

Veranstaltung: Sozialisation und Erziehung
Zeitraum: Sommersemester 1999
Ort: Universität Konstanz
Fachbereich Soziologie
Dozent: Dr. Andreas Lange

Gefahr in der Maschine?
- Sozialisation und Computerspiel -

Eingereicht von Martin Christian
im 6. Fachsemester Soziologie

E-Mail: napfi@web.de

Inhaltsverzeichnis

1. Hintergrund.....	3
2. Begriffe.....	3
2.1. Zur Unterscheidung von Video- und Computerspielen.....	3
2.1. Altersgruppen.....	4
2.2. Genres von Spielen.....	5
2.3. Gewalt im Spiel.....	6
3. Das Umfeld des Spielers.....	7
3.1. Kinder.....	8
3.2. Jugendliche.....	9
3.3. Erwachsene.....	9
4. Modell für die Beurteilung von Spielen.....	10
4.1. Transfer und Transformation.....	10
4.1.1. Transfer.....	10
4.1.2. Transformation.....	11
4.2. Rahmungskompetenz.....	12
4.3. Empathie.....	13
5. Schluss.....	13
Literatur.....	14

1. Hintergrund

Ausschlaggebend für diese Hausarbeit waren drei Faktoren:

a) Die Häufung von Mordtaten, wie Bad Reichenhall, Meißen oder Metten, die jeweils von Jugendlichen geplant wurden und nur in Metten verhindert werden konnten. Da in allen drei Fällen bei den Tätern “gewaltverherrlichende” Videos und Computerspiele gefunden wurden, war der Ruf nach strengeren Zensuren und verschärftem Jugendschutz, in der oft kurzsichtig geführten Debatte um die Hintergründe der Tat, laut.

b) Meiner einer, als ehemals begnadeter Computerspieler, empfand diese Diskussion als hirnrissig und unangebracht. Denn ich selbst habe durchaus gewalttätige Spiele gespielt, habe aber nicht im geringsten daran gedacht, meine Lehrer oder sonstwen zu ermorden.

c) Das Proseminar “Soziologie der Erziehung und Sozialisation” im Sommersemester 1999, an der Universität Konstanz streifte unter anderem auch das Thema der Sozialisation durch “Alte und neue Medien”. Aus aktuellem Anlass beschloss ich, mich mit dem neuen Medium Computer zu beschäftigen.

Genauer entschied ich, mich mit der Motivation und Wirkung von Computerspielen wissenschaftlich zu beschäftigen.

Ziel dieser Arbeit ist es, eine wissenschaftlich fundierte Meinung zu dem Einfluss von Computerspielen auf den Sozialisationsprozess zu formen und davon ausgehend Kriterien zur Bewertung von Computerspielen zu entwickeln. Besondere Beachtung finden dabei jene Spiele bei denen offensichtlich gewalttätige Handlungen zum Spielziel führen.

Ausgehend von einem Artikel in dem Computermagazin C'T (Ausgabe 4, 2000) werde ich soziologische wie medienpädagogische Arbeiten diskutieren und anhand meiner eigenen Erfahrung als Computerspieler prüfen.

2. Begriffe

Bevor die Diskussion jedoch eröffnet wird, ist es notwendig, das Themengebiet abzustecken und die Begrifflichkeit festzulegen.

2.1. Zur Unterscheidung von Video- und Computerspielen.

Bisher wurde nur von Computerspielen gesprochen - dies ist zu ungenau. Genauer muss unterschieden werden zwischen Computer- und Videospielen. Computerspiele werden auf elektronischen Maschinen, wie sie heute an nahezu jedem Arbeitsplatz stehen, gespielt. Der entscheidende Unterschied ist, dass Computer nicht nur zum Zweck des Spielens gebaut werden, sondern vielfältig eingesetzt werden können. Videospiele dagegen werden auf Videokonsolen gespielt, wie z. B. Nintendo 64, Sony Play Station oder Game Boy, die allein zum Spielen gebaut werden und nicht anderweitig einsetzbar sind. Diese Arbeit befasst sich sowohl mit Computer- als auch mit Videospielen, obwohl ich meine Erfahrung nur aus Computerspielen einbringen kann.

Ein maßgeblicher Unterschied zwischen Video- und Computerspielen ist, dass zum Spielen von Computerspielen zusätzliches Wissen über den Umgang mit Computern notwendig ist (Fromme & Vollmer. 1999). Dadurch wird schon durch Computerspiele eine PC-Grundkompetenz erworben, die im späteren Arbeitsleben von Nutzen sein kann.

