problemen führen könnte, sie selber jedoch hätten es jeweils stets im Griff. Selbst bei objektiven Zusammenhängen, wie etwa, dass ein Junge die Schule oft schwänzte, weil er bis tief in die Nacht den Rollenspielen verpflichtet war, wurde stets ein Zusammenhang geleugnet. Doch in der Tiefenstruktur der jugendlichen Aussagen steckte stets das Bewusstsein, dass das Computerspiel auch Risiken aufweist. Alle Jungen kennen den Kontrollverlust beim Spiel, der sich z.B. dadurch kennzeichnet, dass sie Essen und Trinken vergessen oder dass sie schlicht länger spielen, als sie es sich vornahmen. Bei einzelnen sind dabei sogar klassische Suchtphänomene zu beobachten (Schuldgefühle nach „verspielten“ Nächten oder nicht eingehaltenen Verabredungen, gedankliche Überdominanz des Spiels während des gesamten Alltags u.ä.). Allerdings zu behaupten, dass das Spielen süchtig oder gar gewalttätig mache, kann aus der langjährigen Erfahrung mit Jungen nicht bestätigt werden. Sehr viele Jungen können die gewaltverherrlichenden Spiele spielen, ohne selbst Gewalt auszuüben. Dennoch bieten einige Spiele sehr stark polarisierende Szenarien, auf die wiederum bestimmte Jungen „leicht anspringen“.

In diesem Text möchte ich pädagogische Antworten im Sinne einer Präventionsarbeit zur Diskussion stellen, die nicht nur von spezialisierten Medienpädagogen durchgeführt werden können. Es sind vielmehr Strategien zur Bearbeitung der Computerspielthematik mit Jungen in der offenen Jugendarbeit und der Jugendgruppenarbeit in sämtlichen Feldern.

Pädagogische Antworten

Die nachfolgenden Erkenntnisse basieren auf der jahrelangen Arbeit mit Jungen zum Thema Gewalt(prävention) und Selbstbehauptung insbesondere bei www.mannigfaltig.de und MEDIUM e.V. In den letzten Jahren konnten wir in diesem Zusammenhang insbesondere in der Einzelberatung mit Jungen ihre Spielgewohnheiten und die daraus resultierenden Rollenbilder eruieren. Darüber hinaus konnte ich im Auftrag der Landesstelle Jugendschutz in 2006 meine Erkenntnisse durch eine Motivationserkundung bei sehr unterschiedlichen Jungen(gruppen) vertiefen.

Über mehrere Monate konnte ich Jungen beim Spiel beobachten, sie befragen, ihre Aussagen interpretieren und sie schließlich mit meinen Interpretationen konfrontieren. Darüber hinaus habe ich Praktiker gefunden, die das Medium Computerspiel bereits in der Jugendarbeit und sogar in der gezielten Jungenarbeit einsetzen. Dabei unterscheiden sich Ausmaß, Umfang und Intensität erheblich. Für die Offenheit der Praktiker und der Jungen möchte ich mich an dieser Stelle offiziell bedanken!

Die Interviews und auch die Gruppenarbeit mit Jungen wurde per Video festgehalten und unterschiedlich interpretiert: Video-Sequenz-Analyse, Textinterpretation mit der Objektiven Hermeneutik, Fachaustausch, Interpretation der Erkenntnisse durch die Befragten selbst in einer Nachbefragung. Dabei haben mich unterschiedliche Studierende im Austausch und der Gruppeninterpretation unterstützt. (Auch Euch an dieser Stelle vielen Dank!!)

Ich möchte mich also im Rahmen dieses kurzen Überblicks auf die pädagogischen Antworten konzentrieren. Für die Entfaltung der vielfältigen Motive von Jungen, am Computer oder an der Konsole zu spielen, braucht es m.E. einen weiten Raum, der in einem anderen Rahmen gesucht wird. Nur das sei vorangestellt: Ich konnte keinen übergreifenden Spielertyp ausmachen. Die von mir befragten Jungen offenbarten vielmehr stets eine besondere Mischung an Motivlagen. Es ließen sich anhand von Spielwahl und Spielgewohnheit sicherlich besondere Problemtypen formulieren. Doch für eine wissenschaftlich redliche Postulierung fehlt uns (noch) die Datenauswertung. Allerdings bleibt der Kern der männlichen Motivlage eindeutig, so wie ich es bereits in früheren Jahren veröffentlicht habe und hier nicht wiederholen möchte.¹

Nur in Kürze pointiert:

