



Leukämie-Ursache identifiziert

In einer an zwei vier Jahre alten Zwillingen durchgeführten Untersuchung ist eine Zelle identifiziert worden, die die grundlegende Ursache für Leukämie bei Kindern ist. Das könnte bedeuten, dass es spezifischere, weniger invasive Behandlungsansätze für Kinder mit dieser Blutkrebserkrankung geben wird. Laut den Wissenschaftlern der Medical Research Council Molecular Haematology Unit verfügen beide Zwillinge über vorleukämische Zellen in ihrem Knochenmark. Bisher ist jedoch nur eines der beiden Mädchen an Leukämie erkrankt. Laut *Science* ist eine zweite genetische Mutation erforderlich, damit die Krankheit ausbricht. Gemeinsam mit Erkrankungen der Lymphknoten ist Leukämie laut BBC für fast die Hälfte der Krebstode bei Kindern verantwortlich. Schätzungen zufolge wird ein Prozent der Bevölkerung mit diesen schädlichen Zellen geboren. Von diesem einen Prozent erleidet wiederum ein Prozent ein Ereignis, das zu einer Krebserkrankung führt. Der leitende Wissenschaftler Tariq Enver erklärte, dass die neu entdeckten Zellen jene seien, die die Krankheit steuern und aufrechterhalten. Mel Greaves vom Institute of Cancer Research betonte, dass die Studie mit den beiden Zwillingen bisher einzigartig sei. Noch zu erforschen sei, warum nur ein Kind daran erkrankt ist.

Sportliche Eltern färben ab

Mütter, die während der Schwangerschaft sportlich aktiver sind, bekommen auch Kinder, die mehr Sport betreiben. Ein Forscherteam unter Leitung der University of Bristol schloss biologische Faktoren zur Erklärung aus. An der Studie nahmen 5500 Kinder im Alter von elf bis zwölf Jahren teil. Die Wissenschaftler gehen im *British Medical Journal* davon aus, dass

sportliche Frauen auch nach der Schwangerschaft sportlich bleiben. Sie seien den Kindern ein gutes Beispiel und würden diese ermutigen, eigene Angewohnheiten zu übernehmen. Das Team sammelte Daten zur Aktivität der Kinder für einen Mindestzeitraum von drei Tagen. Diese Daten wurden verschiedenen Faktoren wie auch dem Verhalten der Mutter während der Schwangerschaft gegenübergestellt. Es zeigte sich, dass Kinder, deren Mütter immer wieder einen flotten Spaziergang gemacht hatten oder geschwommen waren, drei bis vier Prozent aktiver waren. Aktuelle Statistiken zeigen, dass sich die Fettleibigkeit bei Kindern in den letzten zehn Jahren verdoppelt hat. Überraschend war, dass auch das Rauchen der Eltern eine positive Auswirkung auf die Sportlichkeit der Kinder hatte. Allgemein wird das Rauchen während der Schwangerschaft mit kindlicher Fettleibigkeit in Zusammenhang gebracht. Andere Faktoren wie die Jahreszeit, in der ein Kind geboren wird, oder die Menge des TV-Konsums hatten nur marginale Auswirkungen.

Kinder wollen die Marken der Eltern

Bei der Entwicklung eines persönlichen Markenbewusstseins spielen für Kinder in erster Linie die Eltern eine Rolle. Wie die aktuelle Grundlagenstudie *Marken als Fixsterne im kindlichen Universum* von IP Deutschland zeigt, wird der Umgang mit Marken vorwiegend von den eigenen Eltern erlernt. Befragt wurden 48 Kinder im Alter von sechs bis 13 Jahren. Das Ergebnis: Der Nachwuchs setzt sich in erster Linie aus zwei Gründen mit Marken auseinander: Erstens haben Kinder die Erwartung, dass Marken bestimmte Bedürfnisse erfüllen können, zweitens sind sie daran interessiert, jenes Wissen und jene Erfahrungen zu sammeln, die offenbar für die Erwachsenen relevant sind. *kl/pte*

Virtuelle Flucht: Ego-Shooter-Spieler sind keine Killer

Computerspieler brechen aus dem Alltag aus

Viele sehen in Online-, PC- und Konsolen-Games nur Brutalität und damit die Grenzen des realen Lebens völlig aufgehoben. Neueste Untersuchungen zeigen die positiven Effekte des Spielens auf.

Klaus Lackner

Eine Gruppe von Kommunikationswissenschaftlern zeichnet in einer eben veröffentlichten Studie ein Bild von (jugendlichen) Computerspielern, das so gar nicht dem Klischee entspricht. Menschen, die sich dem Freizeitvergnügen Computerspiel hingeben, sind demnach keine isolierten Einzelgänger am Abgrund von Sucht und Gewalt, sondern besonders kommunikative Zeitgenossen mit einer Vorliebe für Geselligkeit und anspruchsvolle Unterhaltung.

