

## 2. Konstruktivismus

Die Grundlage für die beiden zentralen theoretischen Konzepte der vorliegenden Studie, namentlich der strukturellen Kopplung und der Transfertheorie, ist in der philosophischen Erkenntnistheorie des (radikalen) Konstruktivismus zu verorten (vgl. Glasersfeld 2011; Schütz 1971; Berger/Luckmann 1969; Piaget 1937). Dies soll an dieser Stelle zum Anlass genommen werden, den Begriff des Konstruktivismus in Bezug auf Bedeutung und Herkunft auszuleuchten.

Konstruktivismus ist kein einheitliches Programm, sondern kommt in verschiedenen Disziplinen zum Einsatz, etwa Psychologie, Soziologie, Philosophie, Neurobiologie, Psychiatrie und Informatik. Hieraus resultieren verschiedene konstruktivistische Ansätze, denen jedoch gemeinsam ist, dass sie sich mit der Konstruktion sozialer Wirklichkeit beschäftigen. Insbesondere steht die Frage im Zentrum, wie Wissen entsteht, was unter Wissen zu verstehen ist und welche Kriterien zur Bewertung von Wissen herangezogen werden können. Menschen strukturieren und verstehen ihre Erfahrungen anhand der von ihnen konstruierten Begriffe und Zusammenhänge (vgl. Flick 2009: 150-154).

Flick (2009: 151) nennt folgende drei Stränge des Konstruktivismus:

1. In der Tradition des Schweizer Entwicklungspsychologen Piaget (1937) werden das Erkennen und Wahrnehmen der Welt und das Wissen über sie als Konstruktion verstanden.
2. Sozialer Konstruktivismus in der Tradition von Schütz (1971), Berger/Luckmann (1969) und Gergen (1985, 2002) fragt nach den sozialen

(zum Beispiel kulturellen oder historischen) Konventionalisierungen, die Wahrnehmung und Wissen im Alltag beeinflussen.

3. Konstruktivistische Wissen(schaft)ssoziologie in der Tradition von Fleck (1935) und in der als Laborkonstruktivismus (vgl. Knorr Cetina 1984; Latour/Woolgar 1979) fortgeführten Forschung fragt danach, inwiefern wissenschaftliche Fakten als soziale Konstruktionen aufzufassen sind.

Trotz der Unterschiedlichkeit der disziplinären Herkunft einzelner Ansätze des Konstruktivismus können mitunter folgende Gemeinsamkeiten festgehalten werden (vgl. Pörksen 2015: 11-14):

- Im Zentrum stehen nicht ontologische Was-Fragen, sondern epistemologische Wie-Fragen, was bedeutet, dass es nicht um das Wesen der Dinge geht, sondern um den Prozess und die Entstehung ihrer Erkenntnis.
- Massgeblich ist die Orientierung am Beobachter bzw. an der erkennenden Instanz und nicht an der beobachterunabhängigen Realität.
- Die Vorstellung einer absoluten Wahrheit und einer empirischen Objektivität wird abgelehnt, weil der Beobachter nicht als unabhängig von der Erkenntnis angesehen werden kann.
- Es besteht ein Interesse an der Differenz und Pluralität möglicher bzw. wirksamer Wirklichkeitsauffassungen.
- Die Autonomie des Beobachters wird anerkannt aufgrund der Selbstregulierung, -steuerung bzw. -organisation der erkennenden Instanz.

Im Hinblick auf die vorliegende Forschung ist darauf hinzuweisen, dass konstruktivistische Ansatzpunkte zur Mediensozialisation und Medienrezeption laut Scholl (2015: 439) grundsätzlich gut herzustellen sind, weil sich beide Konzepte von der strikten Medienwirkung lösen. In der Mediensozialisationsforschung argumentiert etwa Sutter (2009; Sutter/Charlton 1999) konstruktivistisch, indem er eine auf der Basis von Piaget aufbauende interaktionistisch-konstruktivistische Perspektive entwickelt hat, um stärker den handelnden Umgang mit den Medien statt die kognitive Dimension der Wirklichkeitskonstruktion beim Mediennutzer zu fokussieren. Auf diese Weise kann Mediensozialisation als Selbstsozialisation

des Nutzers in der Auseinandersetzung mit den Medien klar abgegrenzt werden von Ansätzen, welche Mediensozialisation als von den Medien bestimmt und ausgehend begreifen.

