

# **Spiel und Fantasie aus sozialpsychologischer Sicht**

*„Peng, Mama, du bist tot!“*

Thema 8 (4.12.2007)

Fabian Hessel  
(Matrikel 2005)

BTU Cottbus  
Lehrstuhl Graphische Systeme  
Prof. Dr. Winfried Kurth

<b>1. Das Verhältnis von Realität und Phantasie</b>	<b>3</b>
1.1. Die Schwierigkeit des Begriffs	3
1.2. Wunscherfüllung	4
1.3. Bewusstes Phantasieren	4
1.4. Gruppenphantasie	5
1.5. Wunsch und Wirklichkeit	5
<b>2. Die Gefährlichkeit gespielter Gewalt</b>	<b>7</b>
2.1. Spielen lernen	7
2.2. Inszenierungen der Lebenserfahrung	7
2.3. Menschheitsbilder / Archetyp	8
2.4. Gewalt – Angst und Lust zugleich	8
<b>3. Die Bedeutung des Konfliktes als Spielelement</b>	<b>10</b>
3.1. Videogewalt als pädagogisches Problem	10
3.2. Konfrontation mit dem „inneren Krieg“	10
3.3. „Unser System, das denkbar fortschrittlichste“	12
<b>4. SmackDown vs. Raw – Ein Beispiel</b>	<b>14</b>
<b>5. Quellen</b>	<b>15</b>

# 1. Das Verhältnis von Realität und Phantasie

## 1.1. Die Schwierigkeit des Begriffs

Phantasie:

Vorstellungskraft oder Vorstellungen, „... die als neu in unser Bewusstsein treten und sich mit den vorhandenen Bewusstseinsinhalten verbinden. Entscheidend ist das Neuartige, das Nicht-Erlebt-Haben der Phantasiekombination. Sie enthalten meist weder Erinnerung noch Wiedererkennen, wenn sie auch die Neuorganisation von Erfahrenem sein können.“<sup>1</sup>

- Abgrenzung von Traum, Halluzination, Intuition, Spekulation... ist schwer
- ABER: Phantasie ist keine Realität
  
- Realität ist schwer zu definieren (Wahrnehmung mit Sinnesorganen?)
- Bildschirm = Realität, Spiel = Phantasie
- Spielvorgang = real, Spielprozess = unreal

---

<sup>1</sup> Vgl. F. Dorsch, Psychologisches Wörterbuch, Stuttgart 1982, S. 485

## 1.2. Wunscherfüllung

- Sigmund Freud war einer der ersten, der sich mit Phantasien aus psychologischer Sicht beschäftigten
- Interpretation von Träumen und Phantasien als Wünsche
- Phantasie ist Ventil für gefährliche Wünsche und verschlüsselte Botschaft ausgeschlossener Erinnerungen
- Nebeneinander von Realität und Phantasie notwendig (Spannung lösen)
  
- wiedererkennen eigener verdrängter Wünsche in fremder Phantasie → kann gefährlich sein
- man kann immer stärker von Phantasie eingenommen werden (Spielsucht, Verwechslung)

## 1.3. Bewusstes Phantasieren

- Vorstellungskraft (Einfühlungsvermögen: „Kannst du dir nicht vorstellen?“)
- Bildhafte Erinnerung für Erstellung von Phantasie

## 1.4. Gruppenphantasie

- Feindbilder beinhalten viel Phantasie
  - Jemand, der dieses Feindbild hat, will dies nur selten einsehen
- Unbewusstes gemeinsames Abwehren einer Sache (z.B. schlechter Film)
- Feind ist außerhalb der Gruppe (innere Probleme verleugnet)
- Politisch nutzbar

## 1.5. Wunsch und Wirklichkeit

- Phantasie = unbewusste Wünsche
    - Impuls es Realität werden zu lassen
  - Beobachter doppelt betroffen
    - er ahnt das Verheerende
    - weil er die Botschaft erkennt wird der selbe Wunsch angesprochen
- ➔ Beobachter will Phantasie des Gegenüber eliminieren

- Angst und Aggression hat auch Platz in der Vorstellungskraft
  - Phantasie kann aus der Vergangenheit oder auf die Zukunft wirken
    - Rückerinnerung an noch nicht Verarbeitetes
    - Ausmalen von Ängsten
  - auslösen von Konflikten beim „Nehmen“ von Phantasie (Verbot zu Spielen)
    - Betrachter sieht unerfüllte Wünsche bei sich
    - Phantasierender fühlt sich bestraft, ihm wird sein Raum genommen
- ➔ Das führt zu echter Feindseligkeit!

