

MARKUS MESCHIK

GAME OVER(?)

Digitale Spiele in Familien und der
stationären Kinder- und Jugendhilfe



BÜCHNER

GAME OVER (?)

Markus Meschik

GAME OVER (?)

Digitale Spiele in Familien und der
stationären Kinder- und Jugendhilfe



BÜCHNER-VERLAG

Wissenschaft und Kultur

Gefördert durch



Das Land
Steiermark

→ Wirtschaft, Tourismus,
Wissenschaft und Forschung

Markus Meschik

GAME OVER (?)

Digitale Spiele in Familien und der stationären Kinder- und Jugendhilfe

ISBN (Print) 978-3-96317-301-1

ISBN (ePDF) 978-3-96317-849-8

ISBN (ePub) 978-3-96317-850-4

Copyright © 2022 Buechner-Verlag eG, Marburg

Zugl.: Univ. Diss., Karl-Franzens-Universität Graz 2021

Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg | rn

Bildnachweis Umschlag: Illustrationen von Jacqueline Kaulfersch

Druck und Bindung: Totem.com.pl, Inowroclaw, Polen

Die verwendeten Druckmaterialien sind zertifiziert als FSC-Mix.

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

www.buechner-verlag.de

Danksagungen

Ich bedanke mich aufrichtig bei allen Personen, die mich beim Erstellen dieser Arbeit unterstützt haben.

Besonderer Dank gebührt Univ.-Prof. Dr. Arno Heimgartner und Priv.-Doz. Mag. Dr. phil. Natalia Wächter für die stetige Ermutigung und kompetente Betreuung des Dissertationsvorhabens.

Weiters danke ich den Trägern der Kinder- und Jugendhilfe *Lebensraum Heidlmaier GmbH*, *Volkshilfe Wien*, *SOS Kinderdorf* sowie den weiteren beteiligten Institutionen für ihre großartige und tatkräftige Unterstützung. Besonders sei hierbei Jürgen Pils erwähnt, dessen Motivation und Tatendrang eine große Inspiration waren.

Last but not least danke ich allen Interviewteilnehmer*innen für ihre Mitwirkung, Zeit und die Bereitschaft, ihre Erfahrungen zu teilen. Ihre Offenheit hat diese Arbeit erst möglich gemacht.

Vorwort

Das digitale Spiele als Freizeitbeschäftigung einen zentralen Bestandteil der Lebensgestaltung (nicht nur) österreichischer Kinder, Jugendlicher und Erwachsener darstellen, ist ein Befund, der sich so oder ähnlich in vielen medialen Berichterstattungen wiederfindet, so wie auch hier in diesem Vorwort. Trotz der recht hohen Frequenz, in der sich besagter Satz finden lässt (oder vielleicht genau deswegen), konnte ich lange den Eindruck nicht abschütteln, dass es sich dabei um eine hohle Worthülse handelt, die das Thema vereinfacht und der Komplexität des Mediums in der Lebenswelt einzelner Akteur:innen nicht gerecht wird. Dieses Buch stellt einen, und ich wage zu sagen, erfolgreichen, Versuch dar, Einblicke in die lebensweltliche Relevanz digitaler Spiele zu gewähren und sich den Fragen hinter dieser Worthülse zu stellen.

Im vorliegenden Buch wird der Umgang mit digitalen Spielen in zwei erzieherischen Kontexten, traditionellen Familiensystemen sowie der stationären Kinder- und Jugendhilfe, untersucht. Darüber hinaus wird der Stellenwert beleuchtet, den das Medium in der Lebenswelt jugendlicher Spielender einnimmt. Dazu wurden in einem theoretischen Teil Daten und Vorarbeiten zur Nutzung digitaler Spiele in Familien und der stationären Kinder- und Jugendhilfe zusammengefasst. Ein Schwerpunkt wurde dabei auf potenziell problematische Phänomene gelegt; im Wesentlichen sind dies Abhängigkeit von digitalen Spielen und spielimmanente Glücksspielelemente (Dieser alleinige Fokus auf problematische Aspekte sei mir bitte verziehen; er nährt sich aus Erfahrungswerten in der Beratung von Familien und Fachkräften in Bezug auf dieses Thema). In einem qualitativen Forschungsansatz wurden insgesamt 30 Leitfadeninterviews mit Familien, Jugendlichen, Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe sowie einschlägigen Expert*innen durchgeführt und ausgewertet.

Es zeigten sich dabei unter anderem eine große lebensweltliche Relevanz digitaler Spiele für vor allem männliche Spielende, für die digitale Spiele auch

als Quelle von Anerkennung in ihren Peergroups fungieren. Dies steht in Diskrepanz zum Stellenwert, den das Medium im erzieherischen Alltag vieler Familien einnimmt, wo Umgang mancher Erziehender mit digitalen Spielen von Sorge geprägt ist. Dieser Umgang stellt sich sowohl in Familien als auch bei Fachkräften als heterogen dar. Während in manchen Familien restriktive Maßnahmen im Vordergrund stehen, wird das Medium vor allem bei medienbiographischen Spielerfahrungen der Erziehenden in den gemeinsamen Familienalltag integriert. In der stationären Kinder- und Jugendhilfe stellt das Wissen über digitale Spiele sowohl eine Ressource in der direkten Arbeit mit Adressat*innen als auch bei der Etablierung adäquater Regeln für das gesamte Team dar.

Da ich mich selbst am Angelpunkt zwischen sozialpädagogischer Praxis und Forschung verorte, ist diese Arbeit fast rein empirisch und lebt auch von der Praxisnähe. Ich hoffe, diesem Anspruch der Praxisnähe gerecht geworden zu sein und mit diesem Buch einen Beitrag sowie eine Inspiration für die Forschung zu digitalen Spielen vor allem im sozialarbeiterischen und sozialpädagogischen Kontext erwirkt zu haben. Über Rückmeldung und Diskurs dazu freue ich mich sehr und wünsche etwaigen Leser:innen viel Vergnügen.

Inhalt

Danksagungen	5
Vorwort	7
1. Einleitung	15
2. Sozialpädagogische Aspekte	19
2.1 Digitale Spiele als Schutzräume	20
2.2 Kompetenzumkehr beim Umgang mit digitalen Medien	23
3. Mediennutzung	27
3.1 Freizeitaktivitäten von Jugendlichen	27
3.2 Technische Ausstattung von Jugendlichen	29
3.2.1 Spielen von digitalen Spielen	31
3.2.2 Spieldauer	34
3.2.3 Spielpräferenzen	36
3.2.3.1 Relevanz von Altersbeschränkungen	37
3.2.3.2 Geschlechtsspezifische Präferenzen	37
3.3 Veränderung in den letzten Jahren	38
3.3.1 Gemeinsames Spielen	40
3.3.2 Prävalenz von In-Game-Käufen	41
3.4 Relevanz digitaler Spiele im Alltag	41
3.5 Zusammenfassung	43
4. Computerspiele in der Familie	45
4.1 Stellenwert digitaler Spiele in der Familie	45
4.1.1 Erste Spielerfahrungen	46
4.1.2 Rolle der Geschwister	47
4.1.3 Gemeinsames Spielen	48
4.1.4 Spielintensität	48
4.1.5 Kompetenzen im Umgang mit digitalen Spielen	50
4.1.6 Kommunikation über Spiele	51
4.2 Funktionen in der Familie	53

4.2.1 Computerspiele als verbindendes Element	53
4.2.2 Computerspiele als Familienereignis	55
4.2.3 Computerspielen als Wettkampf	55
4.3 Geschlechtsspezifische Präferenzen	56
4.4 Regeln und Maßnahmen	56
4.4.1 Zeitliche Beschränkungen	57
4.4.2 Inhaltliche Beschränkungen	57
4.4.3 Lose Regulierungen	58
4.4.4 Konsequenzen	58
4.4.5 Konflikte	59
4.5 Zusammenfassung	60
5. Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe	63
5.1 Technische Infrastruktur	64
5.2 Haltungen der Fachkräfte	65
5.3 Umgang und Regeln	66
5.4 Konzeptuelle Verankerung	69
5.5 Zusammenfassung	70
6. DfcVYa UhlgWY'5gdY_hYVY]X[[]hU'Yb Gd]Y'Yb	
6.1 Sucht bei digitalen Spielen	73
6.1.1 Begriffsdefinition	74
6.1.1.1 Definitionen der Begriffe »Internetsucht« und »Computerspielsucht«	75
6.1.1.2 Internet Gaming Disorder im DSM-5	76
6.1.1.3 Kritik an der Definition der Internet Gaming Disorder	77
6.1.1.4 Gaming Disorder in der ICD-11	80
6.1.1.5 Debatte um die Aufnahme der Gaming Disorder in die ICD-11	82
6.1.1.6 Alternative Definitionen	83
6.1.2 Motivationsfaktoren von digitalen Spielen	85
6.1.2.1 Psychosoziales Moratorium	85
6.1.2.2 Exkurs: Spiele als Schutzräume	86
6.1.2.3 Amplification of Input	88
6.1.2.4 Soziale Faktoren	88
6.1.2.5 Immersive Faktoren	88
6.1.2.6 Leistungsfaktoren	89
6.1.2.7 Sozialer Druck	90
6.1.2.8 Zusammenhang von Spielmotivation und problematischem Spielverhalten	91
6.1.2.9 Abgrenzung problematischen Spielverhaltens	92
6.1.3 Messinstrumente	95

6.1.4 Prävalenz	96
6.1.4.1 Österreich	96
6.1.4.2 Deutschland	97
6.1.4.3 International	98
6.1.5 Risikogruppe	102
6.1.5.1 Alter	102
6.1.5.2 Genrepräferenz	102
6.1.5.3 Geschlecht	102
6.1.5.4 Prädiktoren	103
6.1.6 Geschlechterverteilung	104
6.1.7 Herausforderungen in der Praxis	105
6.1.8 Zusammenfassung	106
6.2 Konvergenz von Computerspiel und Glücksspiel	108
6.2.1 Finanzierungsmodelle	109
6.2.1.1 Flat Fee	109
6.2.1.2 Add-On/DLC	109
6.2.1.3 Free-to-Play	110
6.2.1.4 Pay-to-Win	110
6.2.1.5 Abonnements	111
6.2.2 Glücksspiel und Computerspiel	112
6.2.2.1 Definition von Glücksspiel in Österreich	112
6.2.2.2 Analogien zu klassischem Glücksspiel	113
6.2.2.3 Lootboxen	118
6.2.2.4 Simuliertes Glücksspiel	122
6.2.2.5 Skin Betting oder Skin Gambling	126
6.2.3 Prävalenz von In-Game-Käufen	127
6.2.3.1 Nutzer*innen	128
6.2.3.2 Geldmengen	129
6.2.4 Kritische Aspekte	132
6.2.4.1 Rolle der Herstellerfirmen	133
6.2.4.2 Rolle der Influencer*innen	134
6.2.4.3 Sozialer Druck	135
6.2.5 Zusammenfassung	136
7. Methode	139
7.1 Ziele und Forschungsfragen	140
7.2 Interviews	141
7.2.1 Familien	141
7.2.2 Kinder- und Jugendhilfe	143
7.2.3 Leitfragebögen	144
7.3 Zielgruppen	145

12 GAME OVER (?)

7.3.1 Familien	146
7.3.2 Stationäre Kinder- und Jugendhilfe	149
7.3.3 Expert*innen	152
7.4 Auswertungsmethode	152
7.5 Kategorien	154
7.5.1 Stellenwert bei Kindern und Jugendlichen	154
7.5.2 Spezifische Nutzungsart digitaler Spiele	154
7.5.3 Wissen über digitale Spiele	155
7.5.4 Erzieherische Zugänge	156
7.5.5 Wertung von digitalen Spielen	156
7.5.6 Kommunikation über die Computerspielnutzung	157
7.5.7 Computerspielverhalten der Eltern	157
7.5.8 Wertschätzung durch die Eltern	157
7.5.9 Spielmotivation	158
7.5.10 Anlaufstellen	158
7.5.11 Einfluss des Mediums auf den Alltag	158
7.5.12 Geschlechtsspezifische Unterschiede im Spielverhalten	159
8. Datenauswertung	161
8.1 Stellenwert von digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen	162
8.1.1 Spielmotivationen	162
8.1.1.1 Leistungsanspruch und Wettbewerb	162
8.1.1.2 Gaming als Berufsoption	164
8.1.1.3 Soziale Motivationsfaktoren	166
8.1.1.4 Aufbau eines Spielcharakters	167
8.1.1.5 Spiele als Versuchsraum	168
8.1.2 Funktionen des Spielverhaltens	169
8.1.2.1 Veränderte Zeitwahrnehmung	170
8.1.2.2 Erfolgserlebnisse	170
8.1.2.3 Computerspielen als Copingstrategie	171
8.1.2.4 Spiele zur Entspannung	173
8.1.3 Bedeutung digitaler Spiele für den Alltag der Spielenden	175
8.1.3.1 Errungenschaften in Computerspielen	176
8.1.4 Bedeutung in der Peergroup	180
8.1.4.1 Gespräche über Spiele	183
8.1.4.2 Kontakt halten mit Freunden und Familie	186
8.1.4.3 Freundschaften in digitalen Spielen	187
8.1.5 Zugang zu Spielen	192
8.1.6 Spielpräferenzen	194
8.2 Erzieherischer Umgang mit digitalen Spielen	196
8.2.1 Sicherheitsgefühl	196
8.2.2 Regeln zum Umgang mit digitalen Spielen	197

8.2.2.1 Gegenstand der Regulierung	197
8.2.2.2 Konkrete Regeln	201
8.2.2.3 Individuelle Lösungen	207
8.2.2.4 Orientierung bei der Regelsetzung	209
8.2.2.5 Kontrolle der Regeln	214
8.2.2.6 Konsequenzen bei Regelbrüchen	219
8.2.3 Aufteilung der Erziehungsaufgaben	226
8.2.3.1 Sonderrolle männlicher Bezugspersonen	227
8.2.3.2 Sonderrolle der Geschwister	231
8.2.4 Teilhabe am Spiel und gemeinsames Spielen	232
8.2.4.1 Diskussionen über Spielinhalte	235
8.2.4.2 Gemeinsames Spielen in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe	238
8.2.4.3 Einhalten von Altersbeschränkungen	240
8.2.5 Kommunikation über Spielnutzung	243
8.2.6 Belohnung und/oder Bestrafung mit Computerspielen als Erziehungsmaßnahme	249
8.2.7 Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem	251
8.2.8 Besondere Situationen und Herausforderungen	255
8.2.8.1 Spielspezifische Eigenheiten	257
8.2.8.2 Jugendliche schätzen Regeln	258
8.2.8.3 Regeln werden umgangen	261
8.2.9 Konzeptuelle Verankerung	262
8.3 Wissen über digitale Spiele	264
8.4 Wertung von digitalen Spielen	272
8.4.1 Abwertende Haltung	275
8.4.2 Wahrnehmung des Suchtpotenzials	278
8.4.3 Wahrnehmung von Monetarisierungsmodellen	281
8.4.4 Annahmen über positive Auswirkungen	286
8.5 Spezifische Nutzungsart	288
8.5.1 Umgang mit Mikrotransaktionen	289
8.5.2 Rolle von Influencer*innen	298
8.5.3 Kreativer und produktiver Umgang	302
8.5.4 Kontakt zu anderen Spielenden	306
8.5.5 Umgang mit Belästigungen und Hatespeech	311
8.5.6 Einschätzung des eigenen Spielverhaltens	315
8.6 Computerspielverhalten der Erziehenden	317
8.7 Geschlechtsspezifische Unterschiede im Spielverhalten	320
8.8 Unterstützungsmöglichkeiten	326
8.9 Reflexion des Forschungsprozesses/Grenzen der Arbeit	328

9. Zusammenfassung und Ausblick	335
9.1 Umgang mit digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen	336
9.1.1 Motive	336
9.1.2 Funktionen	337
9.1.3 Mikrotransaktionen	339
9.1.4 Zur Rolle von Influencer*innen	340
9.1.5 Kontakte zu anderen Spielenden online	341
9.1.6 Geschlechtsspezifische Unterschiede	343
9.2 Umgang mit digitalen Spielen von Erziehungsberechtigten	345
9.2.1 Wissen über digitale Spiele	345
9.2.2 Wertung von digitalen Spielen	346
9.2.3 Erzieherischer Umgang	347
9.2.4 Regeln	347
9.2.5 Kontrolle der Regeln	350
9.2.6 Konsequenzen	350
9.2.7 Sonderrolle männlicher Bezugspersonen	351
9.2.8 Gemeinsames Spielen	352
9.2.9 Spiele als Gesprächsthema	353
9.3 Umgang mit digitalen Spielen bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe	353
9.3.1 Wissen	354
9.3.2 Wertung	355
9.3.3 Erzieherischer Umgang	356
9.3.4 Regeln	356
9.3.5 Kontrolle der Regeln	358
9.3.6 Konsequenzen	359
9.3.7 Gemeinsames Spielen	360
9.3.8 Jugendliche Selbstdarstellung auf sozialen Netzwerken	361
9.3.9 Spiele als Gesprächsthema	362
9.3.10 Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem	362
9.3.11 Konzeptuelle Verankerung	363
9.4 Befunde	364
10. Glossar	371
11. Abbildungsverzeichnis	379
12. Tabellenverzeichnis	379
13. Literatur	380

1. Einleitung

Als ich im November 2018 eingeladen war, einen Elternabend in einem Wiener Jugendzentrum mit einem Beratungsangebot zum Thema »Digitale Spiele in der Erziehung« zu begleiten, ereignete sich folgende Situation. Ich kam mit einem 9-jährigen Mädchen und ihrer Mutter ins Gespräch, da das Mädchen sich lebhaft mit einer der Spielkonsolen (*Nintendo Switch*), die ich mitgebracht hatte, beschäftigte. Im Gespräch mit dem Mädchen fragte ich es, ob es zuhause auch spielen dürfe, was sie bejahte. Auf die Frage hin, wie lange sie am Tag spielen dürfe, erntete ich einen verwunderten Gesichtsausdruck und folgende Antwort: »Bis der Akku leer ist.« Das Mädchen konnte die Frage offenbar nicht zuordnen und hatte elterliche Regulierung ihrer Mediennutzung noch nicht erlebt, ihre Mutter, die daneben saß, lächelte mich schulterzuckend an.

Während mich die unerwartete Reaktion des Kindes in der Situation amüsierte, ist diese Anekdote eine, die sich in vielen Variationen in meiner Praxis wiederholt und die sinnbildlich für eine Unsicherheit von vielen Erziehenden im Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung steht. Eine Unsicherheit, die nicht nur Familien betrifft. Im Rahmen meiner Beratungstätigkeit treffe ich regelmäßig auf gut ausgebildete und erfahrene Fachkräfte sozialer Arbeitsfelder, die angesichts des Spielverhaltens ihrer meist jugendlichen Adressat*innen verunsichert, besorgt oder verwundert sind. Fragen nach dem Umgang mit digitalen Spielen scheinen so keinesfalls banal, sondern beschäftigen auch versierte und erfahrene Professionist*innen. Die Fragen, wie es mit dem Umgang mit, den Werthaltungen zu und dem Wissen über Computerspiele bei Erziehenden bestellt ist, beschäftigten auch mich bereits vor diesen Erlebnissen. Dieses Buch stellt einen Versuch dar, Antworten auf diese Fragen zu finden.

Während einschlägige Studien zum Umgang mit digitalen Medien in Familien allgemein bestehen, gibt es kaum Erhebungen, die den Medienbegriff stärker differenzieren und auf ein bestimmtes Medium, wie hier auf

digitale Spiele eingrenzen. Dies scheint ob der zunehmenden Differenzierung digitaler Spiele, öffentlicher Diskurse über deren Suchtpotenzial und der steigenden Beliebtheit dieser vor allem bei männlichen Kindern und Jugendlichen aber wünschenswert. Dieses Buch stellt darum einen Beitrag zur Erforschung eines Feldes dar, dem wissenschaftlich bislang wenig Aufmerksamkeit gewidmet wurde: dem Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung von Kindern und Jugendlichen. Dieser Umgang wird demnach in verschiedenen Kontexten von erzieherischem Handeln beleuchtet. Neben traditionellen Familiensystemen stellt dabei die stationäre Kinder- und Jugendhilfe einen Bereich dar, in dem Erziehung in familienähnlichen Strukturen stattfindet und in dem ein Umgang mit digitalen Spielen gefunden werden muss.

Konkret wurden dazu Erziehende und Jugendliche in zwei Kontexten der Erziehung zu ihrem Umgang mit digitalen Spielen befragt. Einerseits waren dies traditionelle Familiensysteme, andererseits Wohngruppen im Rahmen stationärer Kinder- und Jugendhilfe. Weiters wurde relevante und aktuelle Forschung zu digitalen Spielen, die sich in den letzten Jahren rasant weiterentwickelte, analysiert und aufbereitet. Folgende Inhalte finden sich darum in diesem Buch wieder.

In Form einer Literaturrecherche wurde zuerst die Relevanz des Mediums in der jugendlichen Lebenswelt skizziert. Dabei wurde die Nutzung digitaler Spiele im deutschsprachigen und europäischen Raum sowie Besonderheiten bei der Nutzung dieser anhand aktueller Mediennutzungsstudien zusammengefasst. Weiters wurde der aktuelle Forschungsstand in Bezug auf die Nutzung digitaler Spiele in der Familie und der stationären Kinder- und Jugendhilfe im deutschsprachigen und internationalen Raum zusammengefasst. Außerdem wurden potenziell problematische Aspekte digitaler Spielnutzung wie ein pathologisches Spielverhalten oder spielimmanente Glücksspielelemente erläutert und anhand aktueller Erhebungen auf ihre Relevanz hin untersucht. Dies geschah zum einen aufgrund der politischen Aktualität dieser beiden Themen. Zum anderen sind die Themen Sucht und Glücksspielelemente jene Themen, denen ich sowohl in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen als auch im beraterischen Kontext mit besorgten Eltern und Fachkräften bei weitem am öftesten begegne.

Im empirischen Teil wurden leitfadengestützt 30 Interviews mit Familien, Jugendlichen, Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe sowie Expert*innen aus einschlägigen Beratungsinstitutionen geführt und ausgewertet. Dies erfolgte, um folgenden Forschungsfragen nachzugehen:

- 1) *Wie gehen Familien mit digitalen Spielen und dem Spielverhalten ihrer zu Erziehenden um?*
- 2) *Wie gehen professionelle Akteur*innen in der stationären Kinder- und Jugendhilfe mit digitalen Spielen und dem Spielverhalten ihrer jugendlichen Adressat*innen um?*
- 3) *Wie gestaltet sich der Umgang mit digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen?*

Die Forschungsfragen umfassen die Herausforderungen und Chancen, die von den Akteur*innen erlebt werden, das Wissen und die Werthaltungen dem Medium gegenüber, die Regulierungen, die dabei getroffen werden, die Art der Diskussionen, die diesbezüglich geführt werden sowie Fragen nach dem gemeinsamen Spielen und den Funktionen, die digitale Spiele in der Familie einnehmen.

Dem Titel dieses Buches, »Game Over«, ist ein Fragezeichen nachgestellt. Dies ist zum einen als Hinweis drauf gemeint, dass das Spielerleben selbst sich nicht nur auf das direkte Spielen beschränkt, sondern weit darüber hinaus auch soziale Aspekte der Spielenden mit beeinflusst. Zum anderen ist er als Hinweis darauf zu deuten, dass digitale Spiele zwar zum freudvollen Zeitvertreib einladen, das Spielen in der Praxis aber auch Phänomene bedingen kann, die im erzieherischen Umgang sehr ernst genommen werden und als problematisch wahrgenommen werden können.

Zu den Aspekten, die in diesem Buch als problematische Aspekte genannt werden, sei dabei noch Folgendes erwähnt. Während bei manchen Erhebungen einzelne Persönlichkeitsmerkmale (Geschlecht, persönliche Stressbewältigungsstrategien, Genrepräferenz) von exzessiven Spieler*innen im Vordergrund stehen (vgl. Rehbein 2015b; Yee 2007) und andere Studien die Familie, die sozioökonomischen Hintergründe und die familieninternen Erziehungsstile fokussieren (vgl. Kammerl et al. 2012; Lampert et al. 2012), gibt es meines Wissens nach kaum Studien, die den Umgang mit den Eigenheiten der Spiele selbst untersuchen (beispielsweise deren Finanzierungsmodelle oder deren Potenzial, sozialen Druck auf Spielende zu ermöglichen). Wenn das Thema des problematischen Spielverhaltens jedoch umfassend untersucht werden soll, reicht es nicht, die Verantwortung für das Phänomen bei Einzelpersonen und deren Familiensystemen zu suchen. Vielmehr muss auch die Dimension der Spielehersteller und deren Intentionen beachtet werden, die in vielen Fällen eine Gewinnmaximierung beinhaltet. Dieser Dimension wird auch in der

aktuellen wissenschaftlichen Diskussion um problematisches Spielverhalten wenig Beachtung geschenkt (vgl. King 2018). Wenn durch teilweise fragwürdige Methoden Menschen zum Weiterspielen animiert werden und damit teils gezielt vulnerable Bevölkerungsgruppen monetarisiert werden, ist das ein Umstand, der eine gesellschaftliche und politische Aufgabe, und damit auch eine Aufgabe für die Sozialpädagogik darstellt. Aus diesem Grund wird in diesem Buch, die im Kern auf den familiären Umgang mit dem Thema fokussiert, auch intensiv auf Finanzierungsmethoden der Spielehersteller eingegangen, mit denen Akteur*innen im familiären Umfeld konfrontiert sind und umgehen müssen.

Der Begriff der digitalen Spiele umfasst hier sämtliche Programme, die über Spielmechaniken verfügen und auf Smartphones, Computern, Konsolen oder ähnlichen Devices gespielt werden können. Der im deutschen Sprachgebrauch geläufige Begriff der Computerspiele wird in dieser Arbeit synonym mit digitalen Spielen und dem im englischen Sprachraum geläufigen Begriff der Videospiele (*video games*) verwendet.

In dieser Erhebung wurden Bewohner*innen und Fachkräfte aus stationären sozialpädagogischen Wohneinrichtungen im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe befragt. Diese sind damit gemeint, wenn im Folgenden von Wohneinrichtungen sowie Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen die Rede ist.

Vor allem von den jugendlichen Gesprächspartner*innen wurden in den Interviews eine Vielzahl von Spieltiteln genannt und spielespezifische Begriffe verwendet. Zur einfacheren Nachvollziehbarkeit und genaueren Definition wurden diese Begriffe und Spieltitel in einem kurzen Glossar zusammengefasst und erklärt.

2. Sozialpädagogische Aspekte

Da digitale Spiele, wie gezeigt wurde, einen wichtigen Teil der Freizeitbeschäftigung von sehr vielen jungen wie auch älteren Menschen darstellen, kommt die Sozialpädagogik, wenn sie Jugendkultur ernst nimmt und dem Paradigma einer Lebensweltnähe gerecht werden möchte, nicht umhin, sich ernsthaft mit Implikationen von digitalen Spielen für ihr Feld zu beschäftigen. Dies wird ob der vielfältigen Funktionen von Computerspielen für jugendliche Individuationsprozesse evident, die hier angesprochen werden sollen.

Digitale Spiele wurden beispielsweise bei Lothar Böhnisch (2012, S. 157ff.) thematisiert, der in der Diskussion um Medien bei Kindern und Jugendlichen Herausforderungen sieht: die Spannung zwischen Eigenleben und Erziehung, in den meisten Erziehungskonzepten relativ souverän thematisiert, werde im pädagogischen Zwist um Medien zum Dilemma (vgl. ebd., S. 157). Die Jugend sei heute deutlich mehr als zuvor in der Lage, sich autonome Lebensbereiche zu erschließen, und mehr als das: sie sei auch früher gefordert, dies zu tun (vgl. ebd., S. 162f.). Zu der zunehmenden Individualisierung von Lebensräumen, die, wie Hajok (2019a, S. 36) anmerkt, schon vor mehr als 30 Jahren von Ulrich Beck mit dem Begriff der »Risikogesellschaft« geradezu prophezeit wurde (vgl. Beck 1986), kommt eine weitere große Schwierigkeit: »In der zunehmend komplexen Welt sind Erziehende nun einmal immer weniger in der Lage, unseren Schützlingen den für sie ›besten‹ Weg zu zeigen, die ›richtigen‹ Antworten auf drängende Fragen zu geben (...)« (Hajok 2019a, S. 36). Dass viele Erziehende neue Medien wie digitale Spiele angesichts ihrer Komplexität relativ wenig nutzen und dieser Umstand auch zu größeren Sorgen um die Wirkung dieser Medien beitragen kann, zeigt sich anhand empirischer Erhebungen (vgl. Wagner et al. 2013, S. 247). So sind Kinder und Jugendliche sehr früh gefordert, eigene Zugänge zu digitalen Medien und mit diesen zu einem kulturell relevanten Lebensaspekt zu finden. Hajok (2019a, S. 36) spricht dabei von Selbstlernen und einer Selbstsozialisation von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum.

Den Zugang, den Kinder und Jugendliche sich selbst erarbeiten, haben sie ihren Eltern dann voraus, und zwar sowohl auf technischer Ebene im Sinne der Handhabung der Gerätschaften als auch auf inhaltlicher Ebene, wenn es um das Kennen und Wissen um bestimmte soziale Plattformen, Nachrichtendienste oder digitale Spiele geht. Daher ist anzunehmen, dass sich viele Kinder und Jugendliche in Positionen finden, in denen etablierte Altershierarchien in Familien auf den Kopf gestellt werden – zum Beispiel, wenn sehr junge Kinder ihren Eltern die Software auf deren neuem Smartphone erklären oder Erziehende von ihren Kindern in Computerspielen besiegt werden. Somit nehmen die Kinder auch eine lehrende Funktion ein, wenn sie in der Lage sind, ihren Eltern den Umgang mit digitalen Medien als neue Kulturtechnik näherzubringen. Dies sorgt aber nicht nur für Irritation in manchen Familien, sondern hat auch für Kinder und Jugendliche selbst Auswirkungen.

2.1 Digitale Spiele als Schutzräume

Besonders evident werden die Auswirkungen für Jugendliche an der bereits erwähnten Erosion von jugendlichen Schutzräumen, welche die zunehmende Digitalisierung des Alltags mit sich bringt. Die Zeit der Jugend ist eine Zeit, die traditionell auch mit einer gewissen gesellschaftlichen Nachsicht verbunden ist (vgl. Hajok 2019a, S. 38). In der Erziehung gilt es demnach auch, jungen Menschen einen Raum zu geben, um durch Experimentieren ihre Entwicklungsaufgaben bewältigen zu können: »Hier gilt es, mit möglichst transparenten Grenzen einen Handlungsraum zu definieren, diesen dann möglichst frei von Gefahren zu halten und ansonsten eine weitgehend freie, an persönlichen Bedürfnissen, Interessen und Kompetenzen orientierte Entfaltung der eigenen Persönlichkeit zu ermöglichen« (ebd.). Die Jugend müsse im Sinne des Moratoriumgedankens des 20. Jahrhunderts geschützt werden; sie müsse also die Möglichkeit haben, Grenzen auszutesten, ohne die realweltlichen Konsequenzen dafür zu spüren (vgl. Böhnisch 2012, S. 163). Fraglich ist, ob dieses grundlegende pädagogische Konzept (vgl. Hajok 2019a, S. 38) in einer von digitalen Medien geprägten Welt noch haltbar und gültig ist.

Neue Medien bringen für Menschen die Möglichkeit mit sich, relativ mühelos Inhalte zu produzieren und diese bereits in jungem Alter einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Man denke diesbezüglich an Influencer*innen oder Streamer, die oft noch minderjährig sind, aber deren Videos

von Millionen von Menschen regelmäßig betrachtet werden (vgl. Social Blade 2020). Aber auch ohne Millionen von Followern ist es leicht, Inhalte zu produzieren und öffentlich zu posten, die, aus der Distanz einiger Jahre betrachtet, vielleicht nicht als förderlich betrachtet werden. Dann stehen Nutzer*innen vor dem Problem, dass das Internet sprichwörtlich »nicht vergisst« und auch unliebsame Daten nur schwer gelöscht werden können. Mit der großen Öffentlichkeit, die neue Medien jungen Menschen bieten und der Unmöglichkeit, auch kompromittierende Inhalte nachhaltig aus dem Netz zu entfernen, untergraben neue Medien die Grundidee von Jugend als psychosoziales Moratorium (vgl. Böhnisch 2012, S. 163). Wenn es eine der zentralen Aufgaben von Jugendarbeit ist, solche geschützten Räume anzubieten und damit Jugend zu ermöglichen, stellt sich die Frage, ob der digitale Raum in diesem Sinne überhaupt schützbar ist – eine Frage, die Böhnisch verneint (vgl. ebd.).

Digitale Medien sollen hier noch weiter differenziert betrachtet werden. Während die Erosion jugendlicher Schutzräume für das Medium der sozialen Plattformen seine Gültigkeit hat, so könnte man in Bezug auf digitale Spiele auch anders argumentieren. Digitale Spiele könnten vor dem Hintergrund sich auflösender Schutzräume für Jugend auch als Gegenthese dazu betrachtet werden. Computerspiele bieten je nach Design die Möglichkeit, Lernerfahrungen zu machen und Risiken einzugehen, ohne realweltliche Konsequenzen davontragen zu müssen – und sind damit genau das, was Erik Eriksson als psychosoziales Moratorium bezeichnet hat (vgl. Gee 2007, S. 59). Es gibt in vielen Spielen die Möglichkeit, einen Charakter nach eigenen Wünschen zu erstellen, Spielzüge auszuprobieren und bei unerwünschtem Ergebnis einen gespeicherten Spielstand zu laden oder die Schwierigkeit des Spiels zu verändern, sollte es zu einfach oder zu herausfordernd sein. Auch, wenn in ein Spiel viel Zeit und Energie gesteckt wurde und ein Sieg oder eine Niederlage Auswirkungen auf den Gemütszustand haben können, sind die Kosten eines verlorenen Spiels am Computer im Vergleich zu den Kosten eines unerwünschten Verhaltens am Arbeitsplatz oder in der Schule verhältnismäßig gering (vgl. Gee 2007, S. 59).

Eine Dimension, die den Effekt von digitalen Spielen als psychosoziales Moratorium dabei relativiert, ist die der Onlinespiele und der großen Spielecommunities in diesen. Digitale Onlinespiele zeichnen sich dabei nicht nur durch straffreies Erkunden und Experimentieren aus, sondern haben oft einen Wettkampfcharakter, der vor allem in Teamspielen zu abwertendem und beleidigendem Verhalten Spieler*innen gegenüber führt (vgl. Breuer

2017). Dieses Verhalten ist in vielen Onlinespielen keine Seltenheit. So geben 73 Prozent der Spieler*innen in den Vereinigten Staaten an, bereits in Onlinespielen beleidigt oder belästigt worden zu sein (vgl. Anti-Defamation League 2019, S. 7). 53 Prozent davon wurden aufgrund ihres Geschlechtes, ihrer Ethnie, sexuellen Orientierung oder ihrer Religion beleidigt (vgl. ebd.). Dass vor allem Frauen oft Ziel von übergriffigem Verhalten in digitalen Spielen sind, macht eine Vielzahl von Videoberichten junger Frauen deutlich, die die Kommentare ihrer Mitspielenden aufzeichneten und den frauenverachtenden Umgangston in vielen Onlinespielen dokumentierten (vgl. Spawntaneous 2019). Dabei geschieht der Übergang zwischen sportlichem Necken des Gegners zu übergriffigen Kommentaren oft fließend und ist geprägt von einer Gruppennorm, die dieses Verhalten zulässt bzw. sogar begünstigt (vgl. Breuer 2017, S. 108f.). Im Vergleich zu vielen anderen digitalen Medien wie sozialen Plattformen ist ein soziales Korrektiv in digitalen Spielen, in denen sich Hobbyspieler*innen noch größtenteils anonymisiert aufhalten, nur bedingt gegeben. Meist besteht dieses Korrektiv in Form von Funktionen, unangemessenes Verhalten von Mitspieler*innen den Herausgebern des Spiels zu melden (vgl. Howard 2019) – mit intransparenten Resultaten. Gleichzeitig bieten Onlinespiele Spielenden Möglichkeiten, in relativer Anonymität neue soziale Rollen auszuprobieren. Somit stellen sie einen Bereich digitaler Spiele dar, der im Sinne eines sanktionsfreien Ausprobierens neuer Rollen zwar ein psychosoziales Moratorium bietet, durchaus aber auch ein Abscheubild von diesem sein kann, wenn durch übergriffiges und beleidigendes Verhalten Frauenfeindlichkeit und diskriminierendes Gedankengut verbreitet werden.

Eine Jugend, die von einer starken Präsenz digitaler Medien geprägt ist, kann und muss diese Medien also auf vielfältige Weise nutzen, um altersspezifische Entwicklungsaufgaben und (vorgezogene) Individualisierungsprozesse zu erfüllen. Angesichts des großen Stellenwertes digitaler Medien zeigt sich aber, dass viele Jugendliche die Präsenz dieser als Stressfaktor erleben. Es wird über verschiedene Kanäle wie *WhatsApp*, *Instagram* oder *Discord* gleichzeitig kommuniziert, reagiert und schnelle Reaktion auf Nachrichten wird oft auch erwartet (vgl. Hajok 2019a, S. 37). Ähnliches könnte auch beim Spielen digitaler Spiele der Fall sein, wenn zum Beispiel klassenintern regelmäßige Spielabende mit dem Spiel *Fortnite* veranstaltet werden. Diese Art sozialer Druck, an der medialen Welt teilzuhaben, wird von vielen Kindern und Jugendlichen als unangenehm und stressinduzierend empfunden (vgl. Saferinternet 2019). Damit wird eine neue Aufgabe von Eltern und sozialpädagogischen Fach-

kräften evident. Die Selbstregulation ist vor allem bei jüngeren Kindern und in Bezug auf digitale Medien nur sehr bedingt gegeben (vgl. Hajok 2019a, S. 36f.), womit Erziehende in der Pflicht stehen, auf das subjektive Stressempfinden der Heranwachsenden im Umgang mit digitalen Medien zu achten, dieses zu thematisieren, und Kinder beizeiten auch zu entlasten, indem strengere zeitliche Mediennutzungsregelungen konsequent eingefordert werden.

