

Abschlussarbeiten von Studierenden

* **Wissenschaftliche Hausarbeit
von Martin Burr**

* **Wissenschaftliche Hausarbeit
von Colin Cramer**

* **Zulassungsarbeit von Tobias
Schmitt**

Zur Attraktivität des Saxophons.

Eine empirische Untersuchung der Musikinstrumentenwahl von Kindern und Jugendlichen mit dem MultiMedia-Computer.

Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, 2002.

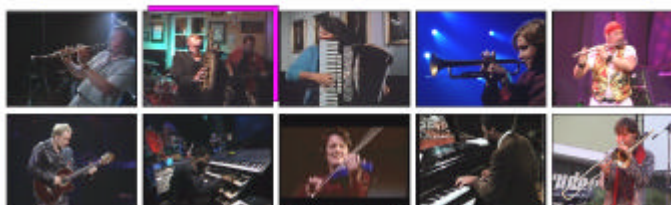
MARTIN BURR

Eine empirische Untersuchung wird vorgestellt, die das Musikinstrumentenwahlverhalten von Kindern und Jugendlichen in den Blick nimmt. Was macht ein Musikinstrument, wie z. B. das Saxophon, so attraktiv für Jugendliche, dass sie es gerne spielen wollen? Um dieser Frage nachzugehen, wurden sowohl jugendliche Instrumentalisten als auch Schülerinnen und Schüler, die kein Musikinstrument spielen, am MultiMedia-Computer befragt. Als Einflussfaktoren der Musikinstrumentenwahl und der Anziehungskraft von Musikinstrumenten werden vier Merkmale von Musikinstrumenten angesehen: ihr Klang, ihre Spielbewegung, ihr Aussehen und ihr „Image“. Um ihren Einfluss zu untersuchen, wurden im Rahmen eines audiovisuellen Fragebogens zehn Musikinstrumente (Saxophon, Klarinette, Querflöte, Trompete, Posaune, Akkordeon, Klavier, Keyboard, Violine und Gitarre) anhand von Klangbeispielen, Bildern und Videose-

quenzen präsentiert und von den Befragten nach ihrer Attraktivität beurteilt. Darüber hinaus sollten die Befragten einschätzen, wie andere Jugendliche und wie Erwachsene Klang, Aussehen und Spielbewegung der Musikinstrumente beurteilen. Auch wurden sie gefragt, ob sie die Instrumente als eher männlich oder eher weiblich wahrnehmen. Damit wurden Aspekte des soziokulturellen Images von Musikinstrumenten untersucht, ihre Generationen- und ihre Geschlechtsspezifität. Neben den Merkmalen der Musikinstrumente selbst wurden Geschlecht, Alter, Bildung und Medienerfahrung sowie das musikalische und soziale Umfeld der Befragten als Einflussgrößen auf ihre Instrumentenpräferenzen untersucht.

Befragt wurden jeweils eine 6. und eine 9. Klasse der Hauptschule, der Realschule und des Gymnasiums sowie ein Musik-Grundkurs und ein Musik-Leistungskurs. Die Ergebnisse zeigen, dass das Saxophon bei den befragten Jugendlichen im Trend liegt. Dieser Trend „pro Saxophon“ steigt mit dem Bildungsniveau. Beim Saxophon wie bei den Instrumenten Klarinette, Trompete und Posaune ist der Klang bedeutsamer für die Attraktivität als Aussehen und Spielbewegung. Das Saxophon gilt bei den Befragten als generationsneutral. Es wird von Mädchen und Jungen als eher männliches Instrument erlebt, dessen Klang aber die Mädchen umso stärker anzieht, je weiblicher er ihnen erscheint, während er für die Jungen umso attraktiver ist, je männlicher er ihnen vorkommt.

Welches Musikinstrument hat dir wegen seiner Spielbewegung
am besten gefallen?



Klarinette
Saxophon
Akkordeon
Trompete
Querflöte
Gitarre
Keyboard
Violine
Klavier
Posaune

Kommunikation und Religion

Kritische Anfragen an kommunikationsdidaktische Konzepte der Religionspädagogik auf Basis des kommunikationstheoretischen Ansatzes der Schule von Palo Alto. Mit einem Blick auf denkbare fundamentaltheologische Konsequenzen und auf die Unterrichtspraxis.

Wissenschaftliche Hausarbeit zur ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, 2002.