Es geht um die Faszination der Kontrolle und nicht um das „Gewalt verherrlichen“. Es geht um Zielerreichung und nicht zuerst um Vernichtung. Und Jungen suchen die Kompetenzerfahrung im Spiel, sehr oft, weil ihnen andere Kompetenzerfahrungen verwehrt bleiben. Die Pädagogik sollte insbesondere darauf Antworten entwickeln. Die nachfolgenden Anregungen sollen drei Ziele verfolgen, die den präventiven Grundstein legen:

1. **Stärkung der Persönlichkeit** des einzelnen Jungen, besonders im Hinblick auf die Fähigkeit, sich abgrenzen zu können und Welten unterscheiden zu können
2. **Stärkung sozialer Regeln unter Jungen** und Förderung einer Beschäftigung mit Werten, Normen, Chancen und Grenzen für die jeweiligen Jungen in der Peer Group
3. **Medienkompetenz**, insbesondere das Durchschauen der jeweiligen Sogkraft von Medien und die so genannte Rahmungskompetenz

Die grundsätzlichen Strategien, die aus meinen Befragungen und Beobachtungen resultieren, fasse ich wie folgt zusammen:

1. Alternativen zum Spiel und zur virtuellen Realität

Besonders dann, wenn befürchtet wird, dass sich Jungen zu sehr dem Medium Computerspiel widmen, ist ein Zugang hilfreich, der Erlebnisse jenseits der virtuellen Welt ermöglicht. Das Versinken im Computerspiel kann oftmals aufgelöst werden, wenn der (pädagogische) Alltag der Jungen spannend genug ist. Es ist oftmals zu beobachten, dass selbst die „Vielspieler“ auf Gruppen-Freizeiten kaum auf das Medium zurückgreifen. Die direkte Begegnung ist für Jungen immer noch wichtiger, als das Spiel, wenn sie keine Ängste bei Jungen auslöst.

¹ **Olaf Jantz:** Endlich wirklich wirksam! Jungen und die Welt der Computerspiele – (k)eine Gewaltfälle? In: **Franz Lehner - Institut für Wirtschaftsinformatik der Uni Passau (Hrsg.):** Cyberspace in Schule und Kinderzimmer. Diskussionsbeitrag W-19-06. Schriftenreihe Wirtschaftsinformatik. Passau 2006.

Olaf Jantz: Faszination Kontrolle: Jungen zwischen Macht und Ohnmacht im Computerspiel. In: **Aktion Jugendschutz Baden Württemberg (Hrsg.):** AJS – Informationen: Alles nur Spiel? Analysen, Materialien, Arbeitshilfen zum Jugendschutz. Stuttgart September 2004.

Jungen suchen das Gespräch, sie suchen die Aktion und sie suchen die Beziehung. Mit der Strategie, Alternativen zum Spielerlebnis zu organisieren, wird immer wieder betont, dass man dann einen „alternativen Kick“ erschaffen müsse. Das mag für viele Aktionen im Rahmen von Erlebnispädagogik gelten. Doch aus den Beobachtungen v.a. in der gezielten Jungenarbeit wird deutlich, dass Jungen Männer und Jungen andere Jungen suchen, um ihre Fragen beantwortet zu bekommen, um im Kontakt zu sein. Sie suchen nach einer Zukunftsperspektive und sie wünschen sich Spaß im Alltag. Dafür benötigt es keinen pädagogischen Kick, sondern vielmehr Männer, die sich den Nöten und Hoffnungen der Jungen stellen. Allerdings braucht es gemeinsame Erlebnisse, Aktionen, die verbinden, Methoden, die ihre Wirkung jenseits des konkurrierenden Gegeneinanders entfalten. Bei einer stringenten Beziehungsarbeit sind auch reflektierende Gespräche mit den Jungen möglich und werden von ihnen selber sogar gesucht. Konkret haben sich Aktionstage im Jugendzentrum, Ausflüge und Mehrtagesreisen besonders für „schwierige Jungen“ als besonders hilfreich erwiesen. Sport, Dinge bauen, Kicker, Billiard usw. bieten hier gute Möglichkeiten, die Balance aus Spaß und Reflektion mit Jungen zu gestalten, wenn sich die Pädagogen auch die Konfrontation zutrauen. Im Anschluss in der Auswertung können dann auch die Erfahrungen mit den jeweiligen Spielerfahrungen durch die Jungen selbst eingeordnet werden. Es geht jedoch nicht darum, den Jungen das Spielen „auszutreiben“, sondern ihnen Alternativen anzubieten, die eine Ergänzung darstellen (können). Zentral bleibt, ob die Jungen es selbst als wertvoll erachten.