2.2 Kompetenzumkehr beim Umgang mit digitalen Medien

Auffällig ist, dass sowohl die mediale Berichterstattung, Elternratgeberliteratur als auch manche wissenschaftlichen Publikationen (vgl. forsa 2019) einen Fokus auf potenziell problematische Aspekte digitaler Medien legen. Ziel ist dabei oft, problematische Aspekte digitaler Medien im jugendlichen Alltagsgebrauch zu erkennen und Ableitungen für die pädagogische Praxis zu treffen. Naheliegend ist da der Vergleich mit dem Rebecca-Mythos, nach dem jedes neue Medium im Generalverdacht steht, die Jugend zu verderben und, im schlimmsten Fall, den Untergang des Abendlandes, wie wir es kennen, zu beschleunigen (vgl. Postman 1998). Ein Gedankenexperiment, das den gesellschaftlichen Stellenwert neuer Medien in Frage stellt, bietet der Kolumnist und Autor Sascha Lobo an, wenn er von der Annahme ausgeht, dass Videospiele bereits vor fünfhundert Jahren erfunden worden wären und das Buch eine Erfindung der Gegenwart wäre (vgl. Lobo 2019, S. 367f.). Dann könne es sein, dass die fehlende Interaktivität, der Zwang, sich allein ohne soziale Interaktion zu beschäftigen und der lineare Erzählfluss des Mediums Buch, der Menschen dazu zwingt, einen Gedanken zu verfolgen und dadurch Unfähigkeit vermittle, Einfluss auf die eigene Biografie zu nehmen, plausible Argumente von Gegner*innen dieser fiktiv neuen Kulturtechnik wären (vgl. ebd.).

Dass neue Medien die Gesellschaft rasant verändern und nachhaltig prägen, steht außer Frage. Dabei ist nicht undenkbar, dass die Jugend in ihrer mutmaßlichen Medienaffinität auf die Herausforderungen der Gesellschaft im 21. Jahrhundert besser vorbereitet ist als ihre Erziehenden, die sie darauf vorbereiten sollten. Weitverbreitete Running Gags im Internet thematisieren den Umstand, dass Kinder ihren Eltern oft in der Handhabung neuer Medien überlegen sind und diese dabei unterstützen (vgl. Visual Statements 2020).

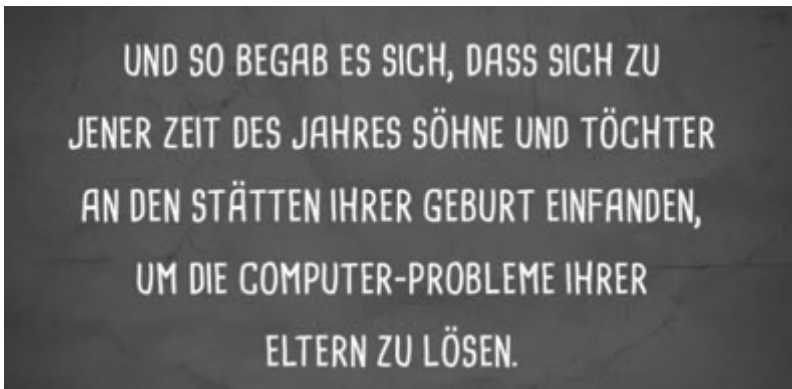


Abb. 1: Computerprobleme (Visual Statements 2020)

Dies gilt nicht nur für digitale Spiele, bei denen eine Kompetenzumkehr auch anekdotisch am evidentesten ist, wenn Eltern von ihren jungen Kindern in digitalen Spielen besiegt werden, sondern auch für den Umgang mit Phänomenen wie Fake News, die von Menschen über 60 Jahren dreimal so oft verbreitet werden als von Menschen zwischen 18 und 29 Jahren (vgl. Loos/Nijenhuis 2020, S. 12). Lobo bringt diese Kompetenzumkehr sehr überspitzt auf den Punkt, wenn er schreibt: »Jahrelang warnten uns unsere Eltern vor den Gefahren im Internet, und jetzt fallen sie selbst auf jede einzelne herein« (Lobo 2019, S. 367).

So ist auch die Kompetenz von Kindern und Jugendlichen zu werten, elterlichen Kontrollen sehr elegant aus dem Weg zu gehen. Wenn Kommunikationsmittel wie *WhatsApp* von Eltern verboten werden, bietet sich der Chat in digitalen Spielen wie *Clash of Clans* oder Plattformen zur gemeinsamen Textbearbeitung wie *Google Docs* an, ohne elterliche Kontrolle zu kommunizieren. Weil, hier nochmal Lobo: »[...] [F]ür Erwachsene ist Datenschutz, Persönliches vor dem Staat und Unternehmen verbergen zu können. Für Kinder und Jugendliche aber bedeutet Datenschutz, Persönliches vor den Eltern verbergen zu können« (Lobo 2019, S. 374).

So polemisch die Erörterungen von Lobo sein mögen, ist eine Kluft in den Kompetenzen in der Handhabung digitaler Medien zwischen Kindern und ihren Erziehenden nicht einfach von der Hand zu weisen. Für die Sozialpädagogik ist dies insofern bedeutsam, als dass hier ein Drahtseilakt zu bewältigen ist. Zum einen soll und muss das Paradigma der Lebensweltnähe im Sinne eines breiten Verständnisses und auch Teilhabe an der oft virtuellen

Lebenswelt der Adressat*innen aufrechterhalten werden. Zum anderen gilt es auch, jugendliche Schutzräume zu respektieren und gewisse Sphären digitaler Spiele und sozialer Netzwerke nicht mit gut gemeinten Beratungsangeboten zu infiltrieren, sondern diese auch Jugendlichen zur Bewältigung altersspezifischer Entwicklungsaufgaben zu überlassen. Es muss also auch eine Aufgabe der Sozialpädagogik sein, Wissen über die digitalen Lebensräume von Jugend zu generieren, nicht nur, um im Bedarfsfall bei negativen Erfahrungen mit diesen kompetente/r Ansprechpartner*in zu sein, sondern auch, um einen sensiblen und wertschätzenden Umgang mit diesen jugendlichen Lebenswelten gewährleisten zu können.

3. Mediennutzung

Digitale Spiele konnten sich als Medium in den letzten zwei Jahrzehnten klar profilieren. Dafür sprechen auch die Umsätze, die das Medium generiert: bereits vor 2018 konnte die (digitale) Spieleindustrie mehr umsetzen als die bis dahin größte Sparte der Unterhaltungsindustrie, Hollywood (vgl. Shieber 2018). Manche Praktiker*innen sprechen von digitalen Spielen als neuer Leitkultur (vgl. e-sports 2018). Ob und wie sich diese mutmaßliche Entwicklung zur Leitkultur in der Mediennutzung digitaler Spiele von Kindern und Jugendlichen niederschlägt und wie sich die Nutzungsfrequenz von Computerspielen in der Familie gestaltet, ist anhand etablierter und sorgfältig recherchierter Studien im deutschsprachigen Raum belegt und wird anhand dieses Kapitels beleuchtet. Ein Fokus wird dabei auf das Spielen digitaler Spiele gelegt, wobei auch andere für die Forschungsfrage relevante Aktivitäten miteingeschlossen werden. Herangezogen wurden dafür unter anderem die JIM-Studien der vergangenen Jahre aus Deutschland sowie die aktuelle Oberösterreichische Jugendmedienstudie aus Österreich.

3.1 Freizeitaktivitäten von Jugendlichen

Ein Blick in die öffentlichen Verkehrsmittel oder in die Pausenhöfe mancher Schulen kann den Eindruck erwecken, Kinder und Jugendliche verbrächten einen Großteil ihrer Zeit in direkter Beschäftigung mit neuen Medien. Tatsächlich zeigt sich ein deutlich differenzierteres Bild. Auf der Liste der liebsten Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen steht an oberster Stelle – nicht überraschend, aber vielleicht für manche/n besorgte/n Beobachter*in jugendlicher Lebenswelt beruhigend – das Treffen mit Freund*innen und Peers (vgl. Education Group 2019, S. 6).

Mehr als 74 Prozent der 1200 befragten Kinder und Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren geben auch im Rahmen der JIM-Studie an, sich in

ihrer Freizeit am liebsten mit Freund*innen zu treffen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S. 9). Die Präferenz zu Kontakten mit Peers gegenüber anderen Tätigkeiten zieht sich seit Jahren durch Mediennutzungsstudien (vgl. ebd.; Education Group 2019, S. 6; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2012, S. 11) und ist als eindeutiger Hinweis darauf zu verstehen, dass das Aufkommen neuer Medien die Priorität sozialer Kontakte bei Kindern und Jugendlichen nicht verändert hat. Die Verfasser der JIM-Studie 2016 räumen dabei aber ein, dass die Kanäle, über die diese Kontakte zustande kommen, sich verändert haben könnten und dass das Treffen von Freund*innen von zahlreichen Medientätigkeiten wie dem gemeinsamen Nutzen von Programmen auf dem Smartphone begleitet ist (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S. 9).

Im Vergleich zu den 72 Prozent der befragten Jugendlichen, die im Rahmen der Oberösterreichischen Jugendmedienstudie angaben, sich in ihrer Freizeit am liebsten mit Freund*innen zu treffen, wirkt das Spielen von Computerspielen, das von 56 Prozent als eine der liebsten Freizeitbeschäftigungen angegeben wurde (vgl. Education Group 2019, S. 6), etwas abgeschlagen. Dabei ist aber auch zu beachten, dass sich für das Treffen von Freund*innen beide untersuchten Geschlechter mit je 72 Prozent gleichermaßen begeistern, das Spielen von Spielen aber nur 46 Prozent der Mädchen als liebste Freizeitbeschäftigung angaben, während dies bei den Burschen mit 67 Prozent deutlich mehr waren (s. Abb. 2).

Die Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen I

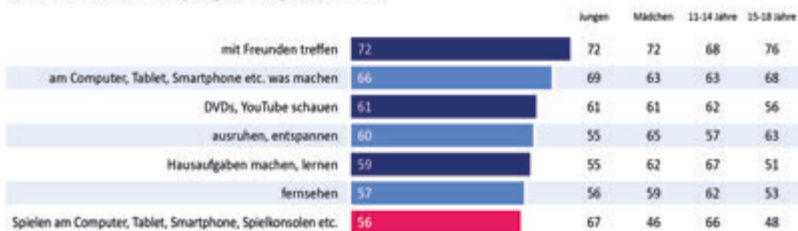


Abb. 2: Freizeitaktivitäten von Jugendlichen (vgl. Education Group 2019, S. 6)

Interessant ist darüber hinaus der zweitplatzierte Punkt, der mit »am Computer, Tablet, Handy, etc. etwas machen« (ebd.) sehr umfassend formuliert ist. Was damit konkret gemeint ist, ist aus der Studie leider nicht ersichtlich und es kann nicht ausgeschlossen werden, dass manche der Befragten auch spiele-

rische Aktivitäten mit Medien unter diesen Punkt fassten. Ähnlich unscharfe Formulierungen finden sich auch in der JIM-Studie, wenn bei der Frage nach den am meisten frequentierten medialen Freizeitbeschäftigungen das Internet mit 97 Prozent und das Smartphone mit 96 Prozent der Befragten angegeben wurde (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 12). Ebenfalls erhoben wurde die Nutzung von Onlinevideos mit 84 Prozent bzw. digitalen Spielen mit 63 Prozent. Diese Medien sind von Smartphone und Internet aber kaum trennbar, weshalb eine gewisse Unschärfe bei der Frage entsteht, was die Jugendlichen nun genau machen.

Evident wird bei Sichtung der liebsten Freizeitbeschäftigungen auch, dass das Erledigen von Hausaufgaben und Lernen als liebste Freizeitbeschäftigung für 59 Prozent der Befragten über dem Spielen von Computerspielen, Fernsehen oder dem Surfen im Internet gereiht ist (vgl. ebd.). Da dieses Ergebnis einem Praxistest wohl nur sehr schwer standhalten würde, muss davon ausgegangen werden, dass manche der Befragten sozial erwünscht antworteten. Unter dem Licht potenziell sozial erwünschter Antworten muss auch das Spielen von digitalen Spielen betrachtet werden, das noch keine breite Anerkennung als sinnvoll verbrachte Freizeitbeschäftigung gefunden hat und dessen Nutzung oft negativ konnotiert ist. Somit könnte auch die tatsächliche Zahl der spielenden Jugendlichen höher anzusetzen sein.

3.2 Technische Ausstattung von Jugendlichen

Mit der Frage, wie viele Kinder und Jugendliche digitale Spiele nutzen, ist auch die Frage verbunden, welche Plattformen dazu verwendet werden und welche Ausstattung in Familien bereitsteht. Mit Preisen von mehr als 400,- Euro für manche Spielkonsolen und bis zu 70,- Euro für ein Computerspiel ist dies auch eine finanzielle und soziale Frage.

Während eine feste Spielkonsole in 67 Prozent der deutschen Haushalte existiert, sind Computer und Laptop mit 98 Prozent sowie ein Smartphone mit 99 Prozent in fast allen Haushalten vorhanden (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 5). Auch hier lässt sich ein großer Unterschied zwischen weiblichen und männlichen Jugendlichen feststellen. Während 96 Prozent der weiblichen bzw. 94 Prozent der männlichen Jugendlichen ein eigenes Smartphone im Besitz haben, so gibt es bei den Spielkonsolen große Unterschiede: 56 Prozent der männlichen Befragten geben an,

eine Spielkonsole in ihrem Besitz zu haben, während dies nur bei 26 Prozent der weiblichen Befragten der Fall ist (vgl. ebd., S. 8). Interessant ist auch, dass tragbare Spielkonsolen mit je 26 Prozent von beiden Geschlechtern im selben Ausmaß besessen werden. Eine mögliche Erklärung dafür wäre, dass die meisten tragbaren Spielkonsolen von der Firma Nintendo stammen, die in der Auswahl der dafür produzierten Spiele eine eher kindliche Zielgruppe haben und wenige Spiele produzieren, die klar einem Geschlechterstereotyp folgen. Auch besitzen Jungen mit 44 Prozent weit öfter einen stationären Computer als Mädchen mit 26 Prozent. Mädchen geben dafür an, öfter einen Laptop zu besitzen (54 Prozent) als Jungen (41 Prozent) (vgl. ebd.). Grafisch und spielerisch aufwendig gestaltete Spiele benötigen oft eine starke Rechenleistung des Computers. Diese kann auf stationären Computern eher gewährleistet werden als auf Laptops. Es kann also sein, dass Burschen deshalb mehr spielen als Mädchen, weil sie Zugang zu stärkeren Computern haben. Der Umkehrschluss ist dabei ebenso denkbar, nach dem sie Zugang zu stärkeren Computern haben, weil sie diese für ihre Spielgewohnheiten benötigen.

Bei österreichischen Jugendlichen zeigt sich ein sehr ähnliches Bild:



Abb. 3: Elektronische Geräte im Besitz von Jugendlichen (vgl. Education Group 2019, S. 22)

Auch hier geben mehr als 90 Prozent der Befragten an, ein eigenes Smartphone zu besitzen und deutlich mehr männliche als weibliche Jugendliche führen an, Zugang zu einer eigenen Spielkonsole zu haben. Nach Computer und Laptop wurde dabei nicht gesondert gefragt, was ein Grund dafür sein könnte, dass hierbei mehr weibliche (61 Prozent) als männliche (52 Prozent) Jugendliche angaben, ein eigenes Gerät in ihrem Besitz zu haben (s. Abb. 3).

Gefragt wurde bei der Studie in Oberösterreich darüber hinaus, welche Geräte für Jugendliche unverzichtbar wären. Wenig überraschend wurde dabei von 82 Prozent der Befragten das Smartphone an erster Stelle genannt.

Die Spielkonsole sehen 22 Prozent der männlichen sowie 5 Prozent der weiblichen Jugendlichen als unverzichtbares Medium an (vgl. Education Group 2019, S. 25). Auffällig ist dabei auch das Wording der Autor*innen der Studie. Diese kommentieren das Ergebnis, nach dem ein Großteil der Jugendlichen das Smartphone als unverzichtbares Medium ansieht, folgendermaßen: »Die Höchststrafe für Jugendliche: Ein Leben ohne Handy/Smartphone & Internet!« (ebd.). Dieser Kommentar hat einen ironischen Unterton und wirkt als Statement der Verständnislosigkeit jugendlichen Mediengebrauchs gegenüber befremdlich.

3.2.1 Spielen von digitalen Spielen

Digitale Spiele werden von 63 Prozent der Jugendlichen zumindest mehrmals die Woche gespielt (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 13). Nur 13 Prozent der Jugendlichen geben an, nie Computerspiele zu spielen (vgl. ebd., S. 44). Damit liegt das Spielen von Computerspielen in seiner Beliebtheit noch deutlich hinter dem Fernsehen, das von knapp 75 Prozent und dem Smartphone, das von 97 Prozent der Jugendlichen täglich oder mehrmals in der Woche genutzt wird (vgl. ebd., S. 13). Dabei gilt zu bedenken, dass Computerspiele auch bei Kindern und Jugendlichen keiner homogenen Definition unterliegen. Viele verstehen unter dem Spielen von Computerspielen das Spielen an einem Laptop, PC oder an einer Konsole und fassen das Spielen von Mobile Games am Smartphone nicht als klassisches Computerspiel auf. Dabei sind gerade und vielleicht ob der einfachen Verfügbarkeit »Smartphonespiele (...) am stärksten in den Alltag der Jugendlichen integriert, sie werden von 45 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen mindestens mehrmals pro Woche gespielt« (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 45). Dies geht so weit, dass für Mädchen Smartphones die einzige Spiele-Plattform darstellen, die eine Relevanz hat: »Der Anteil der Mädchen, die regelmäßig [am Smartphone] spielen, beläuft sich hier auf 36 Prozent« (ebd.). Das uneinheitliche Verständnis bei Jugendlichen, was ein »echtes« Computerspiel ist, und was ein Zeitvertreib am Smartphone ist, könnte in Kombination mit diesem Faktor eine weitere Erklärung dafür sein, warum deutlich mehr männliche als weibliche Jugendliche angeben, Computerspiele zu spielen. So geben 80 Prozent der männlichen Befrag-

ten an, mehrmals die Woche Computerspiele zu spielen, während dies nur bei 44 Prozent der weiblichen Befragten der Fall ist (vgl. ebd., S. 44). Für Mädchen scheint demnach hauptsächlich das Smartphone eine Relevanz als Spiele-Plattform zu haben.

Hierbei sollte die Nutzung digitaler Spiele auch vor dem Hintergrund soziodemografischer Besonderheiten betrachtet werden. Der (voraussichtliche) Schulabschluss spielt offenbar keine große Rolle bei der Frequenz des Spielens digitaler Spiele. Eine forsa-Studie erhob, dass 74 Prozent der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren, die maximal einen mittleren Abschluss anstrebten (und damit 10 Schuljahre erfolgreich absolvieren), zumindest einmal in der Woche spielten, während es bei den befragten Jugendlichen, die Abitur anstrebten, mit 70 Prozent ähnlich viele waren (vgl. forsa 2019, S. 4).

Es scheint darüber hinaus, dass die Nutzungsfrequenz digitaler Spiele sowohl der männlichen als auch der weiblichen Befragten mit zunehmendem Alter leicht abnimmt. So spielen 37 Prozent der männlichen Befragten zwischen 12 und 13 Jahren täglich Computerspiele, während bei den 16- bis 17-jährigen Burschen nur noch 22 Prozent täglich spielen (vgl. forsa 2019, S. 3). Eine ähnliche Abnahme der Spielfrequenz zeigte sich auch bei den weiblichen Befragten (s. Abb. 4).

Gründe dafür könnten sowohl in den steigenden schulischen und beruflichen Anforderungen, welche die Freizeitmöglichkeiten zeitlich einschränken, als auch in altersspezifischen Veränderungen von Interessen liegen. Mit steigendem Alter nehmen auch Möglichkeiten zu, an bestimmten sozialen Praxen teilzunehmen, die jüngeren Menschen traditionell oder rechtlich nicht zugänglich sind – sei es der Besuch von Gaststätten, eine gesteigerte Mobilität durch Moped oder Führerschein oder ebenfalls altersbedingt steigendes Interesse am Kontakt mit gleichaltrigen Peers.

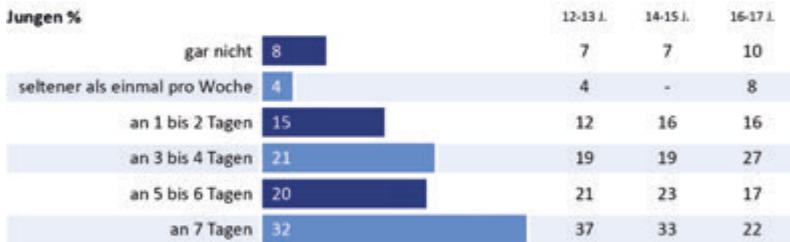
Im europäischen Vergleich liegt der deutschsprachige Raum mit 65 Prozent der Kinder und Jugendlichen zwischen 9 und 16 Jahren, die zumindest einmal in der Woche Computerspiele spielen, im Mittelfeld. Deutlich weniger wird in Italien gespielt, wo nur 44 Prozent angaben, zumindest einmal in der Woche zu spielen, deutlich mehr in Litauen, wo 87 Prozent mindestens einmal wöchentlich spielen (s. Abb. 5).

Häufigkeit der Nutzung von Computerspielen in der Woche

Insgesamt %



Jungen %



Mädchen %

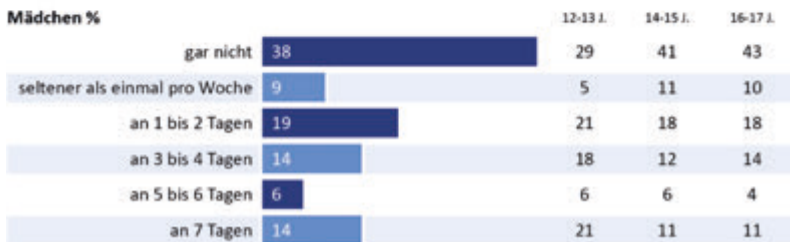


Abb. 4: Häufigkeit der Spielnutzung (vgl. forsa 2019, S. 3)

Häufigkeit der Nutzung von Onlinespielen nach Nation

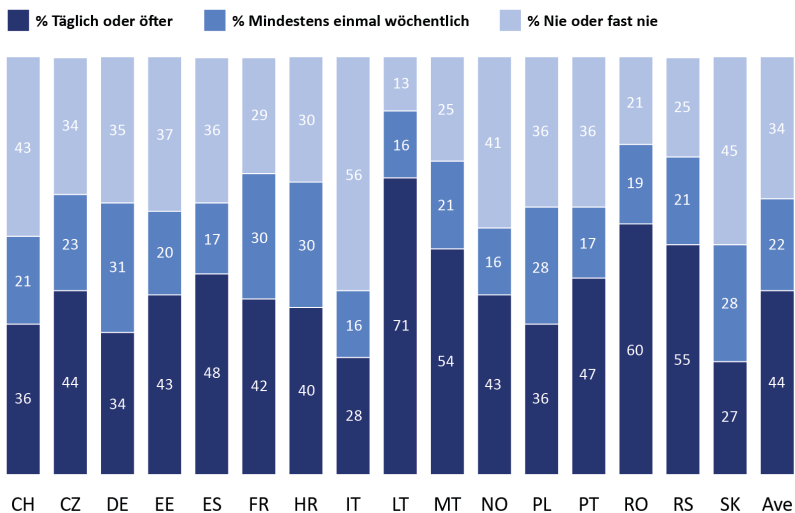


Abb. 5: Spielfrequenz im europäischen Vergleich (vgl. Smahel et al. 2020, S.31)

Allen Nationen ist dabei der große Unterschied in der Nutzungsfrequenz digitaler Spiele von männlichen und weiblichen Befragten gemein. Dieser ist dabei auch für das Medium der digitalen Spiele einzigartig und wird bei keinem anderen Medium in dieser Breite beobachtet (vgl. Smahel et al. 2020, S. 31).

3.2.2 Spieldauer

Unterschiede in der Nutzung digitaler Spiele zwischen männlichen und weiblichen Befragten setzen sich auch in der Dauer der Computerspielnutzung fort: »Jungen spielen 2019 mit durchschnittlich 116 Minuten 2,5-mal so lange wie Mädchen (43 Min.). Die 16- bis 17-Jährigen spielen am längsten (95 Min., 12-13 Jahre: 62 Min., 14-15 Jahre: 95 Min., 18-19 Jahre: 82 Min.)« (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 47). Wenig überraschend nimmt die Spielzeit dabei am Wochenende oder an Ferientagen deutlich mehr Raum in Anspruch als unter der Woche (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2012, S. 50).

In Österreich geben 53 Prozent der befragten Jugendlichen an, zwischen 30 Minuten und 3 Stunden täglich Computer zu spielen (vgl. Education Group 2019, S. 53). 8 Prozent spielen länger als 3 Stunden am Tag und 23 Prozent gaben an, gar nicht zu spielen (vgl. ebd.). Die forsa-Studie erhub bezüglich Jugendlicher, die sehr viel Zeit mit digitalen Spielen verbringen, noch höhere Zahlen: Auch wenn mit 53 Prozent der Großteil der Befragten unter 3 Stunden täglich spielt, gaben 10 Prozent der befragten Spieler*innen an, an einem durchschnittlichen Spieltag unter der Woche mehr als 5 Stunden Computerspiele zu spielen (vgl. forsa 2019, S. 6). Die reine Spielzeit gleicht hierbei bereits einer Teilzeitanstellung. Auch hier finden sich deutliche Unterschiede in der Spielzeit zwischen männlichen und weibliche Befragten: Während die Burschen im Schnitt 148,5 Minuten an einem Wochentag mit Spielen am Computer, an der Konsole oder am Smartphone verbringen, sind es bei den Mädchen nur 117,3 Minuten (vgl. ebd.).

Interessant ist auch ein Unterschied bei der täglichen Nutzungsdauer von Computerspielen zwischen Schüler*innen, die das Abitur anstreben und Schüler*innen, die maximal einen mittleren Abschluss verfolgen. »So liegt die tägliche Nutzungsdauer der jugendlichen Spieler mit maximal mittlerem Abschluss mit durchschnittlich 159,7 Minuten deutlich über der von computerspielenden Kindern und Jugendlichen, die Abitur anstreben (128,6 Minuten)« (forsa 2019, S. 7). Diese Diskrepanz zeigt sich, vielleicht noch verstärkt, bei den Spielzeiten am Wochenende, wo Befragte mit maximal mittlerem Abschluss 212,8 Minuten und Befragte, die Abitur anstreben, 192,4 Minuten tägliche Spielzeit angaben (vgl. ebd., S. 9). Bei den Befragten mit mittlerem Abschluss gaben überdies mit 33 Prozent der Befragten deutlich mehr Jugendliche als bei den Abiturient*innen (19 Prozent) an, täglich mehr als 5 Stunden Computerspiele zu spielen (vgl. ebd.). Bei der Deutung dieser Ergebnisse gilt es natürlich, mit großer Sorgfalt vorzugehen, da Gründe dafür in vielen hier nicht ersichtlichen Variablen liegen können. Es ist aber dennoch ein interessanter Befund, dass Jugendliche, die einen mittleren Abschluss verfolgen, zwar ähnlich oft, aber deutlich länger spielen als Jugendliche, die ein Abitur anstreben.

3.2.3 Spielpräferenzen

Die von Kindern und Jugendlichen präferierten Computerspiele sind nicht nur aus (bewahr-) pädagogischer Sicht relevant, wenn es darum geht, Inhalte und Finanzierungsmodelle (siehe Kap. 6.2) zu diskutieren. Sie sind auch ein Instrument, um sich jugendkulturell und altersspezifisch abzugrenzen. Wenn Computerspiele große Verbreitung bei jüngeren Jugendlichen finden, kann es geschehen, dass sich ältere Jugendliche vom Spiel abwenden. So könnten beispielsweise Nutzungszahlen des enorm erfolgreichen Spiels *Fortnite* erklärt werden.

Fortnite war 2018 bei der Frage nach dem beliebtesten Spiel aller Jugendlichen von 12 bis 17 Jahren an erster Stelle gereiht (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018, S. 59). Im Jahr darauf war es nur noch in der Alterskohorte der 14- bis 15-Jährigen auf dem ersten Platz (s. Abb. 6).

Die Autor*innen der Studie erklären den Rückgang der Beliebtheit des Spiels *Fortnite* mit dem Abflachen des Hypes um das Spiel – ein Hype, der übrigens im Jahr 2018 zu einer deutlich erhöhten durchschnittlichen Spielzeit bei Jugendlichen führte (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 46). Bei Betrachtung der Alterskohorten fällt aber noch etwas auf. Während *Fortnite* bei den Befragten zwischen 12 und 17 Jahren immer als eines der beliebtesten Spiele auftaucht, ist es bei den 18- bis 19-Jährigen nicht zu finden. Dies gilt auch für das Jahr 2018, wo *Fortnite* bei Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren auf Platz eins der beliebtesten Spiele rangierte – bei den 18- bis 19-Jährigen schaffte es das Spiel nicht unter die ersten drei Plätze (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018, S. 59). Dabei kann angemerkt werden, dass ein Spiel wie *Fortnite* aufgrund seiner comichaften Darstellung eine jüngere Zielgruppe anspricht und als Spiel für ältere Jugendliche vielleicht weniger relevant ist. Ein Blick auf die beliebtesten Spiele der 18- bis 19-Jährigen zeigt aber, dass sich dabei sehr wohl Titel wiederfinden, die auch von den jüngeren Spielenden genannt werden – etwa die Fußballsimulation *FIFA* oder das Aufbauspiel *Minecraft*. Nur eben *Fortnite* wird von den älteren Jugendlichen weniger gerne gespielt. Ein Grund dafür könnte auch sein, dass sich ältere Jugendliche bewusst von *Fortnite* abwenden, um sich dadurch von einer vom Spiel faszinierten, weniger adoleszenten Spieler*innengruppe abzugrenzen.

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2019

	12 - 13 Jahre	14 - 15 Jahre	16 - 17 Jahre	18 - 19 Jahre
Rang 1	Minecraft 24%	Fortnite 22%	FIFA 15%	FIFA 10%
Rang 2	Fortnite 23%	Minecraft 20%	Fortnite 10%	Grand Theft Auto 9% Minecraft 9%
Rang 3	FIFA 17%	FIFA 15%	Call of Duty 8%	Call of Duty 8% League of Legends 8%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	Fortnite 17%	Minecraft 14% FIFA 14%
Rang 2	Minecraft 15%	Fortnite 13%
Rang 3	FIFA 14%	Die Sims 8%

Abb. 6: Liebste Computerspiele 2019 (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 47)

3.2.3.1 Relevanz von Altersbeschränkungen

Ebenfalls von 14- bis 19-Jährigen wird der Spieleklassiker *Grand Theft Auto* als Lieblingsspiel genannt, der unter anderem durch explizite Gewaltdarstellungen bekannt wurde und einer Altersbeschränkung ab 18 Jahren unterliegt. Die Nutzung von Spielen mit expliziten Gewaltdarstellungen ist nach Angaben der Jugendlichen relativ verbreitet: »64 Prozent der Gamer geben an, dass in ihrem Freundeskreis solche Spiele gespielt werden und 34 Prozent bestätigen, selbst solche Spiele zu spielen. Bei den Mädchen sind es erwartungsgemäß deutlich weniger (10 Prozent) als bei den Jungen (50 Prozent). Auch hier ergeben sich höhere Werte für die höheren Alters- und niedrigeren Bildungsgruppen« (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2012, S. 52).

3.2.3.2 Geschlechtsspezifische Präferenzen

Unterschiede gibt es bei den Spielpräferenzen somit auch zwischen männlichen und weiblichen Spielenden. »Während für 13 Prozent der Mädchen die Simulation *Die Sims* das beliebteste Spiel ist (Jungen: 2 Prozent), erfreuen sich bei den Jungen *Fortnite* (23 Prozent, Mädchen: 4 Prozent) und *FIFA* (23 Prozent, Mädchen: 2 Prozent) größter Beliebtheit« (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 47). Im Jahr 2016 gaben neben 13 Prozent der Mädchen, die *Die Sims* als ihr Lieblingsspiel angaben, auch 14 Prozent das kostenlos spielbare Mobile Game *Candy Crush* als liebstes Spiel an (vgl.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S. 45). Während Burschen sich vermehrt für Actionspiele (Ego-Shooter, Ballerspiele), Strategie- und Sportspiele interessieren, gaben die weiblichen Teilnehmerinnen vorwiegend Jump and Run, Geschicklichkeits- und Denkspiele als präferierte Spielgenres an (vgl. Education Group 2019, S. 56).

Ähnliche Unterschiede zwischen den beliebtesten Spielen von männlichen und weiblichen Befragten findet auch die forsa-Studie (s. Abb. 7).

Während einige der befragten Mädchen Mobile Games wie *Candy Crush* oder *Hay Day* als Lieblingsspiele nennen, findet sich kein einziges Mobile Game unter den beliebtesten Spielen bei Jungen. Dies bestärkt den Eindruck, dass bei den weiblichen Spielenden vor allem das Smartphone zum Einsatz kommt und als Spieleplattform die größte Relevanz hat (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 45).

Die Ergebnisse der Oberösterreichischen Jugendmedienstudie würden der JIM-Studie bei den präferierten Spielen widersprechen, allerdings wurden dabei nicht konkrete Spiele, sondern Spielgenres abgefragt. So geben 38 Prozent der spielenden Jugendlichen an, am liebsten Actionspiele (Ego-Shooter, Ballerspiele) zu spielen (vgl. Education Group 2019, S. 56). Dies ist nicht verwunderlich, da auch *Fortnite* unter dieses Genre fallen würde. Sportspiele, die in der JIM-Studie durch die Fußballsimulation *FIFA* aber von vielen als Lieblingsspiel genannt wurden, wurden hier nur von 26 Prozent der Befragten genannt und liegen auf dem sechsten Platz der beliebtesten Spielgenres.

Der große Unterschied im Spielverhalten zwischen männlichen und weiblichen Befragten widerspricht oft zitierten Umfragen der Softwareindustrie, nach denen das Geschlechterverhältnis bei Spielenden ausgeglichen sei (vgl. ÖVUS 2019). Dies könnte sowohl an einem uneinheitlichen Verständnis der Befragten liegen, was als Computerspiel gelte und was nicht, es könnte aber auch mit dem Forschungsdesign zusammenhängen – die Erhebung des ÖVUS ist intransparent und die Methodik wurde leider auch auf Anfrage nicht offengelegt.

3.3 Veränderung in den letzten Jahren

Das Medium der Computerspiele hat in den letzten Jahren rasant an Verbreitung und gesellschaftlicher Relevanz gewonnen. Dies ist auch anhand der Zunahme der Spielzeiten von Kindern und Jugendlichen über die letzten

Die Lieblingsspiele Top 10

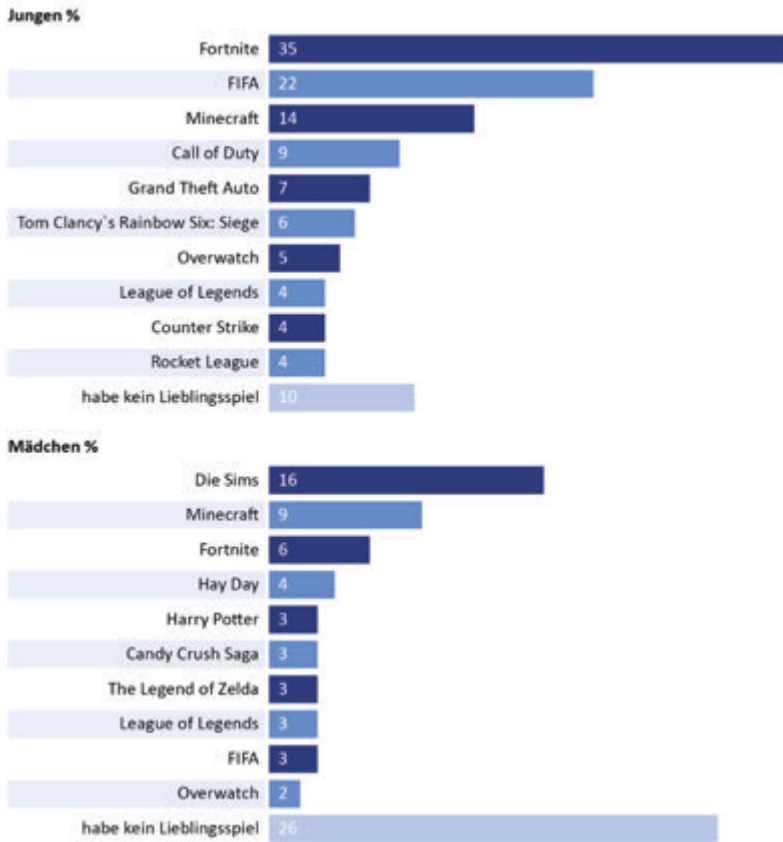


Abb. 7: forsa 2019 – Lieblingsspiele nach Geschlecht (vgl. forsa 2019, S. 11f)

Jahre feststellbar. In einer amerikanischen Studie wurde erhoben, dass Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 18 Jahren im Jahr 1999 im Schnitt 26 Minuten am Tag mit Computerspielen verbrachten. 2004 waren es bereits 49 Minuten und 2009 73 Minuten (vgl. Rideout 2010, S. 26).

Dieser Anstieg in der Spieldauer ist auch im deutschsprachigen Raum zu beobachten. Die JIM-Studie erhob 2012 bei den 12- bis 19-Jährigen eine durchschnittliche Spieldauer von 56 Minuten an Wochentagen und 77 Minuten am Wochenende (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2012, S. 50). Auch damals spielten die männlichen Befragten fast doppelt so lange wie

die weiblichen Befragten (vgl. ebd.). Bis zum Jahr 2019 stieg dieser Durchschnittswert auf 81 Minuten an einem Wochentag an (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 46). Dabei ist auch zu erwähnen, dass es sich bei diesen Werten um subjektiv geschätzte Angaben der Befragten selbst handelt, der tatsächliche Wert könnte somit variieren. Eine zunehmende Spielintensität belegt auch die Oberösterreichische Jugendmedienstudie, wobei wenig überraschend vor allem die Nutzungsintensität am Smartphone anstieg (vgl. Education Group 2019, S. 55). Auch auf die Frage nach den für Jugendliche unverzichtbaren Geräten gewinnt das Smartphone im Jahresvergleich stetig an Relevanz: während im Jahr 2008 nur ein Prozent und im Jahr 2013 46 Prozent angaben, das Smartphone sei für sie unverzichtbar, war das im Jahr 2019 bei 92 Prozent der Befragten der Fall (vgl. Education Group 2019, S. 26). Gleichzeitig wurden Spielkonsolen, Computer und Laptop Jahr für Jahr von weniger Jugendlichen als unverzichtbar angegeben, was ein weiterer Hinweis für die Migration zu Spielangeboten auf Smartphones sein kann.

