

Witting, Tanja (2007). **Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User.** München: kopaed. 247 S., 18,80 €

Beitrag aus Heft »2009/04: Informationelle Selbstbestimmung?!«

Computerspiele stehen nicht erst seit dem jüngsten Amoklauf von Winnenden in harscher Kritik. Die Wirkung von Bildschirmspielen auf die Verhaltensweisen der Nutzerinnen und Nutzer wird schon jahrzehntelang untersucht. Auch Tanja Witting nimmt sich in ihrer Studie *Wie Computerspiele uns beeinflussen* der Problematik an und hat mit Hilfe qualitativer Interviews 80 aktive Spielerinnen und Spieler befragt und Transfereffekte bezüglich des Verhaltens und der ethisch-moralischen Einstellungen herausgearbeitet. Die Ergebnisse aus den Interviews verdeutlichen, dass eine Pauschalisierung im Zuge der Wirkungsdebatte nicht möglich ist, da die Transferprozesse zwischen virtueller Spielwelt und Realität weitaus diffiziler und andersartiger sind, als viele Kritiker annehmen. So zeigt sich, dass die virtuellen Spielwelten zwar bei den Nutzerinnen und Nutzern Spuren hinterlassen, aber gerade in der problematisch angesehenen Übernahme von gewaltbetonten Handlungsmustern fast ausschließlich lediglich in der mentalen Welt der Spielenden.

Diese Gewaltfantasien bleiben für die reale Welt aber folgenlos. Als weiteres Ergebnis der Studie wird deutlich, dass der Konsum von Computerspielen auch zu wahrnehmungsorientierten Transfers führt. Die Spielerinnen und Spieler übertragen so oftmals spieltypische Wahrnehmungsschemata wie genaues Beobachten oder schnelles Reagieren auf ihr alltägliches Handeln. Zudem wird durch typische Redewendungen und Ausdrücke das Verbalverhalten der realen Welt beeinflusst. Im Bereich der ethisch-moralischen Transfers ergibt sich für Witting aus den Befragungen, dass eine klare Trennung zwischen realer und virtueller Welt für viele nicht möglich ist. So sind die User oftmals durch ihre realweltlichen Erfahrungen so stark geprägt, dass bestimmte Normen und moralische Sichtweisen in die virtuelle Welt transferiert werden. Von ethisch-moralischen Transfers von der virtuellen in die reale Welt berichten hingegen – begründet durch ihre moralischen Gefestigkeit – nur wenige Userinnen und User, anders als in den Wirkungsdebatten oft unterstellt wird. Als den Transfer begünstigende Aspekte ergeben sich zusammenfassend lange und intensive Spielsessions, subjektive Relevanz und Bedeutsamkeit der Spiele sowie Parallelen zur realen Lebenswelt.

Die Rahmungskompetenz der Spielerinnen und Spieler, die virtuelle Welt als eigenständigen Sinnbereich beurteilen zu können, wird als ein den Transfer hemmenden Aspekt von allen Nutzenden genannt. Jedoch kann diese Fähigkeit nicht vollständig Transfers verhindern, wie es die Interviews gezeigt haben, sie führt aber dennoch zu einer verlässlichen Unterscheidung zwischen virtueller und realer Welt. An ihre Grenzen gerät die Rahmungskompetenz aber vor allem im Bereich der ethisch-moralischen Aspekte, da realweltliche Anschauungen Rahmungsbemühungen zerbrechen lassen, sobald Spiele zu realistische gewalthaltige Elemente enthalten. Witting kommt zum Schluss, dass die Rahmungskompetenz alleine nicht ausreicht, sondern aus medienpädagogischer Sicht die Komponente der kritischen Reflexion hinzukommen muss, um die Schranken zwischen virtueller und realer Welt noch zu stärken. Eine kritisch reflexive Rahmungskompetenz sollte deshalb Bestandteil von Medienbildung werden, um die Reflexionsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit virtuellen Spielwelten zu fördern.