

1x1 wissenschaftlicher Spielforschung

Computerspiele entwickelten sich innerhalb von ca. 50 Jahren von eher technischen Versuchen an Universitäten zu einer der einflussreichsten Freizeitgestaltungsformen des 21. Jahrhunderts. Die Forschung über positive und negative Auswirkungen von Digitalen Spielen boomt. Die Spieleindustrie macht Milliardenumsätze.

Wissenschaft ist eine seit mehr als 2000 Jahren entwickelte Vorgehensweise, wie man zu brauchbarem Wissen kommt – z.B. zur Konstruktion von VR-Flugsimulatoren. Um dieses Wissen zu vergrößern, wird nach bewährten Regeln und Vorgangsweisen geforscht. In der Wissenschaft wird über neue Forschungsergebnisse immer von anderen Fachleuten nachgedacht bevor etwas als „wissenschaftlich“ anerkannt wird und als wissenschaftlich gesichert weiter verbreitet werden darf.

„Wissenschaftliche Arbeit“ muss vor allem

- sehr gründlich sein und
- nachvollziehbar für andere Menschen (zumindest für andere WissenschaftlerInnen).

Beispiel:

Jemand behauptet, dass die meisten Schüler die mit Waffen in Schulen eindringen und mor- den vorher brutale Computerspiele gespielt haben.

Damit das als wissenschaftlich erwiesen gilt, muss er seine Behauptung

- mit genügend Fakten¹ begründen und
- seine Forschungsarbeit für alle dokumentieren (zumindest **schriftlich**, Bilder, Filme).
- Die Fakten müssen nachvollziehbar und hinreichend gründlich erhoben sein. Es müssen beispielsweise nachweisliche alle Schoolshootings der letzten Jahre genau erforscht worden sein oder zumindest eine hinreichend große Zahl an Vorfällen.

Forschung ist beispielsweise, wenn eine **Psychiaterin** Zeit verwendet um herauszufinden welche Gemeinsamkeiten Amokläufer haben und was sie von friedlichen Zeitgenossen unterscheidet. Sie muss für *wissenschaftliche Forschung* genau mitschreiben was sie wann und wie erhoben hat und wie versucht hat ihre Fragen zu klären. Was hat nicht geklappt hat und was schon?

Manchmal sagen Leute: „**Das hat die Wissenschaft festgestellt**“. Aber eigentlich gibt es nicht eine einzige „Wissenschaft“. Es gibt mittlerweile sehr **viele Wissenschaften**, sogenannte Einzelwissenschaften (z.B. Spielwissenschaft, Spielpsychologie, Hirnforschung bei Spielern, Spielsuchtforschung).

¹ Eine **Tatsache** (*lateinisch factum, res facti; altgriechisch πράγματα*) ist je nach Auffassung ein wirklicher, nachweisbarer, bestehender, wahrer oder anerkannter **Sachverhalt**.

Spielforschung bei Computerspielen

Die Ludologie, die „Lehre“ vom Spielen, befasst sich heute mit [Gesellschaftsspielen](#), [analogen Spielen](#) und [digitalen Spielen](#) (Computerspiele bzw. Videogames – Handy, PC, Konsole, Spielautomaten, VR-Spiele ...). Die Spielwissenschaft erforscht und systematisiert, mit einer Reihe unterschiedlicher Fachdisziplinen, das weite Feld des Spielens. Als mit dem Spielen befasste Disziplinen gelten die unter anderem *Spiel-Psychologie*, die *Spielpädagogik*, die *Spieldidaktik*, die *Spielmethodik*, die *Geschichte des Spiels* oder die *Spiel-Soziologie*.

Die drei Haupttypen der Forschung und Spielforschung

Haupttypen von wissenschaftlichen Arbeiten

- **Die Literaturarbeit:** kreist um die Forschungsliteratur und deren Bewertung
- **Die theoretische Arbeit** entwickelt und beurteilt Theorien (Lernen von Gewalt und Geschlechterrollen durch Computerspiele)
- **Die empirische Arbeit** erhebt messbare Daten und wertet sie aus (Computerspielkonsum und Schulerfolg oder Verhaltensnoten)

Beispiel Empirische Spielforschung

Das ist die systematische [Erhebung](#) von [Daten](#) über [Tatsachen](#) durch

- [Beobachtung](#) (wieviele SchülerInnen spielen in der Pause am Handy)
- [Experiment](#) (eine Gruppe spielt Tetris und eine Gruppe spielt Killerspiele – wie hilfsbereit sind die Teilnehmer dieser Gruppen danach?)
- [prozessgenerierte Daten](#) (z.B. Schulzeugnisse oder Akten von Behörden) und
- [Befragung/Interview](#)

deren Auswertung.