3.3.1 Gemeinsames Spielen

Die stetig steigende Spielbegeisterung von Kindern und Jugendlichen stellt sowohl eine pädagogische Herausforderung als auch eine Chance dar. Die Spielleidenschaft der Kinder aufzugreifen, wertschätzend zu diskutieren oder im besten Fall gemeinsam zu spielen, wären mögliche Umgangsweisen mit dem Phänomen und es wäre naheliegend anzunehmen, dass mit steigender Spielfreude von Kindern auch das gemeinsame Spielen mit den Eltern zunimmt. Interessanterweise scheint dies nicht der Fall zu sein. Die Zahl der befragten Eltern, die angibt, häufig gemeinsam mit ihren Kindern Computerspiele zu spielen, hält sich seit dem Jahr 2008 stabil zwischen 1 und 5 Prozent (vgl. Education Group 2019a). Im Jahr 2019 gaben 2 Prozent der befragten Eltern an, häufig gemeinsam Computerspiele zu spielen (vgl. ebd.). Das geringe Vorkommen gemeinsamen Spielens könnte mit der Herausforderung zusammenhängen, sich an die Steuerung von Spielen auf Konsolen und am PC oder Laptop gewöhnen zu müssen, die für manche Eltern eine Einstiegschürde darstellen kann. Mit dem vermehrten Gebrauch von Computerspielen am Smartphone und dem Umstand, dass auch 95 Prozent der Eltern ein Smartphone benutzen (vgl. ebd., S. 18), wird das Argument der technischen Herausforderungen jedoch anfechtbar. Ein möglicher Erklärungsansatz stellt eine wenig positiv

besetzte Wahrnehmung des Mediums in der Familie dar, die zur Folge haben kann, dass das Spielverhalten von Kindern nicht gefördert werden soll. So geben 40 Prozent der befragten Eltern an, dass sie sich ärgerten, weil ihr Kind viel Computer spielt oder spielen möchte und 45 Prozent der befragten Eltern haben den Eindruck, ihre Kinder mache langes Computerspielen unruhig (vgl. ebd., S. 12). Noch mehr Eltern (75 Prozent) befürchten, dass Computerspiele Kindern ein unrealistisches Weltbild vermitteln, Gewaltinhalte nahebrächten (79 Prozent) oder geradeheraus schädlich für Kinder seien (60 Prozent) (vgl. Education Group 2016, S. 33). Diese Befürchtungen und negativ konnotierten Grundannahmen stehen einer gemeinsamen Nutzung von Computerspielen im Familienalltag entgegen und könnten mit ein Grund für die geringe Zahl der gemeinsam mit ihren Kindern spielenden Eltern sein.

3.3.2 Prävalenz von In-Game-Käufen

Ein Wert, der auch in aktuellen Studien wenig erfasst ist, aber aufgrund der starken Präsenz von Spielen am Smartphone, die oft kostenlos spielbar sind und Umsätze in anderer Form generieren, relevant ist, sind die Geldmengen, die Kinder und Jugendliche in Spielen ausgeben. In der JIM-Studie finden sich nur unbeabsichtigte Käufe oder Abonnements beim Spielen von Online-spielen, die 8 Prozent der befragten Spielenden bereits unterlaufen seien (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 48). Männliche Befragte sind dabei dreimal so häufig betroffen wie weibliche Befragte, was auch mit ihrer vermehrten Spielfrequenz erklärbar sein könnte (vgl. ebd.). Dieser Wert ist etwa gleich hoch wie der Wert aus dem Vorjahr der Studie (vgl. ebd.). Zahlen zu bewussten Käufen in Onlinespielen, die die Entwicklung dieser über mehrere Jahre verfolgen, bestehen im deutschsprachigen Raum kaum, was vermutlich mit der Neuartigkeit des Phänomens zu erklären ist.

3.4 Relevanz digitaler Spiele im Alltag

Digitale Spiele spielen über ihre direkte Nutzung hinaus auch im alltäglichen Leben von Spielenden eine Rolle und erfüllen dabei soziale Zwecke.

So spielen Computerspiele eine Rolle in der Kommunikation mit Klassenkamerad*innen und Kolleg*innen. 28 Prozent der im Rahmen der for-

sa-Studie befragten männlichen Jugendlichen gaben an, mit Freund*innen, Klassenkamerad*innen und Kolleg*innen hauptsächlich über Computerspiele zu sprechen (vgl. forsa 2019, S. 32). Bei den 12- bis 13-jährigen Burschen ist dieser Wert mit 37 Prozent noch höher, bei den weiblichen Befragten mit 5 Prozent erwartungsgemäß deutlich geringer (vgl. ebd., S. 32f.). Dies macht zum einen die Bedeutung digitaler Spiele in der Lebenswelt von vor allem männlichen Kindern und Jugendlichen evident, und ist zum anderen ein wichtiger Hinweis auf die Funktion, die bestimmte Spiele im Klassengefüge haben können. Wenn jemand ein bestimmtes Spiel nicht spielen möchte, kann, oder darf, so kann dies direkte Konsequenzen im sozialen Klassengefüge haben: die Teilnahme an Pausengesprächen über Computerspiele oder das gemeinsame Spielen nach der Schule können wichtige Elemente sozialer Bindung sein, weshalb vor allem nicht-spielende männliche Jugendliche auch von Exklusionserfahrungen betroffen sein können.

Vor allem, wenn im Freundeskreis digitale Medien einen wichtigen Stellenwert ausmachen, wie das bei sehr vielen vorwiegend männlichen Kindern und Jugendlichen zweifellos der Fall ist, spielt auch die Verfügbarkeit und die Kompetenz der Jugendlichen im Umgang mit dem Medium eine wichtige Rolle. Dies gilt für Smartphones, die sowohl als Statussymbol dienen als auch durch die Teilnahme an Gruppenchats auf Plattformen wie *WhatsApp* Partizipation am Klassengeschehen ermöglichen (vgl. Wagner et al. 2016, S. 17) genauso wie für digitale Spiele. Dabei ist vielleicht weniger ausschlaggebend, welches Smartphone zum Spielen benutzt wird, aber das spielerische Geschick sowie die erspielten oder gekauften kosmetischen Zusatzinhalte werden von Peers wahrgenommen, kommentiert und auch bewundert (siehe Kap. 8.1).

Mit der Aneignung der virtuellen Lebenswelt von Jugendlichen entsteht insofern auch Druck, diese regelmäßig zu betreten. So gibt es Berichte von Druckgefühlen, die junge Menschen auch erleben, wenn es beispielsweise um Erreichbarkeit über soziale Netzwerke geht (vgl. Saferinternet 2019). Wer sich nicht aktiv in der klasseninternen *WhatsApp*-Gruppe beteiligt, läuft Gefahr, relevante Informationen zu verpassen, was sich auch in einer erhöhten Nutzungsfrequenz niederschlagen kann (vgl. Wagner et al. 2016, S. 18). Wenn diese Phänomene bei der Nutzung sozialer Plattformen auftreten, so ist es angesichts der hohen Relevanz von digitalen Spielen bei vor allem männlichen Jugendlichen auch naheliegend anzunehmen, dass sozialer Druck auch beim Spielen digitaler Spiele eine große Rolle spielt.

3.5 Zusammenfassung

Bei allen revidierten Mediennutzungsstudien zeigt sich eine stetig steigende Computerspielnutzung von Kindern und Jugendlichen sowohl in der Frequenz der Spielenutzung als auch in der Spieldauer. Die Anzahl an Kindern und Jugendlichen, die mehrmals in der Woche Computerspiele spielen, steht mit 63 Prozent (vgl. Education Group 2019, S. 22) einer relativ kleinen Zahl von 13 Prozent an Befragten gegenüber, die nie Computerspiele spielen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 44). Während der voraussichtlich erreichte Schulabschluss keinen Unterschied bei der Frequenz des Spielens digitaler Spiele ausmacht, spielen Jugendliche, die eine höhere schulische Ausbildung verfolgen, deutlich weniger lange als ihre Peers, die maximal einen mittleren Abschluss anstreben (vgl. forsa 2019, S. 7).

Die jugendkulturelle Relevanz des Mediums wird neben den hohen Nutzungszahlen auch durch den Befund gestärkt, dass Computerspiele ein beliebtes Thema in Gesprächen mit Klassenkamerad*innen und Kolleg*innen und für 28 Prozent der männlichen Jugendlichen sogar das Hauptthema in Gesprächen mit Freund*innen darstellen (vgl. forsa 2019, S. 32). Somit kann das Spielen von Computerspielen auch eine partizipative Funktion in einem spielaffinen Klassengefüge einnehmen. Der Umkehrschluss ist aber ebenso möglich, was für manche Jugendliche zu sozialem Druck führen kann, bestimmte Medien zu benutzen bzw. darüber erreichbar zu sein (vgl. Wagner et al. 2016, S. 18).

Auffallend ist die steigende Beliebtheit des Smartphones als Spielgerät, die auch dadurch erklärt werden kann, dass das Smartphone in fast allen Haushalten in Österreich vorhanden ist und dadurch einen niederschweligen Zugang zu digitalen Spielen bietet (vgl. Education Group 2019, S. 22).

Eine Sonderrolle nehmen Computerspiele beim Vergleich zwischen männlichen und weiblichen Jugendlichen ein. Bei allen untersuchten Erhebungen spielten männliche Jugendliche deutlich öfter und deutlich mehr als ihre weiblichen Peers. Unterschiede gibt es auch in Bezug auf die präferierten Spiele: *Die Sims* oder das Mobile Game *Candy Crush* wurden von vielen weiblichen Befragten als Lieblingsspiel genannt, tauchten aber bei den männlichen Befragten nicht unter den 10 beliebtesten Spielen auf (vgl. forsa 2019, S. 11). Das Bild von digitalen Spielen als vorwiegend männlich geprägte Domäne wird von diesen Zahlen gestützt.

Das gemeinsame Spielen von digitalen Spielen ist trotz der hohen Spiel Freude von Kindern und Jugendlichen in sehr wenigen Familien im Alltag verankert (vgl. Education Group 2019a). Mögliche Gründe dafür könnten neben einer technisch bedingten Einstiegshürde für Eltern auch der tendenziell schlechte Ruf sein, den Videospiele bei Erziehungsberechtigten genießen. Elterliche Befürchtungen, dass digitale Spiele von Gehaltinhalten geprägt sind und für Kinder schädlich sein könnten, überwiegen klar die Hoffnungen auf positive Auswirkungen von Computerspielen (vgl. Education Group 2016, S. 33).

Trotz der starken Präsenz digitaler Spiele und anderer Medien im Alltag von Jugendlichen spielen soziale Aspekte wie das Treffen von Freunden und Peers die größte Rolle in der Freizeitgestaltung dieser (vgl. ebd.; Education Group 2019, S. 6; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2012, S. 11; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S. 9). Bedenken, nach denen Computerspiele zu sozialer Isolierung von Jugendlichen führen, können anhand dieser Zahlen somit nicht belegt werden.

4. Computerspiele in der Familie

Während es zum Umgang mit digitalen Medien in der Familie im deutschen Sprachraum einschlägige Erhebungen gibt, bestehen zum Umgang mit digitalen Spielen im Besonderen nur wenige Forschungsarbeiten. Da in dieser Arbeit der spezifische Umgang mit digitalen Spielen im Erziehungskontext erhoben wird, werden für einen Abriss des Forschungsstandes in erster Linie die Arbeiten von Claudia Lampert et al. (2012) und Rudolf Kammerl et al. (2012) herangezogen, da diese digitale Spiele spezifisch betrachten.

Dazu ist anzumerken, dass die Zugänge zum Umgang mit digitalen Spielen heterogen sind und es abgesehen von der zeitlichen Beschränkung von Spieldauer, die bei fast allen Familien vorkommt, kaum einheitliche Konzepte zum Umgang mit Spielen in Familien gibt und der Umgang stark von den persönlichen medienbiografischen Erfahrungen der erziehenden Akteur*innen geprägt ist (vgl. Brunner 2014, S. 1f.). Im Folgenden werden relevante Aspekte des Umganges mit digitalen Spielen in der Familie zusammengefasst, die von einschlägigen Studien festgestellt wurden. Die dabei genannten Aspekte wurden neben anderen auch im Rahmen der vorliegenden Arbeit empirisch erhoben.

4.1 Stellenwert digitaler Spiele in der Familie

Computerspiele stellen im familiären Alltag ein Medium dar, das neben einer verbindenden gemeinsamen Beschäftigung auch ein ständiges Konfliktthema sein kann. Bei der Bewertung des Mediums im Familienalltag stellen sich bestimmte Aspekte als bedeutsam heraus, wie im Folgenden erörtert wird.

4.1.1 Erste Spielerfahrungen

Eine erste wichtige Frage ist hierbei, wie der Kontakt zu digitalen Spielen überhaupt zustande kommt und welche Faktoren zusammenspielen, das Interesse von Menschen am Medium zu wecken und das Computerspielen für Menschen attraktiv zu machen. Interessant ist hierbei, dass als »Impulsgeber« (Lampert et al. 2012, S. 35) vor allem männliche Bezugspersonen eine große Rolle zu spielen scheinen. Vor allem männliche Vorbilder wie große Brüder, Väter sowie Onkels oder Cousins werden als Personen genannt, die maßgeblich dazu beitragen, ein erstes Interesse am Thema Computerspiele zu entfachen (vgl. ebd.). Hierbei unterscheiden Lampert et al. (2012) zwischen »Vorbildern« und »Türöffnern«. Während »Türöffner« Heranwachsende mit der notwendigen Infrastruktur versorgen, um Computerspiele spielen zu können, beispielsweise durch Erlauben des Benutzens des Computers oder das Schenken einer Spielkonsole, sind diese Infrastrukturen bei Vorbildern bereits vorhanden und werden von diesen selbst zum Spielen genutzt (vgl. ebd.). Die »Türöffner« spielen dabei auch eine besondere Rolle, da sie durch die Auswahl des Spieles maßgeblich die ersten Spielerfahrungen der Heranwachsenden mitbeeinflussen (vgl. ebd., S. 36). Zahlreiche Spieler*innenbiografien beginnen mit dem Spielen im familiären Kontext, beispielsweise beim wöchentlichen Besuch bei Verwandten, deren Kinder Spielkonsolen besitzen (vgl. Mitgutsch 2013, S. 256). Das Computerspiel selbst bekommt durch die soziale Einbettung und das mit dem Spielen verbundene Ritual eine besondere Bedeutung (vgl. ebd.). Diese ersten Spielerfahrungen können ausschlaggebend für ein Interesse an einem weiterführenden Thema sein. So kann ein Fußballspiel, das heimlich am PC des Vaters gespielt wird, für ein Kind bedeutsam sein, sodass ein Interesse am Sport aus diesen Erfahrungen erwächst (vgl. ebd., S. 253). Darauf, dass diese ersten Spielerfahrungen für die Spielenden von großer Bedeutung sind, weist auch der Umstand hin, dass viele Personen, die zu ihren Spielerlebnissen befragt wurden, »ihre ersten Computerspielerfahrungen abrufen können, ohne lange überlegen zu müssen, auch wenn diese bei vielen Befragten bereits 10 bis 20 Jahre zurückliegen« (Lampert et al. 2012, S. 41).

Auch den älteren Geschwistern kommt bei den ersten Spielerfahrungen eine wichtige Rolle zu, weil sie meist Zugang zu Spielkonsolen und Computern haben, über die jüngere Geschwister noch nicht verfügen (vgl. Lampert et al. 2012, S. 38). Dies stellt gleichzeitig eine große Herausforderung in der

elterlichen Erziehung dar, sowohl bezüglich der Regelung der Dauer des Spielens als auch vor allem bei inhaltlichen Regelsetzungen, wenn der 16-jährige Bruder beispielsweise Spiele spielt, mit denen sein 10-jähriger Bruder überfordert ist (vgl. Wagner et al. 2013, S. 110). Die älteren Geschwister können aber auch eine Ressource im erzieherischen Umgang mit Medien sein. In manchen Familien übernehmen die älteren Geschwister eine Verantwortung für den Medienumgang ihrer jüngeren Geschwister und unterstützen somit Eltern und Erziehende. In einer Erhebung in Deutschland war dies bei Computerspielen in 14 Prozent der teilnehmenden Familien der Fall, allen voran, wenn die Geschwister deutlich älter waren (vgl. ebd., S. 102).

4.1.2 Rolle der Geschwister

Den Geschwistern kommt bei der Nutzung von Computerspielen in der Familie eine besondere Rolle zu. Zum einen dienen sie wie beschrieben als Vorbilder und in dieser Rolle auch als »Türöffner« und Impulsgeber, wenn es um die Nutzung von Spielen geht. Der ältere Bruder/die ältere Schwester hat oft auf Computerspiele Zugriff, die den jüngeren Spielenden noch verwehrt sind, für diese aber auch aufgrund der Nutzung der älteren Geschwister besonders interessant sind (vgl. Lampert et al. 2012, S. 48ff.). Dies bringt für die Eltern große Herausforderungen in der Erziehung mit sich, wenn für die Geschwister beim Spielverhalten unterschiedliche Regeln gelten. Berichte von Konfliktsituationen beim gemeinsamen Spielen, die von Erziehungsberechtigten mit teils brachialen Methoden wie der Zerstörung der Konsole gelöst wurden (vgl. ebd., S. 49), stehen dabei Erzählungen von Situationen gegenüber, bei denen sich die Eltern größtenteils aus den geschwisterlichen Konflikten heraushielten und es diesen selbst überließen, die Aufteilung mehr oder weniger harmonisch zu gestalten (vgl. ebd., S. 50). Dabei konnte kein besonderer Einfluss des Geschlechtes der Befragten ausgemacht werden und der gelungene Umgang mit dem Medium wurde eher an der grundsätzlichen Qualität der Geschwisterbeziehung festgemacht (vgl. ebd.). Wie bereits angemerkt, können vor allem ältere Geschwister auch unterstützend beim Umgang mit Medien in der Familie wirken, wenn sie auch Kontrollfunktionen übernehmen und auf die Einhaltung von Regeln achten (vgl. ebd., S. 102).

4.1.3 Gemeinsames Spielen

Anders als der Zugang zu digitalen Spielen scheint die gemeinsame Nutzung dieser nicht männlich dominiert zu sein. So berichten Spieler*innen von vielfältigen gemeinsamen familiären Spielerfahrungen sowohl mit Vätern als auch mit Müttern (vgl. Lampert et al. 2012, S. 42f.), auch wenn Väter eine größere Rolle als Spielpartner einnehmen (vgl. ebd., S. 73). Dabei können Kinder, wenn es zum Spielen am Computer kommt, auch umgekehrt zu Impulsgeber*innen ihrer Eltern werden, und dabei Eltern für ein Spiel begeistern, sodass diese auch ohne ihre Kinder zu spielen beginnen (vgl. ebd.). Das gemeinsame Spielen digitaler Spiele geschieht dann nicht nur den Kindern zuliebe, sondern wird von den Eltern auch selbst initiiert (vgl. ebd., S. 43).

Dieses gemeinsame Spielen von Computerspielen von Eltern und Kindern wird in einschlägiger Ratgeberliteratur oft als ein wünschenswerter und ressourcenorientierter Zugang zum Medium skizziert, da es einen aktiven pädagogischen Umgang mit dem Medium darstellt, Aufschluss über Wirkung und potenziell unerwünschte Spielmechaniken gibt und eine wertschätzende Haltung der Eltern den Freizeitaktivitäten der Kinder gegenüber signalisiert (vgl. Mitgutsch/Rosenstingl 2009, S. 245f.).

4.1.4 Spielintensität

Die Dauer und Intensität, mit der Computerspiele gespielt werden, kann über längere Zeiträume gleichbleiben, variiert aber bei vielen Spielenden auch stark. Interessant ist dabei die Frage, wie viel Zeit von Spielenden selbst als »viel« beziehungsweise »zu viel« Zeit wahrgenommen wird. Während ein Zeitraum von 3 bis 4 Stunden für manche Spielende als »extrem viel« (Lampert et al. 2012, S. 61) Zeit wahrgenommen wird, sind für andere Spielende erst 11 bis 12 Stunden täglich »relativ viel« (ebd.). Diese Deutungen weisen zum einen darauf hin, dass es in Bezug auf Zeitintensität beim Computerspielen keine homogene Wahrnehmung und damit auch keinen gesellschaftlich gültigen Richtwert gibt. Zum anderen zeigen aber Formulierungen wie »relativ viel« auch, dass es sich dabei um intensive Phasen handelt (vgl. ebd., S. 62) – wenn relativ viel gespielt wird, bedeutet das auch, dass es irgendwann einen Vergleichswert gab, zu dem nicht sehr viel gespielt wurde. Die Spielintensität variiert in Zeiten, da schulische Verpflichtungen wegfallen und mehr

Zeit zum Spielen bleibt. Auch Jahreszeiten werden als Faktor genannt, da der Sommer für viele Menschen ein breiteres Spektrum an Freizeitmöglichkeiten bietet und darum im Winter mehr gespielt wird (vgl. ebd., S. 62f.).

Gründe für intensivere Spielphasen stellen Umbrüche im Lebenslauf wie das Zeitfenster zwischen Schulabschluss und Studienbeginn, sowie Phasen der Arbeitslosigkeit oder Krankheit dar (vgl. ebd., S. 64). Während Lampert et al. (2012, S. 64) darauf hinweisen, dass Arbeitslosigkeit nicht zwangsweise mit einer intensiveren Nutzung von Computerspielen einhergehen muss, sind vor allem junge Männer in derartigen herausfordernden Lebenssituationen eine starke Risikogruppe, wenn es um problematisches Spielverhalten geht (siehe Kap. 6.1).

Auch die Pubertät als mutmaßlich ausschlaggebender Faktor für erhöhte Spieldauer wird von Spielenden erwähnt (vgl. Lampert et al. 2012, S. 65). So gaben manche Spielende an, dass sie zwischen dem 15. und 17. Lebensjahr vermehrt Computerspiele gespielt hatten, was aber in weiterer Folge aufgrund der altersspezifischen Entwicklung neuer Interessen und der Aneignung neuer Lebensräume, wie dem legalen Besuch von Nachtlokalen, abgenommen hätte (vgl. ebd.). Diese Befunde werden durch die Ergebnisse einschlägiger Mediennutzungsstudien gestärkt. So wurde bereits erwähnt, dass laut JIM-Studie 2018 in Deutschland 68 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 13 Jahren und 64 Prozent der Jugendlichen zwischen 14 und 15 Jahren täglich Computerspiele spielen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018, S. 56). Bei den Befragten zwischen 18 und 19 Jahren gaben aber nur noch 47 Prozent an, täglich Computerspiele zu spielen (vgl. ebd.). Diese mit dem Alter sinkende Spielintensität könnte auch durch ebenjene altersspezifischen Entwicklungen erklärt werden.

Auch belastende Lebensphasen können die individuelle Spielintensität beeinflussen. Diese Beeinflussung kann unterschiedliche Formen annehmen. Berichte von jungen Menschen, die aufgrund schwieriger Phasen wie einem Beziehungsende oder der psychischen Erkrankung eines Elternteils sehr viel spielten sind ebenso dokumentiert wie von jungen Menschen, die in einer belastenden Lebensphase die Lust und Freude am Spiel komplett verloren und sich von diesem abwandten (vgl. Lampert et al. 2012, S. 66). Sowohl die Schwankungen in den Spielphasen als auch die Phasen sehr intensiven Spielgebrauchs gestalten sich bei weiblichen und männlichen Spielenden sehr ähnlich (vgl. ebd.). Dennoch scheint es in weiterer Folge bei männlichen

Spielern öfter zu einem missbräuchlichen und pathologischen Spielverhalten zu kommen (siehe Kap. 6.1).

Die elterliche Regelsetzung stellt bei diesen intensiven Spielphasen einen wichtigen regulierenden Faktor dar. Vor allem, wenn es um übermäßige Spielnutzung geht, wird die mäßigende Rolle von Eltern und Geschwistern evident. Die Rückmeldungen dieser auf übermäßigem Spielkonsum sind oft Anlass, die Selbstverständlichkeit von diesem in Frage zu stellen und geben ersten Anreiz zur Veränderung dessen (vgl. Lampert et al. 2012, S. 67f.).

4.1.5 Kompetenzen im Umgang mit digitalen Spielen

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Kompetenzzuschreibung von digitalen Spielen, die sowohl von Seiten der Eltern als auch der befragten Kinder ausgeht. So sind sich 100 Prozent der befragten Kinder und Eltern in der Antwort auf die Frage einig, wer sich im familiären Umfeld am besten mit digitalen Spielen auskenne – nämlich die Kinder (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016a, S. 69f.). An zweiter Stelle werden Väter erwähnt, die von 38 Prozent der Teilnehmenden angegeben wurden (es waren Mehrfachnennungen möglich). Dadurch bekommen digitale Spiele auch eine Art Sonderstatus in der Familie, da eine ähnliche Einigkeit über die Kompetenz im Umgang mit einem bestimmten Medium bei keinem anderen Medium zu finden ist. Obwohl nämlich 20 Prozent der teilnehmenden Eltern selbst regelmäßig und mehrmals pro Woche spielen (vgl. ebd., S. 53), wurden die Kinder als die kompetentesten Familienmitglieder im Umgang mit Computerspielen angegeben. Diese Kompetenzzuschreibung könnte einerseits auf Kinder und Jugendliche stärkend wirken, andererseits könnte sie im Umkehrschluss zu einer distanzierteren Haltung im Umgang mit digitalen Spielen in der Familie seitens der Eltern beitragen. Eine »ablehnende Haltung, sich mit medienbezogenen Thematiken tiefergehend auseinanderzusetzen« (Lampert et al. 2012, S. 70), wird von manchen Eltern mit ebenjener »Schwierigkeit, mit medienbezogenen Entwicklungen mithalten und diese entsprechend begleiten zu können« (ebd.) begründet. Aussagen von Erziehenden, die profundes Desinteresse und Unmut über eine notwendige Beschäftigung mit digitalen Spielen äußern (vgl. ebd.), lassen unter diesem Gesichtspunkt nicht nur auf reines Desinteresse, sondern auch auf eine mögliche Überforderung von Eltern schließen.

4.1.6 Kommunikation über Spiele

Computerspiele sind ein wiederkehrendes Gesprächsthema in vielen Familien. Im Rahmen der FIM-Studie wurde festgestellt, dass digitale Spiele in 22 Prozent der befragten Familien in Deutschland ein Gesprächsthema sind, das täglich oder mehrmals pro Woche diskutiert wird (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016a, S. 35). Die Kommunikation über Computerspiele gestaltet sich in der Familie sehr facettenreich und reicht von der Diskussion über technische Aspekte über die Diskussionen von medial aufgearbeiteten Debatten wie der Gewaltspieldiskussion bis hin zu Geschwisterkonstellationen, bei denen digitale Spiele ein sehr präsenes Gesprächsthema darstellen (vgl. Lampert et al. 2012, S. 58ff.). Vor allem die mediale Berichterstattung über »Killerspiele«, d.h. Spiele mit expliziten Gewaltinhalten und deren potenziell aggressionssteigernde Wirkung auf Spielende, wurde von einigen Befragten als Anlass für Diskussionen innerhalb der Familie angegeben (vgl. ebd., S. 58f.). Da sich die mediale Berichterstattung über digitale Spiele auch aktuell noch sehr polarisierend darstellt und Spiele wie *Fortnite* in manchen Medien als problematisch dargestellt werden (vgl. Heidenreich 2018), dürfte diese Diskussion in Familien noch aktuell sein. Auch die Aufnahme von Computerspielsucht in die ICD-11 ist ein Ereignis, das medial auf Resonanz stößt (vgl. Der Standard 2019b). Da die Spieler*innenzahlen bei digitalen Spielen auch in Österreich stetig steigen (vgl. Education Group 2019, S. 15) und die mediale Berichterstattung das Thema weiterhin oft unter defizitorientierten Gesichtspunkten aufgreift, ist davon auszugehen, dass Computerspiele weiterhin eine Freizeitbeschäftigung bleiben, die in Familien kontrovers diskutiert wird.

Interessant sind dabei Schilderungen von Familien, in denen Computerspiele von Eltern (im beschriebenen Fall dem Vater) oder den Geschwistern immer wieder zum Thema gemacht werden. So teilen Eltern, die selbst gerne spielen, Erfahrungen im Spiel mit ihren Kindern auch dann, wenn von Seiten der Kinder gar kein besonderes Interesse am Spiel besteht (vgl. Lampert et al. 2012, S. 60). Hierbei könnte man mutmaßen, dass hinter der Anbahnung des Gespräches keine erzieherische Intention, sondern mehr das Erfüllen eines eigenen Bedürfnisses, über im Spiel Erlebtes zu sprechen, steckt. Die Kommunikation über Spiele zwischen Erziehenden und Kindern und Jugendlichen folgt insofern nicht immer einer pädagogischen Intention, sondern kann auch Resultat eines gemeinsamen Interesses sein.

Oft sind Bedenken der Eltern Anlass von Diskussionen über Medien. Interessant ist dabei, welche Bedenken bezüglich Risiken von digitalen Medien im Vordergrund stehen. Im Rahmen des Jugendmedienschutzindex (vgl. Brüggem et al. 2017, S. 21) wurde erhoben, dass 33 Prozent der befragten Eltern in Deutschland sich bezüglich der Kontakte ihrer Kinder mit fremden Menschen im Netz Sorgen machen. Diese Sorge wurde nur von 12 Prozent der befragten Kinder geteilt. Dies könnte ein Hinweis darauf sein, wie verschieden Kontakte zu anderen Menschen im virtuellen Raum von Erziehenden und Heranwachsenden gedeutet werden. Die mit von 44 Prozent der befragten Eltern geteilte größte Sorge ist dabei die, dass ihre Kinder zu viel Zeit im Internet verbringen (vgl. ebd., S. 22). Zur Unterstützung mit diesen Sorgen stehen Eltern auch einschlägige Beratungsangebote zur Verfügung.

Unterstützungsmöglichkeiten

Es gibt eine Vielzahl von teils kostenfreien Unterstützungs- und Informationsangeboten für Familien zum Thema Umgang mit digitalen Medien im deutschen Sprachraum (vgl. Saferinternet 2020; Schau hin 2020).

Es zeigte sich aber, dass gerade die Vielzahl an möglichen Angeboten eine weitere Herausforderung für viele Eltern darstellt, da diese Fülle voraussetzt, sich intensiver mit dem Angebot zu beschäftigen und Quellen auf ihre Seriosität hin zu beurteilen (vgl. Wagner et al. 2013, S. 239). Der Informationsbedarf selbst ist bei einem Großteil der Eltern scheinbar recht gering, da sich viele in ihrem Umgang mit Medien in der Familie sicher fühlen. Fragen gibt es hauptsächlich bezüglich der Themen Computer und Internet sowie bezüglich Altersangaben und Beschränkungen für Kinder (vgl. ebd.). Der Zugang zu Informationen erfolgt in Anlassfällen über das Internet, indem betreffende Begriffe mit Suchmaschinen gesucht werden. Auch Onlineforen werden mitunter zum Austausch mit anderen Eltern genutzt. Es werden außerdem drei Bedürfnisse genannt, die Eltern in Bezug auf Unterstützung einen: das Bedürfnis nach themenbezogenen Informationen, das Bedürfnis nach Informationen und Hinweisen zu ihrer individuellen Familiensituation und drittens der Wunsch nach Austausch mit anderen, vor allem Eltern, im Zusammenhang mit Fragen zu Medien in der Erziehung (vgl. ebd., S. 240). Besonders Familien, deren subjektives Informationsbedürfnis wenig deckungsgleich mit einem feststellbaren Informationsbedarf ist, stellen auch für die beraterische und sozialpädagogische Praxis eine Herausforderung dar. Hierbei steht die Frage nach Erreichen und der Möglichkeit einer Sensibi-

lisierung der Familien im Umgang mit digitalen Medien im Vordergrund. Wagner et al. (2013) schlagen eine Reihe an Maßnahmen vor, die zur Erreichung besagter Eltern in Frage kommen könnten und betonen dabei, eine pauschal negative Sichtweise auf Medien nicht zu verstärken (vgl. ebd., S. 241), also nicht ausschließlich auf negative Aspekte aufmerksam zu machen oder alarmistisch vorzugehen. Zu diesen Maßnahmen gehören breitenwirksame Kino- und TV-Werbung (aus heutiger Sicht wäre das Medium der Wahl vermutlich eine beliebte Plattform wie *YouTube* oder *Facebook*), das Versenden regelmäßiger Elternbriefe zu Medien sowie das Internet in Form von Onlinecommunitys (vgl. ebd., S. 240ff.).

4.2 Funktionen in der Familie

Das gemeinsame Spielen digitaler Spiele kann also elterliche Wertschätzung signalisieren, aber auch andere Funktionen einnehmen. Über eine reine Freizeitbeschäftigung und die Wertschätzung jugendlicher Freizeitgestaltung hinaus erkennen Lampert et al. (2012, S. 43ff.) in ihrer Auswertung drei zentrale Funktionen, die das Computerspielen in Familien erfüllen könne und die im Folgenden erläutert werden.

4.2.1 Computerspiele als verbindendes Element

Es gibt Berichte von Spielenden, die das gemeinsame Computerspiel als wertvolle Aktivität in der Familie erleben. In der Studie von Lampert et al. (2012) ereigneten sich diese Interaktionen vorrangig zwischen Vater und Kind sowie zwischen Geschwistern. So wird von einer von Kindern erlebten Wertschätzung berichtet, die mit dem gemeinsamen Spielen mit dem Vater verbunden war, der ansonsten wenig Zeit mit seinem Sohn verbrachte (vgl. ebd., S. 43). Ähnliche Erfahrungen machte eine Teilnehmerin, die über das gemeinsame Spielen digitaler Spiele einen besseren Zugang zu ihrem Vater fand (vgl. ebd., S. 45). So können digitale Spiele wie andere gemeinsame Beschäftigungen auch soziale Funktionen erfüllen, wenn Eltern bereit sind, sich dem Medium gemeinsam mit ihren Kindern zu widmen.

Das gemeinsame Computerspiel kann auch als verbindendes Element zwischen Geschwistern dienen, die aufgrund altersspezifisch unterschiedli-

cher Interessen sonst wenig Möglichkeiten haben, gemeinsame Aktivitäten auszuführen (vgl. ebd., S. 44). Dies bringt auch besagte Herausforderungen in der Erziehung mit sich, wenn Kinder über ihre älteren Geschwister mit Spielinhalten in Kontakt kommen, die sie überfordern oder ängstigen. So berichtet eine Teilnehmerin, dass sie trotz Angstgefühlen mit ihrem Bruder ein Horrorspiel gespielt habe (vgl. ebd.). Interessant ist hierbei auch, dass zur Funktion von Computerspielen als verbindendes Element ausschließlich Väter oder Brüder erwähnt wurden und Mütter oder Schwestern keine Erwähnung fanden (vgl. ebd., S. 44). Fraglich ist, ob dies mit der Tatsache zusammenhing, dass ein Großteil der digitalen Spiele vor der Jahrtausendwende auf ein männliches Zielpublikum ausgerichtet war und ob sich dies mit der stärkeren Verbreitung und Nutzung digitaler Spiele auch bei einer weiblichen Zielgruppe in nahbarer Zeit ändern wird.

Ein verbindendes und partizipatorisches Moment des Spielens von Computerspielen wird in Erzählungen von Spielenden nicht nur im Familienkontext, sondern auch darüber hinaus evident. Nicht nur werden Spielerfahrungen mit älteren oder jüngeren Geschwistern als freudestiftende und verbindende Erfahrungen genannt, die trotz eines manchmal hohen Altersunterschiedes gemeinsam gemacht werden konnten (vgl. ebd., S. 43ff.). Spiele werden auch genutzt, um sich Zugang zu bestimmten Peergroups zu verschaffen. So berichtet ein männlicher Spieler, im Zuge eines Auslandsaufenthaltes in Kamerun begonnen zu haben, die Fußballsimulation *FIFA* zu spielen, um darüber in Kontakt mit seinen fußballbegeisterten Kollegen in der Studentenverbindung zu treten (vgl. Mitgutsch 2013, S. 268). Somit erfüllen Computerspiele einen Zweck, der oft weit über das Erleben von Spielfreude hinausgeht. Sie dienen dazu, den Zugang zu neuen Peergroups zu ermöglichen – seien diese nun spezifisch an Computerspielen interessiert, oder an Themen, die über das Spiel selbst noch hinausgehen. Während dabei nicht immer einfach zu eruieren ist, was bei Computerspielen gelernt wird, dürfte evident sein, dass zumindest etwas gelernt wird. Oder, in den Worten von James Gee: «[...] [T]here is no such thing as learning in general. We always learn *something*» (Gee 2007, S. 23). Während Spielende eines digitalen Basketballspieles beim Spielen vielleicht keine besseren Athlet*innen werden, könnte es durchaus sein, dass sie sich die Mannschaften, die spezifischen Regeln des Sports und die verschiedenen Spieler*innen besser einprägen (vgl. ebd., S. 23ff.). Dies kann ihnen in weiterer Folge auch einen Zugang zu einer

Peergroup erleichtern, in der Basketball einen hohen Stellenwert besitzt, so wie es im Beispiel zuvor mit Fußball der Fall war.

4.2.2 Computerspiele als Familienereignis

Das gemeinsame Computerspiel kommt in Familien nicht nur als Aktivität vor, die beiläufig ausgeübt wird. Es gibt auch Situationen, in denen das Spielen am Computer bewusst als gemeinsame Familienaktion geplant wird, ähnlich einem Kinobesuch oder einem (analogen) Spieleabend. Das Spielen wird dabei wieder als Aktivität beschrieben, die Familienmitglieder zusammenschweißt und durch die familiäre Interaktion an besonderer Bedeutung gewinnt (vgl. Lampert et al. 2012, S. 45f.). Auch hierbei werden hauptsächlich Erlebnisse mit männlichen Bezugspersonen erwähnt, mit denen gemeinsam qualitätsvolle Zeit mit Computerspielen verbracht wurde (vgl. ebd., S. 46).

Interessant sind dabei Ausführungen, denen zufolge das gemeinsame Spielen auch von bedrückenden und unangenehmen Situationen in der Familie ablenkte, beispielsweise dem Tod der Mutter (vgl. ebd., S. 45). Diese »[...] machen deutlich, dass das gemeinsame Spielen darüber hinaus noch die Funktion hatte, vom belasteten Familienalltag abzulenken« (ebd., S. 46). Somit werden Spiele zur Emotionsregulierung nicht nur von Einzelpersonen verwendet, sondern auch von Familiensystemen. Dabei wird der positive Nutzen des gemeinsamen Spielens als Ritual betont, das die Familie dabei unterstützt, schwierige Lebensphasen durchzustehen. Der Nutzen digitaler Spiele zur Emotionsregulierung ist damit nicht zwangsweise als missbräuchliche Nutzung einzuschätzen, sondern kann vor allem im gemeinsamen Gebrauch soziale Gefüge stärken.

4.2.3 Computerspielen als Wettkampf

Eine Rolle beim gemeinsamen Computerspiel spielen auch kompetitive Elemente in diesen (vgl. Lampert et al. 2012, S. 46). Hierbei scheint beispielsweise das Messen von Highscores in Spielen ein verbindendes Element zwischen männlichen sowie weiblichen Kindern und hauptsächlich männlichen Bezugspersonen zu sein (vgl. ebd., S. 47). Gemessen werden also die Spielfähigkeiten bevorzugt mit Vätern, Brüdern oder Onkeln.

