

**Olaf Jantz:**

## **Endlich wirklich wirksam!**

### **Jungen und die Welt der Computerspiele – (k)eine Gewaltfalle?**

Begleitartikel zum Vortrag *Faszination Kontrolle: Jungen zwischen Macht und Ohnmacht* auf der Tagung *Alles nur Spiel? Computer, Jungen, Gewalt* am 6. Juli 2004 in Stuttgart Vaihingen.

**Quellenangabe** des leicht veränderten Abdrucks: **Olaf Jantz:** *Faszination Kontrolle: Jungen zwischen Macht und Ohnmacht im Computerspiel*. In: **Aktion Jugendschutz Baden Württemberg (Hrsg.):** *AJS – Informationen: Alles nur Spiel? Analysen, Materialien, Arbeitshilfen zum Jugendschutz*. Stuttgart September 2004.

### **Problemaufriss**

Im April 2004 ließ Bundeskanzler Schröder ein Buch, das in einem Nienburger Verlag veröffentlicht wurde, gerichtlich verbieten<sup>1</sup>. Der Titel „Das Ende des Kanzlers – Der finale Rettungsschuss“, in dem es um einen reformfreudigen Kanzler geht, der schließlich in „einer niedersächsischen Landeshauptstadt“ per Attentat ums Leben kommt, bietet Anlass zur realistischen Sorge. Dieses Buch, so auch die Gerichte, könnte Menschen animieren, ihrem Unmut auch gewalttätig freien Lauf zu lassen, gar Nachahmer für Mordtaten finden. Neben der Tatsache, dass es sich hierbei um eine ebensolche Geschmacklosigkeit wie bei Walsers Buch „Tod eines Kritikers“ handelt, bereitet PolitikerInnen wie WissenschaftlerInnen bei solchen fiktiven Vorlagen stets Kopfzerbrechen, ob und wie sozialer Unmut und/oder psychische Labilität durch (ungesunden) Medienkonsum in Gewalthandeln münden könnte. Dabei ist die Sorge, dass sich gewaltbereite Jugendliche, also in der Regel diejenigen männlichen Geschlechts, in den jeweils aktuellen Medien Vorbilder / Anregungen für deviantes Handeln suchen und finden könnten, so alt wie die Medien selbst. So wurde beispielsweise im deutschen Reichstag bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Gefahr der sog. Groschenromane diskutiert. Da es aufgrund von Preis und Schreibstil hiermit allen Klassen möglich wurde, diese leicht zugänglichen Lesewerke zu rezipieren, entstand die Sorge, dass Lesen „dumm und gewalttätig“ machen könne. Mit dem technischen Niveau wuchsen auch die Sorgen. War es dann das (ausländische) Radio, wurde dies sehr schnell vom „teuflischen Medium Fernsehen“ (Adorno) abgelöst; seit den 80er Jahren tauchte immer wieder das Feld von Telespielen und insbesondere der Besuch von „Flippotheken“ als problematisch auf. Spätestens seit den „Amogläufen durchgeknallter Jugendlicher“ in unterschiedlichen Ländern rücken die „gewalterfreuten“ Computerspiele in den Fokus der Beschäftigung. Besonders bei den sog. „Ego Shootern“ scheinen auch Kinder gefährdet zu sein. Dabei hat der typische User ein Geschlecht<sup>2</sup>: Er

---

<sup>1</sup> Siehe Neue Presse Hannover vom 15.4. 2004

<sup>2</sup> Das fand sogar das statistische Bundesamt heraus; ausführlich siehe: PC Magazin vom 9.6. 2004

ist männlich und zumeist zwischen 15 und 17 Jahren alt; doch auch in der Gruppe der 10-14 – Jährigen verbringen Jungen bereits täglich ca. 1 Stunde mit Computerspielen. (Gameboy und andere portable Lösungen sind nicht eingerechnet! Zum Vergleich: bei Mädchen sind es in der selben Altersgruppe „nur“ 14 min.)

Gleichzeitig können wir festhalten, dass Gewalthandeln ein männliches Thema ist: Bei der körperlichen Gewalt können wir davon ausgehen, dass die allermeisten jugendlichen Täter Jungen sind (ca. 90 %), aber auch auf der Opferseite befinden sich zum allergrößten Teil Jungen und männliche Jugendliche (mehr als 85%)<sup>3</sup> – und dies gilt seit Jahrzehnten! Für Gewalthandeln, so halten wir fest, benötigen männliche Jugendliche keine Computerspiele. Doch es stellt sich die Frage, wie gewaltbereite bzw. -gefährdete Jungen die computergenerierten Szenarien nutzen.