Interview als Erhebungsmethode der Spielforschung

Ein **Interview** ist eine Form der [Befragung](#) mit dem Ziel persönliche [Informationen](#), [Sachverhalte](#) oder [Meinungen](#) zu ermitteln. Wissenschaftliche Interviews unterscheiden sich von journalistischen Interviews

Befragungsformen der Sozialwissenschaften

- **Formen der Befragung** - nach der Mediennutzung (*persönlich, telefonisch, schriftlich, online, ...*).²
- **Standardisierung**³ - immer die gleichen Fragen, in der gleichen Reihenfolge, ...
- **Strukturiertheit**⁴ - Leitfadeninterview versus Freies Interview: Ziel und Thema der Befragung vorgegeben.

² Nach der Art der Kommunikation mit den Befragten unterscheidet man persönliche, telefonische, schriftliche ("self administered") und Online-Befragungen. Jede hat ihre spezifischen Vor- und Nachteile.

³ Man spricht von einem standardisierten Interview, wenn die Fragen vor dem Interview festgelegt worden sind und mit dem gleichen Wortlaut und in der gleichen Reihenfolge allen Befragten gestellt werden.

<https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/FORSCHUNGSMETHODEN/Standardisiertes-Interview.shtml> (2019-04-01).

- [Art und der Fragen](#) - offen – geschlossen (qualitative - quantitative Forschung)⁵
- **Anzahl der Themen** einer Befragung - Spezialbefragungen und Mehr-Themen-Umfragen

Persönliche Befragung

Bei der [persönlichen Befragung](#) (Face-to-Face) besucht oftmals ein Interviewer den zu Befragenden und spricht mit ihm (siehe auch [Computer Assisted Personal Interview](#)). In manchen Face-to-Face-Befragungssituationen trifft der Interviewer den zu Befragenden auch anderswo an.

- Vorteile: Für die Befragung können Hilfsmittel (Listenvorlagen, Bildblätter, ggf. Produktbeispiele) eingesetzt werden. Dabei sind Interviewerbeobachtungen möglich (auf dem Fragebogen wird beispielsweise vermerkt, ob der Befragte engagiert oder desinteressiert wirkt). Persönliche Interviews können relativ lang sein (Richtwert: 1–1,5 h).
- Nachteile: Persönliche Befragungen sind vergleichsweise teuer, weil Material verschickt und ein gegebenenfalls im ganzen Land verteiltes Netz von Interviewern betreut werden muss. Die Führung und Anleitung der Interviewer ist deshalb kompliziert und aufwändig. Die Zeit zwischen dem Verschicken der Fragebögen an die Interviewer und dem Rücklauf der Ergebnisse ist relativ lang. Computergestützte persönliche Befragungen ([CAPI](#)) können diese Zeit gegenüber der Verwendung von Papierfragebögen verkürzen.

Telefonische Befragung

- Vorteile: Die [telefonische Befragung](#) ist relativ schnell und kostengünstig durch einfache Interviewführung in einem [Call-Center](#). Verglichen mit dem persönlichen Interview ist die Anonymität größer. Dadurch ist die Hemmschwelle für den Befragten bei heiklen Fragen möglicherweise geringer.
- Nachteile: Geringere [Teilnahmebereitschaft](#) als bei persönlicher Befragung. Viele Hilfsmittel (Listenvorlagen, Kartenspiele) können nicht eingesetzt werden. Durch das Fehlen von Hilfsmitteln und die rein sprachliche Kommunikation kann das Interview vom Befragten leicht als monoton oder ermüdend empfunden werden. Die Interviews müssen deutlich kürzer sein als bei anderen Befragungsformen.

Postalische oder schriftliche Befragung

Schriftliche Befragungen finden meist mit einem standardisierten [Fragebogen](#) statt.

- Vorteile: Postalische Befragungen sind verhältnismäßig kostengünstig, ermöglichen hohe Anonymität und eine einfache Verwaltung (keine Interviewer oder Call-Center).