Ist in Zukunft von Computerspielen die Reden sind beide gemeint, Video- und Computerspiele.

2.1. Altersgruppen

Ein wichtiger Aspekt bei der Beurteilung von Einflüssen der Computer- und Videospiele auf die Sozialisation des Menschen ist sein Alter. Menschen in verschiedenen Altersgruppen reagieren verschieden auf die Reize in Computerspielen. Daraus ergeben sich auch jeweils andere Zielsetzungen, Motivationen und Reaktionen. Ich wähle für diese Arbeit drei Altersgruppen:

- a) **Kinder** im Alter bis zu 12 Jahren, da ab dem 12. Lebensjahr im Durchschnitt die Pubertät beginnt und damit neue Reize für die Orientierung eine Rolle spielen
- b) **Jugendliche** von 12 bis 20 Jahre, die Zeit von der Pubertät bis zur Stabilisierung der eigenen Persönlichkeit

- c) **Erwachsene** ab 20 Jahren, wenn eine eigene Persönlichkeit weitgehend ausgebildet ist.

Man könnte jede Gruppe noch weiter einteilen, weil der Einfluss von Spielen auf Kinder mit 4 Jahren sicher ein anderer ist, als für Kinder mit 11 Jahren. Auch in der Gruppe der Jugendlichen und Erwachsenen wären weitere Untergliederungen möglich. Da diese Feingliederung im Rahmen dieser Hausarbeit zu weit führen würde und es außerdem zweifelhaft ist, ob der Aufwand den damit erzielten Erkenntnisgewinn rechtfertigen würde, bleibe ich bei dieser Einteilung.

2.2. Genres von Spielen

Die Einteilung von Spielen in verschiedene Kategorien ist nicht einfach, jedoch notwendig. Es wäre töricht und an der Aufgabenstellung vorbei gedacht, wollte man alle Spiele über einen Kamm scheren und ihre Auswirkungen generell beschreiben.

War es noch vor einiger Zeit einfach, die Spiele in “Köpfchen-” und “Knöpfchenspiele” einzuteilen ist es heute kaum noch möglich eine umfassende Einteilung zu erstellen (F. Schell, 1997). Kurz gefasst wurden bei “Köpfchenspielen” geistige Fähigkeiten, bei “Knöpfchenspielen” Reaktions- und Konzentrationsfähigkeit verlangt. Mit einer kleinen Abwandlung will ich diese Einteilung erhalten durch Abgrenzung zweier grundlegender Spielkonzepte: dem Action- und dem Strategiespiel. Eine weitere Einteilung soll nach dem Spielinhalt erfolgen. Zu diesem Zweck verbinde ich die Kategorien nach Schell (F. Schell, 1997) mit einer Einteilung der Spiele in sogenannte “Genres”, die dem Spielemagazin PC-Joker entnommen sind:

Spiel- konzept	Spielinhalt				
	Gewalt	Sport	Simulation	Rollenspiel	Puzzle
<i>Action</i>	“Prügel-” und Kampfspiele	Sport aus Spielersicht	Fahr- oder Flugzeug- simulationen	Rollenspiele in Echtzeit	Puzzles mit Zeitbe- schränkung
<i>Strategie</i>	Taktische und strategische Kriegsspiele	Sport aus Trainer oder Managersicht	Wirtschafts- simulationen	Rollenspiele mit Runden- zählung	Puzzles ohne Zeitbe- schränkung

Eine weitere, für die folgenden Betrachtungen sehr wichtige, inhaltliche Trennung erfolgt durch die **Realitätsnähe** der Spielhandlung, sprich ob der Spieler in einer fiktiven oder einer realen Welt agiert. Jede der oben angegebenen Inhaltskategorien lässt sich weiter differenzieren in reale und fiktive Spielinhalte. Die Realitätsnähe bildet somit die Oberkategorie für die inhaltliche Einteilung, die dann weiter in die oben angegebenen Kategorien unterteilt wird.

