

**Elernt man am Bildschirm Gewalt, Gefühllosigkeit, Egoismus? Das sei eine Zuspitzung, sagt der Psychologieprofessor Rudolf Groner, der virtuelle Computerwelten analysiert. Er warnt dennoch vor der Verwischung der Grenze zwischen Realität und Kunstwelt.**

**Wenn ich aus dem Kino komme, blinze ich ganz benommen. Herr Groner, mache ich das bloß, weil es drinnen dunkel war?**

Rudolf Groner: Nein. Was Sie beschreiben, ist ein Bild für das, was wir in der Wissenschaft «Wirklichkeitstransfer» nennen. Im Kino – mehr noch als beim Fernsehen – steigt man in eine andere, sekundäre Welt ein. Die Rückkehr in die primäre reale Welt ist dann fast schmerzlich. Wenn im Kino die beiden Besucherströme aneinander vorbeigehen, dann schauen diejenigen, die erst reingehen, belustigt auf diejenigen, die ziemlich belämmert rauskommen.

**Kinder reagieren anders bei der Rückkehr in die Realität. Meine Söhne haben oft einen Zornausbruch, wenn man den Fernseher abstellt. Warum ist das so?**

Bei den Kindern ist das Hinübergleiten in die sekundäre Welt viel ungebrochener als bei uns Erwachsenen. Kinder leben stark in der medialen Kunstwelt und wollen dabei nicht gestört werden. Entsprechend ist dann die Rückkehr in die reale Welt für Kinder brutaler. Deshalb reagieren sie heftig. Wir Erwachsene haben gelernt, beim Wirklichkeitstransfer weniger stark involviert zu sein.

**Gehört es also zum Erwachsenwerden, primäre und sekundäre mediale Welt klar unterscheiden zu lernen?**

Ja, das ist ein entscheidender Teil der kognitiven Entwicklung. Die sekundäre Realität kann gerade Kindern wirklicher und intensiver vorkommen als die primäre Realität. Kinder führen oft laute Gespräche mit TV-Figuren. Vor allem für kleine Kinder ist etwa die TV-Werbung keine Vorspiegelung einer Scheinwelt, sondern es ist eine Realität. Deshalb ist das Bombardement der Werbung gegenüber Kindern problematisch. Sie sind als Zielpublikum leichter zu knacken als der kritische Konsument.

**Wenn ich in die sekundäre Medienwelt abtauche, was passiert dann in meinem Kopf? Passiert überhaupt etwas im Kopf?**

Ja, es passiert primär im Kopf. Aber die abnehmende Spannung in den Gliedern zeigt, dass am Abtauchen der ganze Körper beteiligt ist. Das Abtauchen ist psychologisch betrachtet ein Phänomen der Aufmerksamkeit: Diese wird so stark auf einen Inhalt der sekundären Welt gerichtet, dass die anderen Bereiche der Außenwelt, die eigentlich von der Aufmerksamkeit auch kontrolliert werden müssten, in den Hintergrund treten oder im Extremfall gar ausgeschaltet werden.



**Abtauchen, die Wirklichkeit vergessen, Abwesenheit: Das sind passive Zustände. Warum interessieren sie die Psychologie?**

Es sind eben nicht passive Zustände. Das Gehirn ist beim Abschweifen im höchsten Grade aktiv. Es wechselt einfach seinen Fokus. Das Gehirn will sich immer beschäftigen, es will belebt werden. Deshalb begreifen wir Filme, obwohl sie heute immer schneller geschnitten und dadurch immer komplizierter zu

verstehen sind. Dasselbe gilt für immer komplexere Computerspiele. Es gibt den schönen psychologischen Ausdruck «Flow», der ein Gleiten beschreibt. Wenn wir im Kino oder beim Gamen am Computer in einem Flow sind, fühlen wir uns halb bewusstlos, und unser Hirn arbeitet dennoch auf Hochtouren. Der Flow unterscheidet sich klar von der Passivität des Schlafens.