2. Alternative Spiele und Erhöhung der Anforderungen

Besonders die Problematischen der Jungen spielen oft sehr schlichte Spiele. Sie selbst geben Anzeichen, dass sie das reine „Ballern“ als abstumpfend erleben. Viele haben andere Spiele versucht, aber fanden sie genau dann blöd, wenn sie keine Erfolgserlebnisse tätigen konnten. So blieben die Meisten bei Spielen wie „Call of Duty“ oder besonders bei „Halo“ hängen, also bei Shootern ohne besondere strategische Anforderung. Ein guter Schritt für Jungen auf der unteren Skala der Komplexität bietet es sich an, Spiele anzubieten, die eine deutlich höhere Anforderung an Frustrationstoleranz, Logik und Entdeckungsbeharrlichkeit stellen. Ich biete Jungen dann meine portable Spielkonsole mit Tomb Raider an. Die Grafik ist für alle Jungen noch genügend ansprechend. Die meisten legen das Spiel nach wenigen Minuten weg, da sie sich nicht mal erschließen können, was es zu tun gibt. Aber die meisten würden es gerne weiter spielen. Werden die Jungen nun motiviert und eingeführt, dann vollziehen sie Erfolgserlebnisse, die sie gar nicht vermutet hätten. Bei Tomb Raider wird auch geschossen, getötet und gewonnen bzw. verloren, aber der besondere Reiz kommt durch die Lösung der Rätsel und Aufgaben. Wir lassen uns damit auf ihre Welt ein und geben ihnen in ihrem Metier Entwicklungschancen. Diese Strategie der Kompetenzerweiterung durch das Bestehen in alternativen, komplexeren Spielen ist besonders für diejenigen Jungen hilfreich, die außer dem Spiel keine Welten besitzen, in denen sie sich kompetent erleben. Auf der Kompetenzerweiterung kann dann sehr schön aufgebaut werden, indem sie z.B. an das Computerhandling oder gar in die Einarbeitung von Programmen eingeführt werden. Es gibt Jungen, die über diesen Weg unentdeckte Ressourcen aktivieren konnten, auch und besonders in Bereichen jenseits der Spiele.

3. Kreativität und Spiel mit den bevorzugten Spielen

Bei manchen Jungen gelingt der Transfer auf andere Spiele jedoch bei aller Mühe nicht. Sie spielen Halo und vielleicht noch ein James Bond „Ballerspiel“ und lassen sich zu nichts

anderem motivieren. Besonders für diese Jungen bietet sich ein kreativer Umgang mit dem Lieblingsspiel an, indem Szenen aus dem Spiel nachgespielt, abgebildet und verfremdet werden. Gelingt dies in der Gruppenarbeit als Szenisches Rollenspiel, dann sind große Reflektionsprozesse bzgl. des Vergleichs virtuell vs. real möglich. Hierbei können Masken hergestellt, Waffen imitiert und Schauplätze ausstaffiert werden. Allerdings genügt zuweilen das reine Vorspielen von Szenen. Im Rahmen der neueren technischen Möglichkeiten gibt es nun eine sehr effektive Möglichkeit, auch ängstlichen und nicht-spielerfahrenen Jungen einen Erfahrungsraum zu bieten. Am Computer lassen sich komplette Szenen aus den Spielen abspeichern und erneut betrachten. Die Jungen bekommen nun den Auftrag die gespielte Szene neu zu vertonen. Nach ein wenig Scheu am Anfang finden es meiner Erfahrung nach sehr viele Jungen als witzig, ihre Spielfiguren mit Sprüchen zu versehen. Manchen gelingt sogar eine Parodie auf die Kriegsszene. Sind die Jungen zufrieden mit ihrem Produkt, dann können wir es sogar im Internet präsentieren, z.B. bei *youtube* oder *myspace*. Dieser Auftakt der Eigenproduktion kann dann damit erweitert werden, auch kleine Filme zur eigenen Lebenssituation zu kreieren, mit einer Videokamera oder einfach dem Handy. Z.B. habe ich mal einen „Wettbewerb“ zum besten Parcourt-Video ausgelobt. Die Ergebnisse waren erstaunlich, sehr humorvoll und selbstironisch. Davon können Sie sich bei *youtube* unter dem Stichwort selbst überzeugen. „Ganz nebenbei“ können hier die problematischen Seiten von Handy, Internet besprochen werden. Und über diesen Weg war es mir schon oft möglich, mit Jungen über mögliche Probleme des Computerspiels zu sprechen. In der Erfahrung mit der eigenen Medienherstellung erhalten auch problematisierte Jungen die echte Chance der Medienkritik, der Artikulationsfähigkeit und der Rahmungskompetenz bzgl. des Computerspiels u.a. virtuellen Welten.