***Inwiefern unterstützen Videospiele aggressive Impulse und inwiefern können sie auf der anderen Seite Lernhilfen auch für den sozialen Alltag darstellen?***<sup>4</sup>

### **Jungenhafte Bestandsaufnahme**

Jungen könnten Video- und Computerspiele sinnvoll für ihre Entwicklung einsetzen. Doch selten, so scheint es, tun sie dies. Dass Jungen die Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten so oft nicht produktiv verarbeiten, liegt weniger an ihrer Lernunlust als vielmehr an der Vernachlässigung durch ihre erwachsenen Begleiter/innen: Eltern sind oft zu beschäftigt, um die Nöte und Wünsche ihrer Söhne wahrzunehmen. Väter sind kaum vorhanden, Mütter fühlen sich mit pubertierenden Jungen oftmals nicht nur in Hinsicht auf deren Umgang mit neuen Medien überfordert. Viele Pädagog(inn)en zeigen sich technikfeindlich oder überarbeitet. Das bietet ein gutes Terrain für alte neue Heldengeschichten der Jungen.<sup>5</sup> Die Analyse jungenhafter Spielbegeisterung scheint dementsprechend eindeutig zu sein:

Videospiele per Computer und Konsole bieten Jungen eine Ausflucht aus realen Überforderungen. Konflikte werden umgangen, zwischenmenschlicher Kontakt wird auch in Netzwerken vermieden. Jungen überwinden im Computerspiel Langeweile und sie können hiermit völlig unbekümmert ihrer Bequemlichkeit nachgehen. „Wozu soll ich den Müll runterbringen, wenn ich doch gerade Wichtigeres tue?“ Darüber hinaus bieten die computeranimierten Szenarien einen Parcours zum

---

<sup>3</sup> Vgl. vertiefend Olaf Jantz: Opfer in der Familie – Täter in der Peer-Group? Impulse aus der Täterarbeit für die Jungenarbeit. In: Jantz/Grote 2003.

<sup>4</sup> Dabei könnte m.E. die technisch durch das Internet ermöglichte Präsentationslust gewalttätigen Handelns weitaus gefährlicher für den Anstieg von Unterwerfungsprozeduren durch männliche Jugendliche wirken als dies durch die Nutzung von Computerspielen möglich erscheint. Siehe z.B. den Hildesheimer Fall, in dem eine ganze Klasse an Folterungen in der Schule beteiligt war, was live ins Internet gestellt wurde!

<sup>5</sup> Vgl. ausführlich Olaf Jantz: Männliche Suchbewegungen - Antisexistisch und parteilich? Jungenarbeit zwischen Begegnung und Veränderung. In: Jantz/Grote 2003.

Einüben von männlichem Macht- und Gewalthandeln: Überlegenheit lässt Töten – Ängstlichkeit verlieren. Gerade dadurch gewinnen Jungen spielerisch an Männlichkeit.

Auf der anderen Seite werden im Spiel große Teile der Intelligenz trainiert und ausgebaut. Je mehr Junge kompetent spielt, desto mehr werden auch Frustrationstoleranz und Selbstbewusstsein erarbeitet und gefestigt. Mithilfe gezielter Lernspiele können Jungen sogar zur sozialen Verantwortung erzogen werden. Im Umfeld einer gezielten Jungenarbeit werden einengende Selbstbilder kreativ erweitert. Überaktive Aggressivität wandelt sich zu produktiver Anteilnahme. Aus pädagogischer Sicht stellt sich also die Frage, wie ungesunder Medienkonsum in produktive Verarbeitung gewandelt werden kann. Wie können wir „unsere“ Jungen angemessen begleiten?

***Doch allem Voran sollten wir im Alltag unsere Perspektive drehen und uns fragen: Wie können wir Jungen und ihre Welten besser verstehen lernen?*** Dazu ist es hilfreich, sich vor Augen zu führen, in welchem Spannungsfeld Jungen aufwachsen:

### **Das Dilemma heutiger Männlichkeitsbilder**

Vielen Jungen fehlt in der heutigen Zeit von Zukunftsangst und Sozialabbau eine glaubhafte Perspektive. Das, was ihnen vorgelebt wird, offenbart sich als höchst widersprüchlich und für den Einzelnen als bedrohlich verwirrend. So werden in jüngerer Zeit Arbeitsmarkt bedingt von (werdenden) Männern einerseits weiche Eigenschaften wie Teamfähigkeit und Einfühlungsvermögen verlangt. Andererseits gelten gleichermaßen alte Männlichkeitsanforderungen nach Durchsetzungskraft und Dominanz. ***In dieser Doppelan- und -überforderung gedeihen neue alte Bilder von Männlichkeit, die ihre Überlegenheitsansprüche machtvoll durchzusetzen versuchen und dies notfalls auch mit gewalttätigen Mitteln.*** Dabei kommt für den Großteil der Jungen noch erschwerend hinzu, dass nach wie vor reale, lebbare und erfahrbare männliche Vorbilder in der frühen und späten Erziehung fehlen. Diese werden durch imaginierte Männerbilder auch im Spiel ersetzt und zum Teil glorifiziert.

### **Ideologie von Männlichkeit (en)**

Sämtliche Jungen sehen sich damit konfrontiert, Mann werden zu müssen. Zwar haben sich viele überenge Vorstellungen gewandelt, doch es bleiben Bilder, Erwartungen und Delegationen von und an Jungen, wie sie zu sein hätten. Ich behaupte, dass jeder Junge eine Position dazu finden muss. Jenseits individueller Vorlieben, Wünsche und Interessenlagen muss er sich auch zu Themen wie Gewalt, Täter-Opfer-Zuschreibung und Macht-Ohnmacht-Dualismus stellen. Er kann sich für sich anders entscheiden, als es ihm viele Jungen vorleben, aber dies bedeutet stets eine Entscheidung gegen die vorherrschende Darstellung, wie ein Junge oder Mann sein sollte. Ein Junge-Sein ohne

einengende, von Ideologiefragmenten durchsetzte Etikettierungen ist unserer Ansicht nach gut möglich, wenngleich auch schwierig<sup>6</sup>. Reinhard Winter fasste diese Ideologie bereits in früheren Jahren folgendermaßen zusammen:

„**Männlichkeit** meint die kulturell geronnenen und traditional überlieferten ideologischen Ausprägungen. Sie werden vermittelt in persönlichen Beziehungen, vor allem in den Primärbeziehungen; in kulturellen Produktionen (Märchen, Mythen, Sagen, Literatur, Musik); in verdichteten Figuren (kategoriale Rollenbilder, wie zum Beispiel „der König“, „der Magier“, „der Heiler“) oder in kommerziellen Medien (Filme, Werbung); sie sind besonders in der Kultur und in gesellschaftlichen („patriarchalen“) Strukturen nach wie vor verfestigt. Unter Männlichkeit verstehen wir Ideologie: herrschende Ideale, Normen, Bilder und Mythen über „die“ Männer.“<sup>7</sup>

Männlichkeit ist dementsprechend stets als ideologisches Konstrukt enttarnbar. Dieses enthält die Summe an Erwartungen, die auf Jungen und Männer einströmen. Und diese bilden sich auch in den computergenerierten Szenarien ab.

Neben der vorherrschenden Ideologie von Männlichkeit existieren weitere alternative Männlichkeiten, die jedoch in den allermeisten Fällen marginalisiert sind. Aus langjährigen Beobachtungen in der Praxis von Jungenarbeit halten wir folgende Motivlagen bei allen auftretenden Spielarten jugendhafter Präsentationen von Männlichkeit für den zentralen Kern:

- I. Bloß nicht herausfallen – „normal sein“**
- II. Anerkannt sein von Anderen – „Selbstpräsentation“**
- III. Mehr sein als Andere – „Mythos der Überlegenheit“**
- IV. Drang zur Grandiosität – „Imponieren“**

In einer Umfrage<sup>8</sup> bei Jungen in unterschiedlichen Zusammenhängen benennen Jungen folgende Definitionen dafür, was ein „richtiger Junge“ sei:

- 1. Nicht weiblich sein (kein Mädchen)**
- 2. Nicht schwul sein (kein Exot)**
- 3. Nicht behindert sein (kein Beschränkter)**
- 4. Nicht „anders sein“ (kein Ausgestoßener)**
- 5. Nicht zu weich sein (nicht angreifbar)**
- 6. Nicht hilflos wirken (nicht vernichtbar)**
- 7. Nicht Opfer sein (nicht handlungsunfähig)**
- 8. „Nicht wie Daniel Kübelböck sein“ (nicht all das obige in einer Person)**

<sup>6</sup> Vgl. vertiefend: Olaf Jantz & Christoph Grote: Mann-Sein ohne Männlichkeit. Die Vielfältigkeit von Lebensentwürfen befördern. In: Jantz/Grote 2003.

<sup>7</sup> Reinhard Winter: Fehlender männlicher Selbstbezug und die Angst vor Veränderungen. In: Lenz/Janssen: Widerstände gegen eine Veränderung des Männerbildes. Ergebnisse der Fachtagung der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung vom 6. bis 8. Dezember 1995 in Kirchheim/Hessen. Wiesbaden 1996, S.106.

<sup>8</sup> Eigene noch nicht veröffentlichte Umfrage in 22 Jungengruppen im Rahmen des Dissertationsvorhabens des Autors.

Männlichkeit, so halten wir fest, besitzt eher eine Negativ-Definition. Es geht vielmehr um die Vermeidung von unangenehmen Zuschreibungen, als um das Erreichen einer benennbaren Zielvorstellung oder gar eines lebberen Vorbildes! Wenn wir Jungen angemessen unterstützen wollen, dann müssen wir lernen, diese Präsentationsformen von vielen Jungen als Reflex auf die an sie gestellten, realen Anforderungen zu begreifen.

### **Realität des Junge-Seins**

Bereits ab dem Kindergartenalter suchen sich Jungen dementsprechend hervorgehoben Heldenrollen aus. Es sind Retterbilder oder Kämpfer, die sich der Faszination von Jungen erfreuen. Auf der anderen Seite fühlen sich sämtliche Jungen unsicher, ängstlich und zum Teil bedroht. Auch diese Spannung muss im Alltag von Jungen bewältigt werden, indem Jungen die Widersprüche auflösen oder zumindest aushalten. Denn mag die jeweilige Ideologie von Männlichkeit noch so gefestigt, mögen die Abwehrstrategien noch so ausgefeilt sein, schließlich wissen alle Jungen und Männer, dass es ganz andere Seiten gibt. Schließlich entdecken Jungen, dass ihr Jungesein weitaus mehr durch zuweilen quälende Gefühle von „sich klein fühlen“ begleitet wird, als dass es „Größe“ und „Bewunderung“ erbringt. Wenn es uns in Jungenseminaren gelingt, einen guten Kontakt herzustellen, dann sind Methoden möglich, in denen Jungen das benennen können, worunter sie leiden. Diese Realitätsseite des Jungeseins lässt sich dann folgendermaßen bündeln:

- **Sich klein fühlen**
- **Sich überfordert und z.T. ohnmächtig fühlen**
- **Fehlendes Selbstwertgefühl**
- **Sich allein fühlen**
- **Sich mit diesen „kleinen Gefühlen“ nicht entlarven lassen**
- **Viele Fragen haben und**
- **sie nicht und niemandem stellen können**
- **Orientierungssuche**
- **Fehlende lebber Modelle**