COLIN CRAMER

Abstract

Die Arbeit ist der nach vorne gerichtete Versuch, die gegenwärtig eher zurückhaltende Beschäftigung der Theologie mit dem Kommunikationsbegriff anderer Wissenschaften zu überwinden. Es ist ihre fundamentale These, dass eben dieser interdisziplinäre Diskurs Kommunikation und Religion in einen untrennbaren Zusammenhang bringt. Kommunikation erweist sich als die Voraussetzung für religiöses Erleben und Handeln. Das exemplarische Darstellen einiger Schnittstellen von Kommunikation und Religion zeigt Perspektiven auf, die weitreichende Folgen für die Theologie und die Religionspädagogik implizieren.

Einblick in die Arbeit

Als wissenschaftliche Basis für die Untersuchung werden ausgewählte kommunikationsdidaktische Ansätze der Religionspädagogik (Hubertus Halbfas, Peter Biehl, Eckart Gottwald) herangezogen. Diese werden aus Sicht der kommunikationstheoretischen Schule von Palo Alto (Gregory Bateson, später auch Paul Watzlawick) betrachtet. Die Erkenntnisse aus der Projektion von abstrakter Kommunikationstheorie auf die anwendungsorientierte Kommunikationsdidaktik der Religionspädagogik ermöglicht weiterhin das Aufstellen denkbarer Konsequenzen für fundamentaltheologische Fragestellungen.

Die Untersuchung folgt demnach einem Dreischritt:

- (1) Darstellung ausgewählter kommunikationsdidaktischer Ansätze der Religionspädagogik.
- (2) Darstellung der Kommunikationstheorie der Schule von Palo Alto und Entwicklung deren religiösen Gehalts durch Anfragen, Ergänzungen und Revisionen zur Religionspädagogik.
- (3) Entwicklung fundamentaltheologischer Konsequenzen aus dem vorigen Diskurs über Kommunikation und Religion.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt darin, den zu-

nächst schwer erkennbaren religiösen Gehalt der Kommunikationstheorie Gregory Batesons freizulegen. Dabei werden wie mit einem Scheinwerfer ausgewählte Bestandteile von Kommunikation kurz beleuchtet und deren Bezug zur Religion vor dem Hintergrund der religionspädagogischen Kommunikationsdidaktik hergestellt. Religion wird nicht systematisiert, sondern vielmehr auf Grund der Systematik einer Kommunikationstheorie als Phänomen der Wahrnehmung beschrieben.

Ergebnisse

Zusammenfassend ergibt die Auseinandersetzung mit den kommunikationsdidaktischen Ansätzen der Religionspädagogik eine Fülle an medienpädagogisch relevanten Einsichten. Der Mensch findet Zugang zur Wirklichkeit über die Welt der Symbole, die neuerdings stark von den Medien geprägt werden. Subjekt und Wirklichkeit bedingen sich wechselseitig, verändern sich im kommunikativen Prozess. In diesem Zusammenhang kann auch Religion als deutender Prozess von Wirklichkeit verstanden werden. Kommunikation im Sinne von Wahrnehmung ist dabei Voraussetzung für das Ausbilden eines subjektiven Wirklichkeitsverständnisses. Religionspädagogik ist hier auch eine die Sensibilität der Heranwachsenden steigernde Medienpädagogik. Dieses Wirklichkeitsverständnis bildet der Mensch auf der Schnittstelle von Lebenswelt und Transzendenz aus: Er ist religiös. Grundlage jener individuellen Konstruktion von Wirklichkeit ist das Medium der Sprache. Medienpädagogik wird demnach ähnlich der Religionspädagogik stets auch eine "Sprachschule" sein müssen. Die religionspädagogische Symboldidaktik in der Funktion einer Förderung der kritischen Wahrnehmungsfähigkeit eröffnet der Medienpädagogik neue Wege: Beide Teildisziplinen haben zur Aufgabe, Sinnmuster zur Identitätsfindung für Heranwachsende anzubahnen.

Der religiöse Gehalt der kommunikationstheoretischen Schule von Palo Alto zeigt wie folgt eine Perspektive für medienpädagogische Fragestellungen auf. Das von Bateson erstmals vermutete Prinzip der Rückkopplung betrifft auch die massenmediale Kommunikation: Die Veränderung der Individuen durch massenmediale Nutzung wird auf das Mediensystem selbst rückgekoppelt. Dabei ist der Mediennutzer Empfänger und Sender, ist so Teil eines Kommunikationsprozesses ohne klaren Beginn und Ende.



Colin Cramer

Religionspädagogik ist hier auch eine die Sensibilität der Heranwachsenden steigernde Medienpädagogik.