4. Werte, Normen, Regeln und Gemeinsamkeiten verhandeln

Viele Spiele lassen sich in der Gruppe und in der offenen Jugendarbeit m.E. nicht sinnvoll einsetzen. Es müsste zunächst die Altersfreigabe geklärt werden, was den Ausschluss sehr vieler bei Jungen beliebter Spiele bedeutet. Dann kommen noch diejenigen Spiele hinzu, die sich nicht gut in der Gruppe in absehbaren Intervallen spielen lassen. Besonders gut eignen sich der Erfahrung nach Sportspiele, wie etwas FIFA 08 oder Snowboard Race. Hier entwickeln viele auch beim Beobachten Spaß und Zusammenhalt. Das Spielen selbst unterscheidet sich qualitativ nicht so sehr von einem Kickerturnier. Es tauchen die selben Themen zwischen Konkurrenz und Mannschaftlichkeit auf. Allerdings gibt insbesondere die Diskussion und Abstimmung darüber, welches Spiel für alle interessant und spielbar ist, hervorragende Möglichkeiten, die Regeln einschließlich aller Werte und Normen mit Jungen zu besprechen. Hier können Kompetenzunterschiede toleriert werden, Rechtliches zur Gewaltdarstellung ist ebenso wichtig wie die Verfügbarkeit aufgrund der vorhandenen Technik. Der zentrale Punkt liegt jedoch darin, mit Jungen besprechen zu können, warum sie das eine Spiel bevorzugen und das andere ablehnen. Auch hier ist es gut möglich, dass Jungen überhaupt erst den Spaß und die Spannung von Spielen entdecken, die nichts mit Töten, Schießen oder Vernichten zu tun haben. Es ist ein Probierfeld, um wenigstens „weichere Spiele“ näher zu bringen. Es gelingt zuweilen auch, Spiele anzubieten, die politische, soziale, kulturelle und gesellschaftskritische Themen aufgreifen, die das Ziel der Solidarität verfolgen. Hier genügt bereits das Mainstreamspiel „the witcher“, allerdings sind hier besonders Spiele aus der Campagne „Games for Change“ geeignet, wie etwa „9/11 survivor“, das in die Opfer und deren Ohnmacht im getroffenen Twin-Tower einführt oder „darfun is dying“, das gegen den Völkermord im Sudan mobilisieren möchte. Dafür benötigen die durchführenden Pädagogen jedoch eine gute Kenntnis von Computerspielen! Aber selbst wenn diese Kenntnis (zunächst) nicht vorhanden ist, kann diese Strategie des Aushandelns von Regeln, Werten und

Normen dadurch gewährleistet werden, dass verschiedene Spielertypen ins Gespräch gebracht werden. (Klassische Jungenarbeitskompetenz!) Die Jungen werden dabei als Spezialisten betrachtet.

5. Spieler als Fortbildner

Besonders der letzte Punkt bietet für Extremspieler einen möglichen Ausweg aus dem Vielspielen. Gelingt es uns, die Spieler als Fortbildner für Pädagogen, Eltern oder andere Erwachsene zu gewinnen, dann kommen diese Jungen in den Kontakt mit Diskursen um das Spielen. Auf der Basis ihrer Kompetenz und der Lernwilligkeit der Erwachsenen stellen sie sich der problematischen Seite. Hier gelingt es oftmals, eine Balance zwischen den Stärken der Jugendlichen und den Ängsten der Erwachsenen herzustellen: beide lernen voneinander! Für gesamte Gruppen bietet sich über den speziellen Rahmen von einzelnen Fortbildungen jedoch auch im Alltag der Raum, als Spezialist besondere Beachtung zu erfahren. In Spieletesteraktionen bekommen Jungen und Mädchen z.B. im Jugendzentrum die Aufgabe, bestimmte Spiele zu testen und zu bewerten. Hier können sie Kriterien kennen lernen, entwickeln und ausbauen. Über die Ebene der Wertung für andere Kinder und Jugendliche können sie auch Kriterien für sich selbst entfalten. Wenn wir das aufgreifen und mit ihnen an ihren Gewohnheiten andocken, dann ist auch eine Steigerung der Medienkompetenz beobachtbar.