### **Brauchen wir wirklich mediale Bilder, um in diesen Schwebestand zu geraten? Wird er nicht auch schon durch Tagträume, Fantasien ausgelöst?**

Ja, wir überhöhen die Wirklichkeit in Träumen oder Erinnerungen. Unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit ist immer schon eine Konstruktion, in die unsere Erwartungen einfließen. Und bevor die bewegten Bilder erfunden wurden, wusste man längst, dass auch spannendes Erzählen dieses Abdriften auslösen kann. Heute ist man aber durch die rasante technische Entwicklung so weit, dass mediale Bilder die Wirklichkeit und unsere Vorstellung übertreffen. In virtuellen Spielwelten kann der Betrachter etwa gleichzeitig mehrere Standpunkte einnehmen, wie es in der Realität nicht möglich ist. Das ist ein Quantensprung.

### **Was bringt er uns?**

Bedürfnisse, die in der primären Welt nicht befriedigt werden, kann man in der Kunstwelt von Computerrollenspielen oder der Internetwelt «Second Life» ausleben und in der Fantasie nach-gestalten.



Das Wunscherfüllungspotenzial ist in der sekundären Welt größer. Die zweite Welt ist also mehr als bloß eine Verlängerung der ersten Welt.

### **Ist die mediale Kunstwelt eine bedrohliche Konkurrenz zu unserer Fantasie? Werden wir von Kunstwelten gegen unseren Willen gesteuert und verführt?**

Wenn sekundäre Welten unserer Fantasie noch Raum lassen, können wir sie selber steuern. Der Freiheitsgrad unserer Fantasie ist aber umso eingeschränkter, je mehr Realitäten vorgegeben sind. Deshalb auch die Enttäuschung über die Verfilmung eines Romans, die man sich vom Leseerlebnis her sehr viel schöner vorgestellt hat. Ausgeklügelte Kunstwelten haben natürlich etwas Faszinierendes an sich, aber auch etwas Überwältigendes, das die eigene Freiheit beschränkt. Das ist vielleicht das Gefahrenpotenzial von Computerspielen.

### **Apropos Gefahr: Gibt es in Zukunft immer mehr Amokläufer, weil immer mehr Junge gewalttätige Computergames spielen? Die Medienpsychologie sagt ja, die Grenze zwischen primärer und sekundärer Welt werde immer fließender.**

Moment! Das ist eine heiße Frage. Die Amokläufe in Erfurt oder an der Universität Blacksburg in Virginia sind Indizien dafür, dass Aggressionen aus der Fantasiewelt über die Tabulinie in die reale Welt importiert werden können, wo sie dann Unheil anrichten. Solche Übersprungshandlungen passieren auch deshalb, weil den Computergames kaum Grenzen gesetzt sind und sie immer härter werden. Im Milliardenbusiness der Computerspiele herrscht scharfe Konkurrenz. Nun kommt das Aber: Amokläufe, die medialen Welten nachempfunden werden, sind höchst seltene Ereignisse. Deshalb muss man abwägen: Soll man wegen weniger Einzelfälle Millionen andere einschränken, die die Grenze zwischen Realität und Kunstwelt ziehen können?

### **Und? Soll man?**

Die überwiegende Mehrzahl der Gewaltgamer hat die Grenze im Griff. Aber es gibt Menschen mit einer individuellen Disposition, die die Grenze nicht klar sehen. Sie sind für die Gesellschaft ein ungeheures Gefahrenpotenzial. Man muss Wege finden, diese Leute zu erkennen und präventiv auf sie einzuwirken.

**Ist es nur eine Frage der individuellen Disposition? Der amerikanische Exoffizier Dave Grossman behauptet, das Töten lasse sich am Bildschirm üben.**

Grossman hat selber erlebt, dass die US-Army Soldaten gezielt am Computer das Töten trainieren lässt. Ich denke, dass man Menschen mit virtuellen Welten wirklich ein Stück weit abrichten kann zum Töten.