Der Bremer Professor Andreas Hepp und der Trierer Soziologe Waldemar Vogelgesang befassen sich in dem Sammelband *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer games* mit der LAN-Szene, also den Teilnehmern privater oder öffentlicher Computerspielerveranstaltungen im gemeinsamen Netzwerk. Sie näherten sich dabei den Computerspielern wie „Ethnologen, die Kontakt mit einer für sie unbekanntem Spezies und ihrem Lebensraum herzustellen versuchen“. Sie kommen etwa zu dem Ergebnis, dass die Computerspieler in einem von ihnen selbst aufgebauten Lernbereich eine besondere Kompetenz in technischen Fragen entwickeln. Die Spieler folgen dabei einem Selbstverständnis, das „für flexible Erwerbsbiografien in der heutigen Zeit immer bezeichnender wird“.

Passen dazu aber Gewaltorgien in Spielen wie „Counter Strike“ oder „Doom“? Die Forscher sehen das gelassen, da der irrealer Spielcharakter immer gegenwärtig sei. Zudem seien gerade auch „die kollektiven Baller- und Abschießspiele eingebunden in expressive Verhaltensmuster, gekoppelt an Witz, Spaßmachen und Albernheiten“. Diese Spiele stellen daher einen „Befreiungsversuch von den Rationalitätsanforderungen und der Problembeladenheit der modernen Alltagsrealität“ dar. Mit anderen Worten: Der Alltag ist so belastend geworden, dass sich Computerspieler ihren eigenen Freiraum einrichten, in dem sie ungestraft auch mal außer Kontrolle geraten dürfen.

Und das tun mittlerweile nach Zahlen der Allensbacher Demoskopie immerhin 37 Prozent der Bevölkerung ab 14 Jahren. Während dieser Anteil in den vergangenen zehn Jahren kaum gestiegen ist, haben die



Anfangs sucht man Nervenkitzel, Wettkampf und Abenteuer. Später wird die virtuelle Gemeinschaft immer wichtiger. F.: Bilderbox.com

Nutzer von Online-Spielen zuletzt deutlich zugelegt, auf 17 Prozent. Online-Spieler sind vor allem unter den Jugendlichen von 14 bis 17 Jahren, eher bei Männern als bei Frauen sowie in der Bevölkerung mit hohem Bildungsgrad zu finden.

Nervenkitzel und Wettkampf

Die Szene des 2005 eingeführten Online-Spiels „World of Warcraft“ haben die beiden Medienwissenschaftler Robert Seifert und Sven Jöckel untersucht. Bei diesem Spiel steht der Langzeitnutzen im Vordergrund – die virtuelle Fantasy-Welt existiere neben der realen Welt und entwickle sich immer weiter. Bei der Befragung von Spielern stellten die Forscher fest, dass sich deren Motivation mit der Zeit ändert: Stehen am Anfang Nervenkitzel, Wettkampf und die Erkundung der neuen Welt im Zentrum des Interesses, wird später die virtuelle Gemeinschaft immer wichtiger: „Die Zeit, die man online verbringt, nimmt zu, und der Grund dafür ist nicht mehr das spielerische Töten von Monstern und das Sammeln von Gegenständen, sondern stattdessen das Treffen von Freunden.“ Der Erfurter Professor Friedrich Krotz versteht Computer-

spiele als eine neue Kategorie der Kommunikation: Neben der persönlichen und der Massenkommunikation über die Medien stellen sie eine interaktive Kommunikation dar, bei der die Kommunikationsebene und zum Teil auch die Kommunikationspartner von Soft- und Hardware gestaltet werden. Krotz erwartet, dass künftig immer mehr Geräte eine eigene kommunikative Intelligenz erhalten: „Tote Dinge werden kommunikationsfähig und damit in gewissem Sinn lebendig.“

Die Wissenschaftler erwarten, dass Computerspiele künftig noch mehr als bisher den Alltag durchdringen und damit auch kulturprägend wirken. Dazu passt auch der Trend, dass nicht nur Kids, sondern Spieler mit über 35 Jahren keine Seltenheit sind. Unter diesen finden sich vor allem Gelegenheitspieler, die gelernt haben, dieses Hobby mit ihren beruflichen und familiären Tätigkeiten in Einklang zu bringen. Angesichts der verbreiteten Computerspielerfahrung von Jugendlichen wird erwartet, „dass mit deren langsamem Alter-Werden das Spielen unter Erwachsenen wohl zur ‚alltäglichen‘ Normalität werden wird“.

www.vs-verlag.de