### Radikaler Konstruktivismus

Einen Schritt weiter geht der Ansatz des Radikalen Konstruktivismus, indem er ein Verständnis von Wissen etabliert, das ohne Ontologie (im Sinne einer Repräsentation) auskommen möchte. Objektivität im Sinne einer Übereinstimmung von wahrgenommenem Bild und Realität ist aus dieser Sicht unmöglich; jede Wahrnehmung ist vollständig subjektiv. Die Wissenskonstrukte, die eine Person macht, müssen lediglich in das Gesamtkonzept *ihrer* Erfahrung passen (vgl. Fischer 1995). Ob das dabei entstehende Bild wahr oder richtig ist, lässt sich zwar nicht beantworten, allerdings lässt sich die Qualität des Bildes anhand seiner Viabilität<sup>3</sup> bestimmen, das heisst, inwieweit es dem Subjekt ermöglicht, sich in der Welt zurechtzufinden und in ihr zu handeln (vgl. Flick 2009: 151-154).

Als Begründer des Radikalen Konstruktivismus gilt Ernst von Glasersfeld, welcher den Ansatz wie folgt beschreibt: Alles Wissen existiert ausschliesslich in den Köpfen von Menschen und das denkende Subjekt kann sein Wissen nur auf der Grundlage eigener Erfahrung konstruieren (vgl. Glasersfeld 2011: 22). Mit Bezug auf Piaget formuliert Glasersfeld (2011: 96) folgende Grundprinzipien des Radikalen Konstruktivismus:

1. Wissen wird nicht passiv aufgenommen, weder durch die Sinnesorgane noch durch Kommunikation.
2. Wissen wird vom denkenden Subjekt aktiv aufgebaut.
3. Die Funktion der Kognition ist adaptiver Art, und zwar im biologischen Sinn des Wortes, und zielt auf Passung oder Viabilität.
4. Kognition dient der Organisation der Erfahrungswelt des Subjekts und nicht der Erkenntnis einer objektiven, ontologischen Realität.

---

<sup>3</sup> Der Begriff der *Viabilität* wurde von Ernst von Glasersfeld aus der Biologie übernommen und umfasst alles, was Organismen in ihren Lebenswelten überlebensfähig macht, im Besonderen auch alle Fähigkeiten und Fertigkeiten, die nötig sind, um aktuelle Widerstände und Bedrohungen zu meistern (vgl. Köck 2015: 373; Glasersfeld 2011: 43).

Aus dieser Perspektive existiert für den Menschen kein direkter kognitiver Zugriff auf seine Umwelt; vielmehr interagiert er mit dieser nur über seine Sinnesorgane, die den aufgenommenen Reiz codiert an das Gehirn weiterleiten. Die eigentliche Wahrnehmung erfolgt nicht im unmittelbaren Kontakt mit der Umwelt, sondern spielt sich in Verarbeitungsprozessen des Gehirns ab (vgl. Wesener 2004: 28-29; Jost 2009: 216). Dass alles konstruiert sei, behauptet der Radikale Konstruktivismus jedoch nicht, eine äussere Realität wird keineswegs geleugnet. Was jedoch in Frage gestellt wird, ist die Annahme, dass die äussere Realität unmittelbar zugänglich ist (vgl. Flick 2009: 152-153).

Die Perspektive des Radikalen Konstruktivismus wurde bereits in mehreren medienwissenschaftlichen Forschungen herbeigezogen, auch im Zusammenhang mit Computerspielen (vgl. Schmidt 1994; Fritz 1997a; Wesener 2004). Dass dem Ansatz in der vorliegenden Arbeit eine basale Rolle zukommt, ist insbesondere folgendem Umstand geschuldet: Grundsätzlich liegt die Chance des Radikalen Konstruktivismus in seiner wertneutralen Haltung im Rahmen der Gegenüberstellung verschiedener Welten, zum Beispiel realer Welten (Realität) auf der einen und medialen oder virtuellen Welten auf der anderen Seite. In Bezug auf Wahrnehmung, Erleben und Wirklichkeit wird aus dieser Perspektive keine Welt per se über die andere gestellt, nach dem Verständnis des Radikalen Konstruktivismus ist jede Welterfahrung eine Konstruktionsleistung des Gehirns, jedwede Welterfahrung passiert indirekt. Erlebnisse in virtuellen Welten sind für Spieler deshalb potenziell genauso wirklich wie solche in realen Lebenskontexten. Nicht zu verwechseln ist diese Erkenntnis mit dem Umstand, dass zwischen den einzelnen Welten sehr wohl markante Unterschiede, etwa in Bezug auf Körperlichkeit, Bewusstsein und Eingreifmöglichkeiten vorhanden sind (vgl. Kap. 3).

