

Sophie Rainer

Brigitte Gasser: Freunde und Medienfiguren verstehen: Zur Empathie bei Kindern in realen und fiktionalen Welten

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5824>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rainer, Sophie: Brigitte Gasser: Freunde und Medienfiguren verstehen: Zur Empathie bei Kindern in realen und fiktionalen Welten. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. Sonderpublikation. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.0.5824>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Brigitte Gasser: Freunde und Medienfiguren verstehen: Zur Empathie bei Kindern in realen und fiktionalen Welten

Konstanz/München: UVK 2014, 258 S., ISBN 9783867645195,
EUR 39,-

(Zugl. Dissertation am Institut für Publizistikwissenschaft und
Medienforschung der Universität Zürich, 2014)

„Der Begriff *Empathie* ist in aller Munde und wird als Erklärungs- oder Lösungsansatz für viele Phänomene beigezogen“ (S.9). Welchen Einfluss hat Empathie auf die Nutzung von Medien und welchen auf Beziehungen im Alltag? Dies und mehr untersucht Brigitte Gasser in dieser sozialwissenschaftlichen Studie. Sie beleuchtet dabei primär die Empathiefähigkeiten bei Kindern im Alltag sowie im Umgang mit Medien und eventuelle Unterschiede zwischen Medien wie Büchern, Filmen und Computerspielen.

Die Dissertation umfasst sechs Kapitel. Nach der Einleitung erstellt Gasser zunächst einen breiten theoretischen Rahmen, der in sich in zwei Richtungen erstreckt. Dies ist einmal der Bereich der sogenannten realen Welten (Alltag), in dem sich Gasser vor allem auf den entwicklungspsychologischen Ansatz von Doris Bischof-Köhler (*Spielgebild und Empathie. Die Anfänge der sozialen Kognition*. Bern: Hans Huber, 1989) bezieht. Empathie entwickelt sich demnach im Kleinkindalter und ist bei jedem Menschen unterschiedlich stark ausgeprägt. Gasser beschreibt Empathie zudem als Hemmfaktor von Aggression und Gewalt. Auch werden verschiedene Begriffe und Aspekte der Empathie, die ihrer Meinung nach oft vermischt und verwechselt werden (z.B. die Folge-

funktion Mitgefühl), unterschieden. Im zweiten theoretischen Teil bezieht sich die Autorin auf Empathie in fiktionalen Welten, die sogenannte Medienempathie. Konzepte wie Marshall McLuhans heiße und kalte Medien (*Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press, 2005) oder die fehlende Halbsekunde nach Hertha Sturm (*Fernsehdiktate: Die Veränderung von Gedanken und Gefühlen. Ergebnisse und Folgerungen für rezipientenorientierte Mediendramaturgie*. Gütersloh: Bertelsmann, 1991) werden angeführt, um Unterschiede in Bezug auf die benötigte Empathiefähigkeit für ein Medium aufzuzeigen und verschiedene Rezeptionsarten vorzustellen. Insgesamt bietet Gassers Theorieteil einen guten Überblick über Begriffe und Konzepte verschiedener Disziplinen.

Es folgt ein kurzes Kapitel mit den Forschungsfragen, in dem unter anderem darauf hingewiesen wird, dass der bisherige Forschungsstand vor allem auf quantitativen Studien beruht. Bei Gasser liegt der Fokus jedoch auf der qualitativen Methodik.

Auf diese geht sie im vierten Kapitel ein. Untersucht wurden Kinder im Alter von 12 und 13 Jahren aus vier Züricher Schulklassen, sowohl aus sozial schwachen als auch aus wohlha-

benden Bezirken. Mithilfe des Fragebogens zur Erfassung von Empathie, Prosozialität, Aggressionsbereitschaft und aggressivem Verhalten (FEPAA) nach Helmut Lukesch (vgl. S.82) wurde jedem Kind ein Empathiewert zugeteilt, um die Teilnehmer später besser vergleichen und geeignete Interviewpartner auswählen zu können (vgl. ebd.). Anschließend wurden Leitfadeninterviews durchgeführt, Gasser verwendet also eine sogenannte Methoden-Triangulation. Dieses Kapitel gestaltet sich für Fachfremde womöglich etwas trocken und lang, kann aber umgekehrt auch einen detaillierten Einblick in die Methodik für ‚Laien‘ liefern, da viele grundlegende Begriffe erklärt werden.

Den größten Teil des Buches machen die Forschungsergebnisse, vor allem die transkribierten Interviews, aus. Von 66 Kindern, die den Fragebogen korrekt ausgefüllt haben, wurden 24 für die qualitative Untersuchung ausgewählt: Je ein Junge und ein Mädchen aus jeder Klasse mit hohen, mittleren und tiefen Empathiewerten. Anhand dieser Werte lassen sich keine signifikanten Unterschiede in Bezug auf Geschlecht und soziale Herkunft ausmachen, so Gasser (vgl. S.119). Interpretationen von 14 der „inhaltlich reichsten“ (S.121) Interviews finden sich in der Studie. Zunächst stellt die Autorin dar, wie sich die FEPAA-Werte auf die genannten Lieblingsmedien auswirken könnten und geht dann auf ihre anfängliche Unterteilung in reale und fiktionale Welten ein. Bezüglich der favorisierten Medienarten stellt Gasser fest, dass Jungen mit ‚tiefer Empathie‘ nur Computerspiele, Mädchen mit ähnlichen

Werten aber Unterschiedliches (Bücher, TV/Filme, Internet) bevorzugen (vgl. S.138). Bei ‚mittlerer Empathie‘ gab es diese Unterschiede nicht, lediglich bei ‚hoher Empathie‘ wurden keine Computerspiele favorisiert (vgl. S.138f.).