Beispiele:

Prügel- und Kampfspiele:	Street Fighter, Quake III Arena
Kriegsspiele:	Panzergeneral, Master of Orion II
Sportspiele:	Bundesliga Manager Hattrick (Management)
Action-Simulation:	Formular One Grandprix, Airbus A320
Strategie-Simulation:	Hanse, Biing
Rollenspiel:	Diablo (Action), Das Schwarze Auge (Strategie)
Puzzle:	Tetris (Echtzeit), Floyd (Abenteuer)

Die meisten Spiele kommen heute in Mischformen vor. Daher sind diese Kategorien nur als Anhaltspunkte zu verstehen. In Spielmagazinen wird nach dem überwiegenden Genreanteil eingeteilt. Gesondert zu betrachten gibt es noch die Porno und Neonazi-Spiele. Porno-Spiele bestehen ausschließlich aus sexuellen Handlungen. Spiele wie z. B. Biing, die pornografische Elemente enthalten aber Sex nicht die Spielhandlung bestimmt, sind keine Porno-Spiele.

Neonazi-Spiele dienen dazu, rechtsradikales Gedankengut zu verbreiten. Das bloße Vorkommen von faschistischen Symbolen oder Uniformen kennzeichnen ein Spiel noch nicht als Neonazi-Spiel.

2.3. Gewalt im Spiel

Fast jedes Computerspiel enthält gewalttätige Elemente, sei es die Nachstellung physischer oder psychischer Gewalt. In Wirtschaftssimulationen, Rollenspielen oder Militärsimulationen wird genauso Gewalt ausgeübt wie in den vielzitierten Ego-Shootern (so werden Spiele wie Doom genannt). Es ist nur jeweils eine andere Form der Gewalt. Einzig sogenannte "pädagogische" oder Lern-Spiele sind gewaltfrei, werden jedoch kaum gespielt.

Warum wohl, wird also in fast keinem Computerspiel auf Gewalt verzichtet? Die Antwort darauf haben schon andere Autoren, wie H. Gieselmann oder Fred Schell gefunden: Weil

Gewalt Spannung erzeugt. Allerdings besteht ein Unterschied zwischen der fiktiven Gewalt im Computerspiel und realer Gewalt, wie Gieselmann feststellt. Gewalt im Spiel erzeugt Lust und damit Spaß bei allen Mitspielern, wohingegen eine reale Gewaltsituation Angst hervorruft. Schon deswegen ist die weit verbreitete Annahme, Gewalt im Spiel verleite zu Gewalt in der Realität, zu verwerfen. Es werden aber noch weitere Argumente diskutiert, die meine Behauptung stützen.

3. Das Umfeld des Spielers

Es soll nun das Umfeld des Spielers untersucht werden. Es wird häufig der Eindruck vermittelt, Computerspieler seien pubertierende Monster, die einsam vor Ihren Bildschirmen sitzen und virtuelle Menschen dahinmetzeln. Dass dies zumindest im punkto Einsamkeit nicht stimmt, belegt u. a. eine Untersuchung des medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest¹, wonach bei den 12 bis 19 jährigen Computerspielern 20 % überwiegend mit anderen zusammen, 54 % zur Hälfte alleine, zur anderen Hälfte mit anderen zusammen und nur 26 % überwiegend alleine spielen. Außerdem wurde der Anteil anderweitiger Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen erhoben, wobei zu Tage trat, dass diese sich zwischen Spielern und Nichtspielern kaum unterscheiden.

Wie sieht nun aber das Umfeld eines Spielers aus? Es sind zum einen die gleichaltrigen Gruppen (Peer-Groups), sowie die Familie zu betrachten. Dabei gibt es erhebliche Unterschiede zwischen den oben genannten Altersgruppen. Spielt bei Kindern die Familie die größte Rolle, nimmt bei Jugendlichen die Bedeutung der Peer-Groups enorm zu. Bei Erwachsenen spielen dann eventuell die eigenen Kinder wieder eine Rolle, wobei die Bedeutung der Peer-Group, hier in Form von Arbeits- oder Studienkollegen ebenfalls erhalten. Ein maßgeblicher Unterschied zwischen Video- und Computerspielen ist, dass zum Spielen von Computerspielen zusätzliches Wissen um den Umgang mit Computern notwendig ist (Fromme & Vollmer; 1999). Dadurch wird schon durch Computerspiele eine PC-Grundkompetenz erworben, die im späteren Arbeitsleben von Nutzen sein wird. Ein maßgeblicher Unterschied zwischen Video- und Computerspielen ist, dass zum Spielen von Computerspielen zusätzliches Wissen um den Umgang mit Computern notwendig ist (Fromme & Vollmer; 1999). Dadurch wird schon durch Computerspiele eine PC-Grundkompetenz erworben, die im späteren Arbeitsleben von Nutzen sein wird. Ein maßgeblicher Unterschied zwischen Video- und Computerspielen ist, dass zum Spielen von Computerspielen zusätzliches Wissen um den Umgang mit Computern notwendig ist (Fromme & Vollmer; 1999). Dadurch wird schon durch Computerspiele eine PC-