Hier wird die Meinung vertreten, dass die ermöglichenden und wertneutralen Prämissen des Radikalen Konstruktivismus durch die etwas ungünstige Verwendung des Begriffs „radikal“ missverstanden werden können. „Radikal“ suggeriert ein dogmatisches, festgefahrenes und keinen Widerspruch duldendes Programm und evoziert einen tendenziell negativen Beigeschmack. Das ist unangemessen, denn letztlich ist Radikaler Konstruktivismus zu Ende gedachter Konstruktivismus und beruht weniger auf Ideologie denn auf der Vorstellung eines aktiven, denkenden Subjekts unter Berücksichtigung seiner neurobiologischen Voraussetzungen. Das ist nicht radikal, sondern konsequent.

## 2.1 Die Bedeutung von Schemata für die Wahrnehmung

Während im vorangehenden Punkt die Frage im Zentrum stand, wie Erkenntnis und Wahrnehmung entstehen können, soll nun ein konkretes Instrumentarium des Menschen eingeführt werden, welches er einsetzt, um diese Ziele zu erreichen. Konkret kann der Mensch, um sich in seiner Umwelt zurecht zu finden, (Wahrnehmungs-)Schemata einsetzen und dadurch Objekte oder Situationen als solche identifizieren und auf diese reagieren (vgl. Wesener 2004: 29). So lösen laut Fritz (2004: 130) Menschen mithilfe von Schemata aus der überwältigenden Vielfalt ihrer Umwelt die für ihr Überleben relevanten Regelmässigkeiten und Strukturen heraus (Wahrnehmungsschemata) und üben regelmässig wiederkehrende Handlungen als Muster oder Sequenzen ein (Handlungsschemata). Schemata steuern und erleichtern damit die Verarbeitung neuer Informationen, reduzieren Komplexität und sind sinnstiftend (vgl. Vitouch/Tinchon 1996: 164).

Durch die Ausbildung von Schemata wird die prinzipielle Weltoffenheit des Menschen sowohl begrenzt als auch ermöglicht, seine Lebenswelt wächst in dem Masse, wie seine Schemata sich weiterentwickeln und ausdifferenzieren (vgl. Fritz 2004: 130-131). Durch Sozialisation in die Gesellschaft, durch eigene Erfahrungen und Vereinbarungen mit Interaktionspartnern entstehen weitere (Wahrnehmungs-)Schemata. Es handelt sich damit nicht um einen starren Prozess des Aufnehmens, sondern bereits erworbene Schemata werden beständig eingeübt und auf ihre Gültigkeit überprüft (vgl. Wesener 2004: 30).

Mithilfe von Schemata lassen sich auf der Basis von Versuch-und-Irrtum, durch Beobachtung oder im Austausch mit anderen Personen Handlungsrouinen, sogenannte Skripts, entwickeln. Skripts sind Vorgehensweisen, die neben der Definition der aktuellen Handlungssituation auch angemessene Aktionen und Erwartungen in dieser Situation beinhalten<sup>4</sup>, sie setzen sich also aus kognitiven Prozessen und eingeübten Handlungen zusammen. Der grösste Teil des alltäglichen Lebens ist dabei bereits strukturiert, sodass die meisten Skripte von anderen Personen gelernt und bei Bedarf durch eigene Erweiterungen ergänzt werden müssen (vgl. Wesener 2004: 30-31).

---

<sup>4</sup> Wesener (2004: 30) nennt hier als Beispiel das Restaurant-Skript, das sich wie folgt zusammensetzt: Die Ziele der Person (Essen einnehmen), die Reihenfolge der Handlungen (Speisekarte lesen, Bestellung beim Ober aufgeben, Essen bezahlen) und die Identifikation eines Ortes, an dem man gegen Geld essen kann (Restaurant).