## **2. Die Gefährlichkeit gespielter Gewalt**

### **2.1. Spielen lernen**

- Das Spielen muss sich entwickeln
  - Kann gehemmt & gefördert werden
  - Beispiel: Beim Regnen fällt es schwer in der Phantasie die Sonne zu genießen
- Viel Phantasie impliziert hochentwickelte Persönlichkeit
  - Misshandelte Kinder haben weniger Fantasie

### **2.2. Inszenierungen der Lebenserfahrung**

- Phantasie meistens Themen, mit denen man sich stark beschäftigt
- Phantasie zum befriedigen von Rache & Vergeltung
- Gewalt ist, was das Oper als Gewalt erlebt
  - Auch „normale“ Kinder beschäftigen sich mit Gewaltthemen im Spiel

### **2.3. Menschheitsbilder / Archetyp**

- Archetypen bezeichnen Urtypen (Mann als Krieger, Frau als fürsorglich (Mutter Natur,...))
- Historische und mythische Orten bzw. Personen als Vorbilder für Spiele
- Mythos Heldenreise (Quest) taucht immer wieder auf
- Je weniger entwickelt ein Mensch ist, desto archetypisch eindeutiger (Kleinkinder unterscheiden gut und böse)
- Spiele sind ein elementares Pendant zur Realität

### **2.4. Gewalt – Angst und Lust zugleich**

- Angst
  - gespielte Gewalt schlägt auf Realität um
  - bereitet auf Gewalthandlung in der Zukunft vor
- nicht die Industrie bestimmt die Gewalt, sondern die Käufer
  - Kinder zwingt man nicht zum spielen



- Wann kippt virtuelle Gewalt um?
  - Kein Raum für Wünsche und Bedürfnisse in der Realität oder Phantasie
    - Viele Einschränkungen und auch Möglichkeiten für diese Räume
      - Sehr vom Einzelfall abhängig
- Verschiedene Abstufungen
  - Brettspiel „Scotland Yard“ beinhaltet Verfolgung von Gewalthandlungen
  - Abbildung von Gewaltauseinandersetzungen: Schach
  - Sport hat auch viele Abstufungen
- Abhängig von eigener Persönlichkeitsschwelle
- Abhängig von sozialen Strukturen

### **3. Die Bedeutung des Konfliktes als Spielelement**

#### **3.1. Videogewalt als pädagogisches Problem**

- zuerst waren es Kriegsspielzeuge
- danach waren es die Spielhallen
- heute sind es die Homecomputer
  
- in den familiären Raum kann man nicht eingreifen
- Phantasie von Kindern nicht aufhaltbar

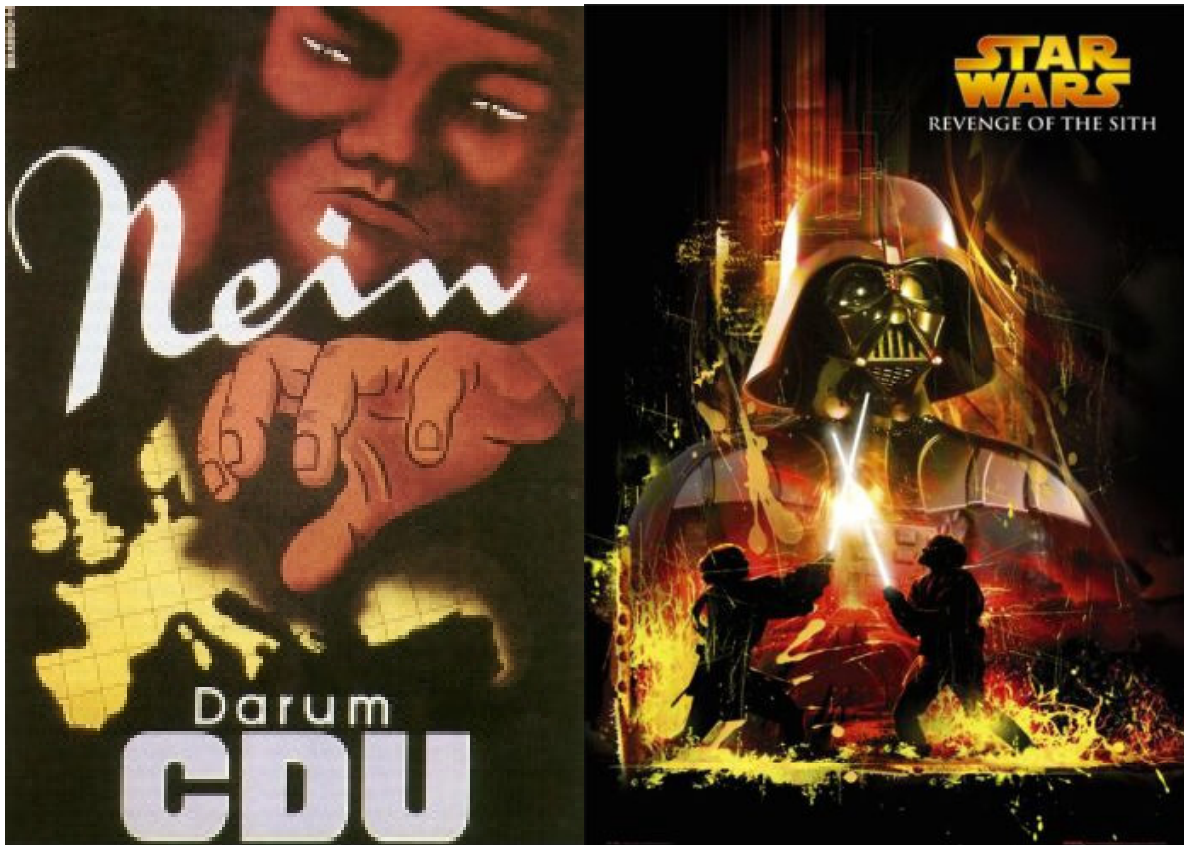
#### **3.2. Konfrontation mit dem „inneren Krieg“**