Stimmt Batesons Subjekthypothese, jeder Mensch sei ein informations- und symbolverarbeitendes System, so findet hierin jede religions- und medienpädagogische Bemühung ihre Legitimation: Heranwachsende werden als sich verändernde Individuen ernst genommen, die durch äußere Gegebenheiten beeinflusst werden können. Medienpädagogik beschäftigt sich mit Symbolen aus der Lebenswelt - deren Bedeutung hingegen reicht in den transzendenten Bereich hinein. Dies wird deutlich, wenn Bateson Religion zwischen dem mechanischen Ursache-Wirkungs-Prinzip und einem entgegen gesetzten Glauben an Übernatürlichkeit vermutet. Die durch die Medien getragene Flucht vor der Realität hin zur Fiktion ist die Flucht von der Mechanik zur Übernatürlichkeit. Auf diesem Weg kommt der Mensch nicht an religiösen Fragestellungen vorbei. So muss sich die Medienpädagogik neben der Kommunikationstheorie zunehmend an religionspädagogischer Symboldidaktik orientieren.

Im letzten Teil der Arbeit ergeben sich die fundamentaltheologischen Konsequenzen aus einem integrativen Modell der religiösen Kommunikation, in welchem Kommunikation als der Religion vorzeitig entwickelt wird. Im Kontext des kommunikativ-religiösen Rahmens bewegen sich die Größen Mensch und Gott aufeinander zu und bilden in ihrer Schnittmenge eine Beziehung aus. Diese Wechselwirkung zeigt die untrennbare Verbindung zwischen Lebenswelt und Transzendenz, den niemals endenden Kommunikationsprozess zwischen Mensch und Gott. Unter dieser Annahme ergeben sich u.a. Konsequenzen für das Gebet und den Umgang mit der Bibel.

Die Reduzierung des gesamten Gehalts der Arbeit auf einen kurzen Satz ist wie folgt denkbar: Religion ist eine kommunikative Beziehung zwischen dem Menschen und dem Kriterium Gott, dahingehend, dass sich beide Größen gegenseitig beeinflussen und sich eine Schnittmenge zwischen Kommunikation und Religion ergibt. Diese Aussage ist keineswegs trivial. Der Begriff Kommunikation vermag es, wenn auch nur in Ansätzen, erstmals eine Erklärung dafür zu geben, warum Religion als die fundamentale Kategorie des Seins bezeichnet werden kann. Religion wird zurückgeführt auf Wahrnehmung, Wirklichkeit und Existenz. Ohne Kommunikation gibt es kein Bewusstsein. Mit Kommunikation aber erwacht der Mensch zum Leben, an dessen ursprünglicher Stelle er die Frage nach Sinn mit Religiosität beantwortet.

Eine solches Denkmodell und die darin verwendeten Symbolwelten scheinen eine objektive Wirklichkeit nicht erfassen zu können. Sie selbst unterliegen der individuellen Konstruktion von Realität. Aber sie öffnen den Geist für das Heilige und sind dem Menschen Hilfestellung über

das zu sprechen, worüber man eigentlich nicht reden kann.

Religiöse Aspekte von Computerspielen als religionspädagogische Herausforderung

Zusammenfassender Artikel der Zulassungsarbeit zum ersten Staatsexamen, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, 2003

TOBIAS SCHMITT

Computerspiele sind aus dem Leben von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Sie schaffen es durch ihre Faszinationskraft, die Spieler oft stundenlang vor dem Computer bzw. den Videospielekonsolen zu fesseln. Dabei machen sich die Spieler selten Gedanken darüber, welche Hintergründe die Spielhandlungen der Computerspiele haben könnten. Für sie geht es in erster Linie darum, Spaß und Erfolg zu haben. Für mich schien es daher sinnvoll, den Aufbau und Inhalt der Computerspiele zu hinterfragen. Am Anfang meiner Examensarbeit steht ein kurzer geschichtlicher Überblick über die Entwicklung von Computerspielen und der Versuch einer Einteilung der Computerspiele in verschiedenen Kategorien. Im darauffolgenden Kapitel beschreibe ich ausführlich, welche Auswirkungen mediale Gewalt haben kann.¹ Dabei beschäftigt mich v. a. die Frage, welche Folgen gewalthaltige Computerspiele auf die Aggressionsbereitschaft eines Spielers haben können. In diesem Zusammenhang gehe ich auf die Empathieentwicklung beim Spielen sowie die verschiedenen Transferarten zwischen virtueller Welt und Realität ein. Ich komme dabei zu dem Ergebnis, dass die Modelle der Mediengewaltforschung nicht verallgemeinert werden können. Es sollten bei der Beurteilung der Gewaltauswirkung folgende Punkte berücksichtigt werden:

- Gewalt wird je nach Realitätsgrad des Mediums auf verschiedene Weise empfunden und übertragen.
- Die Auswirkungen von Mediengewalt hängen von den Voraussetzungen des Rezipienten ab. Beispielsweise von seiner Persönlichkeitsstruktur, Erziehung, seiner Fähigkeit Empathie zu entwickeln oder seinem sozialen Umfeld.
- Die Unterschiede der einzelnen Medien sollten bei der Beurteilung der Gewaltauswirkung hervorgehoben werden. Beispielsweise sind Auswirkungen von Gewalthandlungen in Comics nicht unbedingt gleichzusetzen mit denen im Fernsehen oder in Computerspielen.²
- Durch monokausale Schuldzuweisungen, Simplifizierungen und Indizierungen allein können die vorhandene Gefahren der Mediengewalt nicht wirklich abgewendet werden.

Mit der Faszinationskraft von Computerspielen

beschäftigt sich das 3. Kapitel.³ Es fragt nach den Gründen für den großen Erfolg der Computerspiele. Dabei spielt eine wichtige Rolle, dass der Spieler in Computerspielen Macht ausüben kann.⁴ Das nächste Kapitel versucht den inhaltlichen und strukturellen Aufbau von Adventure- und Rollenspielen zu erläutern, der meist mythologischer Natur ist. Dabei beschäftige ich mich einerseits mit den Merkmalen des Mythos und andererseits mit den Funktionen der Mythen in Computerspielen.⁵ Zusätzlich zu den mythologischen Elementen enthalten viele erfolgreiche Computerspiele – wie z. B. *Age of Empires* oder *Black and White* – oft in irgendeiner Form religiöse Elemente (z. B. Kirchen mit Priestern oder Mönchen). In Kapitel 5 gehe ich auf die religiöse Elemente des Spieles *Black and White* ein, die ich in Kapitel 6 mit dem christlichen Verständnis von Gott, Mensch und Welt vergleiche. Zusammen mit den Ergebnissen der Religionspsychologie⁶, die ich in Kapitel 7 erarbeitet habe, versuche ich die Auswirkungen der religiösen Elemente der Computerspiele auf die religiöse Entwicklung von Kindern und Jugendlichen abzuschätzen.

Bereits durch das frühe Alter von ca. 6-9 Jahren⁷, in dem vielen Kinder mit dem Computerspielen beginnen, dürfen meiner Ansicht nach die Einflüsse aber auch die Gefahren von religiösen Inhalten in den Medien – und hier besonders die religiösen Aspekten von Computerspielen⁸ – nicht unterschätzt werden. Denn Computerspiele können nach meiner Überzeugung die religiöse Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinflussen. Sei es positiv, beispielsweise als Denkanstoß, oder negativ. Es kommt dabei auf die persönlichen Voraussetzungen an, die der Spieler in kognitiven sowie in nichtkognitiven Bereichen mitbringt. Exemplarisch möchte ich dies an dem analysierten Computerspiel *Black & White* verdeutlichen.

Zu Inhalt und Struktur des Spiels: Der Spieler nimmt die Rolle (eines) Gottes an, dessen (Spiel-)Aufgabe es ist, möglichst viele Gläubige der Insel „Eden“ um sich zu scharen, da von der Zahl der Gläubigen seine Macht abhängt. Wie er das tut, dafür hat er mehrere Möglichkeiten, die er frei wählen kann. Er kann sich die Verehrung der Menschen sowohl durch Wohltaten und „Wunder“ erarbeiten als auch durch Katastrophen und Schicksalsschläge, die er über die Menschen kommen lässt. Er kann also ein „guter Gott“ oder ein „böser Gott“ sein. Im Begleitheft zum Spiel heißt es dementsprechend: „Du darfst das Spiel mit jeder Gesinnung spielen. Es ist völlig egal, ob du böse bist, solange du gut spielst.“ Ziele des Spieles sind: den Gegenspieler-Gott „Nemesis“ zu besiegen und möglichst alle Völker der Insel Eden zu beherrschen.