¹ JIM '98

Grundkompetenz erworben, die im späteren Arbeitsleben von Nutzen sein wird. Ein maßgeblicher Unterschied zwischen Video- und Computerspielen ist, dass zum Spielen von Computerspielen zusätzliches Wissen um den Umgang mit Computern notwendig ist (Fromme & Vollmer; 1999). Dadurch wird schon durch Computerspiele eine PC-Grundkompetenz erworben, die im späteren Arbeitsleben von Nutzen sein wird. Ich werde den Begriff der "Peer-Group" hier insofern erweitern, dass er auch auf Gleichaltrigengruppen bei Erwachsenen angewandt werden kann, obgleich er gemeinhin nur im Zusammenhang von Kindern und Jugendlichen gebraucht wird.

3.1. Kinder

Die Phase bis zum 5. Lebensjahr wird überwiegend von der Familie geprägt. Kontakte zu Gleichaltrigen gibt es über Kinder von Freunden der Eltern, im Sandkasten oder im Kindergarten. Computerspiele dürften bis zu diesem Zeitpunkt auch noch keine große Rolle spielen. Ab dem Vorschulalter beginnt dann ein intensiverer Kontakt mit Gleichaltrigen. Zugleich kann davon ausgegangen werden, dass ab diesem Alter Kinder schon einmal einen Computer bedient haben. Ammann, Ernst und Pfyffer² stellen fest, dass der "[...] Einstieg in die neuen Medienwelten während der Vorschulzeit [...]" (S. 8) stattfindet, also in der "beaufsichtigten Peer-Group".

Den Umgang mit Computern erlernen Kinder spielerisch durch zwei Lernstrategien: **Ausprobieren** und **sich zeigen lassen** (Fromme, Vollmer. 1999). Damit ausprobiert werden kann, muss zumindest der Einstieg "gezeigt" werden. Damit ist auch klar, dass andere benötigt werden, um spielen zu können.

Da im Kindesalter der Wettkampf sehr beliebt ist, wird ein Kind auch nicht viel alleine spielen, vielmehr will es sich mit anderen im Computerspiel messen.

Des Weiteren bieten Computerspiele auch Gesprächsstoff für die Unterhaltung mit Freunden oder Klassenkameraden. Hierin liegt also ein weiteres Argument für die These, dass Computerspiele nicht isolieren, sondern verbinden.

Manche Schule bringt Kindern schon im Grundschulalter den "sinnvollen" Umgang mit Computern bei³. Damit reiht sich zum spielerischen auch ein ernster Aspekt im Umgang mit Computern.

Wenn die Eltern ihr Kind im Umgang mit Computern unterstützen, dann beschränkt es sich meist darauf, die Soft- und Hardware bereitzustellen, in der Hoffnung das Kind "lernt etwas für später". Die Eltern und Lehrer erhoffen sich bessere Berufschancen für ihre Schützlinge,

² D. Ammann, K. Ernst, A. Pfyffer: *Kinder und Jugendliche vor dem Computer* in thema 1-99

³ pro juventute

wohingegen Kinder selbst nur den spielerischen Reiz eines Computers sehen. Daraus ergibt sich, dass die Auseinandersetzung mit Computern “im Spannungsfeld der Erwartungen und Hoffnungen von seiten [sic!] der Erwachsenen auf der einen und der Wünsche, Interessen und Bedürfnisse der Kinder auf der anderen Seite” (Fromme, Vollmer. 1999) stattfindet.

3.2. Jugendliche

Bei Jugendlichen verstärkt sich der Einfluss der Peer-Group. Vor allem in der Pubertät sucht der junge Mensch Bestätigung in der Gruppe Gleichaltriger. Er will seine eigene Identität entdecken und dabei auf keinen Fall “so werden wie seine Eltern”. Unter Freunden will man durch die neuesten Spiele und besten Spielergebnisse auftrumpfen. Hinzu kommt, dass jetzt der ein oder andere das erste eigene Geld verdient und die Computerausrüstung nicht nur von den Eltern abhängt. Man kann die Spiele größer aufziehen: Netzwerksession im Freundeskreis oder gleich auf einem professionell organisierten Netzwerktreffen.