4.3 Geschlechtsspezifische Präferenzen

Computerspiele können dazu dienen, bestimmte geschlechtstypische Abgrenzungen zu unternehmen. So wird beschrieben, wie sich Mädchen nicht nur von bestimmten Spielgenres wie Online-Rollenspielen abgrenzen, da dies klassisch männliche Spiele seien, sondern dass sie auch Computerspiele allgemein als eine Burschendomäne beschreiben (vgl. ebd., S. 50f.). Der Mythos, dass Computerspiele als Beschäftigung jungen Männern vorenthalten seien, könnte auch eine Rolle bei der Tatsache spielen, dass momentan noch mehr Burschen als Mädchen Computerspiele als eine ihrer Lieblingsbeschäftigungen angeben (siehe Kap. 3.1) und kann somit als eine Art selbsterfüllende Prophezeiung wirken (vgl. Watzlawick 1983, S. 91). Solange Computerspiele gesellschaftlich als Burschendomäne angesehen werden, stellt dies eine Hemmschwelle für junge Frauen dar, sich ernsthaft dem Hobby zu widmen.

Dabei fungieren gewisse Spiele wie *Die Sims* auch in umgekehrter Richtung. So geben männliche Spielende *Die Sims* als klassisches »Mädchenspiel« an, von dem sie sich bewusst distanzieren (vgl. Lampert et al. 2012, S. 51). Durch eine Auffassung, die bestimmte Spieltitle Geschlechtern zuordnet, ist die Spielauswahl in einem Alter der Identitätsfindung stark eingegrenzt, was wiederum zur Etablierung bestimmter Spiele als Burschendomäne beitragen kann.

4.4 Regeln und Maßnahmen

Digitale Spiele sind im Familienkontext oft konfliktbesetzt (vgl. ebd., S. 69). Ein Grund dafür ist die elterliche Regulierung, die mit dem Spielverhalten der Kinder und Jugendlichen einhergeht. Digitale Spiele können vor allem für Jugendliche auch ein digitaler Rückzugsort sein und damit ein Ort, an dem man sich der elterlichen Anwesenheit entziehen kann. Solche Autonomiebestrebungen sind für Jugendliche altersadäquat, können jedoch Konflikte verschärfen. So kann eine Regulierung von Spielzeit und Spielinhalten beim Computerspielen von Jugendlichen auch als Angriff auf die eigene Autonomie erlebt werden und somit hohes Konfliktpotenzial in sich tragen (vgl. Scholz 2014, S. 38). Eine Regulierung des Spielverhaltens wird in vielen Familien vor allem bei jüngeren Kindern als notwendig und selbstverständlich erachtet.

Bei den Regeln in der Familie konnten Lampert et al. (2012, S. 52) zwei Arten von Regeln festhalten: zum einen Regeln, welche die zeitliche Dauer sowie die Inhalte von digitalen Spielen betreffen, und die über längere Zeiträume konstant sind. Zum anderen gebe es Regeln und Maßnahmen, die eher spontan und nicht immer vorhersehbar seien. Diese werden als »reaktive Regeln« bezeichnet und bestünden beispielsweise aus der Abnahme der Spielkonsole (vgl. ebd.). Hierbei könnte man diskutieren, ob Letzteres wirklich eine »reaktive Regel« (ebd.) sei, oder vielmehr eine Strafmaßnahme bzw. die Konsequenz eines Regelbruches von Seiten der Spielenden.

4.4.1 Zeitliche Beschränkungen

Besonders die Spielzeit ist oft Fokus von Regulierungen. Dabei wird diese oft an die Erledigung anderer Aufgaben gebunden. So darf beispielsweise erst gespielt werden, nachdem Hausaufgaben oder andere Pflichten im Haushalt erfüllt wurden, und auch dann oft mit zeitlicher Einschränkung (vgl. ebd., S. 53f.). Andere Zugänge stellen sich weniger restriktiv dar, machen die Spielzeit aber ebenfalls von anderen Faktoren abhängig, beispielsweise von der Einhaltung der Schlafzeiten – was vor der Schlafenszeit passiert, ist dabei weniger relevant (vgl. ebd., S. 53). Während die zeitliche Regulierung von digitalen Spielen zwar weitverbreitet ist, ist sie gleichzeitig nicht immer einfach einzuordnen und zu kontrollieren. So geben nur 49 Prozent der Eltern im Rahmen der FIM-Studie an, dass die von ihnen aufgestellten Regeln zur Nutzung digitaler Spiele auch erfolgreich seien und eingehalten werden (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2016a, S. 18). Bei der Einhaltung von Regeln bezüglich bestimmter Internetseiten geben 75 Prozent der befragten Eltern an, dass sich ihre Kinder zumindest meist an diese halten würden, also deutlich mehr als in Bezug auf digitale Spiele (vgl. ebd.).

4.4.2 Inhaltliche Beschränkungen

Weniger oft als zeitliche Beschränkungen scheinen inhaltliche Beschränkungen vorzukommen (vgl. Lampert et al. 2012, S. 55). Dabei wird auf die Altersbeschränkungen und auf eventuelle Gewaltinhalte der Spiele geachtet (vgl. ebd., S. 54). Interessant ist dabei der Fokus auf Gewaltinhalten der

Spiele. Spiele können, wie jedes andere Medium, auf eine breite Palette von Inhalten und Funktionen zurückgreifen, und einige davon könnten für eine junge Zielgruppe problematisch oder unpassend sein. Während Gewaltinhalten in der elterlichen Regulierung aber ein großer Stellenwert zuzukommen scheint, finden sich übersexualisierte Inhalte, der Kontakt zu Fremden über gewisse digitale Spiele oder Glücksspielelemente in Spielen kaum unter den Elementen, die inhaltlich reguliert werden (vgl. ebd., S. 54ff.). Dies könnte auch mit dem Erhebungszeitpunkt der Studie im Jahr 2012 zusammenhängen. Die vermehrte Nutzung von Onlinespielen und die damit verbundenen Möglichkeiten der Kontaktaufnahme mit anderen Spielenden wurde erst mit der steigenden Verfügbarkeit von Smartphones in den letzten 10 Jahren ein Thema in Familien (vgl. Education Group 2019, S. 18).

4.4.3 Lose Regulierungen

In manchen Familien scheint es auch wenige konkrete Regeln zur Computerspielnutzung zu geben. Vielmehr verlassen sich Eltern dabei darauf, dass ihre Kinder die Computerspielnutzung selbst regeln und beschränken sich auf sporadische Hinweise, hin und wieder zu pausieren (vgl. Lampert et al. 2012, S. 55). Auch hierbei ist der Spielgebrauch an andere Faktoren gebunden, meist der schulischen Leistung des Kindes, der Körperpflege oder dem Nachgehen anderer Freizeitaktivitäten (vgl. ebd.).

4.4.4 Konsequenzen

Auch Verbote von Computerspielen kommen entweder punktuell oder wiederkehrend zum Einsatz (vgl. ebd., S. 56f.). Interessant ist dabei, dass das Spielverbot stets in Zusammenhang mit erhöhten Spielzeiten oder Zeiten der Vernachlässigung anderer Pflichten zugunsten des Computerspielens Erwähnung findet und als wirksames Mittel dargestellt wird. Spannend wäre dabei die Frage, ob und wie das Verbot von digitalen Spielen auch dann zum Einsatz kommt, wenn Regelüberschreitungen in anderen Lebensbereichen geschehen, beispielsweise in Form eines unerwünschten Verhaltens beim Mittagessen. Wenn sich nämlich das Spielverbot als Resultat auf ein zeitlich erhöhtes Spielverhalten darstellt, dann ist es eher als eine Anpassung beste-

hender Regeln als ein Verbot im Sinne einer Bestrafung für Fehlverhalten zu verstehen (vgl. ebd., S. 57).

Durch die Spielkonsole oder den PC im eigenen Zimmer entziehen sich manche Jugendliche auch vollständig der elterlichen Kontrolle in Bezug auf Spielzeit und Spielinhalte, was zu vermehrten Konflikten führen kann. Auch die Austragung von Machtkämpfen gestaltet sich durch die Infrastruktur von Konsole und Ähnlichem im Zimmer der Kinder und Jugendlichen für die Eltern als zunehmend schwierig, wenn sich besagte Jugendliche in ihre Zimmer zurückziehen, absperren und dann in ihrem Spielverhalten nicht mehr unterbrochen werden wollen (vgl. ebd., S. 57f.).

4.4.5 Konflikte

Ob und in welchem Ausmaß Konflikte bei der Erziehung mit digitalen Spielen in Familien vermehrt auftreten, ist auch eine Frage des Erziehungsverständnisses. Der Versuch einer Generation von *digital immigrants* (Schulmeister 2012, S. 43), eine Generation von *digital natives* auf eine zunehmend von digitalen Medien geprägte und bestimmte Kultur vorzubereiten, erweist sich als spannungsgeladen, »[w]enn Erziehung als bewusste Bestimmung und Gestaltung der älteren Generation zur jüngeren Generation aufgefasst wird, die das Ziel verfolgt, diese in die bestehende Kultur einzuführen [...]« (Lampert et al. 2012, S. 71). Der Bereich der Mediennutzung, und allen voran der Bereich der digitalen Spiele, zeichnet sich durch einen großen Unterschied in den medienbezogenen Erfahrungen zwischen Kindern und Eltern aus (vgl. ebd.). Dies kann zu einer Umkehr von hierarchischen Verhältnissen in der Familie führen, wenn beispielsweise der Vater vom Wissen des jungen Sohnes abhängig ist, um ein neues Smartphone einzurichten. Der Umgang mit medienbezogenen Phänomenen stellt auch Erwachsene vor Herausforderungen und es ist keineswegs evident, dass sich Erwachsene souveräner in einer digitalisierten Welt bewegen können als Kinder und Jugendliche. So werden wie bereits erwähnt Fake News auf sozialen Plattformen in der Altersgruppe der 55- bis 64-Jährigen mehr als dreimal so oft geteilt und gelesen wie in der Altersgruppe der 13- bis 24-Jährigen (vgl. Loos/Nijenhuis 2020, S. 12). Die Unsicherheit, nicht zu wissen, auf welche Welt Kinder von ihren Eltern vorbereitet werden sollen, kann zusammen mit der Diskrepanz im Wissen um die Handhabung mit digitalen Medien in Erziehungssituationen verschärfend wirken.

4.5 Zusammenfassung

Der Umgang mit digitalen Spielen in der Familie stellt sich als heterogen dar. Dies kann mit der dynamischen Entwicklung des Mediums zusammenhängen, durch die viele Eltern kaum computerspielbezogene Medienerfahrungen machen konnten und es gleichzeitig wenige übergeordnete gesellschaftliche Bezugsnormen bezüglich eines adäquaten Umganges damit gibt (vgl. Lampert et al. 2012, S. 74). Die elterliche Wertung des Spielverhaltens der Kinder und Jugendlichen hängt mit dem Stellenwert und der Art der Nutzung von Computerspielen in der Familie zusammen, was dazu führt, dass es je nach Familie sehr unterschiedliche Auffassungen davon gibt, was normales und unauffälliges Spielverhalten ist (vgl. ebd.).

Der erste Kontakt zu Computerspielen erfolgt für viele Kinder und Jugendliche über männliche Bezugspersonen innerhalb der Familie, die entweder die technischen Geräte bereits im Besitz haben und selbst gerne spielen oder Kindern das Spielen durch das Schenken einer Spielkonsole ermöglichen (vgl. Lampert et al. 2012, S. 35). Durch die vermehrte Nutzung des Smartphones als Spielgerät ist naheliegend, dass auch mit dem Erstbesitz eines Smartphones der Zugang zu digitalen Spielen ermöglicht wird.

In der Familie stellen digitale Spiele nicht nur einen konfliktbehafteten Aspekt dar, wenn es um die Nutzung von Kindern und Jugendlichen geht. Sie erfüllen auch verschiedene soziale Funktionen. So werden sie auch generationenübergreifend gespielt und können dabei zur Ablenkung von belastenden Ereignissen in der Familie oder als abendfüllendes Familienereignis mit kompetitivem Charakter fungieren (vgl. ebd., S. 73). Beim gemeinsamen Spielen werden zwar auch weibliche Bezugspersonen genannt (vgl. ebd., S. 42f.), als verbindungsstiftendes Element ist das gemeinsame Computerspielen im Hinblick auf Väter aber stärker ausgeprägt (vgl. ebd., S. 73).

Die Nutzung von digitalen Spielen wird dabei in manchen Familien reguliert, wobei sowohl zeitliche als auch inhaltliche Aspekte im Vordergrund stehen (vgl. ebd., S. 52). In vielen Familien bestehen in Bezug auf Computerspiele auch eher lose und nicht klar definierte Regeln und es darf gespielt werden, solange andere Lebensbereiche wie die schulischen Leistungen nicht negativ beeinflusst werden (vgl. ebd., S. 73).

Bezüglich einer Regulierung von Computerspielen herrschen bei Eltern und Kindern oft sehr unterschiedliche Vorstellungen und Maßstäbe. Diese sind auch mit einer Verunsicherung der Eltern ob der Faszination, die Spiele

auf ihre Kinder ausüben und einer wenig vorhandenen Reflexion von erzieherischen Möglichkeiten seitens der Eltern zu erklären (vgl. ebd.). Ein anderer Grund für vermehrte Sorgen ob der Spielgewohnheiten ihrer Kinder können fehlende eigene biografische Erfahrungen der Eltern mit digitalen Medien sein, die beim Umgang mit Medien in der Erziehung eine große Rolle spielen (vgl. ebd.). Computerspiele als (relativ) neues Medium haben dabei insofern eine Sonderstellung, da viele Erziehende wenig Erfahrung mit dem Medium gemacht haben. Eltern, die mit digitalen Spielen vertraut sind oder über mehr Wissen als ihre Kinder über das Medium verfügen, sind dabei eher die Ausnahme und kommen vor allem dann vor, wenn sie beruflich selbst mit dem Medium konfrontiert sind (vgl. Wagner et al. 2013, S. 54). Diese Diskrepanz, die sich im Wissen über das Medium bei Kindern und Erziehenden zeigt, stellt eine besondere Herausforderung mit Computerspielen und digitalen Medien insgesamt in der Erziehung dar. Zum einen wird eine altersgemäße Hierarchie dadurch hinterfragbar, da viele Kinder eben mehr über den konkreten Gegenstand der Erziehung wissen als ihre Eltern. Zum anderen kann es bei Erziehenden für Unsicherheit sorgen, nicht genau zu wissen, auf welche (mediatisierte) Welt sie ihre Kinder eigentlich vorbereiten. Dies kommt auch in Bezug auf mögliche Berufswünsche zum Tragen: Karrieren im *e-sport* und als Streamer*in auf Plattformen wie *Twitch* sind relativ neue Erscheinungen, die viele Kinder und Jugendliche als realistische Optionen erwägen, die von vielen Erziehenden aber nicht erkannt oder kritisch gesehen werden.

Computerspiele nehmen in der Nutzung im Familienalltag eine besondere Rolle ein. Bei den meisten neuen Medien, allen voran aber bei digitalen Spielen, klaffen die Eltern- und Kinderperspektive besonders weit auseinander. Computerspiele sind das Medium, dessen potenziell negative Einflüsse auf Nutzende von den Eltern als stark eingeschätzt werden und das gleichzeitig von diesen am wenigsten genutzt wird (vgl. Wagner et al. 2013, S. 247). Ein großes Konfliktpotenzial scheint diesbezüglich nicht nur zwischen Erziehenden und Kindern, sondern vor allem auch zwischen Müttern und Vätern zu bestehen, die sich in Teilen auch sehr spielfaffin zeigen (vgl. ebd.). Somit wird vielleicht zu kurz gegriffen, das Konfliktpotenzial im familiären Umgang mit Computerspielen als Aspekt eines Generationenkonfliktes zu betrachten. Vielmehr scheint es, dass männliche Personen tendenziell einen leichteren Zugang zu diesem Medium finden konnten und können, was ein gemeinsames und konsensuelles Erziehungskonzept noch zusätzlich erschwert. Hinzu kommt, dass trotz der Spielfreude der Kinder und Jugendlichen und der

Verfügbarkeit der Geräte im Haushalt dem gemeinsamen Spielen nur ein sehr kleiner Stellenwert zukommt. So bewerten nur 17 Prozent der befragten Eltern in Österreich die Aussage »Wir spielen häufig gemeinsam Computerspiele« mit »trifft sehr zu« oder »trifft eher zu«.

5. Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe

Die Förderung einer angemessenen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen sowie deren Verselbstständigung steht als eines der Ziele der Kinder- und Jugendhilfe im Kinder- und Jugendhilfegesetz des Bundes verankert (vgl. Bundes-Kinder- und Jugendhilfegesetz 2013). Wenn der Gebrauch digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen einen großen Stellenwert einnimmt, ist somit die stationäre Kinder- und Jugendhilfe gefragt, auch einen Umgang mit der Präsenz neuer Medien wie digitaler Spiele zu finden.

Wenn im Rahmen von Artikeln und Leitfäden im Zusammenhang mit der Kinder- und Jugendhilfe vom Umgang mit Medien die Rede ist, werden digitale Spiele oft nur am Rande erwähnt oder komplett ausgespart (vgl. Kutscher/Behnisch 2014; Luginbühl et al. 2018). Dies mutet ob der Sonderstellung von digitalen Spielen bei digitalen Medien verwunderlich an. So gibt es nicht nur eindeutige Unterschiede in der Nutzung digitaler Spiele zwischen männlichen und weiblichen Jugendlichen, die bei anderen digitalen Medien deutlich geringer ausgeprägt sind. Digitale Spiele sind auch das einzige neue Medium, dessen exzessive Nutzung in Form einer Suchterkrankung Eingang in die ICD-11 der WHO gefunden hat (siehe Kap. 6.1). Gerade in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, die bereits unter für sie belastenden Umständen leben, ist die Frage nach dem Umgang mit digitalen Spielen in Einrichtungen der stationären Kinder- und Jugendhilfe besonders relevant.

Während es einschlägige Untersuchungen zum Umgang mit Computerspielen in traditionellen Familienstrukturen gibt, stellt der Umgang mit digitalen Spielen im Rahmen der stationären Kinder- und Jugendhilfe im deutschsprachigen Raum noch ein wenig untersuchtes Thema dar (vgl. Steiner et al. 2019, S. 38). Aus der Schweiz ist dabei die MEKiS-Studie zu erwähnen, bei der quantitative Onlinebefragungen mit Mitarbeiter*innen von 125 Einrichtungen zum Thema Umgang mit neuen Medien durchgeführt wurden (vgl. Steiner et al. 2017, S. 6). Auch im Rahmen einer Studie aus Deutschland wurde eine Erhebung bei allerdings nur einer Einrichtung der Kinder- und

Jugendhilfe durchgeführt (vgl. Wagner et al. 2016, S. 7). Aus Deutschland konnte auch eine Hochschularbeit gefunden werden, die den Umgang mit neuen Medien in der Kinder- und Jugendhilfe beleuchtet (vgl. Brunner 2014). Für Österreich konnten im Rahmen der Literaturrecherche keine Erhebungen gefunden werden; die vorliegende Arbeit ist vermutlich eine der ersten mit diesem Fokus.

5.1 Technische Infrastruktur

In vielen Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe werden Bewohner*innen Möglichkeiten zur Verfügung gestellt, digitale Spiele zu spielen. So steht in 59 Prozent der untersuchten Einrichtungen in der Schweiz den Bewohner*innen eine Spielkonsole zur Verfügung (vgl. Steiner et al. 2017, S. 44). In 59 Prozent der Einrichtungen gibt es einen PC in einem Gemeinschaftsraum (vgl. ebd.). 42 Prozent der Jugendlichen besitzen darüber hinaus selbst eine Spielkonsole (vgl. ebd., S. 45). Da das Smartphone das beliebteste Device zum Spielen digitaler Spiele bei Jugendlichen darstellt und über 90 Prozent der Jugendlichen in den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe ein Smartphone besitzen (vgl. ebd., S. 45), ist aber auch unabhängig von der Ausstattung der Einrichtungen mit Spielkonsolen oder Computern ein Spielen einfach möglich. Interessant ist das Vorhandensein einer gemeinschaftlichen Spielkonsole vor allem in Hinsicht auf die sozialen Funktionen des Spielens innerhalb der Wohngemeinschaften und hinsichtlich der Möglichkeiten des gemeinsamen Spielens zwischen Fachkräften und Bewohner*innen.

Eine Erhebung aus Deutschland hielt fest, dass 46,8 Prozent der befragten Jugendlichen in Jugendhilfeeinrichtungen zwischen 12 und 17 Jahren im letzten Monat Computerspiele gespielt hatten (vgl. Schu et al. 2014, S. 36). Damit lägen die Bewohner*innen deutlich unter dem Durchschnitt deutscher Jugendlicher, von denen 79 Prozent der Befragten angeben, mindestens einmal alle 14 Tage Computerspiele zu spielen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S. 42). Dies könnte sowohl auf strengere Regulierungen im Rahmen der Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe zurückzuführen sein, aber auch mit der geringen Zahl von 91 im Rahmen der Erhebung befragten Jugendlichen zusammenhängen (vgl. ebd., S. 13).

5.2 Haltungen der Fachkräfte

Neben der Nutzung von digitalen Spielen in den Einrichtungen ist relevant, wie sicher sich Fachkräfte im Umgang mit digitalen Spielen fühlen und welche Haltungen dazu bestehen.

Es gibt Anzeichen dafür, dass Fachkräfte den Stellenwert von digitalen Medien bei Kindern und Jugendlichen anerkennen und reflektieren. Außerdem wird der eigene Zugang zu Medien reflektiert, da er sich auf die pädagogische Praxis auswirke und das Verständnis für die Interessen der Adressat*innen auch Teil des professionellen Selbstverständnisses ist (vgl. Wagner et al. 2016, S. 25). Das Verstehen der Faszination für digitale Spiele, des inklusiven Charakters digitaler Medien und das Anerkennen von Expertise der Adressat*innen sind Aspekte, die von Fachkräften als wichtig genannt werden (vgl. ebd.). Dabei sind die Haltungen der Fachkräfte digitalen Medien gegenüber aber von Ambivalenzen geprägt: während 75 Prozent der befragten Schweizer Fachkräfte digitale Medien als Chance für Jugendliche betrachten, sich besser in die Gesellschaft zu integrieren, sehen 70 Prozent auch entwicklungsgefährdende Potenziale dieser und 74 Prozent finden, die Jugendlichen verbrächten zu viel Zeit mit Medien (vgl. Steiner et al. 2017, S. 56). Insgesamt scheinen die Fachkräfte digitalen Medien gegenüber eher kritisch eingestellt zu sein und die Chancen dieser nur teilweise zu erkennen (vgl. ebd., S. 9).

Neben der Haltung der Fachkräfte zeigt dies aber auch eine methodische Schwierigkeit in der Forschung zum Thema Medien auf. Der Begriff »Medien«, der in der Schweizer MEKiS-Studie benutzt wurde, bezeichnet eine Vielzahl an Nutzungsoptionen, die über Spielen zum Zeitvertreib, Nutzen sozialer Netzwerke zum Treffen mit Freund*innen oder dem virtuellen Schulbesuch in Zeiten einer pandemiebedingten Ausgangssperre hinaus auch weniger erfreuliche Phänomene wie Cybermobbing, Datenschutzprobleme oder problematisches Nutzungsverhalten beinhalten können. Dieser Komplexität in einem Begriff gerecht werden zu wollen ist optimistisch und kann auch ein Grund dafür sein, dass es je nach persönlicher Vorstellung, was mit dem Begriff »Medium« gemeint sein könnte und der persönlichen Vorerfahrung sehr heterogene und ambivalente Haltungen der Fachkräfte zu digitalen Medien gibt.

Die Selbsteinschätzung der Fachkräfte in Bezug auf ihre Medienkompetenz stellt sich heterogen dar und scheint große Auswirkungen auf die Praxis zu haben. Im Durchschnitt schätzen Fachkräfte ihre Medienkompetenz als

eher hoch ein, wobei sich ein Viertel der Befragten eine niedrige Medienkompetenz attestiert (vgl. Steiner et al. 2017, S. 8). Die Selbsteinschätzung korreliert auch mit dem Alter der Befragten: je älter die befragte Person, desto niedriger wurde die eigene Medienkompetenz eingeschätzt (vgl. ebd.). Dies könnte mit einem persönlichen Interesse an digitalen Medien zusammenhängen, das bei jüngeren Personen aufgrund der Relevanz von Medien in der Peergroup eventuell stärker gegeben ist.

Interessant gestalten sich Zusammenhänge zwischen der Medienkompetenz der Fachkräfte (basierend auf einer Selbsteinschätzung dieser) und des pädagogischen Handelns in der Praxis. So korreliert eine hohe Selbsteinschätzung der Medienkompetenz mit einer aktiveren Begleitung in der Medien-erziehung, mehr medienpädagogischen Aktivitäten und stärkerer Kontrolle der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen (vgl. ebd., S. 10). Grund dafür könnte sein, dass mit der Kenntnis über bestimmte Medien ein mutigeres und bestimmteres Auftreten diesbezüglich ermöglicht wird und nicht intuitiv gehandelt werden muss. Somit ist das persönliche Interesse an digitalen Medien ein Faktor, der in Bezug auf Medien zu aktiverem pädagogischem Handeln führen kann. Dieses Interesse stellt insofern eine Ressource dar, da das Thema digitale Medien in der Ausbildung von Fachkräften sozialer Arbeit noch wenig verankert ist (vgl. Steiner et al. 2019, S. 39). So gibt es in den meisten Teams mindestens eine Person, die bezüglich Fragen zu Medienthemen einen Wissensvorsprung hat und damit auch für das Team eine Ressource darstellt – allerdings nicht aufgrund seiner/ihrer Ausbildung, sondern aus persönlichem Interesse oder weil er/sie eine spezifische Fortbildung besucht hat (vgl. Wagner et al. 2016, S. 60). Eine ähnliche Situation findet sich auch in vielen Teams der offenen Jugendarbeit wieder (vgl. Meschik 2014, S. 77).

Dies ist zusammen mit der Schnelllebigkeit digitaler Medien und der raschen Veränderungen in den Nutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen ein Grund, warum sich viele Autor*innen für regelmäßige Fortbildungen von Fachkräften zu diesem Thema aussprechen (vgl. Kammerl et al. 2012; Wagner et al. 2016, S. 25).

5.3 Umgang und Regeln

Grundsätzlich scheint bei Fachkräften viel Unsicherheit im Umgang mit digitalen Medien zu herrschen (vgl. Brunner 2014, S. 79). Dies zeigt sich auch im

Wunsch nach spezifischen Fortbildungen zu Schutzfunktionen, rechtlichen Aspekten und methodischen Ansatzpunkten (vgl. ebd., S. 39). Dennoch muss in stationären Einrichtungen ein pädagogischer Umgang mit dem Thema gefunden werden. Das Thema der digitalen Medien ist nämlich bei einem Großteil der Kinder und Jugendlichen präsent und kommt, oft in Kombination mit anderen Themen, in nahezu allen Beratungssituationen zur Sprache (vgl. Wagner et al. 2016, S. 45). Im Rahmen der MEKiS-Studie wurde erhoben, dass digitale Medien in den Einrichtungen ein mit den Kindern und Jugendlichen viel besprochenes Thema seien und fast alle befragten Fachpersonen in den letzten drei Monaten mit den Kindern und Jugendlichen über digitale Medien gesprochen hätten (vgl. Steiner et al. 2017, S. 8). Die häufigsten Gründe dafür waren exzessive Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen, die Nutzung digitaler Medien für schulische Zwecke und die Kosten von digitalen Medien, beispielsweise Handy-Abonnements (damit könnten versteckte Mehrkosten sowie Mikrotransaktionen gemeint sein) (vgl. ebd.).

Es zeigt sich dabei, dass in vielen Einrichtungen vermehrt ein bewahrpädagogischer Zugang zum Tragen kommt, bei dem Aspekte des Jugendschutzes und einer strengen Reglementierung mehr Gewicht gegeben werden als Möglichkeiten, Medien auch in den pädagogischen Alltag miteinzubinden (vgl. Wagner et al. 2016, S. 27; Steiner et al. 2019, S. 39). So sind in fast allen Einrichtungen Medieninhalte, die für Kinder und Jugendliche als gefährdend angesehen werden, verboten und die Hälfte der befragten Fachkräfte gibt an, dass Programme eingesetzt werden, um bestimmte Inhalte zu blockieren sowie dass die Dauer der Mediennutzung zeitlich begrenzt wird (vgl. Steiner et al. 2017, S. 59). Die Begrenzung der Dauer wird bei 77 Prozent der Kinder durchgeführt und bei der Hälfte der Jugendlichen (vgl. ebd.). Auch die Abgabe von Mobiltelefonen als Strafmaßnahme wird von 32 Prozent der befragten Fachkräfte unternommen (vgl. ebd., S. 61). Über die Regulierung von Medienzeiten und Medieninhalten hinaus bestehen in vielen Einrichtungen keine weiteren pädagogischen Überlegungen (vgl. Steiner et al. 2019, S. 39). Damit bleiben pädagogisch relevante Fragestellungen wie die nach Möglichkeiten der Förderung der Medienkompetenz von Bewohner*innen oder der Nutzung der förderlichen und kreativen Potenziale digitaler Medien oft im Hintergrund (vgl. ebd.). Grund dafür könnte auch eine kritische Haltung vieler Fachkräfte sein. So sind zwei Drittel der befragten Fachkräfte der Meinung, dass digitale Medien nicht oder nur teilweise eine Chance für Jugendliche zur gesellschaftlichen Integration sind (vgl. Steiner et al. 2017, S. 9). Dabei

ist eine Heterogenität unter den Fachkräften zu beobachten, die sich beim Thema digitale Medien nicht immer ganz einig sind. So gaben mit 36 Prozent gut ein Drittel der befragten Fachkräfte an, dass die Regeln zum Umgang mit digitalen Medien in der Einrichtung auch unter den Fachkräften nicht oder nur teils akzeptiert seien (vgl. Steiner et al. 2017, S. 67). Zu beachten ist dabei die Situation der Kinder, die stationäre Kinder- und Jugendhilfe in Anspruch nehmen und die oft von Vorerfahrungen mit intrafamiliären Problemen, Devianz und Delinquenz, Gewalt und negativen Erfahrungen mit Medien geprägt ist (vgl. Hajok 2019, S. 195). Diese Ausgangslage könnte zu einem vermehrten Auftreten bewahrpädagogischer Zugänge von Fachkräften im Umgang mit digitalen Medien beitragen.

Doch auch bei strengen Regulierungen geben 71 Prozent der befragten Fachkräfte an, dass die Bewohner*innen Möglichkeiten hätten, die medienbezogenen Regeln zu übertreten, ohne dass dies bemerkt werde (vgl. Steiner et al. 2017, S. 62). Die Kinder und Jugendlichen wissen somit über bestehendes Regelwerk Bescheid, haben aber Möglichkeiten, diese Regeln ohne das Wissen der Fachkräfte und somit sanktionsfrei zu übertreten. Fraglich ist dabei, ob das Hinnehmen dieses Umstandes als ein Vertrauensvorschuss und damit auch Basis einer gelingenden Erziehungsarbeit oder als Resignation vor dem Umgang mit einem auch für Fachkräfte überfordernden Teil jugendlicher Lebenswelt zu werten ist.

Eine besondere Herausforderung in der Kinder- und Jugendhilfe stellt dabei die Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem dar. Während in der Wohneinrichtung strenge Regeln zum Mediengebrauch herrschen, ist es Fachkräften natürlich nicht möglich, diese auch umzusetzen, wenn die Kinder sich bei ihren Eltern befinden. Um dieser kommunikativen Herausforderung auch mit den Eltern gerecht zu werden, kommen in manchen Einrichtungen auch vertragliche Verbindlichkeiten zum Einsatz (vgl. Wagner et al. 2016, S. 59). In diesen wird der Mediengebrauch zuhause und in der Einrichtung festgehalten, um eine größere Verbindlichkeit sowohl bei Kindern als auch bei deren Erziehungsberechtigten zu erreichen, um die Einhaltung von Regeln des Medienkonsums auch über etwaige Wochenendbesuche aufrechtzuerhalten (vgl. ebd.).

Bei den im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Erhebungen wird stets ein sehr umfassender Medienbegriff verwendet. Digitale Spiele werden hierbei kaum explizit genannt, und wenn, dann in Verbindung mit Altersbeschränkungen und potenziell gefährdenden Inhalten (vgl. Steiner et al. 2017, S. 60).

Das gemeinsame Spielverhalten zwischen Bewohner*innen und Fachkräften wurde bei keiner der gesichteten Studien erhoben, lediglich eine Leitungskraft erwähnte die Möglichkeit, auch mit Jugendlichen gemeinsam ein Spiel zu spielen (vgl. Brunner 2014, S. 70). Darauf, wie diese Möglichkeit in der Praxis aussieht, kann die vorliegende Arbeit Hinweise liefern.

Es herrscht unter den Einrichtungen sowohl in der Art der Regelsetzung, der Partizipation von Bewohner*innen beim Aufstellen der Regeln selbst als auch bei den angewandten Methoden zur Einhaltung dieser eine große Heterogenität (vgl. Wagner et al. 2016, S. 59; Steiner et al. 2017, S. 62). Diese Heterogenität im Umgang mit digitalen Medien bei Fachkräften ist neben den Unterschieden in den persönlichen Zugängen und Vorerfahrungen dieser auch Resultat des Fehlens von konkreten Konzepten im Umgang mit Medien in vielen Einrichtungen.

5.4 Konzeptuelle Verankerung

Ein klar formuliertes Konzept mit Handlungsanleitungen, Zielen und Maßnahmen in Bezug auf Medienumgang ist in nur wenigen Einrichtungen vorhanden (vgl. Hajok 2019, S. 197). Vielmehr scheint es, als versuchten Einrichtungen, dem Thema auf jeweils eigene Art und Weise zu begegnen (vgl. Brunner 2014, S. 80). Während das Treffen individueller Regelungen bei einer sehr heterogenen Zielgruppe wie den Bewohner*innen von stationären Wohngruppen sinnvoll erscheint (vgl. ebd., S. 58), würde eine konzeptionelle Verankerung jedoch Unsicherheiten, Diskussionen und mit medienbezogenen Vorerfahrungen einhergehende Diskrepanzen innerhalb der Teams der Fachkräfte vorbeugen.

Daneben zeigen sich noch weitere förderliche Potenziale, die eine konzeptuelle Verankerung medienspezifischer Themen mit sich bringen könnte. So geht ein medienpädagogisches Konzept in Einrichtungen mit einer Vermehrung aktiven medienpädagogischen Handelns in Teams einher (vgl. Steiner et al. 2019, S. 38). Die Sicherheit, die ein solches Konzept für das Handeln im erzieherischen Umgang mit Medien bieten kann, führt somit zu einer vermehrten Auseinandersetzung von Fachkräften mit medienspezifischen Themen in der erzieherischen Praxis, die sich potenziell auch über die rein bewahrpädagogische Beschränkung von Medienzeiten und Medieninhalten hinweg bewegen kann. Somit kann ein Konzept dabei hilfreich sein, Erzie-

lungsaufgaben in Richtung der Befähigung einer kritischen, kreativen und selbstständigen Auseinandersetzung erfolgreicher zu erfüllen. Gleichzeitig geht diese aktive Auseinandersetzung mit Medien auch mit einer besseren Bewertung der Team- und Einrichtungskultur im Umgang mit digitalen Medien von Fachkräften einher und könnte somit zu einer höheren Mitarbeiter*innenzufriedenheit führen (vgl. ebd., S. 12).

In der Schweiz verfügt etwa die Hälfte der untersuchten Einrichtungen über ein medienpädagogisches Konzept (vgl. Steiner et al. 2017, S. 10f.). Doch auch hierbei gibt es große Unterschiede im Grad der Ausdifferenzierung der Konzepte: manche dieser Konzepte stellen eher allgemeine Haltungspapiere dar und ein Großteil definiert keine klaren Zuständigkeiten und Aufgaben für einzelne Bereiche und Mitarbeitende (vgl. ebd.). Darüber hinaus wurden bei der Erstellung der Konzepte nur bei jedem fünften die Kinder und Jugendlichen miteinbezogen (vgl. ebd.). Gerade hier läge eine Chance, Kinder und Jugendliche als Expert*innen für ihre Lebenswelt zu würdigen und die Expertise in der Handhabung digitaler Medien, die bei vielen Kindern und Jugendlichen zweifellos vorhanden ist, zur gegenseitigen Bereicherung in die Erstellung eines Konzeptes miteinzubeziehen.

Ein medienspezifisches Konzept als Grundlage verhilft somit Fachkräften nicht nur zu einem sichereren Umgang mit dem Thema in der erzieherischen Praxis (vgl. Steiner et al. 2019, S. 40), es erleichtert auch die oft als herausfordernd erlebte Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem, wenn es um Regelsetzung geht. So findet eine Zusammenarbeit mit Eltern im Sinne eines Abschlusses medienbezogener Vereinbarungen in Einrichtungen mit einem medienpädagogischen Konzept deutlich häufiger statt als in solchen ohne Konzept (36 Prozent mit Konzept bzw. 8 Prozent ohne Konzept) (vgl. Steiner et al. 2017, S. 12).

5.5 Zusammenfassung

Während einschlägige Forschungsarbeiten im deutschen Sprachraum zum Umgang mit digitalen Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe bestehen, ist der Umgang mit digitalen Spielen im Speziellen noch weitgehend unerforscht. Das Thema Gaming wurde in manchen Untersuchungen stationärer Kinder- und Jugendhilfeangebote mituntersucht, dabei aber überwiegend mit dem Fokus auf Prävention bzw. dem Erkennen suchtartiger und

anderer negativer Ausprägungen digitalen Spielens (vgl. Schu et al. 2014; Kutschner/Behnisch 2014). So wird das Thema Gaming als eines der »typischen« Suchtthemen von Kindern und Jugendlichen in Berichten der stationären Kinder- und Jugendhilfe erfasst (vgl. Schu et al. 2014, S. 35ff.). Die stationäre Kinder- und Jugendhilfe hat das Thema Gaming also erkannt, vorrangig aber in einem negativ konnotierten Kontext.

In einem Großteil der Einrichtungen stehen Bewohner*innen Möglichkeiten zur Verfügung, digitale Spiele zu spielen (vgl. Steiner et al. 2017, S. 44). Bei vielen Kindern und Jugendlichen wird das Smartphone zum Spielen genutzt, das über 90 Prozent besitzen (vgl. ebd., S. 45). Der Umgang mit digitalen Medien ist als Thema in Einrichtungen sehr präsent. Es zeigt sich dabei, dass in vielen Einrichtungen vermehrt ein bewahrpädagogischer Zugang zum Tragen kommt, bei dem Aspekte des Jugendschutzes und einer strengen Reglementierung mehr Gewicht gegeben werden als Möglichkeiten, Medien auch in den pädagogischen Alltag miteinzubinden (vgl. Wagner et al. 2016, S. 27; Steiner et al. 2019, S. 39). Die Haltungen der Fachkräfte gegenüber digitalen Medien sind dabei von Ambivalenzen geprägt, was sich auch mit der Heterogenität im Fachwissen und den persönlichen Vorerfahrungen der Fachkräfte erklären lässt.