In dem Unterkapitel „Empathie in realen Welten“ (S.140ff.) geht es vor allem um die Beziehung der Befragten zu ihren Freunden. Dabei ergab sich, dass eine hohe Empathiefähigkeit bewirkt, dass differenziertere Aussagen über Freundschaft getroffen werden können, als bei ‚tiefer Empathie‘ (vgl. S.144). Empathiefähigkeit kann also im Freundschaftsverhalten Unterschiede ausmachen, so Gasser (vgl. S.147).

Anschließend geht die Autorin noch einmal detaillierter auf die unterschiedlichen Medien ein. Bei den Games geht es den Kindern vor allem um strategische und technische Aspekte, im Internet gibt es vielfältige Nutzungsmöglichkeiten, die in dieser Studie eher von Mädchen bevorzugt wurden. Bei Büchern liegt der Reiz an der eigenen Vorstellung der Handlungswelten. In der Kategorie TV/Filme gibt es einen Unterschied zwischen Zeichentrickfilmen und generell überspitzter Darstellung, die von Kindern mit ‚tiefer Empathie‘ favorisiert werden, und „Sendungen mit fiktivem Inhalt“ (S.152), die Kinder mit ‚hoher Empathie‘ lieber mögen. Aus medienwissenschaftlicher Sicht erscheint diese Einteilung zunächst schwierig, sie zielt aber eher auf die Darstellung der Medienfiguren und deren Gefühle ab, die man laut Gasser mit wenig Empathie bei Zeichentrickfilmen leichter ablesen kann. Daraus erschließt sich, dass für

Kinder mit höherer Empathie Medienfiguren wichtiger sind als für Kinder mit niedriger Empathie, da erstere sich besser einfühlen können. Letztere zeigen ebenfalls Schwierigkeiten beim Nacherzählen von Medieninhalten, da sie eher szenisch denken, so die Autorin (vgl. S.164). Empathie erleichtert somit offenbar das Textverständnis und die Fähigkeit, ganze Handlungsabläufe wiederzugeben.

Zuletzt versucht Gasser die beiden Felder der Alltags- und der Medienempathie aufeinander zu beziehen und tut dies anhand dreier Phänomene: soziales Umfeld, Medien als Probestühne für den Alltag und Kompetenzen als Einflussfaktoren. Anschließend stellt sie eine aus allen Forschungsergebnissen folgende Typenbildung dar. Für Jungen und Mädchen gibt es jeweils zwei Typen: der Audiovisuelle und Technische, der Fantasievolle und Wissbegierige, die Einzelgängerin und Strategin und die AusprobiererIn und Vergleicherin (vgl. S.220ff.). Anhand einer ausführlichen Tabelle lassen sich alle vorher ausgeführten Aspekte gut nachvollziehen.

In der abschließenden „Diskussion“ stellt Gasser klar, dass das Ziel ihrer Studie gewesen sei, die Kinder selbst zu Wort kommen zu lassen und ihre persönlichen und individuellen Eindrücke zu hören (vgl. S.229). Der nochmalige Rückblick auf die Forschungsergebnisse erscheint beim Lesen zu wiederholend, die Autorin hätte auf die bereits vor der

Typenbildung dargelegte Zusammenfassung verzichten können. Abgesehen davon schließt sich der Kreis des Buches in diesem Kapitel durch einen Rückbezug auf den theoretischen Rahmen, aber auch durch eine kritische Auseinandersetzung mit der Methodik. Im Hinblick auf die weiterführende Forschung schlägt die Autorin vor, einzelne Genrebetrachtungen bei den Medienarten vorzunehmen und noch andere Altersgruppen zu betrachten. Alles in allem stellt sie außerdem fest, dass sowohl in realen als auch in fiktionalen Welten gleiche empathische Muster auftreten.

Abschließend lässt sich sagen, dass sich das Buch von Gasser durch einen einfachen Schreibstil mit kurzen Sätzen recht angenehm lesen lässt. Auch bietet die Autorin viele Begriffserklärungen an und geht systematisch vor, sodass sich am Ende der logische Kreis schließt. Die abgebildeten Interviewaussagen der Kinder lesen sich am Anfang zwar noch gut, auf die Dauer durch die vielen Einschübe jedoch eher mühsam. Für die Medienwissenschaft könnte diese sozialwissenschaftliche Studie ein Ausgangspunkt für weitere Forschung in Richtung Empathieförderung durch Medien sein. Im Zuge dessen müssten Begriffe wie „Computer“ (S.147) oder „Serien mit fiktivem Inhalt“ (S.152) aber sicher noch einmal differenzierter betrachtet und hinterfragt werden.

Sophie Rainer