Die alltägliche Realität des Jungeseins bewirkt stetige Demütigungen und Verletzungen, da sie doch offenbart, wie wenig der Einzelne der jeweiligen Ideologie von Männlichkeit entspricht. Sämtliche Autonomiebeweise in der Männerwelt sind genau in dieser Spannung zwischen der gesetzten Ideologie von Männlichkeit(en) und der erlebten Realität des Jungeseins zu verstehen. Die Balance fällt um so schwerer, je weniger sich der einzelne Junge von der angestrebten Männerwelt akzeptiert fühlt. ***Dysfunktionales Handeln entsteht zumeist, wenn Jungen überhaupt keine Chance mehr sehen, irgendwann in die Jungen- und/oder Männerwelt aufgenommen zu werden.***

Gewalthandeln ist dabei nicht als Abweichung, sondern als Verlängerung der männlichen Norm zu begreifen!

### **Die Ohnmacht-Macht-Umkehr**

Diese Spannungen können von vielen Jungen kompensiert werden. Dennoch berichten sämtliche Jungen in der einen oder der anderen Art von „der Schmach“ in unterschiedlichen Alltagssituationen. Sie fühlen sich hilflos oder gar ohnmächtig: anderen Jungen gegenüber, auch manchmal „den“ Mädchen gegenüber und sehr oft gegenüber erwachsenen männlichen Bezugspersonen (Vater, Lehrer, Erzieher, ...). Es ist ein wesentliches Segment der allermeisten Männlichkeiten, dass eine Opferseite nicht zum Jungesein dazu gehört bzw. dazu gehören darf. Deshalb pendeln viele „Opferjungen“ genau dann, wenn sie die Chance dazu haben, auf eine Täterseite. Ohnmachtsgefühle werden abgewehrt, umgelenkt und wenn möglich in Machterfahrungen überführt.<sup>9</sup>

### **Typisch - untypisch**

Von Jungen zu sprechen heißt, die Komplexität menschlicher Bezüge auf handhabbare Modelle zu reduzieren. Jungen präsentieren sich vielfältiger denn je, so dass wir Unmengen an Äußerungsformen jugendhafter Selbstdarstellung ausmachen können. Doch der obige Kern als Orientierungsboje männlicher Sozialisation ist m.E. für sämtliche Jungen gültig. Sicherlich gibt es immer Gegenbeispiele für jede zu treffende Aussage! Aber so differenziert wir auch betrachten mögen und so viel wir auch Klischees und zwanghafte Identitätskonstruktionen abbauen möchten, so sehr lässt sich nicht leugnen, dass es typisch männliche Verarbeitungsmechanismen gibt.<sup>10</sup> Neben den oben entfalteten negativen Folgen, existieren jedoch auch positive – sowohl für „typische Jungen“ als auch für „untypische Jungen“. Die Folgen sollten wir ressourcenorientiert betrachten, unsere Wertschätzung dafür entfalten und diese schließlich auch „unseren“ Jungen zukommen lassen. Im Wesentlichen lassen sich folgende Stärken (auch zur Verarbeitung imaginierten Medienwelten) zusammenfassen:

- „Typische Jungen“ zeigen ihre Fähigkeiten
- „Typische Jungen“ können schaffen
- „Typische Jungen“ sind begeisterungsfähig
- „Typische Jungen“ treten offen in Konflikte

<sup>9</sup> Vgl. vertiefend Olaf Jantz: Opfer in der Familie – Täter in der Peer-Group? Impulse aus der Täterarbeit für die Jungenarbeit. In: Jantz/Grote 2003.

<sup>10</sup> Vgl. vertiefend: Olaf Jantz: Gleich und fremd zugleich. Die produktive Herausforderung dekonstruktivistischer Gedanken für die Geschlechtsbezogene Pädagogik. In: Rauw, Jantz u.a.: Perspektiven Geschlechtsbezogener Pädagogik. Impulse und Reflexionen zwischen Gender, Politik und Bildungsarbeit. Opladen 2001.

- „Untypische Jungen“ entwickeln andere, oft sehr kreative Fähigkeiten alternativer Männlichkeiten
- Alle Jungen finden eine mehr oder weniger angemessene Position zur hegemonialen Ideologie von Männlichkeit

### **Computer und Machtangebote**

In all diese Entwicklungsspannungen des heutigen Jungeseins drängen nun Videospiele per Computer und Konsole. Auf technisch neuem Niveau werden neue alte Lösungen angeboten und perfektioniert:

Videospiele, insbesondere die sog. Ego-Shooter, lassen den Spielenden mit der Zentralperspektive des Spiels verschwimmen. Der Handelnde wird zum Maß der Dinge: „Endlich bin ich als Junge gefragt, endlich kann ich mich beweisen“ - vor anderen und vor mir selbst. Der Zwang zur Darstellung eigener Überlegenheit und das Erlebnis von Kompetenz und Kontrolle können hier ausgelebt, vertieft, ja sogar ausgebaut werden. Im Sinne eines Local Heroes erfahre ich mich als Spieler überschaubar und groß. Reale Anforderungen verschwimmen in der Ferne der elterlichen Maßregelungen. Für die Zeit des Spiels bin ich Handelnder und ich bin wichtig. Ich bin dabei! Und *ich fühle mich endlich wirklich wirksam!*

Jungen und noch mehr männliche Jugendliche lernen ganz besonders mit dem Computerspiel, eigene Ohnmachtserfahrungen in das Erlebnis von Macht und Größe zu wandeln. Wie im Märchen können sie symbolisch Dinge erfahren, die ihnen im „echten Leben“ verwehrt werden. Soziale Ängste werden spielend bewältigt. Viele Videospiele legen jedoch eine Weltsicht nahe, die eindeutig zwischen gut und böse, zwischen Gewinner und Verlierer zu unterscheiden vermag.