Im Alter zwischen 14 bis 18 Jahren reizt die Heranwachsenden insbesondere das Verbotene. Daher wundert es nicht, wenn Fred Schell feststellt, dass “[...] die männlichen Jugendlichen im Alter von 14 oder 15 Jahren [...] gerne indizierte Spiele [...] nutzen.” (1997) Danach nehme die Nutzung von Computerspielen allgemein wieder ab. Das ließe sich so erklären, dass einerseits durch die Schulen der erwerbsorientierte Umgang mit Computern verstärkt gelehrt wird - sei es die Nutzung von Anwendersoftware oder das Programmieren eigener Programme - und dass andererseits manch einer seine Tätigkeit am Computer auf diesen Bereich begrenzt. Zum Anderen nimmt ab ungefähr 16 Jahren das Interesse am anderen Geschlecht wieder zu. Nun muss Mann wie Frau Prioritäten setzen, denn die Freizeit ist nur begrenzt.

3.3. Erwachsene

Es ist Fakt, dass anspruchsvolle Computerspiele mittlerweile auf die Interessen (junger) Erwachsener zugeschnitten werden, weil diese die Hauptnutzer- bzw. die Hauptkäufergruppe darstellt. Diese Gruppe hat das Geld, sich nicht nur die neueste Software, sondern auch die neuesten Hardwarekomponenten zu kaufen. Erwachsene Computerspieler wählen gezielter Spiele aus, als jüngere Spieler. Sie sehen das Computerspiel als kreative Alternative zum Fernsehen. Statt den Fernseher schalten sie den Computer ein und spielen abends nach der Arbeit, wobei sie hauptsächlich alleine spielen. An Wochenenden geht es dann ab und zu auf

Netzwerkssessions, um mit Gleichgesinnten jeden Alters zu spielen. Es wird mit Arbeitskollegen und Freunden über ein neues Spiel diskutiert, Lösungsstrategien ausgetauscht und manchmal eben auch gemeinsam gespielt.

Eltern und Geschwister haben kaum mehr Einfluss auf die Computernutzung. Selbst für den Fall, dass der erwachsene Computerspieler noch zu Hause wohnt, kann man davon ausgehen, dass er seine eigene Privatsphäre hat. Die eigene Familie hat dagegen durchaus einen Einfluss auf die Computernutzung. Erstens, ist die Nutzung von Computerspielen nur noch sehr eingeschränkt möglich, weil die Zeit anders genutzt werden muss.

Zweitens will man dem eigenen Kind einen sinnvollen Umgang mit Computern beibringen. Man wird also selbst zum Vorbild. Wobei ich letzteres für unproblematisch halte, da ein erwachsener Computerspieler in der Regel "durchdacht" spielt. Außerdem kann er seinem Kind etwas beibringen und auch verstehen was das Kind gerade macht. Die Lücke zwischen den Generationen ist bei dem Medium Computer eher unbedeutend. Ich bin aber sicher, dass sich andere Medien auftun werden, die ein "alter Computerspielhase" auch nicht versteht.

4. Modell für die Beurteilung von Spielen

4.1. Transfer und Transformation

Jürgen Fritz hat in seinem Artikel "Zwischen Transfer und Transformation"⁴ ein Modell entwickelt, das der empirischen Forschung als Grundlage dienen soll. Ich werde dieses Modell nun kurz vorstellen.

4.1.1. Transfer

Unter einem Transfer versteht man einen "[...] Bewegungsprozeß zwischen zwei Kontexten, der Transformationen einschließen kann." (1997) Kontexte sind dabei sogenannte Welten, deren Basis die "reale Welt" darstellt. Andere Welten sind z. B. die "Spielwelt", die "mentale Welt" oder die "virtuelle Welt". Die Transfers können innerhalb einer Welt (intramodialer Transfer) auftreten, wenn ein Schema auf eine ähnliche Situation angewendet wird, oder zwischen Welten (intermodaler Transfer) auftreten, wenn ein Schema in einer anderen Welt gebraucht wird. In unserem Falle sind vor allem die Transfers von der virtuellen Welt der Computerspiele in die reale Welt interessant.

Gegenstand von Transfers sind

4 in Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr (Hrsg): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn. 1997.