**Stopp! Als Zuschauer der «Tatort»-Krimis habe ich laut Statistiken etwa schon 10000 TV-Morde gesehen, und ich bin dennoch kein Gewalttäter geworden. Virtuelle Abhärtung allein macht noch keine Killer.**

Die Zahl der TV-Morde, die wir sehen, ist erschreckend hoch. Und auch wenn man dann nicht draußen rumschießt, lässt man sich als Krimizuschauer gerne verführen, dem Bösewicht Schaden und Strafen an den Hals zu wünschen. Die gesehene Gewalt hinterlässt Spuren. Aber bei ihrer Erforschung stehen wir noch ganz am Anfang. Wir wissen nicht, was für Computerspiele noch kommen und was für langfristige Wirkungen sie haben bei der jungen Generation, die sie heute spielt.

**Trägt jeder ein Tötungspotenzial in sich, das er besser nicht allzu eifrig am Bildschirm beübt?**

Es ist bei den meisten Menschen da, aber es ist im Normalfall überlagert von Kontrollinstanzen. Die Gesellschaft wirkt regulierend. Eine liberale Gesellschaft in Friedenszeiten kultiviert Schutzzustände. Aber wie zivilisierte Menschen in Kriegszuständen auf aggressive Mechanismen zurückgreifen, hat man in den Jugoslawien-Kriegen mitten in Europa erlebt. Das würde wohl uns allen passieren.

**Muss man also bei Computerspielen Grenzen ziehen, wie das einige Politiker fordern?**

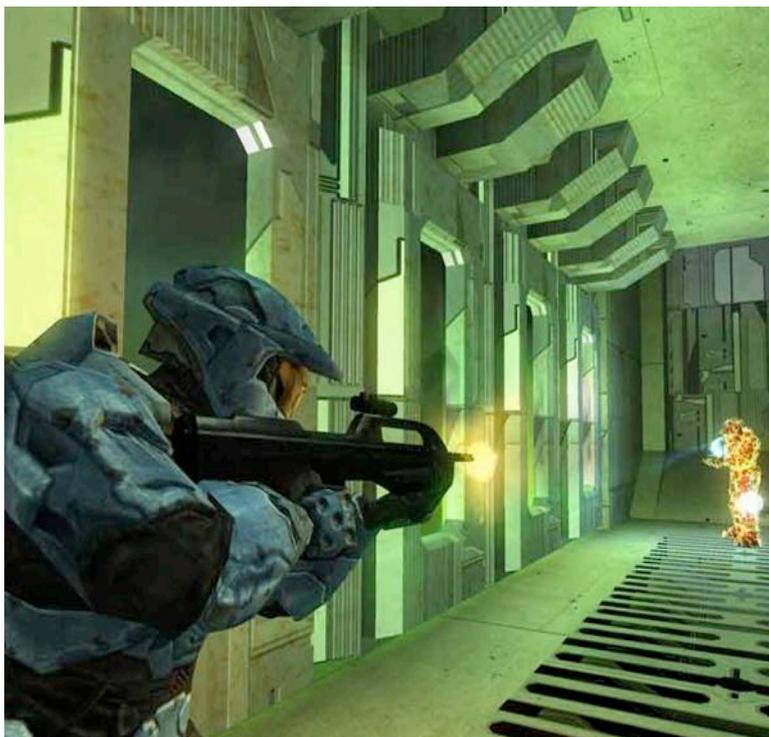
Man muss zumindest über Grenzen diskutieren. Im Bereich der Sexualität sind ja auch klare Grenzen abgesteckt. Kinderpornografie ist verboten. Es wird heute zudem anerkannt, dass Sexualität und Gewalt ein ungueter Mix sind. Weil Junge dabei in eine sekundäre Welt geraten, die sie von ihrer Entwicklung her nicht bewältigen und verstehen können. Wieso also soll man nicht auch bei der Gewaltdarstellung diskutieren, wie weit unsere Liberalität gehen soll?