*Damit üben viele Jungen anhand enger Männlichkeitsbilder eine Weltsicht ein, die die eigenen männlichen Ideale nach Kontrolle und Überlegenheit wachsen lassen.*

### **Was gewinnen Jungen im Computerspiel?**

Wenn wir in der Jungenarbeit von mannigfaltig e.V. Jungen genauer zum Spiel befragen oder noch besser im Spiel, dann nennen sie folgende Punkte (Reihenfolge nach Häufigkeit der Nennung):

- 1) „Spass“
- 2) „Überwindung von Langeweile“
- 3) „Mitreden können“
- 4) „Schulung der Konzentration“
- 5) „Etwas richtig können“
- 6) „Ästhetik des Spiels“
- 7) „Was machen, was Mama so richtig blöd findet“
- 8) „Das ist unsere Welt“

Übergeordnet beobachten wir darüber hinaus, dass Jungen von der Kontrollerfahrung im Spiel fasziniert sind. Diese äußert sich zum einen in der Kontrolle der Spielsituationen, so wie es ihnen in der Realität selten bis niemals gelingt. Andererseits geht es ganz besonders um die Erlebnisse von Fertigkeit, Geschick und eben Selbstkontrolle. Hervorgehoben sind folgende Punkte bei Jungen im Spiel zu beobachten:

- **Jungen begeistert das Machbare**
- **Jungen begeistert die Zielerreichung**
- **Jungen begeistert das (An-)Fassbare**
- **Jungen begeistert die Beherrschung**
- **Jungen begeistert das Technische**

Computeranimierte Videospiele bieten dementsprechend ein hervorgehobenes Medium, um den Modus des Kontrollierens zu erleben. Jungen kontrollieren das Machbare, sich selbst und ihr Geschick, die (Spiel-)Situation und den Gegner. Wir können festhalten, dass Jungen einen zentralen Punkt gewinnen: *die Faszination der Kontrolle*. Und vor dem Hintergrund obiger Ausführungen zu den Eckpfeilern männlicher Sozialisation verstehen wir dementsprechend, dass die Kontrolle zu behalten, bedeutet, nicht „draußen zu sein“!

### **Problematische Nutzung**

Eindeutige Zusammenhänge zwischen „unerwünschtem Handeln“ und Computernutzung sind nach dem aktuellen Kenntnisstand der Medienforschung nicht erkennbar.<sup>11</sup> Vielmehr können *Risikofaktoren für jugendliche Devianz* benannt werden. Entgrenzendes Handeln von Jungen (mit der Spitze des gewalttätigen Agierens) ist umso wahrscheinlicher,

- **je mehr sich Jungen anderen Jungen unterlegen fühlen**
- **und je mehr sie sich auch sonst überfordert fühlen**
- **je weniger Rückhalt sie zu Hause erfahren (fehlende Bindungssicherheit)**
- **je weniger sie gemeinsam mit anderen spielen**
- **je weniger Bildungschancen sie besitzen (Abschlüsse)**
- **je mehr wirtschaftlichen Druck die Familie erlebt**
- **je weniger Alternativen das soziale Umfeld anbietet**

Die sozialen, wirtschaftlichen und dann psychischen Ressourcen entscheiden also zentral darüber, ob und inwiefern Jungen kompetent spielen lernen können. Oder umgekehrt pointiert: *Je*

---

<sup>11</sup> Vgl. sehr gut zusammenführend: Hans-Dieter Kübler: Vom Gewaltvoyeur zum virtuellen Täter? In: Medien praktisch 1 / 03. Vgl. übersichtlich zum medienpraktischen Stand: [www.gmk-net.de/](http://www.gmk-net.de/) und [www.fsf.de/](http://www.fsf.de/)



***verunsicherter ein Junge ist, z.B. durch fehlende Bildungschancen und durch fehlende Begleitung im sozialen Nahraum, desto höher ist auch die Wahrscheinlichkeit, dass Computerspiele potentielles Gewalthandeln individuell fördern.***

### **Chancen und Risiken des Computerspiels für Jungen**

Es lassen sich aus der ausgeführten Basis vielfältige Facetten der Computerspielnutzung durch Jungen herauschälen. Diese sollten in einer geschlechtsbezogenen und medienorientierten Grundlagenforschung überprüft und weiterentwickelt werden. Aus den vorliegenden empirischen Beobachtungen möchte ich nachfolgend 14 zentrale Thesen und ihre Antithesen zur Diskussion stellen. Den aus der empirischen Beobachtung resultierenden Chancen einer Computernutzung durch Jugendliche sollen die Risiken der Realnutzung durch Jungen, männliche Jugendliche und junge Männer entgegeng gehalten werden. Dabei möchte ich es als wechselseitig zutreffend polares Kontinuum verstehen, in dem sich unsere pädagogischen Bemühungen bewegen. Deshalb ist jedem Thesenpaar eine pädagogische Dimension übergeordnet bzw. vorangestellt:

### **Computernutzung und Videospiele als guter Trainingseffekt**

- a) Bereits ab der frühen Kindheit können Lernprogramme genutzt werden, um Intelligenz zu trainieren.
- b) Prinzipiell Neues wird durch den Computer jedoch nicht gelernt, da die unmittelbare, haptische Erfahrung fehlt. Darüber hinaus gilt i.d.R. nach wie vor: **Jungen wollen nicht lernen, sondern Jungen wollen können!**

### **Lernen mithilfe des Computers**

- a) Kognitive Fähigkeiten (räumliches Wahrnehmen, Abstraktionsfähigkeit, logisch-systematisches Denken, ...) können besonders auch mit Computerspielen trainiert und weiterentwickelt werden.
- b) Viele Jungen umgehen jedoch den Lerneffekt, indem die mühsamen Schritte von Lernprogrammen übersprungen werden. (Bei Spielen z.B. durch Lösungsbücher!)

### **Psychologisches Lernen**

- a) Mithilfe von Computerspielen können Jungen hervorgehoben den Umgang mit der eigenen Frustrationstoleranz üben.
- b) Je nach „Jungentyp“ gelingt dies aber nicht, da verlagerte Verarbeitungsmechanismen greifen, wie etwa: Flucht durch Wechsel des Spiels, Frustabfuhr an Erziehungspersonen oder anderen Personen im Nahraum, innere Migration, ...

### **Projektive Verarbeitung**

- a) Ähnlich wie in Märchen können Computerspiele symbolische Auseinandersetzungen mit Grundgefühlen bzw. –Konstellationen wie Bedrohung, Ängste, Annäherung, Konflikte usw. ermöglichen.

- b) Bei vielen Jungen werden die Symbolisierungen durch die schwarz-weißen Welten der Computerszenarien polarisiert: drinnen - draußen, gut - böse, leben lassen – töten dürfen, Kontrolle=Gewinner – Angst=Verlierer, ...

### **Lernen von (Selbst-)Kontrolle**

- a) Zentrales Motiv für Jungen in Bezug auf computergenerierte Welten ist die identitätsstiftende Erfahrung von Kontrolle über das Geschehen.
- b) In der Realität beim Spielen erfahren die meisten Jungen einen Kontrollverlust wie wir ihn beim Alkoholkonsum oder bei anderen Drogenmissbräuchen kennen. „Auf einmal sind wieder 3 Stunden vergangen und ich habe vergessen zu essen, zu trinken und mögliche Aufgaben zu erledigen.“

### **Lernen von Eigenständigkeit**

- a) Durch die Wahl der Spielekonsole, des jeweiligen Spiels und im individuellen Umgang damit können Jungen Selbständigkeit und Eigenständigkeit ausdrücken.
- b) Dies gelingt genau denjenigen Jungen, die im realen Vergleich mit anderen Jungen ihrer Peer-Group „oben schwimmen“, die anderen laufen hinterher (genau so wie beim physischen Fußballspielen!).

### **Soziales Lernen I – Gemeinsamkeiten erfahren**

- a) Jungen können über die Spielepraxis Gemeinsamkeiten mit anderen Jungen erkennen und ausbauen.
- b) Das Konkurrenzhandeln und der Drang zur Abgrenzung aus der männlichen Identitätsdynamik verbauen jedoch umfassende „Solidarisierungen“ zugunsten der Behauptungskämpfe gegen „Gleichgesinnte“.

### **Soziales Lernen II – den sozialen Nahraum erfahren**

- a) „Je stärker die Computernutzung in ein kommunikatives Umfeld (Familien, Geschwister oder Gleichaltrige) eingebunden ist, umso anspruchsvoller und ergänzender stellt sich die Nutzung des Computers dar.“(Jan-Uwe Rogge)
- b) Viele problematische Jungen nutzen ihr Computerspielen, um sich genau von diesen familialen Bezugspersonen (hervorgehoben von der Mutter) abzugrenzen. Gerade bei gewaltbereiten Jungen zeigen sämtliche Personen der Familie wenig bis kein Interesse an dem Tun der Jungen. Die Peer-Group spielt zwar möglicherweise auch, vielleicht sogar dieselben Spiele, aber das Konkurrenzhandeln überdeckt oftmals das Gefühl eines Miteinanders.

### **Soziales Lernen III – mitmännliche Kommunikation**

- a) Computerspiele bedeuten eine individuelle Chance für Jungen „dabei zu sein“ in der mitmännlichen Peer-Group, mitreden zu können, Kontakt zu leben usw.
- b) Im Alltag nutzen viele Jungen das Spielen zur Flucht aus den als überfordernd erlebten Realitäten (Eskapismusfunktion). Wobei betont werden muss, dass die meisten Jungen über genügend sog. Rahmungskompetenz verfügen, um zwischen spielerischer Fiktion und Realität zu unterscheiden. Es ist vielmehr so, dass die Spielsituation als solche ja bereits eine Realität für die Spielenden bedeutet: „Ich bin Spieler.“ Das Problematische folgt also eher aus der Rezeptionsgewohnheit und der Übung darin.