Die Verankerung von konkreten praxisorientierten Handlungskonzepten könnte dabei für Fachkräfte eine große Unterstützung darstellen. Etwa die Hälfte der untersuchten Einrichtungen in der Schweiz verfügt über ein medienpädagogisches Konzept, jedoch mit großen Unterschieden im Grad der Ausrichtung und Ausdifferenzierung dieser (vgl. Steiner et al. 2017, S. 10f.). Mit diesen Konzepten geht auch ein höherer Grad aktiven medienpädagogischen Handelns seitens der Fachkräfte sowie eine bessere Bewertung der Team- und Einrichtungskultur im Umgang mit digitalen Medien und ein vermehrter Abschluss medienbezogener Vereinbarungen mit dem Herkunftssystem einher (vgl. ebd., S. 12).

Eine besondere Herausforderung in der Kinder- und Jugendhilfe stellt dabei die Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem in Bezug auf medienpezifische Regelsetzung dar. Während in der Wohnrichtung strenge Regeln zum Mediengebrauch herrschen, gestalten sich die Regeln in den Herkunftssystemen oft grundlegend anders, was manche Einrichtungen auch zu vertraglichen Vereinbarungen mit den Familien veranlasst (vgl. Wagner et al. 2016, S. 59).

Diese unterschiedliche Regelsetzung bringt auch eine weitere pädagogische Herausforderung mit sich. Während Einrichtungen sich meist streng an Jugendschutzaspekten orientieren und bewahrpädagogisch handeln (vgl. Wagner et al. 2016, S. 27), konsumieren Kinder und Jugendliche bei Wochenendbesuchen in ihrer Familie nicht selten Spiele und andere Medien, die nicht altersadäquat sind. Wenn beispielsweise Spiele mit inadäquaten Inhalten gespielt werden und das den Fachkräften bekannt ist, kann ein pädagogisches und reflektiertes gemeinsames Spielen im richtigen Rahmen und mit pädagogischer Zielsetzung auch wertvoll sein. Dies soll nicht als Anreiz verstanden werden, bestehende Jugendschutzgesetze zu ignorieren. Diese können aber einer ernsthaften pädagogischen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, die Bewohner*innen im Herkunftssystem spielen, in den Einrichtungen aber tabu sind, auch entgegenwirken. Somit ist dies mehr ein Hinweis darauf, dass die österreichischen Jugendschutzgesetze in ihrer derzeitigen Form nicht mehr zeitgemäß sind und vor allem in Bezug auf neue Medien einer deutlichen Nachschärfung bedürfen.

6. Problematische Aspekte bei digitalen Spielen

Während im Diskurs um mögliche Wirkungen digitaler Spiele lange Zeit Aspekte wie eine mögliche gewaltfördernde Wirkung dieser auf Spielende im Vordergrund standen (vgl. Kunczik 2013, S. 21ff), werden im Rahmen dieser Arbeit vor allem zwei aktuelle und potenziell problematische Aspekte digitaler Spiele beleuchtet. Zum einen ist dies das problematische Spielverhalten im Sinne einer Sucht nach digitalen Spielen. Im Lichte der kürzlichen Aufnahme von Computerspielsucht als *Gaming Disorder* in die ICD-11 durch die WHO stellt dies ein gesellschaftlich besonders aktuelles Thema dar. Zum anderen werden die Finanzierungsmodelle digitaler Spiele als potenziell problematisch beleuchtet, da diese von vielen Kindern und Jugendlichen genutzt werden und der diesbezügliche Forschungsstand aus sozialpädagogischer Sicht erweitert werden soll.

6.1 Sucht bei digitalen Spielen

Viele Eltern fühlen sich ob der Spielfaszination und langer Spielzeiten ihrer Kinder hilflos und sprechen von einer möglichen Suchterkrankung ihrer Kinder, ohne den Begriff trennscharf zu verwenden und sich an wissenschaftlichen Kriterien für eine Abhängigkeit zu orientieren (vgl. Wagner et al. 2013, S. 34). Diese elterlichen Sorgen werden von Berichten über Computerspielsucht auch in Qualitätsmedien gestützt, die den Begriff schnell und nicht immer differenziert verwenden (vgl. Presse 2009; Der Standard 2018). Teils werden dabei alarmierende Prävalenzzahlen präsentiert, die an dieser Stelle kritisch hinterfragt werden sollen. Für eine endgültige Einordnung und Definition des Phänomens Computerspielsucht scheint es nämlich noch früh, wie ein Blick auf den aktuellen Forschungsstand offenbart.

Die wissenschaftliche Diskussion um das Thema gestaltet sich dabei lebendig. Bislang konnte kein Konsens über eine genaue Definition von Computerspielsucht gefunden werden und auch die Existenz einer solchen Suchtform wird von manchen Seiten angezweifelt (vgl. Ferguson 2017). Dieser Dissens stellt sich als frappant dar, weshalb es wahrscheinlich nicht übertrieben ist, wenn manche Forscher*innen den Forschungsstand salopp als »chaos and confusion« zusammenfassen (vgl. Kuss et al. 2016).

Auf den folgenden Seiten soll ein Überblick über verschiedene Definitionen des Phänomens sowie die vielen Kritikpunkte bezüglich der Etablierung einer möglichen Diagnose von Videospielsucht gegeben werden – ein Versuch, etwas Ordnung in das »Chaos« und die »Verwirrung« zu bringen.

Zusammenfassungen des diesbezüglichen Forschungsstandes im deutschsprachigen Raum bestehen beispielsweise von Michael Kunzlik (2013) als auch von Julian Strizek und Astrid Puhm (2016), an denen sich die folgenden Erörterungen anlehnen.

6.1.1 Begriffsdefinition

Bevor hier in Bezug auf Videospielsucht in die Tiefe gegangen werden kann, wird es nötig sein, eine geeignete Begriffsdefinition dafür zu finden.

Dass es zu Computerspielsucht noch keine eindeutige Definition gibt, ist unter anderem der Tatsache geschuldet, dass es bislang keine Möglichkeit gab, Computerspielsucht offiziell zu diagnostizieren. Die »International Classification of Diseases and Related Health Problems« (ICD) ist ein Kriterienkatalog der *World Health Organization*, der Krankheiten listet und eine Grundlage für eine Diagnose darstellt. In der ICD-10, der zehnten Auflage des Kriterienkataloges, findet sich kein Krankheitsbild dazu. Auch im *Diagnostic Statistical Manual (DSM)* der *American Psychological Association (APA)*, einem weiteren Kriterienkatalog für Erkrankungen, ist ein Eintrag unter dem Namen *Internet Gaming Disorder* lediglich unter »conditions for further study« im Anhang zu finden (vgl. DSM-5 2020). Somit kann die *Internet Gaming Disorder* auch in den Vereinigten Staaten, wo das DSM-5 zur Diagnose herangezogen wird, noch nicht medizinisch festgestellt werden.

Dies wird sich spätestens 2022 ändern, wenn die ICD-11 in Kraft tritt. Im offiziellen Vorschlag der WHO zu diesem ist nämlich *Gaming Disorder* als Krankheit gelistet (vgl. WHO 2020). Damit stellt die *Gaming Disorder*

neben der Glücksspielsucht die zweite spezifisch benannte Verhaltenssucht in der ICD dar.

Diese Entscheidung der WHO wurde von vielen Forschenden kritisch kommentiert. Auf den folgenden Seiten werden die beiden Begriffe *Internet Gaming Disorder* und *Gaming Disorder* skizziert und die wissenschaftliche Debatte dazu erläutert. Da dabei, wie bereits erwähnt, kein Konsens über die Definition von Computerspielsucht besteht, kommen verschiedene Begriffe wie »suchtartiges Spielen«, »exzessiver Spielgebrauch« oder »pathologisches Spielen« zum Einsatz. Da all diesen Begriffen eine Problemwahrnehmung in Bezug auf das Spielverhalten von Einzelpersonen gemein ist, wird der Begriff des problematischen Spielgebrauchs in den vorliegenden Ausführungen zur einfacheren Verständlichkeit zusammenfassend für diese Phänomene verwendet. Wenn in weiterer Folge von »exzessivem Spielen« die Rede ist, ist damit sehr zeitintensives Spielen gemeint. Bezüglich einer Definition von »exzessivem Spielverhalten« herrscht ebenfalls eine große Heterogenität in den eingesehenen Forschungsarbeiten.

6.1.1.1 Definitionen der Begriffe »Internetsucht« und »Computerspielsucht«

Bei der Sichtung von Publikationen zum Thema Computerspielsucht fällt auf, dass eine große Anzahl von Studien keine klare Trennung der Phänomene »Internetsucht« und »Computerspielsucht« trifft oder die beiden Begriffe beinahe synonym verwendet werden (vgl. Willemse et al. 2017; Ustinaviciene 2016). Diese fehlende begriffliche Trennschärfe ist jedoch irreführend und führt zu wenig validen Ergebnissen, da den verschiedenen Phänomenen zum einen unterschiedliche Bedürfnisse zugrunde liegen, und zum anderen unterschiedliche Personengruppen von den Phänomenen betroffen sind.

So ergab eine Erhebung unter mehr als 4000 Schüler*innen in Deutschland, dass computerspielabhängige Menschen tendenziell eher männlich sind und internetsüchtige Menschen tendenziell eher weiblich, wobei sich nur eine relativ kleine Schnittmenge zwischen den beiden Gruppen ergab (vgl. Rehbein/Mößle 2013, S. 129). Gleichzeitig hatten beide Phänomene unterschiedliche symptomatische Eigenheiten. So erlebten computerspielsüchtige Jungen öfter Schlafprobleme und mediennutzungsbedingte physische Aggression als internetsüchtige Jungen, während computerspielsüchtige Mädchen stärker als internetsüchtige Mädchen zu Schulabsenz neigen (vgl. ebd.). Diese spezifischen Ausprägungen der beiden Suchtformen zusammen mit den soziodemo-

graphischen Spezifika führen die Autoren zum Schluss, dass es klare nosologische Eigenheiten zwischen den beiden Suchtformen gibt, diese unabhängig voneinander bestehen können und deshalb auch diagnostisch klar abzugrenzen sind (vgl. ebd.). Die im Rahmen dieser Arbeit gesichteten Studien haben deshalb stets das Medium digitaler Spiele im Fokus.

6.1.1.2 Internet Gaming Disorder im DSM-5

Die APA traf bereits im Jahr 2013 die Entscheidung, das suchtartige Spielen von digitalen Spielen in die fünfte Ausgabe ihres Kriterienkataloges, das *Diagnostic Statistical Manual (DSM-5)*, aufzunehmen. Die Aufnahme erfolgte jedoch mit Vorbehalten. Das als *Internet Gaming Disorder* betitelte Störungsbild ist lediglich im Anhang als »condition for further study« zu finden. Dies bedeutet keine offizielle Anerkennung des Störungsbildes, sondern lediglich die Anerkennung als eine Forschungsdiagnose, die in dieser Form noch weiterer Untersuchung bedarf (vgl. DSM-5).

Eine im Auftrag des *Österreichischen Verbandes für Unterhaltungssoftware* durchgeführte Studie ergab 2017, dass 4,9 Millionen Österreicher*innen in ihrer Freizeit gerne Videospiele spielen (vgl. ÖVUS 2017). Die durchschnittliche Spielzeit betrug dabei 12 Stunden in der Woche bei Männern bzw. 8 Stunden in der Woche bei Frauen. Dies könnte ein Hinweis darauf sein, dass durch den vermehrten Zeitaufwand, der mit Spielen von Games verbunden ist, auch ein vermehrtes Suchtrisiko einhergeht. Die vermehrte Spielzeit wird medial oft betont, und auch Expert*innen lassen sich immer wieder dazu hinreißen, Zeiträumen anzugeben, wenn es um eine Diagnose von Suchtproblematiken geht. In der Definition des DSM-5 finden sich aber keinerlei konkrete Hinweise auf eine kritische Spielzeit, die auf eine Computerspielsucht hindeuten könne. Die Definition lautet folgendermaßen:

1. Preoccupation with Internet games. (The individual thinks about previous gaming activity or anticipates playing the next game; Internet gaming becomes the dominant activity in daily life)(...)
2. Withdrawal symptoms when Internet gaming is taken away. (These symptoms are typically described as irritability, anxiety, or sadness, but there are no physiological signs of pharmacological withdrawal)
3. Tolerance—the need to spend increasing amounts of time engaged in Internet games.
4. Unsuccessful attempts to control the participation in Internet games

5. Loss of interests in previous hobbies and entertainment as a result of, and with the exception of, Internet games.
6. Continued excessive use of Internet games despite knowledge of psychosocial problems.
7. Has deceived family members, therapists, or others regarding the amount of Internet gaming.
8. Use of Internet games to escape or relieve a negative mood (e.g., feelings of helplessness, guilt, anxiety).
9. Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of participation in Internet games. (American Psychiatric Association, S. 795)

Die Diagnose der *Internet Gaming Disorder* kann getroffen werden, wenn mindestens 5 der 9 Kriterien über einen Zeitraum von 12 Monaten erfüllt sind. Dabei fällt auf, dass die konkrete Spieldauer bei dieser Definition eine untergeordnete Rolle spielt, und dass der Fokus auf eine Funktionalität im Alltag gerichtet ist (vgl. Kunczik 2013, S. 186). Bei dieser Definition wurde also darauf geachtet, ein zeitintensives Spielen, wie es etwa phasenweise oder wenn eine Karriere im Wettbewerb mit digitalen Spielen angestrebt wird vorkommen kann, nicht als Kriterium für Suchtverhalten zu betonen. Die hier angeführte Definition der APA fand in der Fachwelt jedoch keinen Konsens und löste teils starke Kritik aus.

6.1.1.3 Kritik an der Definition der Internet Gaming Disorder

Ein Kritikpunkt dabei ist der Begriff der *Internet Gaming Disorder* selbst. Der Terminus »Internet« wird dabei hinterfragt, deutet er doch darauf hin, dass problematisches Spielverhalten auf Spiele im Internet begrenzt ist und Offline-Spielangebote für problematisches Verhalten nicht in Frage kommen. Ob dem wirklich so ist, ist nicht hinreichend erforscht, wie auch die APA im DSM festhält: »[It] most often involves specific Internet games, but it could involve non-Internet computerized games as well, although these have been less researched« (American Psychiatric Association 2013, S. 796).

Ob Internetzugang der ausschlaggebende Faktor bei der Diagnose eines Suchtverhaltens sein kann, stellen auch Griffiths und Pontes (2014, S. 1) in Frage, wenn sie zwischen »addiction on the internet« und »addiction to the internet« unterscheiden. So sei es unzulässig, Menschen mit »Internet-sucht«, »Online-Glücksspielsucht«, oder eben »Online Gaming Sucht« zu

diagnostizieren, solange nicht klar ist, ob das Internet den ausschlaggebenden Aspekt bei diesem Suchtverhalten darstellt. So wird argumentiert, dass viele Betroffene, die scheinbar süchtig nach dem Internet sind, das Internet lediglich als Medium benutzen, um der Tätigkeit nachzugehen, nach der sie eigentlich süchtig sind – sei es beispielsweise Glücksspiel oder eben das Spielen von Computerspielen (vgl. ebd.). Somit wäre die Reduktion von Computerspielsucht auf eine Variante, die online praktiziert wird, unzureichend und irreführend – auch wenn das Medium der digitalen Spiele durch eine Onlinefunktion zweifellos an Dimensionen gewinnt und durch vielfältige Interaktionsmöglichkeiten unter den Spielenden mehr soziale Bedürfnisse befriedigen kann als die Offline-Variante.

Weiters ist auffällig, dass Studien, die ausschließlich *Internet Gaming Disorder* untersuchen, weit geringere Prävalenzzahlen produzieren als Studien, die *Gaming Disorder* behandeln und die Offline-Variante in ihre Untersuchung mitaufnehmen (vgl. Fam 2018, S. 528). Dies könnte ein weiterer Hinweis darauf sein, dass das beobachtete Hauptphänomen eine *Gaming Disorder* darstellt und dass *Internet Gaming Disorder* lediglich eine Unterform der *Gaming Disorder* darstellt (vgl. ebd.). Die Unklarheit, ob Offline-Angebote nun in Untersuchungen mitaufgenommen werden, führt dabei auch zu einer verminderten Vergleichbarkeit einschlägiger Studien (vgl. Griffiths/Pontes 2014, S. 1).

Weitere Kritik folgt an den Kriterien zur Diagnose von *Internet Gaming Disorder* im DSM-5. Diese wurden zu einem großen Teil von bestehenden Kriterien für Glücksspielsucht sowie Substanzmissbrauch hergeleitet (vgl. Fam 2018, S. 525). Auch wenn es eine zunehmende Verflechtung von Glücksspielelementen und digitalen Spielen gibt (siehe Kap. 6.2), gibt es Hinweise, die gegen eine starke Analogie bei den Diagnosekriterien sprechen. Prägnant sind dabei Persönlichkeitsmerkmale, die bei Glücksspielsucht und Videospielesucht oft sehr spezifisch auftreten: sind Glücksspieler*innen tendenziell oft narzisstisch veranlagt, nach außen gehend und manchmal auch mit ihren Gewinnen prahlerisch, zeigen sich videospielesüchtige Menschen oft eher ängstlich-depressiv oder soziophobisch und ziehen sich tendenziell zurück (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. 41). Dabei wird auch aus der Praxis berichtet, dass Menschen mit Videospielesucht tendenziell jünger seien als Menschen mit Glücksspielsucht. Auch wenn das zugrunde liegende Problem ein ähnliches sein mag, ist die spezifische Ausformung dabei klar unterschiedlich (vgl. ebd.).

Kritik besteht auch an der Entlehnung von Kriterien der substanzgebundenen Süchte, um das Phänomen einer Computerspielsucht zu diagnostizieren. Nicht alle Kriterien, die bei substanzgebundenen Süchten zutreffen, können analog auch bei substanzungebundenen Verhaltenssüchten auftreten. Aspekte wie eine Toleranzentwicklung und das Auftreten von Entzugserscheinungen in Bezug auf digitale Spiele stehen dabei im Zentrum der Kritik.

Die Übertragung des organischen Krankheitsmodells für stoffliche Süchte auf die Problematik des pathologischen PC/Internetgebrauchs [sic] stellt eine fehlerhafte Übertragung organopathologischer Begrifflichkeit auf den Begriff des psychischen Erlebens und Verhaltens dar. (Petry 2016, S. 71)

Petry argumentiert, hier allerdings in Bezug auf eine mögliche Diagnose von Internetsucht, dass Entzugserscheinungen bei Substanzen wie Alkohol eine Bedeutungsverschiebung erfahren würden, wenn sie auch in Bezug auf substanzungebundene Süchte angewandt würden, da Ähnlichkeiten in den physiologischen Auswirkungen nicht hinreichend belegt seien. Weiters seien diese Aspekte keinesfalls ausreichend, eine Verhaltenssucht wie die des pathologischen PC-/Internetgebrauchs adäquat zu erfassen, da dadurch eine Einschränkung auf emotionale Konditionierungsprozesse des Belohnungszentrums des Gehirns erfolge (vgl. ebd.). Dies lasse die Komplexität hirnpfysiologischer Grundlagen von Persönlichkeit außer Acht und unterschätze die Handlungskompetenzen von Individuen. So könne auch kein Vergleich von Entzugserscheinungen mit eindeutig nachgewiesenen hirnpfysiologischen Veränderungen bei substanzgebundenen Süchten und Entzugserscheinungen bei Verhaltenssüchten gezogen werden, die sich oft in Trauergefühlen äußerten (vgl. ebd., S. 71f.). Dies kann auch für Videospielsucht geltend gemacht werden. Wenn Menschen über lange Zeiträume sehr viel Energie und Zeit in eine Tätigkeit wie dem Spielen eines Spieles und dem damit verbundenen Aufbau eines Avatars, eines sozialen Netzwerkes innerhalb des Spieles und entsprechenden Spielkompetenzen investieren, scheint es nur natürlich, dass das aufgrund von äußeren Umständen notwendige Beenden des Spielverhaltens neben vielen anderen Emotionen auch mit Trauer verbunden ist. Ob es sich bei dieser Trauer um ein Symptom im Sinne einer Entzugserscheinung handelt, kann hinterfragt werden.

Die klinische Relevanz von problematischem Computerspielverhalten hinterfragen auch Kuss et al. (2012, S. 12), wenn sie problematisches Spielver-

halten mit substanzgebundenem Suchtverhalten vergleichen. Ersteres stelle aufgrund der oft vorhandenen Spielmotive des Meisters eines Onlinespiels und des Optimierens des eigenen Spielcharakters eher eine Art Austausch dar: »One loses in other areas of life, but gains in areas of mechanics and competition« (ebd.). Ein derartiger Austausch sei bei substanzgebundenem Suchtverhalten nicht zu beobachten, was die Psychopathologie des Spielverhaltens in Frage stelle.

6.1.1.4 Gaming Disorder in der ICD-11

Es gibt somit keine einheitliche Definition von Computerspielsucht. Das könnte sich in naher Zukunft ändern. Mit der Vorstellung der elften Auflage des Kriterienkataloges der *World Health Organization*, der ICD-11, ist nämlich die erste Aufnahme einer Diagnose von Videospielesucht in einen offiziellen Kriterienkatalog geplant. Dieser Entwurf wurde im Juni 2018 vorgestellt (vgl. WHO 2018). Suchtartiges Spielverhalten bei digitalen Spielen wird dabei als *Gaming Disorder* bezeichnet (vgl. WHO 2020).

Kritik wie die Jörg Petrys (2016) scheint im Entwurf der WHO berücksichtigt worden zu sein. Ein Blick auf die Diagnosekriterien zeigt eine im Vergleich zur *Internet Gaming Disorder* im DSM-5 deutlich breiter gefasste Definition:

1. impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context)
2. increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities
3. continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences

The behaviour pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning. The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe. (WHO 2020, o.S.)

Wie im DSM-5 ist auch im Entwurf der WHO ein Zeitraum von 12 Monaten angedacht, über welchen die Symptome bestehen sollen, um eine eindeu-

tige Diagnose des Störungsbildes zu rechtfertigen (vgl. WHO 2020). Dieser Zeitraum mutet lange an, wenn ein Leidensdruck auf Seiten der Betroffenen oder deren Angehörigen besteht, hat aber aus verschiedenen Gründen seine Berechtigung. So werden vor allem bei jungen Menschen oft Spontanremissionen erlebt, bei denen exzessives Spielverhalten, welches auch den Suchtkriterien gerecht werden könnte, recht plötzlich beendet wird (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. 31). Erklärungen für diese Phänomene der Spontanremission kann auch die Eröffnung neuer altersspezifischer Lebensbereiche liefern. So kann beispielsweise die Möglichkeit, mit 16 Jahren legal Nachtlokale zu besuchen, eine Handlungserweiterung darstellen, die für viele Jugendliche ungleich attraktiver ist als das Spielen digitaler Spiele. Andere Gründe könnten in einem Wechsel von einer Peergroup, die sehr spielaffin ist, zu einer Peergroup, die weniger spielaffin ist, zu finden sein – dies kann beispielsweise im Rahmen eines Schulwechsels geschehen.

Dieser für die Diagnose notwendige Zeitraum von 12 Monaten kann in Einzelfällen auch verkürzt werden, wenn alle notwendigen Kriterien erfüllt und die Symptome schwer sind (vgl. WHO 2020, o.S.). Was genau damit gemeint ist und wie schwer betreffende Symptome sein müssen, wird nicht näher ausgeführt. Dadurch könnte vermieden werden, dass eine Behandlung bei großem Leidensdruck der Betroffenen verzögert wird und Menschen erst nach einer Verschärfung des Leidensdrucks adäquate Hilfsangebote zukommen (vgl. Scholz 2014, S. 144).

Der evidenteste Unterschied der *Gaming Disorder* zur *Internet Gaming Disorder* erklärt sich bereits aus den Begriffen selbst. So ist *Gaming Disorder* nicht auf Spiele beschränkt, die online gespielt werden, sondern schließt auch Spieler*innen mit ein, die exzessiv offline Computerspiele spielen. Diese ganzheitlichere Definition von Computerspielsucht wird zum einen nachvollziehbar, wenn man bedenkt, dass viele stark motivierende Aspekte von Onlinespielen, wie zum Beispiel bestätigende und belohnende audiovisuelle Feedbackloops, auch bei Offlinespielen zu finden sind. Zum anderen scheint sie notwendig, da es eine, wenn auch kleine, Prävalenz von Spieler*innen mit exzessivem Spielverhalten gibt, die bevorzugt offline spielen (vgl. Kiraly et al. 2014).

6.1.1.5 Debatte um die Aufnahme der Gaming Disorder in die ICD-11

Neben vielen Forscher*innen, die sich kritisch zur Aufnahme der *Gaming Disorder* in die ICD-11 äußerten, wurde auch eine Stellungnahme eines Zusammenschlusses von Industrieverbänden der Spieleindustrie veröffentlicht (vgl. Kaleva 2018). Dies überrascht zunächst wenig – die Spieleindustrie setzte 2018 knapp 140 Milliarden US-Dollar mit dem Verkauf von Computerspielen und damit verbundenen Mikrotransaktionen (siehe Kap. 3) um (vgl. Wijman 2018) und hat vermutlich wenig Interesse daran, ihre Haupteinnahmequelle durch eine potenzielle Diagnosemöglichkeit stigmatisiert zu sehen.

In ihrer Stellungnahme argumentieren die Industrieverbände zunächst ähnlich wie viele kritische Forscher*innen: so sei schon die Debatte um die Aufnahme der Diagnose selbst ein Symptom für die fehlende wissenschaftliche Fundierung des Krankheitsbildes, wobei Bezug auf kritische Forschungsarbeiten genommen wird (vgl. Kaleva 2018, S. 2). Weiters werden die positiven Aspekte von Videospielen in den Vordergrund gerückt, darauf hingewiesen, wie viele Menschen das Spielen digitaler Spiele unproblematisch genießen und davor gewarnt, durch eine übereilte Aufnahme der Diagnose moralische Panik zu erzeugen, die zu einer Diskreditierung des Mediums und Falschdiagnosen führen könne (vgl. ebd., S. 2f.).

Diese Stellungnahme zog eine öffentliche Antwort von Daniel King von der WHO nach sich, die von einer großen Zahl von Forscher*innen unterstützt wird. Die Tatsache, dass die Aufnahme von *Gaming Disorder* in die ICD-11 nicht von allen Forschenden begrüßt wird, dürfe der Spieleindustrie nicht erlauben, die schädlichen Potenziale zu ignorieren, die oft mit Computerspielen verbunden sind (vgl. King 2018, S. 2145). Die Popularität von Computerspielen sei kein Grund, ihr Risikopotenzial zu verneinen. Weiters seien die in der Stellungnahme genannten positiven Potenziale bei digitalen Spielen keinesfalls unumstritten, was in der Stellungnahme nicht erwähnt und durch das selektive Zitieren von Forschenden, welche die Industrie zu unterstützen scheinen, verschleiert wurde (vgl. ebd.). Die Industrie solle sich angesichts evidenter Fälle von problematischem Spielverhalten bewusst werden, dass ihre großen Erfolge auch eine gesellschaftliche Verantwortung mit sich bringen (vgl. ebd.).

Auch gegen eine mutmaßliche Verbreitung moralischer Panik mit darauf folgenden Falschdiagnosen von Hobbyspielenden und der damit verbundenen Stigmatisierung des Mediums der digitalen Spiele, die in der Stellungnahme

der Spieleindustrie befürchtet wird (vgl. Kaleva 2018, S. 2), kann argumentiert werden. Zum einen gibt es keine empirische Evidenz, auf die sich diese Annahme stützt – damit wirkt sie erzwungen und zielt ironischerweise selbst darauf ab, unter Spieler*innen für Panik zu sorgen und Widerstand gegen die Aufnahme von *Gaming Disorder* in die ICD-11 zu erzeugen. Zum anderen gibt es sehr wohl Evidenz dafür, wie schwer ein gesellschaftlich etabliertes Freizeitvergnügen durch eine mögliche Suchtgefahr zu diskreditieren ist. In Österreich zeigt sich dies am Beispiel des Alkohols. Österreich hat eine hohe Anzahl alkoholsüchtiger Menschen. Etwa 10 Prozent der Menschen erkranken Zeit ihres Lebens an einer Alkoholabhängigkeit (vgl. Bachmayer et al. 2020, S. 52). Trotz dieser im Vergleich zur Prävalenz von Computerspielsucht sehr hohen Zahlen erfreut sich Alkohol in Österreich immer noch großer Beliebtheit und unterliegt als Konsummittel keinem Stigma – stigmatisiert werden vielmehr diejenigen Menschen, die als alkoholkrank gelten und mit dem Rauschmittel nicht selbstbestimmt umgehen können. So scheint der verantwortungsvolle Umgang mit dem Rauschmittel den Endverbraucher*innen zu obliegen und der Alkoholkonsum erfreut sich trotz staatlicher Regulierungen und hoher Prävalenzzahlen von alkoholabhängigen Menschen in Österreich in vielen gesellschaftlichen Kontexten ungebrochen großer Beliebtheit. Warum das bei digitalen Spielen nach der Aufnahme von *Gaming Disorder* anders sein sollte, ist schwer zu argumentieren.

6.1.1.6 Alternative Definitionen

Die Auffassung, dass die Aufnahme von *Gaming Disorder* in die ICD-11 verfrüht stattfinde, vertreten auch Forscher*innen, die das Suchtmodell zur Erklärung von problematischem Spielverhalten unpassend finden. Ein alternatives Modell zum Verständnis und zur Einordnung von Verhaltenssüchten insgesamt bieten beispielsweise Daniel Kardefelt-Winther et al. (2017) an.

Diese kritisieren ein Verhaltenssuchtmodell, das sich ausschließlich an der Anwesenheit oder Abwesenheit bestimmter Symptome orientiert und sowohl ätiologische Elemente als auch spezifische Eigenheiten bestimmter Verhaltenssüchte ausklammert (vgl. ebd., S. 1710). Durch die bereits festgehaltenen Vorschläge für Symptome werde auch eine affirmative Forschungspraxis gestützt, welche eher auf die Bestätigung bestehender Symptome fokussiere als sich auf explorativem Wege neuen Ansätzen und Zugängen zum Thema zu widmen (vgl. ebd.). Weiters wird auch hier die Orientierung des Verhaltenssuchtmodelles an Symptomen aus den substanzgebundenen Süchten kriti-

siert. So wird festgehalten, dass die Symptome »withdrawal« und »tolerance«, d.h. Entzugserscheinungen und Toleranzentwicklung, für ein Verhaltenssuchtmodell wenig geeignet seien, da die physiologische Messbarkeit kaum gegeben sei und dem beobachtbaren Verhalten verschiedenste Ursachen zugrunde liegen können (vgl. ebd.).

Zuletzt sei das Verhaltenssuchtmodell nach DMS-5 auch ungeeignet, eine Unterscheidung zwischen einer Leidenschaft und einem Suchtverhalten zu treffen. So seien auch professionelle Sportler*innen und Musiker*innen zeitintensiv mit entsprechenden Tätigkeiten beschäftigt. Wenn die Beobachtung zeitintensiver Involvierung in eine Tätigkeit ausschlaggebend für eine Suchtdiagnose wäre, wären auch diese Professionen als suchtkrank zu diagnostizieren (vgl. ebd.). Die Autor*innen propagieren deshalb eine operationale Definition von Verhaltenssucht, die sich weniger an Symptomen und mehr an Funktionalität orientiert und sich folgendermaßen liest:

A repeated behaviour leading to significant harm or distress. The behaviour is not reduced by the person and persists over a significant period of time. The harm or distress is of a functionally impairing nature. (ebd.)

Die Definition bezeichnet somit ein wiederholtes Verhalten, das zu signifikantem Schaden oder Leid führt und über einen signifikanten Zeitraum nicht reduziert wird. Das Leid oder der Schaden müssen dabei die Funktionalität einschränken.

Die Autor*innen betonen die Etablierung von Ausschlusskriterien, die eine voreilige Diagnose von Verhaltenssucht verhindern soll. Wird das Verhalten durch eine andere zugrunde liegende Störung (z.B. Depression) besser erklärt, ist das potenziell schädliche Verhalten Resultat einer bewussten Entscheidung (z.B. Extremsport), führt das Verhalten zu keinem signifikanten Leid oder einer Funktionsbeschränkung des Individuums oder ist es Resultat einer Copingstrategie, so könne nicht von Verhaltenssucht gesprochen werden (vgl. ebd.). Die Autor*innen bieten damit eine deutlich enger gefasste Definition von Sucht.

Aufbauend auf dieser Suchtdefinition wird ein Modell problematischen Computerspielens gezeichnet, das dieses eher als Konsequenz einer maladaptiven Copingstrategie und der fehlenden Befriedigung bestimmter Bedürfnisse anstatt als Suchterkrankung versteht (vgl. Kardefelt-Winther 2014). Auch wenn dabei noch zu klären wäre, was ein signifikanter Schaden ist und

worauf sich Funktionalität bezieht, stellt diese Definition eine Möglichkeit dar, Verhaltenssucht als Konzept ernst zu nehmen, ohne bevormundend die Freizeitbeschäftigung von Menschen fälschlich als Sucht zu klassifizieren und zu pathologisieren.

6.1.2 Motivationsfaktoren von digitalen Spielen

Wie anhand der Suchtkriterien sowohl im DSM-5 als auch in der ICD-II zu erkennen ist, ist die Zeit, die mit dem Spielen digitaler Spiele verwendet wird, kein ausreichendes Kriterium, um ein suchtartiges Verhalten festzumachen. Dies bedeutet aber nicht, dass hohe Spielzeiten in Familien nicht als problematisch wahrgenommen werden. Abseits des klinisch relevanten Suchtbegriffes gibt es sehr wohl Spielverhalten, das aufgrund der starken zeitlichen Beschäftigung für Problemwahrnehmung sorgt und das über das reine Spielvergnügen hinweg auch einen Zweck erfüllt.

Die Gründe für ausgiebiges Spielverhalten sind dabei so divers wie die Spielenden selbst. Ebenso wenig wie es die klassischen Spielenden gibt, gibt es auch nicht nur einen Grund für ausgiebiges Spielverhalten. Ein Spielverhalten kann verschiedenste Bedürfnisse befriedigen und durch verschiedene Gründe motiviert sein, auf die im Folgenden eingegangen werden soll.

6.1.2.1 Psychosoziales Moratorium

In einem Standardwerk zum Lernen durch digitale Spiele führt James Paul Gee das *psychosoziale Moratorium* nach Erik Eriksson als eines der Grundprinzipien von digitalen Spielen an (vgl. Gee 2007, S. 59). Damit ist die Möglichkeit gemeint, im Computerspiel Aktionen zu setzen und Identitäten anzunehmen, ohne dafür die realweltlichen Konsequenzen tragen zu müssen. Computerspiele kreieren einen virtuellen Raum, in welchem Handlungsweisen ausprobiert werden können und auch versagt werden kann, ohne große negative Konsequenzen im Alltag befürchten zu müssen (vgl. ebd.). Dies bedeutet nicht, dass Spielende nicht frustriert sein können, wenn sie das Spiel nicht meistern oder im Spiel Verluste hinnehmen müssen – immerhin ist es für das Meistern vieler Spiele notwendig, viel Zeit und Aufwand in das Spiel zu investieren. Dennoch ist es möglich, zum einen die Frustration beispielsweise durch verstellbare Schwierigkeitsgrade gering zu halten, zum anderen durch regelmäßige Speicherpunkte Spielverhalten auszuprobieren, ohne das

Spiel bei möglichem Scheitern wieder von vorne beginnen zu müssen. Die Tragweite der Konsequenzen ist damit wie erwähnt leicht zu ermessen und im Vergleich zu einem Ausprobieren neuer Verhaltensweisen in realweltlichen Settings wie Schule oder Arbeitsplatz relativ gering (vgl. ebd.). Die Spielwiese, die digitale Spiele dabei bieten, kann einen großen Motivationsfaktor darstellen.

6.1.2.2 Exkurs: Spiele als Schutzräume

Der Aspekt von digitalen Medien als Moratorium wird auch von Lothar Böhnisch (2012, S. 157ff.) aufgegriffen, wenn auch unter einem anderen Vorzeichen. So beschreibt er Mediennutzung als »‘parasoziale’ Interaktion, in der gemeinsam geteilte symbolische Inhalte einer nicht realen Wirklichkeit hergestellt werden, welche das reale soziale Handeln thematisch ‘aufladen’ können« (ebd., S. 158). Altersspezifische Entwicklungsaufgaben, die den Kindern und Jugendlichen in ihrem Ablauf noch unbekannt sind, emotional aber bereits fühlbar seien, könnten somit über die mediale Inszenierung anschaulich gemacht werden (vgl. ebd.). So können die Erlebnisräume digitaler Spiele auch als Fortführung und Austragungsort kindlicher und adoleszenter Entwicklungsschritte gesehen werden. Onlinespiele bieten die Möglichkeit, »pubertäre Omnipotenzgefühle« (ebd., S. 159) auszuleben, Kontakte mit dem anderen Geschlecht zu machen und sie bieten in Form der Spielcharaktere auch Orientierungspunkte in Bezug auf Geschlechteridentität – wenn auch selten sehr differenziert. Das Moratorium, das digitale Medien ihren Nutzer*innen bietet, fasst Böhnisch dabei jedoch nicht als unbedenklich auf. Digitale Medien seien nämlich durch ihre beschriebene Erweiterung der analogen Handlungsmuster keinesfalls Spielräume, in denen Handlungen ohne realweltliche Konsequenzen blieben. Der Wandel von klassischen analogen Experimentierräumen von Jugendlichen, die sozial, kulturell und rechtlich besonders geschützt sind, hin zu den digitalen Experimentierräumen berge nämlich ein Problem: »Der digitale Raum des Internets ist in diesem Sinne nicht schützbar« (ebd., S. 163). Durch die Möglichkeit, sich bereits in sehr jungem Alter öffentlich selbst zu inszenieren und die Unmöglichkeit, diese Inszenierungen wieder aus dem Netz zu löschen, verliere das Internet den Charakter eines geschützten Experimentierraums und der Generationenbegriff werde in Frage gestellt – die »digitale Welt trifft keine Unterscheidung zwischen Jugendlichen und anderen Bevölkerungsgruppen« (ebd.). Somit stellt Böhnisch digitale Medien eher als eine Negation dieses Mora-

toriumsprinzipes dar. Die Möglichkeit, sehr früh und ohne sich möglicher Konsequenzen bewusst zu sein, ein digitales Alter Ego präsentieren zu können, verlange von Kindern und Jugendlichen ein Verhalten, das sich in diesen Entwicklungsstufen nicht von selbst versteht – ein selbstreflexives Verhalten. »Dies aber widerspricht dem Bild von Jugend als Grenzen erprobender Experimentierphase« (ebd.). Somit wären digitale Medien auch in der Lage, das Selbstverständnis von Generationen zu verändern. Während Böhnisch nicht klar definiert, auf was er sich mit dem Begriff »digitale Medien« bezieht, ist aus der Betonung der medialen Selbstdarstellung abzuleiten, dass er hauptsächlich soziale Medien und die damit einhergehende Öffentlichkeit meint. Ähnliche Schlussfolgerungen könnten aber auch für den Bereich der digitalen Spiele geltend gemacht werden, wenn beispielsweise partizipatorische Aspekte des Spielens dieser Spiele betrachtet werden. So kann in einem Klassengefüge, in dem ein Spiel sehr gerne gespielt wird (momentan wäre dies höchstwahrscheinlich *Fortnite*), das Fehlverhalten einer Person im Spiel auch realweltliche Konsequenzen mit sich tragen, wenn diese am nächsten Tag in der Pause darauf angesprochen wird. Dennoch sind entsprechende Konsequenzen kurzweiliger, weil die Öffentlichkeit in diesem Fall auf eine überschaubare Personenzahl beschränkt ist. Somit trifft die Überlegung Böhnischs auf digitale Spiele nur bedingt zu.