- 1.) Facts: Informationen über Sachverhalte in der realen Welt, wie sie z. B. Lexikas oder Fachbücher enthalten.
- 2.) Scripts: Schemata, die das Verhalten in Standardsituationen festlegen, z. B. Einkaufen
- 3.) Prints: Einfache Handlungsabfolgen ohne konkreten Kontextbezug, z. B. Trinken
- 4.) Metaphern: Sinnbezüge, z. B. hat eine Motorsäge für einen DOOM⁵-Spieler die Bedeutung einer Waffe, für einen Holzfäller bedeutet sie Arbeitsalltag
- 5.) Dynamik: Grundmuster des Handelns: Macht, Kontrolle und Herrschaft stehen dabei im Gegensatz zu Mitleid und Empathie

Das Bewusstsein über einen Transfer nimmt von Facts hin zu dynamischen Transfers ab. Sind Fakten noch einfach zu überprüfen, bevor sie aus einem Computerspiel in die reale Welt übertragen werden, so ist das bei Skripten schon schwieriger. Entweder kennt man die Situationen schon aus der Realität und kann sie bewerten, oder man muss sie spielerisch austesten. Gerade bei sozial relevanten Skripten werden einem die Mitmenschen dann schon sagen ob das Skript realen Wert hat oder nicht.

4.1.2. Transformation

Bevor allerdings ein Transfer stattfinden kann muss dessen Gegenstand transformiert werden. Dabei muss der Gegenstand derart angepasst werden, dass er zu den bisherigen Schemata passt, die im Gehirn gespeichert sind.⁶ Dabei ordnet der Mensch verschiedene Fakten, Skripte, usw. den jeweiligen Welten zu. Wenn in dem Computerspiel Diablo sich etwas in den Kellergängen bewegt steuert man seinen Helden dort hin und schlägt oder schießt es tot. Ist man in der realen Welt im Keller, um etwas zu holen, wird ein Schatten wohl kaum zu derartigen Reaktionen führen. Man kennt also den Unterschied zwischen den Welten.

Je näher die Spielwelt der realen Welt ist, desto einfach fällt ein Transfer, weil die Gegenstände in mehreren Punkten übereinstimmen. Somit sind fiktive Spielinhalte weniger transfergeeignet denn reale.

⁵ Der wohl bekannteste Ego-Shooter, worin aus der "Ich"-Perspektive Monster "geschlachtet" werden.

⁶ genauer bei J. Fritz. Bonn. 1997. S. 230

4.2. Rahmungskompetenz

Die Fähigkeit, unterscheiden zu können welcher Welt welche Erfahrung zuzuordnen ist, heißt “Rahmungskompetenz”. Ich weiß z. B., dass töten in einem Computerspiel zum Erfolg führt, werde dies jedoch nicht auf die reale Welt anwenden, weil ich auch weiß, dass es dort keinen Erfolg haben wird.

Was “gute” und was “schlechte” Transfers sind, legen ohnehin die Werte einer Gesellschaft fest und sind somit relativ. J. Fritz zählt eine ganze Reihe von nachgewiesenen Transfers auf. Zu einer kleinen Auswahl werde ich nun Stellung nehmen:

Problemlösender Transfer:

Ein Spieler beschäftigt sich in der realen Welt mit der Lösung eines Problems aus einem Computerspiel. Dies ist ein durchaus positiv zu bewertender Transfer, denn der Spieler liest dadurch Fachzeitschriften oder spricht mit anderen Spielern (und auch mit Nicht-Spielern) darüber. Es werden also, wie oben bereits erwähnt, soziale Kontakte gepflegt oder sogar aufgebaut.

Emotionaler Transfer:

Gefühle und Stimmungen werden von der realen Welt ins Computerspiel übertragen und umgekehrt. Je gereizter man ein Spiel beginnt, umso aggressiver geht man vor. Verliert man ein Spiel nach hartem Kampf, so ist man nach Spielende ebenfalls meist gereizt.

Enthisch-Moralischer Transfer:

In der Regel werden gewisse Werten und Normen, die in der realen Welt Gültigkeit haben, in ein Computerspiel übernommen. Gleichfalls ist es auch möglich, dass aus einem Spiel gewisse Normen und Werte in die reale Welt gelangen. Da in Computerspielen andere ethische und moralische Werte herrschen, muss sich der Spieler anpassen. Dabei ist die Rahmungskompetenz wieder der springende Punkt. Sie verhindert, dass Wertvorstellungen aus einem Spiel in die Realität gelangen. Bei den erwähnten Attentätern wurde die Wertschätzung von menschlichem Leben sichtlich aus Videos und Computerspielen übernommen, was dann eben die bekannten fatalen Folgen hatte.