## Soziales Lernen IV – eigene Fähigkeiten erproben

- a) Die eigene Leistung und Geschicklichkeit kann Erfolgserlebnisse induzieren und somit einer Selbstbehauptung dienen (Kontrollerfahrung).
- b) Es gibt immer einen, der besser ist, z.B. auch der Vater oder der große Bruder, dem junge dann lieber zusieht, als selbst zu spielen. Nur die „Spielefreaks“ erlangen die Stufe der Selbstsicherheit im Spielen.

## Erfahrung statt Erlebnis

- a) Gerade für Jungen bedeutet das Spielen eine Möglichkeit, eigene Körperlichkeit und Gefühle zu erleben.
- b) Durch das Versinken in die virtuellen Welten werden die Gefühle und auch die eigene Körperlichkeit zwar (sensitiv) erlebt, aber nicht (sinnlich-reflektierend) erfahren. Das wird v.a. dadurch begünstigt, dass der Computer die Zeit derart „zu fressen“ scheint, dass das Zeitempfinden verloren geht.

## Katharsiseffekt

- a) Besonders bei den Ego-Shootern können Aggressionen abgebaut werden. Insbesondere auch verbotene Gefühle wie zerstörerische Wut oder gar Hass können sozial unschädlich ausgelebt werden.
- b) Durch die „unkörperliche“ Auseinandersetzung mit virtuellen Aggressoren werden Aggressionen eher aufgestaut, bestenfalls kanalisiert. Es braucht in jedem Falle einen verarbeitenden Raum, in dem die „inneren Regungen“ nach außen kommen können. Es bieten sich Möglichkeiten zum Austoben nach dem Spielen an. Das wird besonders deutlich, wenn wir intensive Spieler bemessen und beobachten: Innerlich steigen Puls, Blutdruck und Adrenalinspiegel – äußerlich gerinnt die Mimik zur konzentrierten Starre.

## Substitutionslernen

- a) Wenn Jungen im Spiel einen Umgang mit Gewalt finden, benötigen sie kein Gewalthandeln im zwischenmenschlichen Gegeneinander, da Überlegenheit und Kontrolle spielerisch ausgelebt werden.
- b) Viele Computerspiele, gerade auch die „Ballerspiele“, stellen einen Raum zum Rollenspiel und zur Rollenidentifikation dar. Rigide Bilder von Männlichkeit mit den bekannten Dimensionen der Hegemonialen Männlichkeit<sup>12</sup> (Dominanz, Überlegenheit, Marginalisierung und Gewalt) werden so systematisch eingeübt. Die möglichen freien Phantasien können in dieser Weise polar trainiert werden. Der Gewaltkreislauf findet in diesem Training ein mentales Übungsfeld, das das reale Handeln verstärken kann.

## Der Spaßfaktor

- a) Computerspielen macht Jungen einfach Spaß.
- b) Jedes pädagogische Angebot, das eine mitmännliche, körperbezogene, aber nicht überfordernde Dimension besitzt, macht den allermeisten Jungen weitaus mehr Spaß. Jungen wollen Kontakt, Orientierung und erfahrbare Modelle, die sie nur ergänzend in virtuellen Welten finden.

## Pädagogische Folgerungen

---

<sup>12</sup> Vgl. äußerst erhellend: Robert W. Connell: Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten. Opladen 2000.

Der Computer und das Spiel können einerseits als Chance und andererseits als Risiko begriffen werden. In der pädagogischen Begleitung durch Bezugspersonen von Jungen geht es weder um das Pro noch um das Kontra. Vielmehr braucht es das sowohl-als-auch! Erst wenn wir uns trauen, Jungen sowohl mit den Problemfeldern (der obigen b)-Aussagen) zu konfrontieren als auch ihre Faszination als etwas Produktives zu begreifen (gemäß der obigen a)-Aussagen), können wir Jungen eine solide Basis liefern.

Neben den Risiken einer Realitätsflucht in virtuelle Welten können Jungen mithilfe des digitalen Mediums und besonders im Spiel auch Kompetenzen erwerben. Es leuchtet schnell ein, dass kognitive Fähigkeiten, wie etwa das räumliche Vorstellungsvermögen, geübt werden. ***Darüber hinaus können im Computerspiel auch soziale und psychische Kompetenzen geschult und ausgebaut werden.*** Gegen die ungesunde Entwicklung von Männlichkeit können Jungen lernen, ihre eigenen Grenzen zu erfahren und zu achten. Sie lernen mit Frustrationen angemessen umzugehen. Gegen den für die Jugendphase typischen, narzisstischen Kontrollverlust üben sie das „virtuelle Satt-werden“ und lernen sich damit quasi natürlich zu begrenzen. Dies bedeutet die umfassende Verhinderung von Drogenmissbrauch und fehlender Impulskontrolle.

In der Realität werden diese Chancen im Spiel jedoch allzu oft und all zu leichtfertig vergeben, zum Teil durch die Jungen selbst, doch vermehrt durch (technikfeindliche) Pädagog(inn)en und hervorgehoben durch extrem beschäftigte und verunsicherte Eltern. ***Werden Jungen jedoch angemessen auf ihrem Wege zum Erwachsensein begleitet, dann schwindet der quantitative Medienkonsum auf ein gesundes Maß. Werden sie pädagogisch unterstützt, dann wächst das Videospiel zur sinnvollen Lerner Ergänzung im jugendhaften Alltag.***<sup>13</sup> Einengende und möglicherweise gewaltbereite Einstellungen können vermindert bis beseitigt werden, wenn es uns gelingt, die jeweilig angebotene Ideologie von Männlichkeit gemeinsam mit den Jungen als zerstörerisch zu entlarven. Jungen können auch jenseits des Kampfes Spaß erleben!