Zu hinterfragen wäre dabei, ob die Tragweite der Konsequenzen angesichts zunehmender Digitalisierung der Gesellschaft weiterhin so gering ist. Die (relative) Anonymität des Internets bringt auch in digitalen Spielen Phänomene hervor, die als Ausprobieren neuer Verhaltensweisen gedeutet werden könnten, dabei aber auch starke realweltliche Konsequenzen mit sich bringen – rassistischer und frauenverachtender Hatespeech ist als Phänomen in digitalen Spielen keine Seltenheit (vgl. Breuer 2017), und die ständige Beleidigung von Spielenden im Netz hat sehr wohl auch realweltliche Konsequenzen. So erleben weibliche Spielende bei der Erfahrung von Beleidigungen in Online-spielen Gefühle der Einsamkeit und Angst und setzen dementsprechende Konsequenzen, indem sie ihren Spieler*innennamen ändern oder aufhören, das Spiel zu spielen (vgl. Griffiths/McLean 2018, S. 19).

Das Prinzip des *psychozialen Moratoriums* ist dabei nicht spezifisch auf digitale Spiele beschränkt – jedes Spiel, ob digital oder analog, bietet Möglichkeiten, ohne weitreichende realweltliche Konsequenzen neue Erlebnisräume zu erfahren. Digitale Spiele bieten diese Möglichkeit zusätzlich unter dem Deckmantel der Anonymität, was auch kritische Phänomene wie rassistischen

und misogynen Hatespeech leichter ermöglicht, gleichzeitig aber einen großen Reiz des Mediums ausmacht.

6.1.2.3 Amplification of Input

Ein weiteres motivierendes Grundprinzip, das digitalen Spielen zugrunde liegt, bezeichnet James Gee (2007, S. 60) als »Amplification of Input Principle«. Dies könnte grob als Verstärkung des investierten Aufwandes übersetzt werden. Der Aufwand, der in das Spiel investiert wird, wird vom Spiel intensiv und verstärkt zurückgespiegelt. Konkret sitzen Spielende vor einem Bildschirm und bedienen einige Tasten, während im Spiel bedeutungsvolle Dinge geschehen und die Spielcharaktere ungleich aktiver dargestellt werden als die Spielenden selbst es zu sein scheinen.

6.1.2.4 Soziale Faktoren

In einem empirischen Modell zur Abbildung von Spielmotivationen Spielender von Onlinespielen benennt Nick Yee (2007, S. 5) Komponenten der Spielmotivation. Dafür wurden 3000 Spieler*innen von beliebten Onlinerollenspielen zu ihren Motivationen befragt. Interessanterweise wurde dabei das damals spieler*innenstärkste und in Bezug auf Computerspielsucht kontrovers diskutierte *World of Warcraft* von *Blizzard Entertainment* nicht in die Untersuchung miteinbezogen. Dabei wurden soziale Faktoren als eine der präsentesten Motivationsfaktoren von Spielenden ausgemacht. Diese Komponente umfasst Gespräche, anderen zu helfen, Freundschaften zu schließen, persönliche Beziehungen zu pflegen, sich selbst zu outen (»self-disclosure«), Unterstützung zu finden und anzubieten, zusammenzuarbeiten und in der Gruppe Spielziele zu erreichen (vgl. ebd.). Dies relativiert das Image von Computerspielen als einzelgängerisches Hobby, das damals noch vorherrschte und auch medial kolportiert wurde (vgl. Meyer 2008).

6.1.2.5 Immersive Faktoren

Das Angebot von immersiven Erlebensräumen ist nicht nur eine Eigenschaft von digitalen Spielen, es ist auch ein Qualitätsmerkmal, vor allem bei (Online-)Rollenspielen. Janet Murray beschreibt Immersion als eine fast sinnlich greifbare Erfahrung:

The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. Immersion is a metaphor-

ical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. (Murray 1997, S. 98f., zit. nach Lilge/Stein 2018, S. 27)

Immersion ist also ein als positiv wahrgenommenes und erwünschtes Eintauchen in eine andere Realität, die all unsere Aufmerksamkeit benötigt.

Komponenten von Immersion nennt auch Yee in seinem Modell für Spielmotivationen: die Möglichkeit zu erforschen, die Geschichte zu erleben, versteckte Details zu finden, eine Spielcharakterrolle zu übernehmen, die Geschichte seines Charakters zu spielen, das Aussehen und die Ausrüstung seines Spielcharakters zu verändern, sich zu entspannen und von realweltlichen Problemen abzulenken bzw. zu fliehen sind Punkte, die er unter »Immersion« zusammenfasst (vgl. Yee 2007, S. 5). Diese als positiv erlebten immersiven Faktoren sind also motivierend, spielen aber auch eine große Rolle bei eskapistischem Spielgebrauch, bei dem Computerspiele gespielt werden, um negativen Gefühlen zu entfliehen. Durch den immersiven Charakter eignen sich Computerspiele sehr gut dafür, von negativen Empfindungen abzulenken, indem sie die gesamte bewusste Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

6.1.2.6 Leistungsfaktoren

Als dritte und letzte Komponente erhob Yee Leistungsfaktoren als Spielmotivationen. Dabei werden der Spielfortschritt, Machtgewinn, Statusgewinn, Interesse an und Analyse der Spielmechaniken, um den Spielcharakter zu optimieren sowie Wettkampfelemente wie Herausforderung, Provokation und Beherrschung anderer als Motivationsfaktoren genannt (vgl. Yee 2007, S. 5). Aspekte wie der Statusgewinn können dabei auch als Bedürfnis nach sozialer Anerkennung über bestimmte Spielfortschritte gedeutet werden.

Leistungsfaktoren wie Macht- und Statusgewinn sind vor allem in Onlinerollenspielen als Motivationsfaktoren nachvollziehbar, da diese kein klar definiertes Spielende haben und damit Spieler*innen immer neue Spielmöglichkeiten liefern. Erreichen Spieler*innen das höchste Level eines Spielcharakters, werden oft neue Spielinhalte entsperrt, die Spieler*innen erlauben, mit ihrer Gruppe neue, größere Gegner zu bekämpfen oder gegen andere Spielende anzutreten (vgl. Kuss et al. 2018, S. 3). Das narrative Spielziel selbst,

das sich aus der Geschichte ergibt, ist somit nur Teil eines Spielziels, das als scheinbar unbegrenzte Optimierung des Spielcharakters implizit vorhanden ist (vgl. ebd.).

6.1.2.7 Sozialer Druck

Unter den Leistungsfaktoren sowie den sozialen Faktoren von Spielmotivation wurden in Yees Untersuchung keine Aspekte von sozialem Druck genannt. Die Spielwelten von Onlinerollenspielen sind aber andauernd online und belebt. Entschließen sich Spielende, nicht zu spielen, wird die Spielwelt eben von anderen Spielenden belebt, die ihre Spielcharaktere stetig verbessern. Wenn also ein/e Spieler*in den Spielcharakter gegen andere Spielende wettbewerbsfähig halten möchte, ist es notwendig, ebenso viel Zeit und Energie in die Entwicklung des Spielcharakters zu stecken wie die potenziellen Konkurrent*innen. Ebenso gibt es bei vielen Gruppen in Onlinespielen klare Zeitpläne, wann und wo welche Spielende sich im Spiel zur Erfüllung von bestimmten Aufträgen zu treffen haben. Sind Spielende hier nicht verfügbar, kann auch der Ausschluss aus einer Gruppe drohen – für Menschen, die tendenziell weniger soziale Kontakte haben oder sozialphobische und depressive Züge aufweisen, wie das bei exzessiven Nutzer*innen digitaler Spiele oft der Fall ist (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. 41), kann dieser drohende Ausschluss den Verlust eines immens wichtigen sozialen Netzwerkes bedeuten. Somit wäre eine Form des sozialen Druckes in Form von Angst vor Verlust des Anschlusses an die Spielgemeinschaft als Mischung von sozialen und leistungsbezogenen Faktoren eine weitere mögliche Spielmotivation.

Interessant wäre in diesem Zusammenhang auch eine Untersuchung eines Zusammenhanges des neuen Phänomens des »Fear of Missing Out« (FoMO) und dem Spielen von Online-Rollenspielen. Durch die ständige Verfügbarkeit der Spielwelt ist es der Spielgruppe immer möglich, große Gegner zu besiegen, dabei neue und stärkere Ausrüstung zu finden und in der Spielgruppe neue Erfahrungen zu sammeln – unabhängig davon, ob einzelne Spielende daran teilnehmen oder nicht. Die Spielwelt und die anwesenden Spieler*innen entwickeln sich also weiter, auch während andere Spielende z.B. aufgrund realweltlicher Verpflichtungen oder alternativer Freizeitbeschäftigungen nicht daran teilnehmen können oder wollen.

6.1.2.8 Zusammenhang von Spielmotivation und problematischem Spielverhalten

Wenn unter gewissen Spielgenres die Prävalenz von suchtartigem Spielverhalten größer als bei anderen ist (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. V), erscheint ein Blick auf die Korrelationen zwischen Spielmotivationen und dem Auftreten suchtartigen Spielverhaltens als sinnvoll. Ein Blick auf Korrelationen könnte auch Rückschlüsse auf mögliche Prädiktoren für suchtartiges Verhalten liefern.

Im Rahmen der Erstellung seines Modells für Spielmotivation erfasste Yee auch Korrelationen zwischen den Spielmotivationen und problematischem Spielgebrauch. Dabei befand er die Komponenten des Eskapismus, also des Spielens, um die Konfrontation mit realweltlichen Problemen zu vermeiden, sowie die des Fortschrittes, also der ständigen Verbesserung des Spielcharakters und des damit verbundenen Status, als jene, die am meisten mit problematischem Spielverhalten korrelieren (vgl. Yee 2007, S. 7). Diese Komponenten bauen auf zwei Bedürfnissen auf, die somit befriedigt werden können: dem Verschwinden von unangenehmen Empfindungen während des Spielens sowie dem Erlangen sozialer Anerkennung und von Statusgewinn durch den Spielfortschritt. Auch eine zeitliche Komponente, die der Stunden, die wöchentlich gespielt werden, korreliert mit problematischem Spielverhalten (vgl. ebd.).

Eskapismus machten auch Dauriat et al. (2012, S. 11) als signifikant korrelierend mit problematischem Spielverhalten aus, allerdings in Kombination mit dem Erwerb genauen Wissens und Optimierung der Spielmechaniken. Letzteres sei vor allem aufgrund der Notwendigkeit der intensiven Investition von Zeit und Energie, die für das genaue Kennenlernen von sehr komplexen Spielen notwendig ist, korrelierend (vgl. ebd., S. 12). Die Autor*innen machen im Zusammenhang damit darauf aufmerksam, dass der Aspekt der zeitlichen Auseinandersetzung mit dem Spiel den Spielmotivationen als Prädiktor für problematisches Spielverhalten unterzuordnen sei (vgl. ebd., S. 11). Dies erscheint auch sinnvoll, da die Korrelation von langen Spielzeiten mit problematischem Spielverhalten wenig überraschend ist und die Richtung einer möglichen Kausalität in der vorliegenden Studie nicht nachvollzogen werden kann.

Zu ähnlichen Ergebnissen kamen auch Kuss et al. (2012) in einer Untersuchung von 260 Computerspieler*innen, in der ebenfalls Eskapismus und das Meistern möglichst vieler der spezifischen Spielmechaniken als stärkste Prädiktoren für problematisches Computerspielen ermittelt wurden. Außer-

dem wurde hier erneut bekräftigt, dass Spielende von *MMORPGs*, d.h. Online-Rollenspielen mit vielen gleichzeitig Spielenden, eher zu problematischem Spielverhalten neigen als jene Spielende, die andere Spiele bevorzugen – eine Erkenntnis, die von vielen Praxiserfahrungen gestützt wird (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. V). Zu bedenken ist dabei, dass sehr relevante und aktuell sehr beliebte Spiele des *MOBA*-Genres (*Multiplayer Online Battle Arena*) im Jahr 2012 noch weit weniger beliebt waren. Aktuelle Studien legen nahe, dass das Genre der *MOBAs* von einem Großteil der Spielenden mit problematischem Spielverhalten bevorzugt wird (vgl. Laconi 2017). Auch wird bestärkt, dass ein großes zeitliches Investment in Computerspiele allein nur ein sehr untergeordneter Prädiktor für problematisches Spielverhalten sei (vgl. Kuss et al. 2012, S. 11).

6.1.2.9 Abgrenzung problematischen Spielverhaltens

Wenn das Spielen von digitalen Spielen einen großen Stellenwert in der modernen Jugendkultur ausmacht, wie es von aktuellen Mediennutzungszahlen nahegelegt wird (siehe Kap. 3.1), ist es nur naheliegend, dass viele Spieler*innen gerne und viel Zeit mit diesen Spielen verbringen. Dieser Zeitrahmen wird noch breiter, wenn das Hobby des digitalen Spielens in einem verbandlichen Kontext stattfindet, beispielsweise einem Sportverein, der sich auf *e-sports* spezialisiert hat (vgl. ESVÖ 2019), oder wenn Personen eine professionelle Karriere im Kontext des *e-sports* verfolgen. Schwierigkeiten tun sich dabei auf, das eventuell schädliche Verhalten von Menschen in einen geeigneten Rahmen zu setzen, ohne dabei eine beliebte Freizeitbeschäftigung unnötig zu pathologisieren (vgl. Billeux et al. 2015; Quandt 2017). Wie auch bei substanzgebundenen Süchten werden Verhaltenssüchte anhand bestimmter Kriterien diagnostiziert – ein Ansatz, der bei der Diagnose von substanzungebundenem Suchtverhalten zu simplifizierend sein könnte, da er Schlüsselemente für das Verständnis des Verhaltens, wie die eigentliche Spielmotivation, außer Acht lässt (vgl. Billieux et al. 2015, S. 119). So bleibt die Frage offen, wo und wie sinnvoll und fachlich begründet zwischen einer gesunden Freizeitbeschäftigung und einem problematischen Verhalten unterschieden werden kann.

Es wurde bereits beschrieben, dass die Spielmotivationen mit bestimmten Formen des Spielverhaltens korrelieren. So korreliere suchtartiges Spielverhalten mit den Spielmotiven des Eskapismus, also dem Spielen, um unangenehme Emotionen aus dem Weg zu gehen (vgl. Yee 2007, S. 7). »It appears

that there is a thin line between high engagement [...] and addiction, [...] where excessive time-investment can lead to problematic gaming (especially once the Escapism motive starts to play a role) [...]« (Kuss et al. 2012, S. 12). Die exzessive zeitliche Beschäftigung spielt somit zwar eine Rolle bei einem problematischen Spielverhalten, vor allem aber vor dem Hintergrund eskapistischer Spielmotive.

Doch auch wenn eine sehr exzessive zeitliche Beschäftigung mit dem Medium stattfindet, ist eine Abgrenzung von suchtartigem Verhalten angezeigt. Ein anschauliches Beispiel hierfür lieferte Griffiths (2009) mit einer kleinen Fallstudie, in der er die Situation zweier Spieler miteinander vergleicht. Beide Spieler dieser Studie wiesen eine Spieldauer von bis zu 14 Stunden pro Tag auf. Obwohl beide Spieler sowohl bei der Wahl des Spielgenres (Online-Rollenspiele) als auch bezüglich der Dauer des Spielens identisch waren, argumentiert Griffiths, dass nur einer der beiden Spielenden süchtig sei (vgl. ebd., S. 123). Anstatt des zeitlichen Rahmens seien nämlich vielmehr die negativen Konsequenzen für andere Bereiche des Lebens der Betroffenen zu gewichten. Aktivitäten, die sehr wenige oder keine negativen Konsequenzen im Leben der Betroffenen hätten, könnten nicht als Sucht beschrieben werden (vgl. ebd., S. 119).

Dave, so der Name einer der beiden untersuchten Personen, hatte nach seinem Universitätsabschluss mit 21 Jahren kaum mehr soziale Kontakte, da seine Kolleg*innen im Gegensatz zu ihm schnell eine Anstellung fanden. Dieses Vakuum an sozialen Bindungen wurde durch die Sozialkontakte im Rahmen des Spieles *World of Warcraft* gefüllt. Die leeren Tage konnten durch das Spielen leichter strukturiert werden und Dave lernte auch seine Freundin über das Spiel kennen. Das Spiel erfüllte somit realweltlich unerfüllte Bedürfnisse und wurde zwar zur Gefühlssteuerung eingesetzt, Dave hatte aber keinerlei Probleme, mit dem Spielen aufzuhören, sobald etwas anderes sein Leben betrat (z.B. eine Freundin). Diese Spielphase erstreckte sich über 10 Monate, bis Dave eine Anstellung fand und weniger Zeit zum Spielen hatte (vgl. ebd., S. 123). Das Spiel ließ in dieser Phase auch die Zeit für Dave schneller vergehen, was er als angenehm empfand – Griffiths weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass die »Zeitverschwendung« (»time-loss«), die mit exzessivem Spielverhalten verbunden und oft negativ konnotiert ist, in manchen Fällen auch eine positive Wirkung habe und eher erwünscht sei, als dass sie als negative Nebenwirkung toleriert werde (vgl. ebd.).

Demgegenüber steht Jeremy, ein 38-jähriger Buchhalter, der im Zeitraum von 18 Monaten seine tägliche Spielzeit von 3 Stunden am Abend auf 14 Stunden pro Tag erhöhte. Dabei habe ihn als Resultat auf sein Spielverhalten seine Frau samt Kindern verlassen und er habe seine Anstellung aufgrund seiner Unverlässlichkeit verloren – wiederum als Resultat seines Spielverhaltens. Er spielte, um realweltlichen Problemen aus dem Weg zu gehen, was einen Teufelskreis darstellte, da sein Spielverhalten gleichzeitig Ursache und Lösung seiner realweltlichen Probleme war. Trotz der Drohungen seiner Frau, ihn bei gleichbleibendem Spielverhalten zu verlassen und zahlreicher Versuche, mit dem Spielen aufzuhören, gelang Jeremy dies nicht.

Griffiths würde Jeremy als süchtig einstufen, da sein Spielverhalten überwiegend negative Konsequenzen für ihn gehabt habe und dennoch nicht eingestellt werden konnte. Dave andererseits wäre nicht als süchtig einzustufen, da sein Spielverhalten ebenfalls einen Zweck über das reine Spiel hinaus bedient hätte, für sein Leben aber überwiegend positive Konsequenzen gehabt hätte (vgl. ebd.).

In both cases the online gaming appeared to be symptomatic of what was going on in their lives but in Dave's case the excessive gaming was entirely positive whereas in Jeremy's case it was entirely negative except for the fact that while he was actually gaming he could forget about everything else around him. (ebd.)

Somit sei auch eine sehr exzessive zeitliche Beschäftigung mit Computerspielen nicht als Suchtverhalten einzustufen. Süchtige Spielende seien damit zwar exzessiv Spielende, aber nicht alle exzessiv Spielenden seien auch süchtig. Auch hier wird somit auf die Beachtung des lebensweltlichen Kontextes verwiesen, wenn es um die Diagnose einer Suchterkrankung geht.

Dabei fällt auch auf, dass die Lebenssituation von Dave zeitlich beschränkt war – als Universitätsabgehender der Chemie war es nur eine Frage der Zeit, bis er eine Anstellung fand (vgl. ebd., S. 121). Nach Kriterien der ICD-11 findet eine Diagnose von *Gaming Disorder* auch erst mit dem Bestehen der Symptome über einen Zeitraum von mehr als 12 Monaten statt. Dave würde sich somit nach dem aktuellen Modell nicht als computerspielsüchtig qualifizieren. Außerdem wurde gezeigt, dass bei Dave soziale Bedürfnisse das Spielverhalten begründeten, während bei Jeremy, den Griffiths als süchtig einstufte (vgl. ebd., S. 123), ausweichende und eskapistische Spielmotive dominierten.

So wird bestärkt, dass das Spielmotiv einen entscheidenden Faktor bei der Entstehung von Suchtverhalten einnimmt und dass eskapistische Spielmotive in enger Verbindung mit problematischem Spielverhalten stehen. Diese eskapistischen Spielmotive werden von Spielgenres wie Online-Rollenspielen oder *MOBAs* bevorzugt bedient. Somit ist es auch problematisch, Studien, die Computerspiele generell untersuchen, mit Studien, die ein spezifisches Spielgenre untersuchen zu vergleichen.

6.1.3 Messinstrumente

Seit der Aufnahme von *Internet Gaming Disorder* in das *Diagnostic Statistical Manual* (DSM) durch die APA im Jahr 2013 kam es zu einer vermehrten Untersuchung des Phänomens exzessiven Computerspielens. Durch die Unklarheit, ob und wie die *IGD* als formale Diagnose im DSM bleiben wird sowie durch viele verschiedene andere Ansätze bei der Definition exzessiven oder suchtartigen Computerspielens kam es zur Entwicklung von verschiedenen Messinstrumenten, um das Phänomen zu erforschen. Der Einsatz einer breiten Variation von Messinstrumenten in Studien erschwert gemeinsam mit den oft uneinheitlichen Definitionen von Computerspielsucht eine Vergleichbarkeit zwischen den Studien sowie Metastudien erheblich.

Die irritierend große Menge an Skalen, anhand derer suchtartiges Computerspielverhalten gemessen wurde, beinhaltet die Skala zur Bemessung von Computerspielverhalten *CSV-S* (vgl. Köppl 2013), die *Gaming Addiction Short Scale* (*GAS*) (vgl. Festl et al. 2013; Wang 2014), die *Computerspielabhängigkeitskala* (*CSAS*) (vgl. Rehbein et al. 2015), die *MMORPG Addiction Scale* (vgl. Dauriat et al. 2011) und viele mehr. Von den vielen verschiedenen Skalen wurden bislang nur zwei klinisch validiert: das *C-VAT 2.0* (vgl. van Rooj 2015) sowie das klinische Interview *SCI-IGD* (vgl. Koo et al. 2016). Momentan existieren mindestens 30 verschiedene Skalen, um *Internet Gaming Disorder* oder *Gaming Disorder* zu messen, wobei konstant neue Messinstrumente entwickelt werden (vgl. King 2018a). So kann auch die eingangs erwähnte Feststellung von Kuss et al. (2016) nachvollzogen werden, die den Forschungsstand zu problematischem Computerspielverhalten als chaotisch und verwirrend beschreiben.

6.1.4 Prävalenz

Eine Herausforderung bei der Erforschung von problematischem Computerspielverhalten stellt aus diesem Grund auch die Erhebung des eigentlichen Problemausmaßes dar. So sind Studien sehr schwer reproduzierbar und viele Studien kommen zu unterschiedlichen Prävalenzraten (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. 34). Ein Grund dafür sind die uneinheitlichen Operationalisierungen und Definitionen von Computerspielsucht, die vielen Studien zugrunde liegen sowie die vor allem bei älteren Studien synonyme Verwendung von Internetsucht und Computerspielsucht. So kam es zu teils irritierenden Abweichungen von Prävalenzraten von Computerspielsucht zwischen 0,2 Prozent im deutschsprachigen Raum und bis zu 50 Prozent in Korea (vgl. Kuss 2013, S. 127). Auf den folgenden Seiten soll anhand einer Auswahl einschlägiger Studien ein Überblick über die Prävalenzzahlen im deutschsprachigen Raum und im internationalen Vergleich gegeben werden. Hierbei besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit; die Auswahl der Studien wurde nach Relevanz zum Thema und Größe der Stichproben getroffen.

6.1.4.1 Österreich

2013 untersuchte eine Forscher*innengruppe um Elmar Köppl Internet- und Computerspielnutzung bei 588 Tiroler Schüler*innen zwischen 11 und 18 Jahren (vgl. Köppl 2013). Es wurde dabei der CSV-S-Fragebogen nach Klaus Wölfling verwendet, der das Ausmaß exzessiven Computerspielens misst. Dabei wurde festgestellt, dass problematisches Spielen vor allem in den Schulformen der Mittel- und Sonderschulen prävalent war, die größte Gruppe der exzessiven Spieler*innen die der 10-11-Jährigen war und die Prävalenz von exzessivem Computerspielen mit zunehmendem Alter abnahm (vgl. ebd., S. 13). Dies könnte beispielsweise mit der mit zunehmendem Alter breiteren Palette an Handlungsmöglichkeiten erklärt werden. Insgesamt wurden Prävalenzen problematischen Computerspielens von 3,7 Prozent für Sonder- und Mittelschulen sowie 1,6 Prozent für BHS erhoben. Auf die Schwierigkeit, relativ kleine Prävalenzen bei einer großen Gesamtpopulation zu ermitteln, machen Puhm und Strizek (2016) aufmerksam, wenn sie auf die Sensitivität entsprechender Messinstrumente zu sprechen kommen (vgl. ebd., S. 34). Eine Stichprobengröße von 588 Kindern und Jugendlichen ist demnach relativ gering, um Prävalenzen im niedrigen einstelligen Prozentbereich reliabel darstellen zu können.

6.1.4.2 Deutschland

In einer groß angelegten Studie wurde 2013 die Prävalenz von Computerspielsucht bei einer Stichprobe gemessen, die 4382 Personen in einem breiten Altersspektrum umfasste. Dabei waren 580 Personen zwischen 14 und 18 Jahren alt und knapp 2000 Personen über 40 Jahre alt (vgl. Festl et al. 2013, S. 592). Die Studie verwendete die *Gaming Addiction Short Scale (GAS)*, welche auch die wissenschaftlich umstrittenen Merkmale der Toleranzentwicklung und Entzugssymptome beinhaltet, die aus dem substanzgebundenen Suchtmodell entlehnt sind (vgl. ebd.). Bei dieser werden sieben Items abgefragt. Treffen alle sieben zu, gilt die betreffende Person als computerspielsüchtig, trifft mindestens die Hälfte zu, gelten Teilnehmende als problematische Nutzer*innen. Die Forschenden fanden eine geringe Prävalenz von Computerspielsucht im Ausmaß von 0,2 Prozent bei der untersuchten Stichprobe. Interessanterweise ist der Anteil von computerspielsüchtigen Teilnehmer*innen bei den 14- bis 18-Jährigen gleich hoch wie bei den älteren Teilnehmer*innen, während der Anteil von problematischen Nutzer*innen bei den 14- bis 18-Jährigen mit 7,6 Prozent mehr als doppelt so hoch ist wie bei den anderen Altersgruppen (vgl. ebd., S. 597). Interessant ist dabei auch die Korrelation einer höheren Punktezahl beim GAS-Test mit der Präferenz von Rollenspielen und Egoshoooter-Spielen (vgl. ebd., S. 598). Außerdem wurde kein statistisch signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Teilnehmer*innen gefunden.

Eine weitere groß angelegte Studie führten Rehbein et al. (2015) bei 11003 Schüler*innen zwischen 13 und 18 Jahren in Niedersachsen durch. Dabei wurde neben den Prävalenzzahlen auch erhoben, welche Kriterien besonders stark zur Diagnose von *Internet Gaming Disorder* beitragen. Die *Computerspielabhängigkeitsskala CSAS*, die alle neun Kriterien der *Internet Gaming Disorder* abdeckt (siehe Kap. 6.1.1.2)(vgl. Rehbein et al. 2015a), kam als Messinstrument zum Einsatz. Jedes der 9 Kriterien wurde durch 2 Items dargestellt, die auf einer vierstufigen Likert-Skala von »stimme überhaupt nicht zu« bis »stimme voll zu« beantwortet wurden. Ein Kriterium galt bei dieser Studie erst dann als erfüllt, wenn mindestens eines der 2 Items mit »stimme voll zu« beantwortet wurde. Damit kamen die Autor*innen zu einer Prävalenz von 1,16 Prozent der Teilnehmenden, auf die die Kriterien der *Internet Gaming Disorder* zuträfen. Wären auch die Kriterien als erfüllt angesehen worden, die mit »ich stimme einigermaßen zu« angekreuzt wurden, würde der Prozentsatz auf 6,27 Prozent ansteigen (vgl. Rehbein et al. 2015, S. 7). Das Kriterium, das

am öftesten zutraf, war dabei die »Abwehr negativer Gefühle«, mit der 5,3 Prozent der Teilnehmenden voll übereinstimmten. Mithilfe eines »Conditional Inference tree plot« wurde außerdem ermittelt, dass der Faktor »Aufgeben anderer Aktivitäten« in der Untersuchung der stärkste Prädiktor für eine *Internet Gaming Disorder* ist (vgl. ebd.).

6.1.4.3 International

Dauriat et al. (2011) untersuchten die Spielmotive von Spielenden von Online-Rollenspielen und deren Verknüpfung mit suchtartigem Verhalten anhand der *MMORPG Addiction Scale* (vgl. ebd., S. 186). Dabei wurden 696 Teilnehmer*innen über einen Online-Fragebogen befragt. Auch hier findet man einen Cut-off: bei mehr als 24 von 40 möglichen Punkten wurde ein problematisches Spielverhalten angesetzt, mehr als 30 Punkte wiesen auf eine ernsthaftere Suchtthematik hin (vgl. ebd., S. 187). 36 Prozent der Befragten hatten dabei eine Punktezahl von mehr als 24 und wurden damit als problematische Spieler*innen eingestuft, während 11 Prozent der Befragten über 30 Punkte aufwiesen und damit als süchtige Spieler*innen eingestuft wurden. Dabei wurde eine selektive Subpopulation untersucht, nämlich die Spieler*innen von Online-Rollenspielen. Dieses Spielgenre wird Expert*innen zufolge von den meisten Spieler*innen mit problematischem Spielverhalten bevorzugt (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. V). Die hohen Prävalenzzahlen dieser Studie könnten also mit der Auswahl dieser Subpopulation zusammenhängen.

Eine der wenigen Langzeitstudien zu dem Thema führte Douglas Gentile mit 3034 SchülerInnen in Singapur durch. Über einen Zeitraum von 2 Jahren wurden Teilnehmer*innen anhand eines Fragebogens, der sich an der Definition von *Internet Gaming Disorder* der *American Psychiatric Association* orientierte, zu 3 Zeitpunkten zu ihrem Spielverhalten befragt (vgl. Gentile et al. 2011, S. 312). Zum ersten Zeitpunkt waren 9,9 Prozent der Teilnehmer*innen nach dem Standard des DSM-5 als süchtige Spieler*innen einzustufen, am Ende der Studie waren es 7,6 Prozent. Die Prävalenz war also sinkend. Gleichzeitig waren zu allen Zeitpunkten mehr männliche als weibliche Teilnehmer*innen als süchtig einzustufen. Darüber hinaus konnte die Studie festhalten, dass problematisches Spielverhalten keinesfalls immer ein Problem darstellt, das ohne Unterstützung vorübergeht. Der Großteil der problematischen Spieler*innen zum Zeitpunkt 1 waren auch zu den Zeitpunkten 2 und 3 noch problematische Spieler*innen, während in den zwei Jahren der Untersuchung nur 1 Prozent neue problematische Spieler*innen hinzukamen (vgl.

ebd., S. e325). Dies weist darauf hin, dass problematisches Spielverhalten ein ernstzunehmendes Thema ist und nicht als jugendkulturell motivierte Phase abgetan werden kann.

Weiters widmet sich die Studie der Frage, ob problematisches Computerspielen immer maladaptive Copingstrategie für ein anderes ursächliches Problem ist, oder ob das Spielverhalten selbst auch das Primärproblem darstellen kann. Durch eine starke beobachtete Wechselwirkung von psychischen Störungen wie Depressionen und pathologischem Spielverhalten wird angenommen, dass das Spielverhalten selbst auch psychische Krankheiten wie Depressionen verursachen kann (vgl. ebd., S. e326). Die Beobachtung, dass mit dem Wegfall des problematischen Spielverhaltens auch andere psychische Probleme weniger stark vorhanden waren, bestärkt diese Annahme. Das Spielverhalten und die psychischen Krankheiten stehen somit in einer gegenseitigen Wechselbeziehung und das Spielverhalten scheint vorhandene psychische Krankheiten weiter zu verstärken (vgl. ebd.).

In Litauen führten Ruta Ustinaviciene et al. (2016) eine quantitative Studie zum Internet- und Computerspielverhalten von 1806 Schulkindern zwischen 13 und 18 Jahren durch. Dabei wurde Internetsucht anhand einer Cut-off-Skala untersucht. Der Begriff der Computerspielsucht wurde ausgespart und von problematischem Computerspielgebrauch gesprochen, wobei dieser problematische Gebrauch an die Spielzeit gekoppelt wurde. Interessant sind dabei Ergebnisse, nach denen 67 Prozent der befragten männlichen Jugendlichen und knapp 19 Prozent der befragten weiblichen Jugendlichen angaben, im vergangenen Monat mehr als 5 Stunden am Tag mit Computerspielen verbracht zu haben. Zusammen mit den Erkenntnissen der Untersuchung, dass 98,8 Prozent der befragten männlichen und 90,1 Prozent der befragten weiblichen Teilnehmer*innen zumindest manchmal gerne Computerspiele spielen, würde dies die Idee stärken, dass Computerspiele zwar von männlichen sowie von weiblichen Schüler*innen gerne gespielt werden, exzessives Spielen mit sehr langen Spielzeiten aber bei männlichen Schülern weit häufiger auftritt (vgl. ebd., S. 201). Interessant ist auch der Unterschied in der Präferenz zu bestimmten Spielgenres, der in der Studie erhoben wurde. So gaben 86,3 Prozent der männlichen Befragten an, bevorzugt Action- oder Kampfspiele zu spielen, während ähnlich hohe Prozentzahlen unter den Schülerinnen Logik- und Rätselspiele anführten (vgl. ebd., S. 202).

Während diese Studie interessante Zahlen zur Nutzungsfrequenz von Computerspielen bei Schüler*innen liefert, birgt sie auch einige Schwierig-

keiten. So ist es zum einen eindimensional, problematisches Computerspielen auf Spielzeit allein zu reduzieren. Die erhobene Genrepräferenz ist dabei relevant, Gründe für die Erhebung dieser wurden aber nicht genauer angeführt und Definitionen von Action- und Kampfspielen sind nicht angeführt bzw. irreführend. So wurde als eines der beliebtesten Spiele *World of Warcraft* erhoben (vgl. ebd., S. 200), das kein Action- oder Kampfspiel, sondern ein Online-Rollenspiel darstellt. Auf mögliche Zusammenhänge zwischen Internetsucht und problematischem Computerspielen wurde nicht eingegangen.

In einer Studie zu Computerspielsucht bei Heranwachsenden in Hong Kong untersuchten Wang et al. (2014) Gewohnheiten und korrelierende Faktoren von Computerspielsucht bei 508 Schüler*innen. Um die Prävalenz von suchterkrankten Teilnehmer*innen zu erheben, wurde dabei auf die *Game Addiction Scale* (vgl. Lemmens 2009) zurückgegriffen. 94 Prozent der befragten Teilnehmer*innen gaben an, zumindest manchmal gerne Computerspiele zu spielen und bei 15,6 Prozent der Befragten ergab die Untersuchung eine Computerspielsucht (vgl. Wang et al. 2014, S. 6). Diese traf signifikant öfter zu bei männlichen Teilnehmern und Teilnehmer*innen mit ausbleibenden schulischen Erfolgen sowie korrelierte auch mit einer Präferenz für Online-Mehrspielerspiele.

Die Autor*innen räumen bezüglich der vergleichsweise hohen Prävalenzzahlen ein, dass die hohe Bevölkerungsdichte und der mangelnde Platz für Aktivitäten außerhalb des Wohnraums in Hong Kong Gründe für die hohe Beliebtheit von Computerspielen als Freizeitbeschäftigung sein könnten und dass durch die hohe Verbreitung des Mediums auch die Prävalenzzahlen für computerspielsüchtige Menschen stiegen (vgl. ebd., S. 7). Das Medium erfreut sich aber auch im deutschsprachigen Raum sehr großer Beliebtheit (siehe Kap. 3.1) – die Frage, ob die Möglichkeiten der Freizeitgestaltung stark variieren, muss hier offenbleiben. Einen weiteren Grund für die hohen Prävalenzzahlen in dieser Studie könnte auch die kleine Stichprobe von 508 Teilnehmer*innen darstellen. Dass die *Game Addiction Scale* noch vor der Aufnahme der *Internet Gaming Disorder* in das DSM-5 entwickelt wurde und manche der Items dieser Skala nicht in der Lage sind, gesundes und passioniertes Computerspielverhalten verlässlich von pathologischem Suchtverhalten zu unterscheiden, ist ein weiterer Kritikpunkt, den die Autor*innen selbst anführen (vgl. ebd.).

In einer Metastudie im Jahr 2018 untersuchte Fam 28 Studien zur Prävalenz von *Internet Gaming Disorder* bei Heranwachsenden in verschiedenen

Ländern und kam dabei auf eine geschätzte Prävalenzrate von 4,1 Prozent. Dabei wird die Schwierigkeit betont, Studien zu vergleichen, da *Internet Gaming Disorder* nicht durch einheitliche Messinstrumente untersucht wurde und die Stichprobengröße der untersuchten Studien sehr großen Schwankungen (zwischen 112 und 15.168 Teilnehmer*innen) unterliegt (vgl. Fam 2018, S. 529). Eine valide Untersuchung von kleinen Prävalenzen in einer großen Gesamtpopulation erfordert aber eine relativ große Stichprobe, die nicht immer gegeben sei (vgl. ebd.).

Für die teils sehr großen Unterschiede bei den Prävalenzraten im europäischen und asiatischen Raum bestehen verschiedene Erklärungsansätze. So wird zum einen darauf hingewiesen, dass eine geringere gesellschaftliche Akzeptanz von Computerspielen als Freizeitbeschäftigung mit einem vermehrten Unwohlsein von Spielenden einhergeht und damit die Problemwahrnehmung erhöhen kann (vgl. Kuss 2013, S. 127). Somit würde eine Stigmatisierung des Mediums und des Spielverhaltens auch mit höheren Raten von problematischem und suchtartigem Spielverhalten einhergehen (vgl. ebd.). Weiters scheint auch eine Kombination aus einer hohen Verfügbarkeit von Internetzugang und einer hohen Leistungserwartung bei einem restriktiven Erziehungssystem zu einer erhöhten Wahrnehmung problematischen Spielverhaltens beizutragen (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. 35).