6. Reflexion beim Spielen

Für alle drei genannten Ziele der Präventionsarbeit mit dem Medium Computerspiel ist m.E. die Reflexion über das Spielen während des Spielens zentral. Gelingt über eine der ersten Strategien der Kontakt zu den Jungen und zeigen sie sich „verhandlungsbereit“, dann können wir mit den Jungen selbst erkunden, welche konkreten Motive sie aufweisen. Über das Lustempfinden während der Aktionen kommen wir zu Gefühlen der Angst und der Spannung. Und über den Austausch von Erlebnissen landen wir bei den Hoffnungen und Wünschen und den Befürchtungen. Die mögliche fehlende Impulskontrolle ist ebenso beobachtbar wie die jeweilige Frustrationstoleranz. Wenn wir uns trauen das Spiel ab und zu auf Pause zu setzen oder, wenn dies technisch nicht möglich sein sollte, einen Reset wagen, dann ist es möglich mit allen Spielern darüber in den Kontakt zu kommen, was sie wirklich bewegt. Gibt es problematische Züge, dann werden sie hier deutlich, spürbar und ggf. auch verhandelbar. Das alles setzt jedoch voraus, dass wir uns mit Jungen und mit ihren Welten auseinandersetzen wollen und können!

Es geht darum, Fragen zu stellen. Und es geht darum, zu erkunden, welche Fragen sinnvoll sind und welche bei Jungen „alles zu machen“, also berechnete Reaktionen gegen erwachsene Zuschreibungen bewirken. Sind die Fragen offen, ehrlich und grenzachtend, dann werden wir viel über ihre Motive erfahren und können ggf. unsere pädagogische Unterstützung zielgenau variieren.

Vertiefende Literatur vom Autor:

Olaf Jantz: Endlich wirklich wirksam! Jungen und die Welt der Computerspiele – (k)eine Gewaltfalle? In: **Franz Lehner - Institut für Wirtschaftsinformatik der Uni Passau (Hrsg.):** Cyberspace in Schule und Kinderzimmer. Diskussionsbeitrag W-19-06. Schriftenreihe Wirtschaftsinformatik. Passau 2006.

Olaf Jantz: Faszination Kontrolle: Jungen zwischen Macht und Ohnmacht im Computerspiel. In: **Aktion Jugendschutz Baden Württemberg (Hrsg.):** AJS – Informationen: Alles nur Spiel? Analysen, Materialien, Arbeitshilfen zum Jugendschutz. Stuttgart September 2004.

Olaf Jantz: „Im Fallen gefangen“ – Körperorientierte Jungenarbeit. In: **Aktion Jugendschutz Baden Württemberg (Hrsg.):** AJS – Informationen: Mit dem Körper in Konflikt? Analysen, Materialien, Arbeitshilfen zum Jugendschutz. Stuttgart Dezember 2004.

Olaf Jantz:

**Jungen stärken – Selbstbehauptungskurse:
Konzeption, Haltung, Ziele und Durchführung**

Hannover 2007. 80 S. Mit div. Abb., Fotos u. Tab.
Hrsg. von mannigfaltig e.V. - Hannover

Olaf Jantz / Susanne Brandes:

**Geschlechtsbezogene Pädagogik an Grundschulen
Basiswissen und Modelle zur Förderung sozialer Kompetenzen bei Jungen und Mädchen**

Wiesbaden 2006. 195 S. Mit 10 Abb. u. 9 Tab. Br.
ISBN: 978-3-531-15154-0 - VS-Verlag

Olaf Jantz / Christoph Grote (Hrsg.):

Perspektiven der Jungenarbeit
Konzepte und Impulse aus der Praxis
Aus der Reihe: Quersichten. Band 3

Opladen 2003. 292 S. Mit 11 Abb. Br.
ISBN: 978-3-8100-3095-5 Leske & Budrich Verlag, jetzt VS-Verlag

Angaben zur Person

Dipl.Päd. **Olaf Jantz**, Jungenbildungsreferent und Medienpädagoge mit dem *Schwerpunkt (inter-)kulturelle Jungenarbeit* bei mannigfaltig e.V.- Verein und Institut für Jungen- und Männerarbeit;
Dozent und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Hannover mit dem *Forschungsschwerpunkt Ressourcenstärkung bei Jungen nicht-deutscher Herkunft*

Weiteres zur Jungenarbeit: www.mannigfaltig.de

Weitere Infos zum Autor: www.olafjantz.de

Kontakt: jantz@mannigfaltig.de