**Was rät der Medienpsychologe in dieser Debatte?**

Den Umgang mit sekundären Welten zu lehren. Man sollte Kinder nicht uferlos gamen lassen. Und es sollte eine Kultur besserer Games geben, in denen auch Mitleid und Empathie vorkommen und Großzügigkeit belohnt wird. Vielleicht gibt es das schon. Aber diejenigen Spiele, die ich kenne, sind grenzenlos aggressiv.

**Noch einmal: Soll man solche Killerspiele verbieten?**

Verbote und Altersgrenzen nützen wenig, wenn man die Spiele im DVD-Handel unter der Hand dann doch kauft. Und was verboten ist, reizt bekanntlich. Ein Verbot bedeutet, von vornherein zu resignieren und einen guten Umgang mit Spielen



auszuschließen. Einem Verbot, das manchmal als Notbremse nötig ist, sollten aktivere Maßnahmen vorausgehen.

### **Der deutsche Hirnforscher und Psychiater Manfred Spitzer rät, Kindern im jungen Alter TV und Computer ganz wegzusperren.**

Gar nicht schauen und gamen lassen funktioniert nicht. Schon nur, weil Junge dann bei Kameraden dazu kommen. Zudem machen ihnen Computerspiele Freude, weil ihre Sensomotorik viel frischer ist als die von uns Älteren. Sie sind uns da überlegen. Was aber die Eltern tun können: aktiv am Medienkonsum ihrer Kinder teilnehmen. Man soll sie schauen lassen, mit ihnen aber über das Gesehene reden. Und ihnen andere Freizeitaktivitäten anbieten.

### **Tönt gut. Aber es ist nicht ganz leicht, Junge vom Computer wegzulocken. Wir reden hier nur über Gewalt. Schafft die sekundäre Medienwelt nicht auch andere Probleme? Falsche Vorbilder etwa?**

In den sekundären Welten werden den Jungen tatsächlich problematische Vorbilder offeriert. Gewalttätige Helden etwa, auf die Buben in einem Alter ansprechen, in dem sie für Helden und Mythen empfänglich sind. Das kann «Lord of the Rings» sein oder aber noch viel destruktivere Scheinrealitäten, in denen man in solche Figuren selber hineinschlüpft.

### **Fahren Mädchen weniger ab auf gewalttätige Helden?**

Bei den Gewaltspielen sind junge Frauen weniger beteiligt. Größer ist die Gefahr, dass ihnen etwas vorgemacht wird, wo sehr wenig Substanz drin ist: Glamour mit dem dann ausgeblendeten pathologischen Aspekt der Magersucht. Oberflächlichkeit. Wir streben dazu, uns in der primären Realität zu verwirklichen. Deshalb ist es riskant, wenn Bestandteile der sekundären Welt in die primäre Welt übernommen werden. Es ist aber auch verlockend. Sind wir in der primären Welt frustriert, weichen wir gern in die sekundäre Welt aus.

### **Die Partnersuche im Internet boomt. Ist das nicht ein Beleg dafür, dass sich primäre und sekundäre Welt auch befruchten?**

Aber nur, wenn die Begegnung in der realen Welt nicht allzu enttäuschend ist. In vielen Chatforen gehen die Leute der realen Begegnung eben gerade aus dem Weg. Sie spielen andere Rollen, sie wechseln oft das Geschlecht. Dass die Partnersuche im Netz zunimmt, hat auch damit zu tun, dass die Leute immer mehr Zeit mit Medien verbringen und so die Chance zu realen Begegnungen sinkt. Wer viel am Computer ist, wird Primäripulse am Computer erledigen: das Shopping. Oder eben auch die Partnersuche.



### **Sie warnen vor der Verführungskraft der sekundären Welt. Aber seien wir ehrlich: Es ist doch toll, dass man in Internetwelten wie «Second Life» ein anderer, interessanterer Mensch sein kann.**

Ja, es gibt den urmenschlichen Trieb zum Rollenspiel, zum Wechsel der Wirklichkeiten. Es ist langweilig, immer nur derselbe zu sein. Und man ist ja auch nicht nur derjenige, der man ist. Man hat sehr viel mehr Gesichter. Man ist in der Familie, im Job, in der Freizeit jeweils ein anderer. Man will nicht festgelegt sein auf eine einzige Rolle.