Es ist weiters davon auszugehen, dass die vorhandenen Studien dazu tendieren, das eigentliche Problemausmaß zu überschätzen. Das liegt zum einen an der Akquise der Stichproben. Diese beruht in vielen Fällen auf nicht randomisierten Samples wie den Besucher*innen von spezifischen Webseiten oder selektiven Subpopulationen wie Studierenden einer bestimmten Disziplin, wodurch die Repräsentativität vieler Studien nur bedingt gegeben ist (vgl. ebd., S. 34). Zum anderen bestehen viele Querschnittstudien zu Computerspielsucht, jedoch nur sehr wenige Längsschnittstudien (vgl. Gentile 2011). Eine punktuelle Untersuchung kann jedoch nur schwer Auskunft darüber geben, ob es sich bei einem exzessiven Spielverhalten um ein anhaltendes, problematisches Verhalten handelt oder um eine jugendkulturell motivierte, kurze Episode gesteigerten Spielverhaltens.

6.1.5 Risikogruppe

Trotz einiger Unklarheiten bei der Operationalisierung des problematischen Spielverhaltens konnten in einigen Studien Bevölkerungsanteile ermittelt werden, die besonders stark vom Phänomen betroffen sind. Man könnte diese als Risikogruppe bezeichnen.

6.1.5.1 Alter

Ein wichtiger Aspekt ist das Alter der Nutzer*innen. Es wurde festgestellt, dass exzessives und suchtartiges Spielen vor allem in den Schulformen der Mittel- und Sonderschulen prävalent war, die größte Gruppe der exzessiven Spieler*innen die der 10- bis 11-Jährigen betraf und die Prävalenz von exzessivem Computerspielen mit zunehmendem Alter abnahm (vgl. Köppl 2013, S. 13). Dies könnte beispielsweise mit der mit zunehmendem Alter breiteren Palette an Handlungsmöglichkeiten erklärt werden. Interessanterweise ist der Anteil von computerspielsüchtigen Teilnehmer*innen bei den 14- bis 18-Jährigen gleich hoch wie bei den älteren Teilnehmer*innen, auch wenn der Anteil von problematischen Nutzer*innen bei den 14- bis 18-Jährigen mit 7,6 Prozent mehr als doppelt so hoch ist wie bei den anderen Altersgruppen (vgl. Festl 2013, S. 597).

Ein geringeres Alter scheint damit einen Risikofaktor darzustellen, wenn es zur Entwicklung problematischen Spielverhaltens kommt. Erklärend könnte hierfür auch eine altersgemäß verminderte Impulskontrolle oder ein entwicklungsbedingt erhöhtes Risikoverhalten sein.

6.1.5.2 Genrepräferenz

Wie bereits beschrieben, kommt eine vermehrte Prävalenz von problematischem Computerspielverhalten bei Spielenden von Online-Rollenspielen und *MOBAs* vor. Interessant ist auch die Korrelation einer höheren Punktezah beim *GAS*-Test, einem der vielen Messinstrumente, mit der Präferenz von Rollenspielen und Egoshooter-Spielen (vgl. Festl et al. 2013, S. 598).

6.1.5.3 Geschlecht

Während in manchen Erhebungen kein statistisch signifikanter Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Teilnehmer*innen gefunden wurde, steht dieser Befund Berichten aus der Praxis entgegen, wonach hauptsächlich

männliche Benutzer bei einschlägigen Therapiestellen vorstellig würden (vgl. Festl et al. 2013; Freitag 2015, S. 216).

Andere Erhebungen fanden signifikante Unterschiede im problematischen Computerspielgebrauch zwischen männlichen und weiblichen Spielenden. So wurde festgestellt, dass auch, wenn beide Geschlechter gerne digitale Spiele spielen, die männlichen Spielenden deutlich mehr Zeit mit dem Medium verbringen (vgl. Ustinaviciene 2016, S. 201).

Ein Grund für die ungleiche Geschlechterverteilung bei problematischem Computerspielverhalten könnte in den geschlechtsspezifisch bevorzugt angewandten Stressbewältigungsstrategien liegen. So weisen Untersuchungen darauf hin, dass männliche Personen bereits vor und während der Adoleszenz bevorzugt zu vermeidenden Stressbewältigungsstrategien – wie dem Spielen digitaler Spiele – greifen, während bei weiblichen Personen problemlösende Strategien sowie die Suche nach sozialer Unterstützung im Vordergrund stehen (vgl. Eschenbeck et al. 2007; Eschenbeck/Kohlmann 2002).

6.1.5.4 Prädiktoren

Starke Prädiktoren für eine erhöhte Spielzeit sind ein niedriger Bildungsabschluss und Beschäftigungslosigkeit (vgl. Rehbein et al. 2015b, S. 734). Gründe dafür können vor allem in den Möglichkeiten der Freizeitgestaltung zu finden sein (vgl. ebd.). Eine Anstellung bedeutet, dass für Spielaktivitäten weniger Zeit verfügbar ist, was erklären könnte, warum sowohl teilzeit- als auch vollzeitangestellte Personen weniger Spielzeit aufweisen als beschäftigungslose (vgl. ebd.). Darüber hinaus argumentieren die Autoren, dass Menschen mit höherem Bildungsabschluss generell zwar nicht weniger Freizeit hätten als solche ohne, aber eine breitere Palette an Hobbies, Interessen und Verpflichtungen haben könnten, welche sie zur Einschränkung von Spielverhalten zwingen (vgl. ebd.). Es wurde außerdem ermittelt, dass der Faktor »Aufgeben anderer Aktivitäten« in der Untersuchung der stärkste Prädiktor für eine *Internet Gaming Disorder* ist (vgl. ebd., S. 7). Weitere Prädiktoren für problematisches Computerspielverhalten stellen neben psychischen Belastungen auch die eigene Mediensozialisation sowie belastende Faktoren der Umwelt wie intrafamiliäre Konflikte dar (vgl. Müller/Wölfling 2017, S. 88f.).

6.1.6 Geschlechterverteilung

Dass männliche Kinder und Jugendliche (sowie Erwachsene) deutlich mehr Zeit mit dem Spielen von digitalen Spielen verbringen als ihre weiblichen Zeitgenossinnen ist ein Umstand, der konstantes Ergebnis zahlreicher Untersuchungen ist (vgl. Rehbein et al. 2015; Festl et al. 2013; Lemmens et al. 2015). Es gibt für dieses Phänomen eine Reihe von Erklärungsansätzen, die aus Studien hervorgehen. Ganz geklärt ist diese Ungleichverteilung jedoch noch nicht.

In einer Studie aus Deutschland wurden mehr als 3000 Teilnehmer*innen zu ihrer Spielzeit und ihren bevorzugten Spielgenres befragt (vgl. Rehbein et al. 2015b). Dabei wurde vor allem ein Zusammenhang zwischen hoher Spielzeit und bevorzugtem Spielgenre gefunden. Als Spielgenres, die traditionell mit einer höheren Spielzeit ihrer Spielenden in Zusammenhang gebracht wurden, wurden Shooter-Spiele, Rollenspiele und Strategiespiele ausgemacht (vgl. ebd., S. 730). Dies waren genau jene Spielgenres, die bei den männlichen Spielenden am prominentesten vertreten waren (wenngleich das in der Studie oft genannte *League of Legends* ein *MOBA* und kein Rollenspiel oder Shooter-Spiel ist) (vgl. ebd., S. 732). Die weiblichen Spielenden spielen bevorzugt *Casual Games*, also Mobile Games am Smartphone, Kartenspiele wie *Solitaire* oder Puzzlespiele (vgl. ebd.; Laconi 2017). Somit könnte die erhöhte Spielzeit männlicher Spielender mit der Präferenz für Spiele erklärt werden, die eben ein höheres Maß an zeitlicher Auseinandersetzung benötigen, um lustvoll gespielt werden zu können. Die Präferenz bestimmter Spielgenres könnte insofern einen wichtigen Faktor bei der Entstehung von problematischem Spielverhalten darstellen, da vor allem Online-Rollenspiele und Ego-Shooter oft im Zusammenhang mit problematischem Spielverhalten stehen (vgl. Rehbein et al. 2015b, S. 732). Ob die Präferenz der Genres Rollenspiel und Shooter-Spiel jedoch der Grund für die höhere Spielzeit der männlichen Teilnehmenden ist oder ob die Auswahl dieser Genres erst durch die grundlegende Bereitschaft, mehr Zeit in das Spielen von Computerspielen zu investieren zustande kommt, kann anhand der Studie nicht erklärt werden und würde die Durchführung einer Langzeitstudie erfordern (vgl. ebd., S. 734).

Ein weiterer Grund für die ungleiche Geschlechterverteilung bei problematischem Computerspielverhalten könnte in den geschlechtsspezifisch bevorzugt angewandten Stressbewältigungsstrategien liegen. Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass männliche Personen bereits vor und während der

Adoleszenz bevorzugt zu vermeidenden Stressbewältigungsstrategien greifen, während bei weiblichen Personen problemlösende Strategien sowie die Suche nach sozialer Unterstützung im Vordergrund stehen (vgl. Eschenbeck et al. 2007; Eschenbeck/Kohlmann 2002). Wenn also männliche Kinder und Jugendliche bevorzugt zu vermeidenden Copingstrategien greifen, steht ihnen in Form von Computerspielen eine sehr effiziente Methode zur Verfügung, sich von etwaigen unangenehmen Erfahrungen abzulenken. Gute Computerspiele sind durch bestimmte Eigenschaften sehr gut geeignet, Aufmerksamkeit ihrer Spieler*innen auf sich zu ziehen und zu bündeln, sodass kaum Reserven für die Wahrnehmung realer Umweltreize übrigbleiben (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 62).

Wenn also männliche Spieler häufiger Computerspiele zur Ablenkung von Stress nutzen (vgl. ebd., S. 64), erfüllen sie dadurch auch einen der wichtigsten Prädiktoren, wenn es zu problematischem Spielverhalten kommt. Dies könnte zur Erklärung der höheren Prävalenz bei männlichen Spielern beitragen. Bestärkt wird diese Theorie durch die Erkenntnis, dass Mädchen, die zeitintensiv Computerspiele spielen, nicht über zu erwartende geschlechtstypische Bewältigungsstrategien verfügen (vgl. Eschenbeck et al. 2007), sondern sich bezüglich des Kommunikations- und Konfliktlöseverhaltens von den exzessiv spielenden Jungen nicht unterscheiden (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 65).

6.1.7 Herausforderungen in der Praxis

Wie auch bei anderen Suchterkrankungen ist der subjektive Leidensdruck, der durch die Erkrankung hervorgerufen wird, oft nicht bei den direkt Betroffenen zu finden, sondern bei deren Angehörigen. So bestehen Berichte aus der beraterischen Praxis, nach denen es vor allem bei jugendlichen Betroffenen in erster Linie die Eltern seien, die sich an Beratungseinrichtungen wenden (vgl. Hirte/Hirte 2015, S. 245ff.; Freitag 2015, S. 213f.). Die Betroffenen selbst sehen zu diesem Zeitpunkt keinen Handlungsbedarf, da die positiven Erlebnisse beim Computerspielen die negativen Folgeerscheinungen ihres Verhaltens in ihrer Wahrnehmung überwiegen. Darum ist es nicht nur schwer, Betroffene zu einer beraterischen oder therapeutischen Intervention zu überzeugen, es ist auch nicht zielführend (vgl. Scholz 2014, S. 143). Solange kein expliziter Wunsch nach Verhaltensänderung der betroffenen Person selbst besteht und

deren subjektive Lebenszufriedenheit hoch ist, gelingt eine Anregung zur Verhaltensänderung in den seltensten Fällen und kann damit negative Auswirkungen haben (vgl. ebd., S. 144). So kann eine fehlgeschlagene Intervention zu einer weiteren Selbst- oder Fremdadwertung beitragen und eine Annahme einer therapeutischen Begleitung zu einem späteren, adäquateren Zeitpunkt erschweren (vgl. ebd.). Dies soll kein Plädoyer dafür darstellen, mit einer Intervention zu warten, bis sich der Leidensdruck einer Person verschärft – Scholz weist dezidiert auf die Unverantwortlichkeit dieser Vorgangsweise hin (vgl. ebd.).

Wenn durch den fehlenden Änderungswunsch die Betroffenen selbst aber nicht erreichbar sind, wird da beraten, wo Leidensdruck besteht – im Normalfall bei den Angehörigen. Bei der Suche nach Techniken und Methoden, die Betroffenen zu erreichen, werden Einrichtungen mitunter kreativ. So verfügt beispielsweise die *Fachstelle Mediensucht return* in Hannover über Accounts für relevante Videospiele, über die ein Erstkontakt mit Betroffenen selbst aufgenommen werden kann (vgl. Freitag 2015, S. 207). Dies ist in zweierlei Hinsicht förderlich: zum einen wird durch die Kenntnis über das Spiel und den wertschätzenden Zugang zum Spiel der beratenden Person relativ schnell eine Vertrauensgrundlage geschaffen, auf der eine weitere Arbeitsbeziehung aufbauen kann, ohne dass Betroffene sich über mögliche Abwertung ihres Spieles oder Spielverhaltens durch die beratende Person sorgen müssen. Zum anderen wird so grundlegenden Paradigmen der Sozialpädagogik wie der Lebensweltnähe oder der im Kontext sozialer Arbeit oft gehörten Phrase, »die Menschen dort abzuholen, wo sie seien«, Genüge getan.

6.1.8 Zusammenfassung

Festzuhalten ist an dieser Stelle, dass Videospiele ein Medium sind, das sehr viele Menschen gerne, oft und mit Lustgewinn zur Freizeitgestaltung nutzen. Ein überwiegender Großteil der Spieler*innen nutzt das Medium souverän und entwickelt kein problematisches Spielverhalten. Bezüglich Prävalenzzahlen problematischen Spielverhaltens bestehen aufgrund begrifflicher Uneinigkeiten im wissenschaftlichen Diskurs unterschiedliche Zahlen, wobei Studien im deutschsprachigen Raum meist zwischen 3 und 5 Prozent der Jugendlichen als problematische Spielende identifizieren (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. 36). Auffällig ist dabei ein homogeneres Bild der Erhebungen, nach dem die

Anzahl männlicher Betroffener deutlich höher ist als die weiblicher Betroffener (vgl. ebd.). Die Schwierigkeiten, einheitliche Prävalenzzahlen zu erheben, sind dabei Resultat von Uneinigkeiten im wissenschaftlichen Diskurs, die bereits bei der Frage danach beginnen, ob Computerspielsucht als solche überhaupt existiere. Eine Aufnahme von Computerspielsucht als diagnostizierbare Krankheit erfolgt in Kürze durch die WHO als *Gaming Disorder* (vgl. WHO 2020, o.S.).

Als Risikofaktoren für problematisches Spielverhalten tun sich in verschiedenen Erhebungen ein junges Alter zwischen 11 und 18 Jahren (vgl. Festl 2013, S. 597), eine männliche Sozialisation (vgl. Ustinaviciene 2016, S. 201), sowie eine Präferenz für *MOBAs*, Online-Rollenspiele und Ego-Shooter (vgl. Festl et al. 2013, S. 598) hervor. Weitere Prädiktoren können ein niedriger Bildungsabschluss sowie Beschäftigungslosigkeit sein (vgl. Rehbein et al. 2015b, S. 734).

Während viele Studien die Persönlichkeitsmerkmale von exzessiven Spieler*innen wie Geschlecht, persönliche Stressbewältigungsstrategien oder Genrepräferenz in den Vordergrund stellen (vgl. Rehbein 2015b; Yee 2007) und einige Studien die Familie, die sozioökonomischen Hintergründe und die familieninternen Erziehungsstile fokussieren (vgl. Kammerl et al. 2012), bestehen wenige Studien, die die Eigenheiten und Spielmechaniken der Spiele selbst untersuchen (vgl. Kuss/Griffiths 2011, S. 282f.). Wenn das Thema des problematischen Spielverhaltens jedoch umfassend untersucht werden soll, reicht es nicht, die Verantwortung für das Phänomen nur bei den Einzelpersonen und deren Familiensystemen zu belassen. Vielmehr muss auch die Dimension der Spielehersteller und deren Intentionen beachtet werden, die in vielen Fällen eine Gewinnmaximierung beinhalten wird. Dieser Dimension wird auch in der aktuellen wissenschaftlichen Diskussion um problematisches Spielverhalten wenig Beachtung geschenkt (vgl. King 2018a). Die Verantwortung für das Phänomen kann nicht nur bei Einzelpersonen liegen, sondern ist auch von den Bereitstellern des Mediums mitzutragen. Wenn Menschen durch Spielmechaniken gezielt zum Weiterspielen animiert werden und teils gezielt vulnerable Bevölkerungsgruppen anvisiert werden (vgl. Pfeiffer 2015, S. 169), ist das ein Umstand, der eine gesamtgesellschaftliche und somit auch politische Herausforderung darstellt. Aus diesem Grund wird im Rahmen dieser Arbeit, die im Kern auf den familiären Umgang mit dem Thema fokussiert, auch ein eingehender Blick auf Finanzierungsmethoden der Spielehersteller gewagt, mit denen in besagtem familiären Umfeld auch umzugehen ist. Es stimmt natürlich, wenn Lothar Böhnisch schreibt, Medien

wirkten nicht einseitig auf Jugendliche ein (vgl. Böhnisch 2012, S. 157). Wenn aber Spielmechaniken bestehen, die eine Spielmotivation bei Spielenden möglichst vermehren sollen (siehe Kap. 6.2), sind diese kritisch zu überprüfen und in die aktuelle Diskussion um problematisches Computerspielverhalten miteinzubeziehen.

6.2 Konvergenz von Computerspiel und Glücksspiel

Eine wiederkehrende Sorge vieler Eltern im Umgang ihrer Kinder mit digitalen Spielen ist die Sorge vor Betrug, »Abzocke« und dem Ausgeben hoher Geldbeträge durch versteckte Kosten im Internet (vgl. Hasebrink et al. 2012, S. 21). In einer Erhebung in Deutschland gaben 57 Prozent der befragten Eltern an, sich diesbezüglich auch beim Computerspielverhalten ihrer Kinder zu sorgen (vgl. ebd., S. 20). Wenn im Rahmen dieser Arbeit auch kritische und potenziell problematische Aspekte digitaler Spiele erhoben werden sollen, ist ein Blick auf die Finanzierungsmodelle dieser Spiele unabdingbar. Während von pathologischem Spielverhalten nur ein kleiner Teil der Spielenden betroffen ist (siehe Kap. 6.1.4), verhält es sich hierbei anders. Die leichte Zugänglichkeit von Mobile Games durch die zunehmende Verfügbarkeit von Smartphones führt dazu, dass sich kostenlos spielbare Spiele bei einer großen Zielgruppe größter Beliebtheit erfreuen. Diese Spielertitel generierten trotz ihrer meist kostenfreien Spielbarkeit im Jahr 2018 Umsätze, die mehr als 51 Prozent der Gesamtumsätze der Gamingbranche ausmachten (vgl. Wijman 2018). Die Spielmechaniken dieser Spiele sind also für Herstellerfirmen sehr lukrativ, politisch aber umstritten und pädagogisch oft fragwürdig.

Vor allem Mobile Games, also Spiele, die auf tragbaren Devices wie Smartphones und Tablets gespielt werden, sind besonders stark von *Free-to-Play*-Mechaniken geprägt. Gleichzeitig sind sie die am einfachsten verfügbare und am weitesten verbreitete Plattform. Während feste Spielkonsolen allein durch ihre Anschaffungskosten für manche Kinder und Jugendliche nicht in Frage kommen, haben 99 Prozent der Jugendlichen Zugriff auf ein eigenes Smartphone (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2020, S. 5). Dadurch sind aber vor allem sozioökonomisch benachteiligte Familien, in denen gerne am Smartphone gespielt wird, besonders stark besagten potenziell problematischen Finanzierungsmodellen ausgesetzt.

Die häufigsten Finanzierungsmodelle digitaler Spiele werden auf den folgenden Seiten erklärt und die mit ihnen verbundene wissenschaftliche und politische Diskussion aufgezeigt. Dies ist aus sozialpädagogischer Sicht relevant, da manche der Finanzierungsmodelle strukturelle Ähnlichkeiten mit traditionellen Glücksspielangeboten haben und damit Minderjährigen erlauben, Glücksspielmechaniken sehr früh kennenzulernen und teilweise hohe Geldbeträge in digitalen Spielen auszugeben. Dabei wird auch gezeigt, dass die Frage, welche sozioökonomische Bevölkerungsgruppe die höchsten Geldbeträge ausgibt, weitestgehend unbeantwortet bleibt, es jedoch Hinweise darauf gibt, dass vor allem vulnerable Personen auf die Kaufanreize in digitalen Spielen besonders stark reagieren.

6.2.1 Finanzierungsmodelle

Es folgt eine Erklärung momentan geläufiger Finanzierungsmodelle digitaler Spiele. Dabei wird allen voran den Definitionen von Fiedler et al. (2019, S. 11ff.) gefolgt. Es sei dabei erwähnt, dass sich nicht alle Computerspiele trennscharf mit einer dieser Definitionen fassen lassen und es somit durchaus auch Mischformen geben kann.

6.2.1.1 Flat Fee

Unter *Flat Fee* ist das wohl traditionellste Finanzierungsmodell digitaler Spiele zu verstehen. Ein einmaliger Kauf des Spiels ermöglicht dem/der Käufer*in das Spielen desselbigen, ohne dass weitere Kosten anfallen. Die Ausgaben aller Spielenden sind dabei also identisch und Spielehersteller haben dementsprechend ein Interesse daran, dass möglichst viele Kund*innen das Spiel kaufen. Ob und wie intensiv die Spielenden das Spiel in weiterer Folge auch spielen, ist für den Hersteller nicht von wirtschaftlichem Interesse (vgl. Fiedler et al. 2019, S. 14). Bekanntes Beispiel ist die *Super-Mario*-Serie von *Nintendo*.

6.2.1.2 Add-On/DLC

Dieses Modell beschreibt eine Erweiterung des *Flat-Fee*-Modells. Ein *Add-On* oder *DLC* (*Downloadable Content*) basiert auf dem Hauptspiel und ist oft auch nicht ohne das Hauptspiel spielbar. Es handelt sich dabei meist um eine inhaltliche Erweiterung des Hauptspiels, die nach einmaligem Kauf unbe-

grenzt spielbar ist. Damit ist es Herstellerfirmen möglich, das Hauptspiel um einen relativ günstigen Preis zu verkaufen und die Haupteinnahmen bei entsprechend großer Spieler*innenzahl über *Add-Ons* zu lukrieren (vgl. ebd.). Prominente Beispiele sind etwa das vor allem bei weiblichen Spielerinnen sehr beliebte *Die Sims* (vgl. forsa 2019, S. 12) oder die *Diablo*-Spielereihe.

6.2.1.3 Free-to-Play

Das vor allem durch die steigende Nachfrage nach Mobile Games prominent gewordene *Free-to-Play*-Modell ermöglicht Spielenden, ein Spiel kostenfrei und unbegrenzt zu spielen. Herstellerfirmen verdienen dabei durch im oder um das Spiel geschaltete Werbung oder durch freiwillige Zahlungen von Spielenden. Diese werden als Mikrotransaktionen oder In-Game-Käufe bezeichnet und finden innerhalb des Spiels statt. Bei Smartphones geschieht dies meist über die Anbieterplattformen *Google Play* oder den *App Store* von *Apple*. Durch Zahlungen können die Spieler*innen entweder werbefreies Spielen oder virtuelle Gegenstände im Spiel erwerben. Diese sind meist von rein kosmetischer Natur und haben keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf oder die Stärke der Spielfiguren, was den wesentlichen Unterschied zum *Pay-to-Win*-Modell (siehe Kap.6.2.1) ausmacht. Die kosmetischen Veränderungen für Spielgegenstände und Spielfiguren werden auch als *Skins* bezeichnet (vgl. Nielsen/Grabarczyk 2019, S. 191).

Nur ein kleiner Teil der Spielenden ist dabei bereit, Zahlungen zu tätigen. Im Vergleich zu traditionelleren *Flat-Fee*-Modellen ziehen *Free-to-Play*-Spiele aber durch ihren kostenfreien und oft ohne kostenintensive technische Ausstattung möglichen Zugang deutlich mehr Spielende an, wodurch zum einen die Herstellerfirmen mehr Geld durch Werbeeinnahmen lukrieren können. Zum anderen steigt durch die hohe Spieler*innenzahl auch die soziale Attraktivität des Spiels und mit der sozialen Bedeutung sinkt auch die Hemmschwelle für Spielende, Geld in das Spiel zu investieren (vgl. Fiedler et al. 2019, S. 14). Beliebte Beispiele für *Free-to-Play*-Spiele sind *Fortnite* oder *League of Legends*.

6.2.1.4 Pay-to-Win

Auch beim *Pay-to-Win*-Modell ist das Spiel kostenlos spielbar und Einnahmen werden durch kaufbare virtuelle Spielinhalte generiert. Der Unterschied zum *Free-to-Play*-Modell liegt darin, dass diese kaufbaren Inhalte unmittelbare Spielvorteile verschaffen können. So können beispielsweise bessere

Ausrüstung oder ein höheres Spiellevel durch Geldeinsatz erkaufte werden. Auch bei diesem Modell zahlt nur ein kleiner Teil der Spielenden regelmäßig Geld und der Großteil spielt das Spiel, ohne dafür Geld zu bezahlen. *Pay-to-Win*-Modelle zeichnen sich darüber hinaus dadurch aus, dass es meist relativ wenige Intensivspieler*innen gibt, die sehr viel Geld bezahlen und die in Anlehnung an die Begrifflichkeiten der Glücksspielindustrie als *Whales* bezeichnet werden (vgl. ebd., S. 15f.). Die nicht zahlende Spieler*innenschaft ist für die Herstellerfirma aber aus zwei Gründen ebenso von großer Bedeutung: zum einen bauen viele Hersteller auf eine Konversion von nicht-zahlenden zu zahlenden Spieler*innen (vgl. Pfeiffer 2015, S. 167). Zum anderen ist auch bei diesem Modell die soziale Bedeutung des Spieles von Relevanz, da sie die Bereitschaft von Spielenden, Geld auszugeben steigern kann (vgl. Fiedler et al. 2019, S. 16). Wenn in einer Runde aus Freund*innen, die regelmäßig ein *Pay-to-Win*-Spiel spielen, eine Person beschließt, Geld auszugeben, müssen die anderen, wenn sie mit der Person mithalten möchten, das entweder auch tun oder sehr große Mengen an Spielzeit in das Spiel investieren. Vor allem in *Pay-to-Win*-Spielen finden sich auch besonders umstrittene Mechaniken wie *Lootboxen* (siehe Kap. 6.2.2.3) vermehrt wieder. Bekannte Beispiele für *Pay-to-Win*-Spiele sind das auch bei Jugendlichen sehr beliebte *Candy Crush* (vgl. forsa 2019, S. 12) oder der Onlinemodus von *FIFA*.

6.2.1.5 Abonnements

Ein Modell, das in den letzten Jahren an Prävalenz abgenommen hat, ist das Kaufen von Abonnements. Durch monatliche Zahlungen wird Spielenden dabei das Spielen eines Spieles ermöglicht. Wird der monatliche Beitrag nicht bezahlt, ist das Spielen auch nicht möglich. Sehr beliebtes Beispiel dafür ist das Online-Rollenspiel *World of Warcraft*.

In etwas abgeänderter Form besteht dieses Abonnementsystem auch bei aktuellen Titeln wie *Fortnite* und vielen anderen Shootern. Dabei kann man sich durch eine einmalige Zahlung eines Geldbetrages einen sogenannten *Battle Pass* kaufen, der für eine Saison, ca. ein bis zwei Monate gültig ist. Nach dem Kauf können durch intensives Spielen besondere Spielinhalte freigeschaltet werden, die ansonsten einzeln erworben werden müssten. Für die Spielehersteller ist dies ein doppelter Gewinn, da durch die vermehrte Spielintensität, die mit dem Kauf des *Battle Pass* einhergeht (dieser soll sich ja amortisieren), auch die Spieler*innenzahlen und die soziale Attraktivität des Spieles steigen.

6.2.2 Glücksspiel und Computerspiel

Computerspiele und das klassische Glücksspiel stellen voneinander getrennte Sphären dar, die nicht zuletzt auch aus Gründen des Jugendschutzes rechtlich anders geregelt sind. Im Verlauf der letzten 15 Jahre und ausgehend von Mobile Games wurden aber Finanzierungsmodelle entworfen, die diese klare Trennung nicht mehr erlauben. Damit ist nicht das Aufkommen von glücksspielartigen Angeboten um das Phänomen digitaler Spiele gemeint, wie zum Beispiel das Wetten auf den Ausgang von Sportveranstaltungen im *e-sport*, das auch von Jugendlichen mit Echtgeldeinsatz genutzt wird (vgl. Gambling Commission 2017, S. 2ff.). Vielmehr werden damit Mechaniken bezeichnet, die direkt in digitale Spiele verbaut sind und in ihrer Funktion stark an die Mechaniken klassischer Glücksspielangebote, allen voran das Automaten-glücksspiel, erinnern.

Dass die beiden Sphären auch medial in Verbindung gebracht werden (vgl. Der Standard 2019a), hat nun gute Gründe. Zum einen gibt es strukturelle Ähnlichkeiten im Aufbau der beiden Medien, vor allem im Finanzierungsmodell, das heißt, in der Art, wie Umsatz generiert wird. Zum anderen gibt es Ähnlichkeiten bei den Konsument*innen der Medien, vor allem bei jenen, die ein problematisches Spielverhalten an den Tag legen. Auf diese Ähnlichkeiten soll im Folgenden eingegangen werden.

6.2.2.1 Definition von Glücksspiel in Österreich

Wer im österreichischen Glücksspielgesetz nach einer Definition von Glücksspiel sucht, findet folgenden Text:

- (1) Ein Glücksspiel im Sinne dieses Bundesgesetzes ist ein Spiel, bei dem die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt.
- (2) Glücksspiele im Sinne dieses Bundesgesetzes sind insbesondere die Spiele Roulette, Beobachtungsroulette, Poker, Black Jack, Two Aces, Bingo, Keno, Baccarat und Baccarat chemin de fer und deren Spielvarianten. Der Bundesminister für Finanzen ist ermächtigt, aus Gründen der Rechtssicherheit durch Verordnung weitere Spiele als Glücksspiele im Sinne des Abs. 1 zu bezeichnen. (Österreichisches Glücksspielgesetz 2020, § 1, Z. 1-4)

Die Klassifizierung als Glücksspiel ist darüber hinaus an eine Ausspielung gekoppelt, die als »vermögenswerte Leistung« (ebd.) bezeichnet wird.

Immer dann, wenn ein Spieler einen vermögenswerten Einsatz leistet und die Gegenleistung »nur« vom Zufall abhängt, besteht für ihn ein Risiko und er ist schutzwürdig. Dies ist konkret gegeben, wenn sich der Spieler in Erwartung eines in Aussicht gestellten Gewinns am Spiel beteiligt und eine Chance auf Vermögensminderung oder -mehrung besteht. (Sumper/Zechner 2019, S. 125)

Dieser recht breiten Definition von Glücksspiel steht eine Definition von Computerspielen gegenüber, die generell die Teilnahme an Videospiele online oder offline ohne Geldeinsatz kennzeichnet (vgl. Meyer et al. 2015, S. 154). Während das Glücksspiel in Österreich strengen österreichweiten Regulierungen unterliegt, ist das Spielen von digitalen Spielen lediglich in den österreichischen Jugendschutzgesetzen reguliert. Im Steiermärkischen Jugendgesetz steht dabei festgehalten, dass das Angebot oder die Weitergabe jugendgefährdender Medien verboten sei, wenn diese menschenverachtende Brutalität, Diskriminierung oder pornographische Handlungen darstellen (vgl. Steiermärkisches Jugendgesetz 2020). Ob und inwiefern dies Glücksspielmechaniken in digitalen Spielen betrifft, ist nicht angeführt. Bislang dürfte es dafür auch wenig Anlass gegeben haben, da eine klare Trennung von Computerspiel und Glücksspiel lange grundsätzlich möglich war.

Aber bereits in der englischen Nomenklatur von *gaming* und *gambling* finden sich Besonderheiten, die auf die Konvergenz der beiden Bereiche hinweisen. So gibt es die Tendenz von Glücksspielanbietern, ihre Angebote als *gaming* zu bezeichnen: »Da Glücksspiele in der öffentlichen Wahrnehmung aufgrund ihres Gefährdungspotenzials generell eher negativ konnotiert sind, präferieren die Anbieter, wie beispielsweise die *American Gaming Association* als Interessenverband der Casinos in den USA, den Begriff ‚gaming‘, der eher Assoziationen wie Unterhaltung und Spaß hervorruft« (Meyer et al. 2015, S. 154). Die Ähnlichkeiten hören aber nicht bei den Begriffen auf, sondern setzen sich bei den Spielmechaniken und der audiovisuellen Gestaltung fort.

6.2.2.2 Analogien zu klassischem Glücksspiel

Ähnlichkeiten zwischen vielen Computerspielen, allen voran Mobile Games, und klassischen Glücksspielautomaten werden evident, wenn man Natasha

Schülls (2012) Untersuchung zu Glücksspielautomaten in Las Vegas folgt. Während Schüll sich in ihren Ausführungen ausschließlich auf Automaten-glücksspiel bezieht, können einige der von ihr genannten Aspekte analog auf viele digitale Spiele bezogen werden. Allen voran, aber nicht ausschließlich, treffen diese Analogien auf die Mechaniken der *Lootboxen* zu (siehe Kap. 6.2.2.3). Die hier beschriebenen Analogien wurden von mir bereits in einem Artikel angeführt (vgl. Meschik 2018), an dem ich mich bei den folgenden Beschreibungen orientiere.

Abstrahierung von Echtgeld

Schüll beschreibt in ihrer Untersuchung die Wandlung einer Casinoindustrie von Automaten, die mit Echtgeld betrieben werden, hin zu einer Variante, bei der mit einem Kartensystem zuerst Geld auf Karten geladen wird, und mit diesen Karten dann gespielt wird (vgl. Schüll 2012, S. 56ff.). Das Bezahlen mit Echtgeld ist auch in österreichischen Casinos nicht mehr möglich. Bei Eintritt wird Geld gegen Spielchips oder besagte Karten getauscht, mit denen dann an den Tischen oder Geräten gespielt werden kann. Dieses Vorgehen dient auch dazu, Kund*innen zu vermehrten Geldeinsätzen zu bewegen. So gibt es Hinweise darauf, dass die Hemmschwelle, Geld auszugeben, durch die physische Abwesenheit von Echtgeld sinkt (vgl. Chatterjee/Randall 2012).

Mikrotransaktionen oder In-Game-Käufe bei digitalen Spielen funktionieren hier sehr ähnlich. Meist werden Spielinhalte nicht mit Echtgeld gekauft, sondern dieses wird in eine Währung innerhalb des Spieles umgewandelt (In-Game-Währung). Diese kann die Form von Goldbarren wie bei *Candy Crush* oder Juwelen wie bei *Clash of Clans* annehmen und ist in der Darstellung meist sehr comichaft und kindgerecht gehalten. Auffällig ist dabei, dass Mikrotransaktionen ihrem Namen entsprechend bereits mit relativ kleinen Geldbeträgen möglich sind. Viele auch bei Kindern und Jugendlichen beliebte Spiele erlauben Käufe von In-Game-Währung bereits ab wenigen Euro (s. Abb. 8).

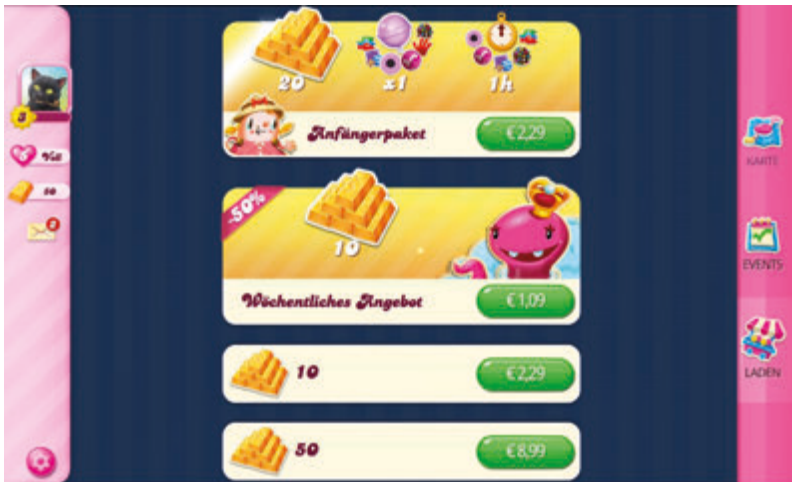


Abb. 8: Mikrotransaktionen bei Candy Crush Saga

Der »Wechselkurs« ist dabei deutlich attraktiver, wenn höhere Geldbeträge ausgegeben werden. Ein Grund für die geringe Größe der Beträge könnte neben der geringeren Hemmschwelle, bei kleinen Geldbeträgen Käufe zu tätigen, auch das gezielte Ansprechen von Kindern und Jugendlichen sein, die finanziell weniger potent sind als Erwachsene (vgl. Pfeiffer 2015, S. 166f.). Die geringe Größe dieser Beträge wird auch von manchen Forschenden kritisch gesehen, die anmerken, dass geringe Beträge auch leichter in der elterlichen Telefonrechnung übersehen werden (vgl. ebd., S. 166).

Zufallsmechaniken

Bezugnehmend auf simuliertes Glücksspiel (siehe Kap. 6.2.2.4) wird in einer Forschungsarbeit auf die Abwesenheit echter Zufallsmechaniken bei digitalen Spielen hingewiesen. Während beim klassischen Glücksspiel wie etwa beim Roulette, der Zufall über den Spielausgang entscheidet, »kommen beim simulierten Glücksspiel – aus Anbietersicht im Übrigen ohne finanziellen Mehraufwand behaftete – komplexe Algorithmen zur Förderung der Spiellust zum Tragen« (Meyer et al. 2015, S. 164f.). Diese Algorithmen haben zum Ziel, Spielende nicht zu frustrieren und zum Weiterspielen zu bewegen, weshalb sie eher Zufall simulieren als wirklich zufällig sind (vgl. ebd.).