Eine angemessene Unterstützung von Jungen kann m.E. gelingen, wenn wir folgende Leitlinien beachten:

- **Interessieren wir uns für die Welten von Jungen**
- **Lernen wir von Jungen, auch wenn wir damit die Position des Mächtigeren verlassen**
- **Seien wir im sozialen Nahraum vorhanden, aber nicht eindringend**
- **Fragen wir und lassen wir uns dabei irritieren, ohne selbst dabei „zu verschwimmen“**

---

<sup>13</sup> Zur Umsetzung und Konzeption vgl.: Olaf Jantz: Die Kritische Theorie der Gesellschaft als Begründungsrahmen einer medienpädagogischen Bildungsarbeit am Beispiel der aktiven Medienarbeit. Göttingen 1997. Und besonders: Fred Schell 2003.

- **Thematisieren wir die Gewaltspirale**
- **Bieten wir alternative, nichtpolare „Märchenwelten“ an**
- **Erkunden wir gemeinsam die ideologischen Bedingungen ihres Jungeseins und Mann-werden-müssens**
- **Geben wir eine stete Rückmeldung, damit Jungen, die Konsequenzen ihres Denkens, Meinens, Handelns und eben „Einspielens“ erfahren können**
- **Versuchen wir gemeinsam mit den/dem Jungen die Faszination an der Kontrolle zwischen (zu vermeidender) Ohnmacht und (virtueller) Macht zu verstehen und aufzuheben, indem Junge lernt, sich in seiner sozialen Umgebung zu behaupten**
- **Unterstützen wir die erwachsenen Bezugsperson darin, für ihre Jungen greifbar zu sein**
- **Bieten wir möglichst viel reflektierte Mitmännlichkeit z.B. in Form von Jungenprojekten an**

Die absoluten Spitzen jungenhafter Gewalthandlungen (wie etwa an der massenmedial ausgeschlachteten Hildesheimer Schule oder der ebenso kritisierten Hannoveraner Schule in jüngerer Zeit oder damals in Erfurt) müssen individuell und strukturell verstanden werden. Über die obigen Bedingungen hinaus gab und gibt es jeweils Einflussfaktoren, die das Gewalthandeln erklären können (z.B. das Schulgesetz für Thüringer Gymnasien). Doch mit den Eckpfeilern der männlichen Sozialisation zwischen den Ideologien von Männlichkeit(en) und den jeweils eigenen Realitäten von Jungesein lässt sich die besondere Bedeutung von Machthandeln für einen Grossteil der Jungen gut verstehen. Begreifen wir die jungenverbreitete Nutzung von Computerspielen vor diesem Hintergrund, verlieren auch die gewaltverherrlichenden Spiele ihren Schrecken in unserer Sorge. Vielmehr gilt das, was für sämtliche Phänome jugendlicher Abweichung (Alkohol, Drogen, Gewalt, ...) gilt: **Prävention ist Persönlichkeitsstärkung.**

In diesem Sinne sollten wir Jungen in der Spannung zwischen berechtigter Sorge und wertschätzender Zuwendung für ihre Fähigkeiten begegnen. Insbesondere die Möglichkeiten einer aktiven Medienarbeit, so wie sie Fred Schell (2003) vorstellt, verbunden mit den Zugängen der Jungenarbeit<sup>14</sup> bieten ein hervorragendes pädagogisches Instrumentarium, um m.E. die allermeisten ungesunden Verarbeitungen zu verhindern oder zumindest auch die Risikofaktoren für Gewalthandeln zu minimieren.

#### **Nur 2 Literaturempfehlungen:**

Jantz, Olaf / Grote, Christoph: Perspektiven der Jungenarbeit. Konzepte und Impulse aus der Praxis. Reihe Quersichten Band 3. Opladen 2003.

Schell, Fred: Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. Neuauflage München 2003.

#### **Weitere Artikel in den AJS-Informationen:**

---

<sup>14</sup> Vgl. z.B. Jantz/Grote 2003.

**Jantz, Olaf / Mühlig-Versen, Sema:** Kulturelle und interkulturelle Kompetenz. Interkulturelles Lernen in der Mädchen- und Jungenarbeit als Unterstützung für Jugendarbeit und Schule. In: **Aktion Jugendschutz Baden Württemberg (Hrsg.):** AJS – Informationen: Analysen, Materialien, Arbeitshilfen zum Jugendschutz. Stuttgart 2 / 2003.

**Jantz, Olaf:** Gender Mainstreaming – Neue Chancen für die Jungenarbeit? In: **Aktion Jugendschutz Baden Württemberg (Hrsg.):** AJS – Informationen: Analysen, Materialien, Arbeitshilfen zum Jugendschutz. Stuttgart 2 / 2002.

Weitere Literatur und Angebote:

[www.mannigfaltig.de/mitarbeiter/OlafJantz.htm](http://www.mannigfaltig.de/mitarbeiter/OlafJantz.htm)

Kontakt:

[jantz@mannigfaltig.de](mailto:jantz@mannigfaltig.de)