Betrachtet man nun beispielsweise das fast ausschließlich anthropomorphe Gottesbild im Spiel

Black & White, dann stellt sich mir die Frage, ob dies der religiösen Entwicklung der Kinder und Jugendlichen⁹ förderlich ist. Denn besitzt ein Kind bzw. auch noch ein Jugendlicher eine anthropomorphe Gottesvorstellung, so fördert das Gottesbild von *Black & White* meiner Ansicht nach nicht die Entwicklung zu einer transzendenten Gottesvorstellung. Hat ein Kind bzw. Jugendlicher diese aber schon entwickelt, dann scheint es mir nicht sinnvoll, sie immer wieder mit einem Gottesbild einer schon überwundenen religiösen Entwicklungsstufe zu konfrontieren. Dieser Aspekt und weitere Elemente von *Black & White*, die einen klaren Unterschied zur biblisch-christlicher Sichtweise aufweisen,¹⁰ können meiner Überzeugung nach ein verzerrtes Bild von Religion und Christentum vermitteln und damit auch die religiöse Entwicklung in eine bedenkliche Richtung beeinflussen.

Es besteht nicht nur diese Problematik. Gefährlich scheint es mir auch, dass sich die Darstellungen von Gott und Mensch mit den schon vorhandenen Vorstellungen der Kinder und Jugendlichen vermischen und auf deren Verhalten und Umgang mit anderen Menschen Einfluss nehmen können. Besonders das Hauptelement von *Black & White*, dass der Spieler in die Rolle eines Gottes schlüpft, sehe ich als sehr bedenklich an. Es könnte dazu führen, dass die Grenzen bzw. die Unterschiede zwischen Gott und Mensch von den Kindern und Jugendlichen nicht mehr richtig wahrgenommen werden, sie sich selbst mit der Gottesrolle identifizieren und dieses Verhalten u. U. auch auf die Realität übertragen. Es scheint mir sehr bedenklich, wenn Kinder und Jugendliche durch das lange Spielen¹¹ von *Black & White* möglicherweise nicht mehr zwischen der Allmacht des Gottes aus *Black & White*, die sie im Spiel kennen lernen, und ihren menschlich beschränkten Fähigkeiten in der Realität unterscheiden können. Ich vermute, dass gerade Kinder und Jugendliche, die wenig Anerkennung durch die Familie und Freunde erhalten, sich in diese „religiösen Ersatzvorstellungen“ flüchten. Dies müsste allerdings empirisch untersucht werden.

Am Ende meiner Zulassungsarbeit gehe ich noch auf das Verhältnis der neuen Medien zur Religionspädagogik ein und auf der Grundlage meiner Überlegungen stelle ich im Kapitel 8 Unterrichtsvorschläge vor, wie Computerspiele im Religionsunterricht der Realschule thematisiert werden können.

Anmerkungen

1 Vgl. Gieselmann, Hartmut: Die Gewalt in der Maschine, Überlegungen zu den Wirkungen von aggressiven Computerspielen, in: c't - Computer und Technik, 4/2000, S. 132-136

2 Weitere Informationen zur Auswirkung von Gewalt in Computerspiele im Vergleich zu Fil-

men im Artikel von: Rötzer, Florian: Computerspiele, die auf Gewalt basieren, fördern Aggression stärker als entsprechende Filme, 2000; URL: <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/6757/1.html>

3 Vgl. dazu auch: Hachtel, Torsten: Computerspiele für Kinder. Eine Grundbestandsliste für Kinder- und Jugendbibliotheken; Diplomarbeit im Fach Kinder- und Jugendmedien – Studiengang Öffentliche Bibliotheken der Fachhochschule Stuttgart – Hochschule der Medien, Stuttgart 2001;

URL: http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/hachtel_diplomarbeit.pdf

4 Fritz, Jürgen: Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel, Handbuch Medien: Computerspiele, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997, S. 183-196

5 Wessely, Christian: Von Starwars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und Computerrollenspielen, Peter Lang, Frankfurt 1997; Wessely, Christian: Götter mit kleinen Fehlern. Mythologische Aspekte von Computerspielen, in: Spektrum der Wissenschaft 12/1998, S. 112-116

6 Vgl. Grom, Bernhard: Religionspsychologie, Kösel-Verlag, München 1992⁴

7 Müsgens, Martin: Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6-11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch. In: Achim Bühl (Hrsg.) Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Lit Verlag, Münster 2000, S. 35

8 Dabei meine ich v. a. Elemente nicht-christlicher Computerspiele

9 Vgl. 7.1.1 Empirische Untersuchung zum Gottesbild von Kindern und Jugendlichen; 7.1.2 Darstellung der Religiösen Entwicklung

10 Vgl. 6.2 Interpretation der religiösen Aspekte von *Black & White* aus christlicher Sicht

11 Beim Computerspiel *Black & White* kann die Spielzeit gut 30 Stunden betragen.

Es könnte dazu führen, dass die Grenzen bzw. die Unterschiede zwischen Gott und Mensch von den Kindern und Jugendlichen nicht mehr richtig wahrgenommen werden.