Untersuchungen haben festgestellt, dass Kinder und Jugendliche, die in “normalen” Familien aufwachsen, durchaus ein Bewusstsein dafür haben, was zur virtuellen und was zur realen Welt gehört. Gleichwohl kommen Transfers vor, sie alle aber von vornherein zu verteufeln

wäre falsch. Man kann aus Computerspielen durchaus eine Menge lernen.

Gefährlich ist es erst, wenn dem Kind oder Jugendlichen außer der virtuellen Welt keine andere Welt zur Verfügung steht, in der es Erfahrungen sammeln kann. Dadurch wird die Rahmungskompetenz geschwächt und virtuelle Inhalte können ungeprüft in die Realität gelangen. Oder mit anderen Worten: wenn einem keine anderen Erfahrungen als die virtuellen zur Verfügung stehen, dann muss man sich ja an diesen orientieren.

Isolation, reale Gewalt und eine verschlossene Gesellschaft, das sind die Ingredientien aus denen Gewalttäter gemacht werden. Computerspiele habe dabei nur noch einen Verstärkungseffekt. Die Ursache selbst liegt aber wo ganz anders und die kann man nicht mit einer "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" bekämpfen.

4.3. Empathie

Den Tätern von Bad Reichenhall, Mengen oder Metten fehlte nicht nur die Rahmungskompetenz sondern auch die Fähigkeit zur Empathie.⁷

Das heißt für andere Menschen, Tiere oder Gegenstände Gefühle zu entwickeln, sich in andere hineinversetzen zu können, mitleiden zu können. "Die Fähigkeit zur Empathie bildet sich im Wesentlichen in der Eltern/Kind-Beziehung: Emotionen werden ausgedrückt, empfangen und erwidert." (H. Gieselmann, 2000). Ein Kind muss also über sachliche Alltagserfahrungen hinaus ("was Mutti macht, wenn sie in den Garten geht...") auch emotionale Erfahrungen sammeln. Beim Computerspielen lassen sich allenfalls noch sachliche Erfahrungen nachholen, keinesfalls aber emotionale.

5. Schluss

Die Erziehung von Kindern ist und bleibt die Aufgabe ihrer Eltern. Fehlende emotionale und soziale Erfahrungen können vom Staat nicht angemessen aufgefangen werden. Allenfalls die Mitmenschen können in solch verwaehrlosten Fällen eingreifen und mithelfen, dass ein Kind die Erfahrungen sammelt, die es für die Ausbildung einer Rahmungskompetenz und seiner empathischen Fähigkeiten braucht.

Wenn der Staat dennoch meint er könne die Medienerziehung seiner Kinder nicht deren Eltern überlassen, sondern müsste kostspielige Schutzmechanismen schaffen, dann sollte er sich zumindest an neuere Forschungsansätze wie den dargestellten halten und die Bewertung

⁷ siehe H. Gieselmann

von Spielen darauf ausrichten welche Spielinhalte und -konzepte Transfereignung haben und welche Folgen das bei gefährdeten Jugendlichen haben kann. Ein blindes Verbot von gewalttätigen oder sogenannten “gewaltverherrlichenden” Spielen ist fehl am Platze. Es geht also vielmehr darum, Jugendliche vor “falschen” Transfers von der virtuellen in die reale Welt zu schützen.

Literatur

Primärliteratur

Hartmut Gieselmann: *Die Gewalt in der Maschine* in C'T: magazin für computer technik. Ausgabe 4/2000. Hannover. 2000.

Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1997.

Sekundärliteratur

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: *JIM '98 - Jugend, Information, (Multi)Media*. Baden-Baden. 1998.

Fred Schell: *Computerspiele* in Jürgen Hüther, Bernd Schorb, Christiane Brehm-Klotz (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München. 1997.

pro juventute: *thema - Jugend, Familie und Gesellschaft*. Nr. 1-99. 80. Jahrgang. Zürich. 1999.

Johannes Fromme und Nikolaus Vollmer: *Mediensozialisation oder Medienkultur?* in Johannes Fromme, Sven Kommer, Jürgen Mansel, Klaus Peter Treumann (Hrsg.): *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung*. Opladen. 1999.