### **«Second Life» macht uns also zu vielfältigeren Menschen?**

Ich bezweifle es. Was man in der Realität verwirklicht, ist dann doch mehr wert, als was man subjektiv erlebt beim Konsum sekundärer Welten. So spannend der auch ist.

**Die folgenden Wörter kommen im Text „Schöner heftiger Realitätsverlust“ vor. Unterstreiche die richtige Bedeutung:**

<b>Aggression</b>	Druckluft	<u>Angriffslust</u>	Bequemlichkeit
<b>Amok</b>	Mordlust	Liebesbeweis	Sicherheitsweste
<b>analysieren</b>	verdünnen	überwachen	genau untersuchen
<b>apropos</b>	was wahr ist	was betrifft	was man vergisst
<b>Aspekt</b>	Betrachtungsweise	Rücksicht	Katalog
<b>boomen</b>	wachsend	zerfallend	verhöhnend
<b>Debatte</b>	Gartenbeet	Verteidigung	Diskussion
<b>destruktiv</b>	aufbauend	zerstörend	aner kennend
<b>Disposition</b>	Veranlagung	Farbton	Knall
<b>driften</b>	zielen	dahintreiben	verbessern
<b>Egoismus</b>	Feigheit	Uferlosigkeit	Selbstsucht
<b>Fokus</b>	Toilette	Blickpunkt	Zauber
<b>frustriert</b>	entmachtet	entwickelt	enttäuscht
<b>Glamour</b>	Öde	Liebe	Glanz
<b>Impuls</b>	Herzschlag	Antrieb	Vermehrung
<b>Indiz</b>	Warnung	Hinweis	Ablehnung
<b>Instanz</b>	zuständige Stelle	beständige Kontrolle	Revolution
<b>involvieren</b>	abrollen	einbeziehen	verbergen
<b>kognitiv</b>	erkenntnismäßig	ablehnend	vergessend
<b>komplex</b>	viel versprechend	vielschichtig	großartig
<b>kultivieren</b>	hegen und pflegen	nennen	verbringen
<b>liberal</b>	endlos	freiheitlich	begrenzt
<b>medial</b>	die Medien betreffend	die Medizin betreffend	die Welt betreffend
<b>pathologisch</b>	fantasievoll	angepasst	krankhaft
<b>Phänomen</b>	Erscheinung	Vergrößerung	Verwässerung
<b>Potenzial</b>	Brauchbarkeit	Möglichkeit	Beschränkung
<b>präventiv</b>	angriffig	verboten	vorbeugend
<b>Quantensprung</b>	schneller Systemwechsel	defektes Medium	Watschelgang
<b>resignieren</b>	unterschreiben	aufgeben	verdünnen
<b>Sensomotorik</b>	Kontrolle der Bewegungen	Ende des Wissens	Beginn der Technik
<b>subjektiv</b>	natürlich	persönlich	kindlich
<b>Substanz</b>	das Wesentliche	das Unwichtige	das Unsichtbare
<b>Tabu</b>	Vorbote	Gebot	Verbot
<b>Transfer</b>	Überführung	Einführung	Aufführung
<b>virtuell</b>	enttäuscht	vorgetäuscht	echt

**Die folgenden Fragen beziehen sich auf den Text „Schöner heftiger Realitätsverlust“.**  
**Beantworte die Fragen mit JA (so steht es im Text, so ist es wahrscheinlich, das behauptet der Psychologe) oder NEIN (das ist sicher nicht so, so was steht nicht hier, das kann nicht die Meinung des Psychologen sein).**