- Eltern und Erzieher wollen grundsätzlich das Beste
  - Schutz, Kontrolle, Förderung, auch Strafen
- Von den Kindern wird es anders wahrgenommen
  - Einschränkung, Gewalt, Demütigung, ...
- Reaktion der Kinder nicht wie gewünscht (keine Einsicht)

- Unklarheit: Eltern versichern Liebe und handeln, als wenn sie hassen würden
- Videospiele sind eindeutiger (Feind ist klar)
  - Hemmungsloser im Spiel
  - Eltern nicht angreifbar (Existenzangst)
- Der Erzieher sieht sich friedliebend
  - Kann Aggression nicht verstehen
  - Daher muss es von außen kommen
- Wenige sehen das „Böse“ auch in sich
  - Verlagerung auf Feindbild
- Ungeliebte Kinder provozieren Eltern
  - Gefühlsausbruch der Eltern eindeutig
  - Sieht Zerstörungsgefühl bei anderen
- Videokriegsspiele sind auch Provokation
  - Szenario der Grenzenlosigkeit
  - Am Bildschirm scheint alles machbar
  - Gefühl grenzenloser Macht
    - Entspricht Kontrollwunsch des Erziehers

### 3.3. „Unser System, das denkbar fortschrittlichste“

- Gesellschaft bestimmt Aggressionsformen
- Bilder und Symbole von Feinden gleichen sich
  - Samurai
  - 50er CDU-Plakat gegen Kommunismus
  - Darth Vader aus „Krieg der Sterne“



- in Videospiele besiegt man gesellschaftliche Feindbilder

- Umsetzung böser Phantasien konnten nicht verhindert werden
  - Eingrenzungen führten zur Weiterentwicklung
  - Heute kann sich die Menschheit auf Knopfdruck auslöschen
- Überall Kriegssymbole
  - Auch bei alltäglicher Politik
- Wenn jemand unter diesem Modell aufwächst, kann Pädagogik wenig tun
- Kinder werden erst dann sich mit anderen Inhalten beschäftigen, wenn sich die Pädagogik ändert (kein Belohnungs-Bestrafungsprinzip,...)

## 4. SmackDown vs. Raw – Ein Beispiel

- 19-Jähriger hat Obdachlosen real umgebracht
  - auf Wrestling-Art
- zuvor hat er SmackDown vs. Raw gespielt
  - ein Wrestling-Spiel
- Auswirkungen auf Schuldfähigkeit?
  - 5 Stunden am Stück gespielt
  - genau das gemacht, was vorher virtuell trainiert wurde
  - ansonsten kein Motiv
- Ausrede für mildernde Umstände?
  - Er war alkoholisiert
  - Er war frustriert und verärgert
    - Vorher Polizeikontrolle
    - An jenem Abend gegen seinen Kumpel immer verloren
  - Es wäre das gleiche, als hätte er ständig beim virtuellen Tennis verloren
  - Er kann mit Niederlagen nicht umgehen
- Das Spiel ist ab 12 zugelassen
  - Es verkauft sich gut

## 5. Quellen

### *Text:*

- Christian Büttner: Zum Verhältnis von phantasierter zur realen Gewalt.  
<http://snp.bpb.de/index2.html> (JavaScript)  
(17.10.2007).

### *Ergänzendes Material:*

- Virtuell trainierter Mord? / Hirnforscher sieht Zusammenhang zwischen Computerspiel und Gewalttat [in Cottbus]. Berliner Zeitung, 12.12.2006, S. 22.
- <http://www.herzenstrainer.at/531333977310a664b/53133397731032029/index.html> (1.12.2007)

### *Bilder:*

- <http://www.poster.net/star-wars/star-wars-episode-iii-anakin-obi-wan-and-darth-vader-4900973.jpg> (1.12.2007)
- <http://www.dhm.de/~roehrig/ws9596/texte/kk/dhm/pics/b61.jpg> (1.12.2007)