⁴ Technisch gesehen sind Strukturierte Interviews **Leitfadeninterviews**. Interviewende stellen bestimmte eher offene Fragen und codieren die Antworten (plötzlicher unerwarteter Abfall in der Schulleistung, Verlust anderer Interessen außer Spielen,...). Das Ziel solcher Interviews ist eine Diagnose (z.B. Depression, Spielsucht). Sie können bei Bedarf um standardisierte Erhebungsinstrumente (z. B. Fragebögen wie das Beck-Depressions-Inventar) ergänzt werden.

⁵ In Zahlen messbar

- Nachteile: Postalische Befragungen haben eine geringe Rücklaufquote (ca. 5 %). Außerdem besteht kaum Kontrolle über Umwelteinflüsse.

siehe auch [Computer Assisted Self Interviewing](#)

Online-Befragung

[Online-Umfragen](#) eigneten sich bis um 2005 vor allem, um Mitglieder einer speziellen [Grundgesamtheit](#) zu befragen, die einen Internet-Anschluss und PC-Kenntnisse haben (beispielsweise Umfrage unter Studenten, Universitäts-Mitarbeitern, Webmastern).

- Vorteile: Online-Umfragen sind relativ kostengünstig. Computergestützte Benutzerführung vermeidet Interviewfehler. Hilfsmittel wie Bildblätter, Listen usw. sind möglich. Einfache und schnelle Auswertung, kurze Feedback-Zeit.
- Nachteile: Es muss sichergestellt werden, dass die Befragten an der Umfrage nicht mehrfach teilnehmen können. Mögliche Selbstselektion der Befragten, vor allem bei Umfragen auf Webseiten. Nur diejenigen Internetnutzer antworten, die dafür eine spezielle Motivation haben (vergleichbar mit der Problematik bei der postalischen Befragung). Unverlangte Umfrage-E-Mails können Nutzer verärgern. Der Forscher hat kaum Kontrolle über die Befragten (ähnlich wie bei postalischen Befragungen).

Wissenschaftlicher Aufsatz

Wissenschaft bedeutet ein geplantes Vorgehen (Methode) beim erforschen der Welt.

Seit der Gründung der ersten „wissenschaftlichen Akademie“, durch Platon in Athen (387 vuz), haben sich Akademiker (Gelehrte) auf Regeln für Wissenschaftlichkeit geeinigt.

Was wissenschaftlich und was nicht?

Wichtig ist dass wissenschaftliche Forschung für alle nachvollziehbar sein muss. Das heißt, dass andere Forschende, mit der selben Methode, im Prinzip das Gleiche erkennen können. Wissenschaftliche Erkenntnisse müssen

1. begründet
2. geordnet und
3. gesichert sein.

Wissenschaft bezeichnet ein zusammenhängendes System von Aussagen, Theorien und Verfahrensweisen, das strengen Prüfungen der Geltung unterzogen wurde und mit dem Anspruch objektiver, überpersönlicher Gültigkeit verbunden ist.^[4]

Leitfragen für einen Forschungsbericht über Spielforschungsinterviews

Wer ist der Interviewende?

Was ist meine Forschungsfrage

Was wäre interessant heraus zu finden?

Wo wurde das Interview gemacht?

Wann wurde das Interview gemacht? Wie lange hat es gedauert?

Waren auch andere Personen anwesend beim Interview? (Günstig 4-Augen-Interviews)

Wer wurde interviewt? (Geschlecht, Alter, Verwandtschaftsverhältnis, Weltanschauung, ...)

Was spielt die Person?

Wie geht es ihr beim Spielen?

... Alle Fragen aus der Spielforschungsquiz-App (playScience)

Was ist herausgekommen?

- Was war neu und was war erwartet?
- Was war überraschend
- Wie interessant war das Gespräch?
- Was es schwierig/leicht das Interview zu bekommen / zu führen

Zusammenfassung (Abstract) – wie ein Klappentext von einem Sachbuch

- Thema
- Fragestellung
- die wichtigsten Thesen
- (methodische) Vorgehensweise
- Schlussfolgerungen

Inhalt

Die drei Haupttypen der Forschung und Spielforschung	2
Haupttypen von wissenschaftlichen Arbeiten.....	2
Beispiel Empirische Spielforschung.....	2
Interview als Erhebungsmethode der Spielforschung	2
Befragungsformen der Sozialwissenschaften.....	2
Persönliche Befragung	3
Telefonische Befragung	3
Postalische oder schriftliche Befragung.....	3
Online-Befragung	4
Wissenschaftlicher Aufsatz.....	4
Was wissenschaftlich und was nicht?	4
Leitfragen für einen Forschungsbericht über Spielforschungsinterviews	5
Inhalt.....	5