Bevor man einen Film anschaut, fühlt man sich meist belämmert.	<b>NEIN</b>
Wer bei einem Film mitlebt, taucht in die primäre reale Welt ab.	
„Wirklichkeitstransfer“ heißt zum Beispiel, von der primären realen Welt in eine virtuelle sekundäre Welt zu steigen.	
Kinder habe es gern, wenn die Eltern sie in die aus der medialen Kunstwelt zurückrufen, z.B. mit „Kinder, es sechs Uhr, es gibt was Leckeres zu essen!“	
Erwachsene können klarer zwischen medialer Welt und der Wirklichkeit unterscheiden als Kinder.	
Erwachsene sind für die Werber ein ergiebiges Publikum, weil sie in der realen Welt leben.	
Kinder sind kritische Konsumenten.	
Kinder empfinden Werbespots meist als reale Welt.	
Man kann sagen, die reale Welt ist die aktive Welt und die Scheinwelt ist die passive Welt.	
In der Scheinwelt verhält sich unser Gehirn passiv.	
Wer sich einen spannenden Film anschaut, befindet sich in einem „Flow“.	
Unser Gehirn kann höchstens im Tiefschlaf inaktiv sein.	
Was für uns die Computergames sind, war für unsere Urgroßeltern spannendes Erzählen.	
Je besser die Computerspiele werden, desto mehr schränken sie unsere Fantasie und damit unsere Freiheit ein.	
Wer in der realen Welt oft frustriert wird, zieht sich eher in eine virtuelle Welt zurück.	
Ist die immer perfektere mediale Kunstwelt eine bedrohliche Konkurrenz zu unserer Fantasie?	
Können wir von Kunstwelten gegen unseren Willen gesteuert werden?	
Kunstwelten wird es nie gelingen, unsere Wünsche zu erfüllen.	
Aggressionen aus der Fantasiewelt können in die reale Welt eindringen.	
Je echter die Kunstwelten wirken, desto häufiger werden Dinge daraus in die reale Welt importiert.	
Wer die Grenze zwischen primärer und sekundärer Welt genau ziehen kann, wird nicht zum Amokläufer.	
Es ist klar, dass es in Zukunft immer mehr Amokläufe geben wird.	
Wenn man junge Leute am Computer gezielt zum Töten trainiert, dann werden sie virtuell abgehärtet und mit Bestimmtheit auch töten.	
Die vielen Morde, die wir am Fernsehen miterleben, haben auf jeden Fall einen gewissen Einfluss auf den Menschen.	
In den meisten Menschen sind Anlagen zur Gewaltausübung vorhanden.	
In Kriegszeiten sind viele zivilisierte Menschen zu Brutalitäten fähig,	
Dass die Verbrechen zunehmen zeigt, dass uns heute die Kontrollinstanzen fehlen, die das Gewaltpotenzial eindämmen könnten.	
Der Mix von Sexualität und Gewalt wirkt regulierend.	
Gewaltdarstellungen sollten nicht verboten, aber es sollten klare Grenzen gesetzt werden.	
Die Games sollten eine Moral ähnlich der Märchen haben. Die Guten sollen belohnt, die Bösen bestraft oder belehrt werden, man soll Mitgefühl einbringen können.	
Man sollte Killerspiele grundsätzlich verbieten.	
Man sollte Killerspiele verbieten können.	
Kindern kann und sollte man den Fernseher und den Computer einfach wegsperren.	
Eltern sollten ihre Kinder in ihrer Fantasiewelt in Ruhe lassen und sich nur um die reale Welt kümmern.	
Mädchen sind durch Gewaltdarstellungen viel mehr beeinflussbar als Jungen.	
Mädchen neigen dazu, den in der sekundären Welt empfundenen Glamour in die Realität der primären Welt übernehmen zu wollen.	
Dass immer mehr ihren Partner via Internet finden, hat vielleicht einen ganz einfachen Grund. Frauen und Männer, die einen Großteil ihrer Freizeit am Computer verbringen, haben halt weniger Gelegenheit, jemanden im Verein, auf der Straße oder im Café kennen zu lernen.	
Im Internet lernt man die interessanteren Leute kennen als im Job und in der Freizeit.	
Durch Rollenspiele wird das Leben spannender.	
Erlebnisse in der primären Welt sind nebensächlich, wichtig ist, wie und was wir subjektiv in der Traumwelt erfahren können.	