Schemata erzeugen aus einer Fülle unspezifischer Wahrnehmungsdaten sinnstiftende Wirklichkeiten, die im Kontext der Strukturen, Ziele, Wünsche und Erwartungen von Personen stehen (vgl. Jost 2009: 216). Sie sind „Ordnungssysteme zur Orientierung und Handlungsorientierung in unterschiedlichen Lebenskontexten. Sie dienen sowohl bei der Orientierung, welcher Welt die Reizeindrücke zuzuordnen sind, als auch bei der Beantwortung der Frage, wie ein soziales Geschehen zu verstehen ist“ (Fritz 2004: 134). Der Rahmen einer Situation ist nach Goffman (1977: 274) die Antwort auf die Frage: „Was geht hier eigentlich vor?“ Neben solchen eher ordnenden und auf Verstehen angelegten Rahmen gibt es auch solche, bei denen es eher um Handlungsmuster und zeitliche Abläufe geht, also mitunter um die Frage: „Was ist zu tun?“ (vgl. Fritz 2004: 139).

Wird die Aufmerksamkeit verteilt, kann man in verschiedenen Welten zugleich sein. Die verschiedenen Welten können betreten und wieder verlassen werden, da Menschen über einen Vorrat früherer Erfahrungen verfügen, der es ihnen erlaubt, Schemata im Umgang mit den Welten zu entwickeln. Oder anders formuliert: Menschen nehmen stets durch die Brille ihres Gedächtnisses wahr (vgl. Fritz 2004: 138-139).

## **2.2 Die Wirklichkeit**

Obschon es etwas gibt, auf das wir unsere Augen, Nase, Hände und Ohren richten können, kann laut Fritz (2004: 123) aus konstruktivistischer Perspektive die Wirklichkeit als solche nicht wahrgenommen werden. Vielmehr haben Menschen lediglich den Eindruck, im direkten Kontakt mit der Wirklichkeit zu stehen, da sie während der Wahrnehmung nichts Vermittelndes zwischen sich und der mit den Sinnen erfahrbaren Welt empfinden. Betrachtet man Wahrnehmung nämlich aus der Perspektive der Gehirntätigkeit, so muss festgehalten werden, dass die Sinnesempfindungen des Menschen eben nicht in seinen Sinnesorganen entstehen, sondern in seinem Gehirn, als Ergebnis eines internen Verarbeitungsprozesses. Was wir wahrnehmen, ist also ein Konstrukt unseres Gehirns (vgl. Fritz 2004: 124).

Wirklichkeit ist deshalb nicht direkt wahrnehmbar. Allerdings findet der Mensch einen für ihn angemessenen Zugang zur Wirklichkeit, indem er aus seinen Reizeindrücken seine Lebenswelt konstruiert. Wirklichkeit wird nur erkennbar, wenn

sie in Welten wirkt; allerdings nur als Auswirkung, nicht als Wirklichkeit selbst (vgl. Fritz 2004: 125-126). Eine Beziehung des Menschen zur Wirklichkeit wird von Fritz deshalb auch gar nicht bestritten, allerdings ist diese Wirklichkeit dem Menschen kognitiv unzugänglich, da er sie nur in Form einer Welt wahrnehmen kann, die er sich selbst konstruiert. Diese Konstruktionsleistung des Menschen, die Wirklichkeit in Welten zu fassen, ist nicht statisch, sondern dynamisch (vgl. Fritz 2004: 126-127).

In diesem Prozess der Ausfaltung von Wirklichkeit kommt der Lebenswelt des Menschen eine zentrale Rolle zu, mit welcher sich der Mensch seine eigene Realität konstruiert. Auf der Folie seiner Lebenswelt wird die Realität für ihn verständlich (vgl. Fritz 2004: 127). Gleichzeitig scheint die Frage nach der wirklichen Wirklichkeit, die Alfred Schütz noch mit der alltäglichen sozialen Lebenswelt beantwortete, laut Marotzki (1997: 183) nicht mehr in dieser Weise zu beantworten zu sein. Für ihn wird die alltägliche soziale Lebenswelt ein Fall unter vielen möglichen Welten. Oder anders gesagt: Man hat den Eindruck, dass die virtuelle Welt ein Teil der alltäglichen Lebenswelt geworden ist.

Zusammenfassend kann hier die Frage nach der Wirklichkeit wie folgt beantwortet werden: Wirklichkeit ist alles, was uns hilft, Sinn zu stiften. Und besonders wichtig vor dem Hintergrund der vorliegenden Arbeit: Wirklichkeit kann sich in allen Kontexten der Lebenswelt abspielen; also nicht nur in der Realität der Alltagswelt, sondern beispielsweise auch in der Medialität und Virtualität.

Das Biografiespiel

Strukturelle Kopplungen und Transferprozesse im  
Rahmen adoleszenter Computerspielnutzung

Lippuner, F.

2018, XVII, 523 S. 13 Abb., 11 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-18875-7