Ähnliche Verzerrungen von Zufallsmechaniken kommen auch bei traditionellem Glücksspiel zum Tragen. So wird in vielen Publikationen auf soge-

nannte »Beinahe-Gewinne« oder *near-wins* aufmerksam gemacht. Wenn beispielsweise bei einem Glücksspielautomaten auf drei gleiche Symbole gehofft wird, so ist klar, dass bei zwei gleichen Symbolen und einem anderen kein Gewinn vorliegt. Da aber zwei von drei Symbolen richtig waren, kommt es zum Eindruck, man hätte fast gewonnen und zu einer Verstärkung des Spielverhaltens, ohne dass der Hersteller eine Auszahlung tätigte (vgl. Griffiths 1999, S. 443).

Auch digitale Spiele stehen regelmäßig im Verdacht, Zufallsmechaniken bewusst zu verzerren. So wurde beispielsweise das beliebte *Overwatch* von *Blizzard* verdächtigt, die *drop rates*, also die Wahrscheinlichkeit, mit der bestimmte virtuelle Gegenstände gewonnen werden können, für bestimmte Spielende und Events zu verändern (vgl. Gordon 2017). Somit würde sich die Wahrscheinlichkeit, dass bestimmte virtuelle Gegenstände gefunden werden verändern, wenn Spielende bestimmte andere Gegenstände bereits besitzen. Ziel dabei könnte sein, für Spielende Anreiz zum Kauf weiterer In-Game-Gegenstände zu setzen. Wenn Spielende der Fußballsimulation *FIFA* dann zum Beispiel versuchen, die ganze Mannschaft von *Real Madrid* zu finden, könnte der Zufallsalgorithmus dies beschleunigen oder eben verzögern, damit mehr Geld in das Spiel investiert wird.

Audiovisuelle Gestaltung

Auch das Design der In-Game-Käufe bei vielen Computerspielen wurde nicht dem Zufall überlassen. Auf Ähnlichkeiten in den Klangkulissen zwischen manchen digitalen Spielen und Online-Glücksspielangeboten wurde bereits in einschlägigen Publikationen aufmerksam gemacht (vgl. Meyer et al. 2015, S. 163).

Wie auch bei Glücksspielautomaten fließt viel Arbeit in die Gestaltung auch kleinster Spielelemente, um für Spielende ein möglichst attraktives Spielerlebnis zu schaffen und positive Erlebnisse, die mit dem Spielen verbunden sind, auch audiovisuell zu bestärken (vgl. Schüll 2012, S. 59ff.). Dafür, dass Herstellerfirmen mit der audiovisuellen Gestaltung ihrer Angebote auch erfolgreich spielverstärkende Anreize setzen, sprechen auch Berichte von Spielenden: »Last weekend, the sounds were turned off on a machine I was playing, and even though it wasn't playing bad, I switched because I couldn't handle playing a silent machine – it didn't have the same flow to it« (ebd., S. 62).

Ähnlich wichtig erscheint die audiovisuelle Gestaltung bei *Lootboxen*. Im digitalen Kartenspiel *Hearthstone* der Firma *Blizzard* können virtuelle Kartenpackungen erworben werden, deren Öffnen geradezu ritualisiert wird. Jede der fünf dabei auf Zufallsbasis erhaltenen Karten wird einzeln umgedreht und von der Stimme eines begeisterten Moderators kommentiert, der bei besonders seltenen Karten erstaunt aufschreit. Gleichzeitig wird das Umdrehen seltener Karten von speziellen Lichteffekten begleitet, wie sie eben auch bei einem Gewinn bei einem traditionellen Glücksspielautomaten zu finden sind (siehe Abb. 9). In ihrer Funktion sind die Kartenpackungen als *Lootboxen* sowie als *Pay-to-Win* einzustufen, was bedeutet, dass Spielende, die Geld in das Spiel investieren, einen deutlichen Spielvorteil Spielenden gegenüber haben, die dies nicht tun. Der Hersteller veröffentlicht regelmäßig neue, stärkere virtuelle Karten, die per Zufallsprinzip in den käuflichen Kartenpackungen zu finden sind. Sollten Spielende auf höheren Spielrängen mitspielen wollen, benötigen sie deshalb ständig neue Karten, die erworben werden müssen. *Hearthstone* kostet ambitionierten Spielenden damit etwa 400 Euro jährlich, wie ein Journalist des Onlinemagazins *Polygon* errechnete (vgl. Friedmann 2017).



Abb. 9: Öffnen von Kartenpackungen bei *Hearthstone*

Bei anderen Spielen stellen sich gestalterische Analogien zu Glücksspielautomaten weniger subtil dar. So werden zum Beispiel im erfolgreichen *Candy*

Crush Saga bunte Bonbons aneinandergereiht, was ohne großen Aufwand seitens der Spielenden zu einem farbenfrohen und lebhaften audiovisuellen Feedback des Spiels führt (siehe Abb. 10). Spielerfolge werden dabei von bekräftigenden Kommentaren begleitet, die Spielende von der Steigerung ihrer spielerischen Fähigkeiten überzeugen sowie im Fortsetzen des Spiels bestärken sollen. Sollte ein Level im späteren Spielverlauf zu schwer oder aufgrund ungünstiger Zufallsmechaniken nicht schaffbar sein, kann für wenig Geld eine Spielhilfe erworben werden.



Abb. 10: Die farbenfrohe visuelle Gestaltung von Candy Crush Saga

Aber auch, wenn Aktivitäten in Computerspielen in ihrem Aussehen und ihrer Mechanik manchmal an klassisches Glücksspiel erinnern, fehlt ihnen ein essenzieller Aspekt, der sie laut österreichischem Glücksspielgesetz als Glücksspiel klassifizieren würde, nämlich die Möglichkeit, finanziellen Gegenwert ausspielen zu können (vgl. King et al. 2015, S. 219). Anders gestaltet sich dies bei Zufallselementen, die in Folge weiterverkauft werden können, und die meist die Form von Lootboxen annehmen. Dass dabei das Kriterium des finanziellen Gegenwertes auch von vielen digitalen Spielen erfüllt wird, soll im Folgenden erklärt werden.

6.2.2.3 Lootboxen

Eine Sonderform von In-Game-Käufen stellen die sogenannten *Lootboxen* oder *Loot Crates* dar, die ob ihrer besonderen Ähnlichkeit zu Glücksspielangeboten auch international von Entscheidungsträger*innen diskutiert werden (vgl.

Der Standard 2017). *Lootboxen* stellen kaufbare virtuelle Kisten oder Packungen dar, die bei ihrer Öffnung zufällige virtuelle Spielgegenstände zugänglich machen, die daraufhin im Spiel selbst einsetzbar sind (vgl. Larche et al. 2019, S. 1). Diese können dabei fast immer gekauft werden, aber auch manchmal durch einen Fortschritt im Spiel erlangt werden. Eine Diskussion darüber, ob diese als Glücksspiel zu werten sind, ist neben der Gaming Community auch in der Forschung präsent, allen voran ob ihrer einfachen Zugänglichkeit für vulnerable Bevölkerungsgruppen wie Kinder und Jugendliche (vgl. Larche et al. 2019, S. 1; King/Delfabbro 2019, S. 1; Zendle/Cairns 2018).

Beim Öffnen dieser *Lootboxen* können also sowohl besonders seltene und wertvolle virtuelle Gegenstände als auch weniger wertvolle Gegenstände gefunden werden, was einen Großteil des Reizes dieser ausmacht. Anhand von Experimenten konnte nachgewiesen werden, dass das Erhalten seltenerer Gegenstände mit deutlich stärkeren körperlichen Reaktionen der Spielenden verbunden ist und ein Weiterspielen im Sinne von Weiterkaufen induziert – ähnlich, wie es auch beim Automatenglücksspiel der Fall ist (vgl. Larche et al. 2019, S. 1). Insofern stellte sich für Forschende die Frage, ob das Öffnen von *Lootboxen* als »Gateway«, als eine Art Türöffner zu traditionellem Glücksspiel fungieren kann und das Öffnen von *Lootboxen* somit mit höherer Wahrscheinlichkeit einhergeht, an anderen Glücksspielangeboten teilzunehmen. Eine groß angelegte Umfrage mit mehr als 7000 Befragten fand dabei eine eindeutige Korrelation zwischen dem Öffnen von *Lootboxen* und problematischem Glücksspielverhalten (vgl. Zendle/Cairns 2018). Dabei zeigte sich deutlich, dass ein intensiveres Glücksspielverhalten verbunden mit vermehrten Ausgaben für *Lootboxen* ist (vgl. ebd., S. 13). Die Korrelation war dabei sogar stärker als bei Faktoren wie Glücksspielverhalten und Depression, Alkohol- und Drogenmissbrauch (vgl. ebd., S. 15). Es bleibt dabei aber unklar, ob das Öffnen der *Lootboxen* das Glücksspielverhalten verstärkte oder ob Menschen mit bereits bestehendem problematischem Glücksspielverhalten vermehrtes Interesse am Erwerb von *Lootboxen* haben (vgl. ebd.).

Lootboxen kommen auch in Spielen vor, die Spielende über längere Zeiträume beschäftigen können und könnten somit auch psychologische Phänomene wie die *sunk-cost-fallacy* bei Spielenden ausnutzen (vgl. King/Delfabbro 2019, S. 1). Dies ist eine Fehlannahme, bei der bereits investiertes Geld in ein Spiel weitere Investitionen wahrscheinlicher macht. Im klassischen Glücksspiel ist ein ähnliches Phänomen ebenfalls bekannt und wird dort *chasing* genannt. *Chasing* bezeichnet die Idee vom Verlustausgleich – hohe Verluste

im Glücksspiel sollen durch vermehrtes Glücksspiel wieder ausgeglichen werden (vgl. Meyer/Bachmann 2017, S. 142).

Prävalenz von Lootboxkäufen

Zur Frage, wie viele Kinder und Jugendliche regelmäßig *Lootboxen* erwerben und öffnen, bestehen zu derzeitigem Zeitpunkt noch relativ wenige Zahlen.

In einer Studie in Großbritannien wurden 2685 Schüler*innen zwischen 11 und 16 Jahren zu ihrem Computerspielverhalten befragt. Dabei gaben 31 Prozent der Befragten an, in digitalen Spielen oder Apps bereits *Lootboxen* geöffnet zu haben (vgl. Gambling Commission 2018, S. 4). Auf deutlich geringere Zahlen kommt dabei eine Erhebung mit 1000 Befragten zwischen 12 und 17 Jahren aus Deutschland. Der Kauf von *Lootboxen* scheint dabei für einen relativ kleinen Teil der Befragten eine Rolle zu spielen. Lediglich 22 Prozent der Befragten, die regelmäßig Extras zukaufen, gaben an, *Lootboxen* erworben zu haben (vgl. forsa 2019, S. 44). Rechnerisch wären das ca. 4 Prozent der insgesamt 1000 Befragten zwischen 12 und 17 Jahren.

Spannend ist hierbei auch eine Staffelung sowohl nach Alter und Geschlecht: sowohl männliche Befragte als auch ältere Befragte gaben deutlich öfter an, in den letzten sechs Monaten *Lootboxen* erworben zu haben als jüngere und weibliche Befragte (vgl. forsa 2019, S. 46). Dies könnte sowohl mit der stärkeren Präferenz von Computerspielen bei männlichen Jugendlichen als auch mit zunehmenden altersspezifischen Freiheiten, Geld auch ohne elterliche Aufsicht ausgeben zu können und natürlich auch mehr Geld zur Verfügung zu haben zusammenhängen.

Regulierungsversuche

Der Verkauf von *Lootboxen* stellt für Herstellerfirmen einen sehr großen wirtschaftlichen Faktor dar. Eine Markterhebung befand, dass bereits im Jahr 2018 knapp 30 Milliarden Dollar allein durch den Verkauf von *Lootboxen* eingenommen wurden – eine Zahl, die bis zum Jahr 2022 auf 50 Milliarden ansteigen soll (vgl. Foye o.J., S. 5). Wenn man bedenkt, dass die gesamte Videospielindustrie im Jahr 2018 knapp 140 Milliarden Dollar umgesetzt hat (vgl. Wijman 2018), wird evident, dass der Verkauf von *Lootboxen* einen wesentlichen Anteil an dieser Zahl ausmacht. Darum ist nicht verwunderlich, dass die Industrie ein großes Interesse daran hat, *Lootboxen* als unbedenkliche »surprise mechanics«, Überraschungsmechaniken, darzustellen. In einer Anhörung vor dem Parlament des Vereinigten Königreiches versuchte eine

Vertreterin einer großen Herstellerfirma genau das, indem sie einen Vergleich von *Lootboxen* mit Überraschungseiern bemühte (vgl. Diaz 2019).

Die frappanten Ähnlichkeiten von *Lootboxen* mit traditionellen Glücksspielangeboten führten neben Diskussionen in der Gaming Community auch zu Rufen nach Regulierung in wissenschaftlichen Publikationen (vgl. Zendle/Cairns 2018). Für eine Regulierung würde auch die Möglichkeit sprechen, die über *Lootboxen* erworbenen Gegenstände in manchen Spielen gegen Echtgeld verkaufen zu können (siehe Kap. 6.2.2.5). Es gibt auch bereits erste europäische Staaten, die eine Regulierung in Form von Verboten von *Lootboxen* ausgesprochen haben, allen voran Belgien (vgl. Yin-Poole 2018). Andere Institutionen wie die PEGI, die europaweit Altersbeschränkungen für digitale Spiele ausstellt, beschlossen, auf die Möglichkeit, Käufe in digitalen Spielen zu tätigen, auch auf physikalischen Trägern, also im Handel erwerbbareren Spielen, in Form eines Symbols aufmerksam zu machen (vgl. PEGI 2018). Eine Erklärung, sich dem Thema in Gesprächen mit der Gaming Industrie anzunehmen, wurde darüber hinaus von 16 europäischen Staaten, darunter auch Österreich, bereits im September 2018 verfasst (vgl. Gambling Commission 2018a).

Die problematischen Aspekte von *Lootboxen* wurden in Österreich auch in Form eines parlamentarischen Antrages in den Nationalrat eingebracht (vgl. Republik Österreich 2018), allerdings bislang ohne nennenswerte Rückmeldung (vgl. Republik Österreich 2018a). Angesichts der Definition im österreichischen Glücksspielgesetz, die auch computerspielinterne Glücksspielmechanismen wie *Lootboxen* als Glücksspiel definieren würde, stellen auch Rechtsexpert*innen in Frage, ob das Glücksspielgesetz in dieser Form noch zeitgemäß ist (vgl. Sumper/Zechner 2019, S. 132).

Die Regulierung dieser Mechaniken stellt für Gesetzgeber nachvollziehbare Herausforderungen dar. So gibt es bei manchen Spielen die Möglichkeit, virtuelle Gegenstände, die aus *Lootboxen* gewonnen wurden, gegen Echtgeld zu tauschen – womit sie als Glücksspiel zu werten wären (vgl. Nielsen/Grabarczyk 2019, S. 198). In manchen Spielen bleiben die gewonnenen Gegenstände im Spiel und können nicht weiterverkauft werden. Wiederum andere Spiele bieten diese glücksspielähnlichen Mechaniken an, allerdings ohne die Möglichkeit, Geld dafür auszugeben oder Geld für Gegenstände zurückzugewinnen. Dies erschwert eine trennscharfe Definition dessen, was eigentlich reguliert werden soll (vgl. ebd.).

6.2.2.4 Simuliertes Glücksspiel

Einen im Vergleich zu *Lootboxen* kleineren wirtschaftlichen Anteil der digitalen Spielewelt stellen simulierte Glücksspielangebote dar (vgl. Derevensky et al. 2013, S. 8). Diese beschreiben die Ausübung von Glücksspiel wie Automatenglücksspiel oder Poker mit spielinternem Geld (vgl. Fiedler et al. 2019, S. 122). Im Gegensatz zu echtem Glücksspiel wird dabei kein Geldeinsatz vorausgesetzt und es besteht auch keine Gewinnmöglichkeit für Spielende. Es wird also rein mit Spielgeld gespielt. Die meisten dieser Spielangebote funktionieren als Apps für Smartphones oder über soziale Netzwerke wie *Facebook* (vgl. ebd.).

Beispiele dafür können im *Google Playstore* schnell und einfach gefunden werden. So gibt der *Playstore* zum Zeitpunkt Mai 2020 als umsatzstärkste Spiele die Automatenglücksspielsimulationen *Slotpark Casino* und *Coin Master* an, beide laut PEGI ab 12 Jahren freigegeben (vgl. Google Play 2020). Ein vor allem bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebtes Beispiel stellt das Spiel *Coin Master* dar (siehe Abb. 11), das vor kurzem auch medial kontrovers diskutiert wurde (vgl. Der Standard 2020). Die Hauptspielmechanik von *Coin Master* besteht im Betätigen eines Spielautomaten.

Ziel der Anbieter ist dabei oft nicht die Generierung von Einnahmen durch die simulierten Glücksspielangebote, obwohl Spiele wie *Coin Master* auch hohe Umsätze generieren (vgl. Brandt 2019). Vielmehr ist oft die Migration von Spielenden dieser Apps zu Angeboten, bei denen mit Echtgeld gespielt wird, das Ziel. Diese Annahme wird beispielsweise durch die Arbeit von Jacques et al. (2016) gestützt. Von den 100 beliebtesten kostenlosen Spielangeboten auf der Social-Media-Plattform *Facebook* haben 54 Prozent Inhalte und Spielmechaniken, die dem klassischen Glücksspiel entlehnt sind – teils auch sehr offensichtlich, durch die Implementierung von Glücksspielautomaten in die Spiele – und dienen dabei potenziell dem Abbau der Hemmschwelle, sich dem Glücksspiel mit Echtgeld zuzuwenden (vgl. Jacques et al. 2016, S. 51f.). Wenig überraschend sind ein Teil der Firmen, die besagte Spiele anbieten, auch Anbieter klassischer Glücksspielangebote (vgl. Jacques et al. 2016, S. 48). Hinweise auf die Wirksamkeit dieser Vorgehensweise der Anbieter finden sich auch in einer Langzeitstudie aus Deutschland, bei der 1178 Schüler*innen mit einem Durchschnittsalter von 13,8 Jahren über ein Jahr untersucht wurden. Dabei konnten zwei starke Prädiktoren für die Inanspruchnahme von Glücksspielangeboten um Echtgeld im Netz ausgemacht werden: zum einen wird die Exposition der Teilnehmenden zu Wer-

bung von Glücksspielangeboten im Internet als ausschlaggebender Faktor, selbst Glücksspiel auszuprobieren genannt. Zum anderen stellt das Spielen von simulierten Glücksspielangeboten auf Plattformen wie *Facebook* einen Prädiktor für den Übergang zu Angeboten um Echtgeld dar (vgl. Hayer et al. 2018, S. 13ff.).



Abb. 11: Glücksspielautomat bei Coin Master

Das gezielte Anvisieren einer sehr jungen Zielgruppe mit Werbung für Glücksspielangebote wurde auch von Derevensky et al. (2010) beschrieben, der in einer quantitativen Studie erhob, dass 61 Prozent der befragten jugendlichen Teilnehmer*innen zwischen 12 und 19 Jahren Spam-Mail und Pop-Ups im Internet und 96 Prozent der befragten Teilnehmer*innen über das Fernsehen Werbung für Glücksspielangeboten ausgesetzt sind (vgl. Derevensky et al. 2010, S. 21). Dabei schienen die Angebote weniger Personen anzusprechen,

die noch keine Erfahrung mit Glücksspiel haben, sondern mehr dazu zu dienen, bereits etabliertes Spielverhalten zu verstärken (vgl. ebd.).

Viele der simulierten Glücksspielangebote spiegeln dabei eine Ausschüttung von über 100 Prozent des investierten virtuellen Geldes vor, wodurch auch überzogene Gewinnerwartungen bei traditionellen Glücksspielangeboten geschürt werden könnten. Gerade Jugendliche dürften besonders anfällig für eine Manifestation von Glücksspielverhalten durch solche kognitiven Verzerrungen sein (vgl. Meyer et al. 2015, S. 164f.).

Jugendliche Spielende sind durch simuliertes Glücksspiel also verzerrten Gewinnwahrscheinlichkeiten ausgesetzt (vgl. Derevensky et al. 2013, S. 5), die unter anderem mit einer höheren Wahrscheinlichkeit der Teilnahme an tatsächlichen Glücksspielangeboten einhergehen. Somit kann simuliertes Glücksspiel zu einer Unterminierung von Präventivmaßnahmen im Sinne des Jugendschutzes vor den Gefahren des Glücksspiels führen (vgl. Fiedler et al. 2019, S. 128).

Simuliertes Glücksspiel als Türöffner zu Glücksspiel

Wenn also simulierte Glücksspielangebote auch das Ziel haben, bei Videospielenden Interesse für Glücksspielangebote zu wecken, stellt sich die Frage, ob sie dazu auch in der Lage sind. Während das Thema noch ein Forschungsdesiderat darstellt, gibt es bereits Hinweise darauf, dass Videospiele und deren Mechaniken als *Gateway*, als eine Art Türöffner für Glücksspielverhalten fungieren. In einer norwegischen Längsschnittstudie über 2 Jahre konnten Molde et al. (2019) eine Korrelation zwischen problematischem Computerspielverhalten und problematischem Glücksspielverhalten bei Proband*innen zwischen 16 und 74 Jahren beobachten. Interessant ist dabei, dass ein problematisches Computerspielverhalten als Prädiktor für ein problematisches Glücksspielverhalten ausgemacht werden konnte, diese Beziehung aber umgekehrt nicht auffindbar war. Dies würde für das Fungieren von Computerspielen als Türöffner zu Glücksspielen sprechen (vgl. ebd., S. 10). Während im Rahmen dieser Studie aber auf problematische Finanzierungsmodelle aufmerksam gemacht wurde, findet sich kein Hinweis darauf, dass zwischen den einzelnen Spielgenres unterschieden wurde. Damit wurde auch nicht zwischen Spielenden von Spielen mit betreffenden Finanzierungsmodellen und Spielenden, welche Spiele ohne diese Modelle bevorzugen, unterschieden. Eine solche Differenzierung wäre aber wünschenswert, um eine Aussage

über die besagten Modelle treffen zu können und nicht das gesamte Medium der Computerspiele unter einen Generalverdacht zu stellen.

Darüber hinaus gibt es auch Hinweise, dass nicht nur simuliertes Glücksspiel, sondern Mikrotransaktionen selbst Konversionen zu Online-Glücksspiel begünstigen können. Eine Studie mit Messwiederholung stellte dabei fest, dass 26 Prozent der befragten Computerspielenden, die noch nie an Internet-Glücksspiel teilgenommen hatten, dies zum Zeitpunkt der zweiten Befragung 6 Monate später doch getan hatten. Als einziger Prädiktor dafür konnte das Tätigen von Mikrotransaktionen ausgemacht werden (vgl. Meyer et al. 2015, S. 163f.).

*Nutzer*innen*

Unklar ist derzeit noch, wer genau den Hauptteil der Spieler*innenschaft simulierten Glücksspiels ausmacht. Während es Nutzer*innenanalysen seitens der Industrie gibt, die den Hauptteil der Spielenden als weiblich und im mittleren Alter angeben, führen andere Publikationen hauptsächlich junge männliche Spielende als Hauptnutzer von simuliertem Glücksspiel an (vgl. Derevensky et al. 2013, S. 9). Wieder andere Marktanalysen halten fest, dass 13-25 Prozent der Spielenden von *Social Games* (worunter auch simuliertes Glücksspiel fällt) zwischen 10 und 20 Jahre alt sind (vgl. ebd.). Es gibt jedoch Hinweise darauf, dass ein früher Erstkontakt und ein insgesamt niedriges Altersniveau die Nutzer*innenstruktur von simulierten Glücksspielen prägt und es bezüglich des Bildungsstandes und der ethnischen Zugehörigkeit wenige Unterschiede beim Nutzen dieser Angebote gibt (vgl. Meyer et al. 2015, S. 162).

Evident ist, dass viele der Angebote sowohl in der Gestaltung als auch in der niederschweligen Verfügbarkeit ein sehr junges Zielpublikum anvisieren und damit potenziell problematisch sein können. Zum einen wird Glücksspielwerbung in früheren Entwicklungsphasen vermehrt als Aufforderung zum Spielen wahrgenommen, zum anderen korreliert die Häufigkeit des Kontaktes zu massenmedialer Glücksspielvermarktung mit einer positiven Einstellung zu Glücksspielwerbung und der damit verbundenen Verhaltensintention (vgl. Meyer et al. 2015, S. 165).

Für die größere Sensibilität von Jugendlichen bezüglich derartiger Angebote spricht auch die Tatsache, dass viele simulierte Glücksspielangebote in soziale Netzwerke eingebettet sind. Dadurch kann je nachdem, welche Rolle ein Spiel in einer Peergroup spielt, durch eine Vielzahl sozialer Elemente wie

Freundschaftseinladungen zum Spielen, automatische Information über das Spielverhalten von Freund*innen oder Ranglisten das Spielverhalten zusätzlich verstärkt werden (vgl. Meyer et al. 2015, S. 156).

6.2.2.5 Skin Betting oder Skin Gambling

Wie bereits erwähnt, ist ein zentrales Argument gegen die Klassifizierung von *Lootboxen* als Glücksspiel die fehlende Möglichkeit, Echtgeld durch diese zu gewinnen. Während dies innerhalb des Spiels selbst zutreffen mag, gibt es bei der Spieleplattform *Steam* die Möglichkeit, dass Spielende gefundene Gegenstände über den *Steam*-Marketplace untereinander tauschen (vgl. Parent Zone 2018, S. 3). Eine Art von Gegenständen, die in *Lootboxen* gefunden werden können, sind kosmetische Veränderungen von Spielgegenständen, auch *Skins* genannt. Diese kommen beispielsweise beim Spiel *Counter-Strike: Global Offensive*, kurz *CS: GO*, zum Einsatz, ermöglichen dort die Veränderung des Aussehens der Waffen im Spiel und werden von vielen Spielenden gerne getauscht. Darum etablierten sich bald Drittanbieter, die Möglichkeiten anboten, diesen Tausch auch mit einer Geldübergabe zu verbinden. So gibt es eine große Zahl von Internetseiten, auf denen es möglich ist, virtuelle Gegenstände an andere Spielende zu verkaufen oder von diesen zu kaufen. Beispiele dafür sind die Seiten www.bitskins.com, www.skins.cash oder dmarket.com. Auf diesen können virtuelle Gegenstände gegen Echtgeld und ohne Altersverifizierung erworben und verkauft werden, wobei seltenere Gegenstände deutlich teurer sind. Die Anbieter dieser Seiten bewegen dabei große Geldmengen und verdienen durch einen prozentualen Anteil an den Verkaufspreisen. Während es keine offiziellen Zahlen über den Umsatz dieser Seiten gibt, schätzte die amerikanische Glücksspielkommission den Umsatz einer der Seiten zwischen Jänner und August 2016 auf mehr als eine Milliarde Dollar (vgl. Strickland 2019). Bereits 2015 wurden Schätzungen des Medienunternehmens *Bloomberg* zufolge auf den Ausgang von *e-sports*-Veranstaltungen *Skins* im Wert von 2,3 Milliarden Dollar gesetzt (vgl. Brustein/Novy-Williams 2016). Durch die vom Spielhersteller gesteuerte Seltenheit bestimmter Gegenstände steigt oder fällt auch deren Wert, was zur Entstehung einer Mikroökonomie um *Skins* im Spiel *CS: GO* geführt hat (vgl. Richardson 2015).

Den hohen Umsatz machen diese Seiten aber nicht nur mit der Option, *Skins* zu kaufen und zu verkaufen. Neben dieser bieten manche Seiten (wie www.csgoempire.com oder www.csgolounge.com) auch die Möglichkeit, *Skins* auf den Ausgang von *e-sports*-Turnieren zu wetten oder *Skins* in eine Lotterie

einanzahlen, um die Chance zu erhöhen, mehr *Skins* zu gewinnen. Durch die Möglichkeit, diese *Skins* gegen Echtgeld zu verkaufen, kann dabei Geld gewonnen oder verloren werden. Diese Spieloptionen werden als *Skin Gambling* oder *Skin Betting* bezeichnet.

In einer Erhebung in Großbritannien bei 1001 Schüler*innen zwischen 12 und 16 Jahren gaben 27 Prozent der Befragten an, bereits von *Skin Gambling* gehört zu haben und 10 Prozent der Befragten hatten selbst daran teilgenommen (vgl. Parent Zone 2018, S. 5). Dabei bestand bei manchen Befragten eine eindeutige Auffassung davon, was *Skins* darstellen, wie diese Aussage eines 13-jährigen Jungen zeigt: »[A skin] is basically just money cos... you can buy them with real money and you can sell them for real money, it's just like kind of a... currency« (ebd.).

Ein Unterschied zeigte sich dabei wieder beim Verhältnis zwischen männlichen und weiblichen Spielenden. Von den Befragten, die im Rahmen der Erhebung angaben, an *Skin Gambling* teilzunehmen, waren ca. 20 Prozent weiblich (vgl. ebd., S. 6). Dies bedeutet, dass *Skin Gambling* keine rein männlich dominierte Aktivität ist.

Auf weit geringere Zahlen kommt eine weitere Erhebung aus Großbritannien bei knapp 3000 Kindern und Jugendlichen zwischen 11 und 16 Jahren. Dabei gaben 15 Prozent der Befragten an, über die Möglichkeit von *Skin Gambling* Bescheid zu wissen und 3 Prozent der Befragten führten an, dieses auch selbst betrieben zu haben (vgl. Gambling Commission 2018, S. 29).

Unabhängig von der genauen Zahl von Kindern und Jugendlichen, die sich an *Skin Gambling* beteiligen, stellt *Skin Gambling* durch seine funktionale Ähnlichkeit mit traditionellen Glücksspielangeboten und der Möglichkeit, durch den Einsatz von Echtgeld Geldgewinne zu erhalten, ein vor allem für jüngere Zielgruppen problematisches Angebot dar. Kinder und Jugendliche, die sich aktiv an *Skin Gambling* beteiligen, könnten deshalb in ihrem verstärkten Umgang mit potenziell schädlichen Glücksspielangeboten als Risikogruppe betrachtet werden (vgl. Wardle 2019, S. 1124).

6.2.3 Prävalenz von In-Game-Käufen

Obwohl der Mobile-Gaming-Markt und damit verbundene Mikrotransaktionen somit einen Großteil der Umsätze der Videospieldindustrie generieren, gibt es nur wenige öffentlich zugängliche Zahlen, die den Anteil dieses Umsatz-

zes darstellen, der von Kindern und Jugendlichen generiert wird. Selbst eine große Mediennutzungsstudie wie die JIM-Studie erhebt lediglich die Zahl der unabsichtlich getätigten Käufe in Apps und digitalen Spielen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 48). Es gibt jedoch einige kleinere Erhebungen, die die Menge und Frequenz von In-Game-Käufen bei Jugendlichen untersuchten.

6.2.3.1 Nutzer*innen

In einer repräsentativen Befragung von 1000 Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren in Deutschland gaben 28 Prozent der Befragten, die mindestens einmal die Woche Computerspiele nutzen an, im letzten halben Jahr Geld für Extras in Computerspielen ausgegeben zu haben (vgl. forsa 2019, S. 39). Zu Extras zählen kosmetische Veränderungen wie *Skins*, Kostüme, Tänze, In-Game-Währung (d.h. Spielwährung, die mit Echtgeld gekauft wird), zusätzliche Spielfiguren, besondere Fähigkeiten und Waffen sowie *Lootboxen* (vgl. ebd., S. 43). Die Zahl der Personen, die Geld für diese Extras ausgab, ist bei den männlichen Spielenden mit 37 Prozent deutlich höher als bei den weiblichen Spielenden mit 13 Prozent (vgl. ebd., S. 39).

Neben dem Geschlecht ist auch der Bildungsstand der Befragten interessant. Hier wurde erhoben, dass 24 Prozent der Befragten mit Abitur, aber 38 Prozent der Befragten mit maximal mittlerem Abschluss, vergleichbar mit Hauptschulabschluss in Österreich, Geld für Extras in Spielen ausgaben (vgl. ebd., S. 40). Diese Ungleichverteilung könnte einen Hinweis auf eine tragende sozioökonomische Komponente darstellen, wenn es um das Bezahlen für Inhalte in digitalen Spielen geht.

Dass das Geldausgeben in Computerspielen in Familien zu Konflikten führt, wurde dabei nur von 2 Prozent der Befragten angegeben (vgl. ebd., S. 47). Mit 89 Prozent gab der Großteil an, dass die Eltern ungefähr wüssten, wie viel Geld für Computerspiele ausgegeben werde (vgl. ebd.).

Eine Erhebung in fünf europäischen Staaten befand, dass 36 Prozent der befragten Kinder zwischen 6 und 15 Jahren Geld für Extras in Spielen ausgaben (vgl. Gametrack 2019, S. 5). Dass diese Zahl etwas höher ist als die Zahl der deutschen Erhebung, könnte auch mit der jüngeren Zielgruppe dieser Erhebung in Zusammenhang stehen und ein Hinweis auf vermehrte In-Game-Käufe in jüngerem Alter sein.

Der Kauf von *Lootboxen* scheint dabei nur bei einem relativ kleinen Teil der Befragten eine Rolle zu spielen. Lediglich 22 Prozent der Befragten, die

regelmäßig Extras zukaufen gaben an, *Lootboxen* erworben zu haben (vgl. forsa 2019, S. 44). Rechnerisch wären das ca. 4 Prozent der insgesamt 1000 Befragten zwischen 12 und 17 Jahren.

Diesen relativ geringen Zahlen von Konsument*innen von *Lootboxen* und anderen In-Game-Items könnte man die Zahlen von Fiedler et al. (2018) gegenüberstellen, nach denen 67 Prozent des Umsatzes bei Mobile Games von 5,5 Prozent der Spielenden verursacht werden. Wenn also nur ein sehr kleiner Teil der Befragten Geld für *Lootboxen* ausgibt und die Industrie dennoch mit Mobile Games große Mengen an Geld lukriert, kann es dafür verschiedene Erklärungen geben. Es wurden bei vorliegender Studie Kinder zwischen 12 und 17 Jahren in Deutschland untersucht, die finanziell tendenziell weniger potent als erwachsene Spielende sind (vgl. forsa 2019, S. 2). Unter diesem Vorbehalt ist trotzdem davon auszugehen, dass dieser kleine Teil der betroffenen Spielenden über den Kauf von Extra-Inhalten in kostenlosen Mobile Games sehr viel Geld ausgibt, wie im Folgenden gezeigt wird.

6.2.3.2 Geldmengen

Allgemein kann gesagt werden, dass der absolute Großteil der Spielenden von Mobile Games nicht für diese bezahlt, während nur ca. 1,9 Prozent der Spielenden Geld in Spiele investieren (vgl. Swrve 2016, S. 2). Auch von den zahlenden Spieler*innen geben 64 Prozent nur einmal im Monat kleinere Geldbeträge für Mobile Games aus (vgl. Swrve 2016, S. 4). Etwas höher gestalten sich diese Zahlen bei Kindern und Jugendlichen.

Die weiblichen Teilnehmenden der forsa-Studie gaben dabei insgesamt deutlich weniger Geld für In-Game-Käufe aus. Während die befragten Burschen im Schnitt 55,4 Euro ausgaben, waren es bei den weiblichen Befragten nur 33,3 Euro (vgl. forsa 2019, S. 41). Gleichzeitig gaben bei den jüngeren Befragten zwischen 12 und 16 Jahren mit 41 Prozent mehr Burschen an, Geld für Extras ausgegeben zu haben als bei den älteren Befragten zwischen 16 und 17 Jahren, von denen 30 Prozent Geld für Extras ausgaben (vgl. ebd., S. 39).

Spannend ist dabei auch die Gruppe der Befragten, die in den letzten 6 Monaten über 100 Euro ausgaben. Laut Erhebung der forsa sind das 10 Prozent der Befragten, die Geld für Extras in Spielen ausgaben (vgl. ebd., S. 42). Folgt man den Berechnungen der Erhebung, sind das nur ca. 2 Prozent der befragten Population. Auch europaweit konzentrieren sich hohe Ausgaben von über 80 Euro im Monat auf einen sehr kleinen Prozentsatz der Kinder

und Jugendlichen (vgl. Gametrack 2019, S. 5). Auch hier finden sich somit Hinweise darauf, dass ein sehr kleiner Teil der Spielenden verhältnismäßig große Beträge für das Spiel ausgibt.

Es sind also Konzentrationen bei den Ausgaben festzustellen, wenn es um die Menge des investierten Geldes geht. Ein Markterhebung im Jahr 2016 ergab, dass über 48 Prozent der Umsätze durch Mikrotransaktionen von nur 0,19 Prozent der Spieler*innen investiert wurden (vgl. Swrve 2016, S. 9). Wenn man nun die Geldmengen, die von Nutzer*innen investiert werden, graphisch festhält, wird eine weitere Analogie von Mikrotransaktionen und Glücksspiel evident: eine starke Ähnlichkeit in den Konzentrationen der Geldausgaben auf einige wenige Spielende (s. Abb. 12 und 13).



Abb. 12: Pro-Kopf-Ausgaben für verschiedene Gaming-Geschäftsmodelle (vgl. Fiedler et al. 2019a, S. 17)

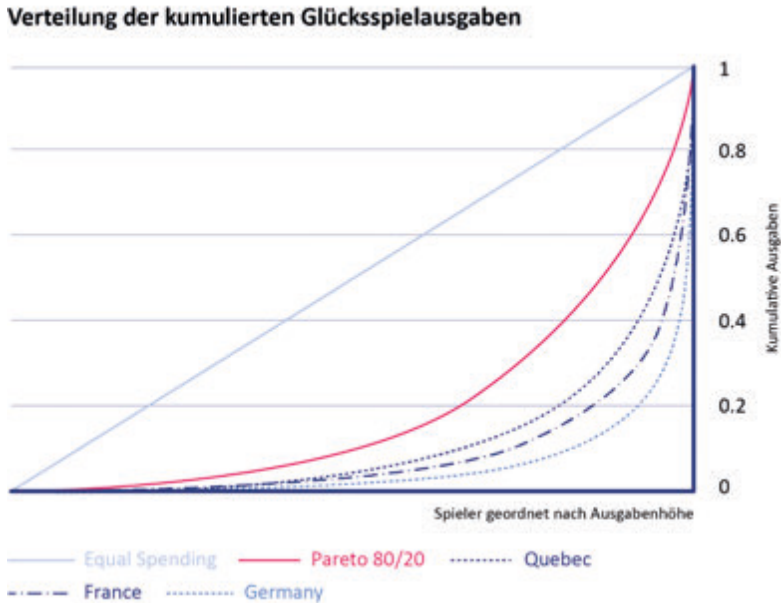


Abb. 13: Verteilung der kumulierten Glücksspielausgaben (vgl. Fiedler et al. 2019b, S. 40)

Die gerade Linie in Abb. 13 stellt dabei eine Verteilung der Ausgaben dar, bei der jede/r Spieler*in gleich viel Geld in das Spiel investiert. Wie ersichtlich, kommt es beim Glücksspiel zu ähnlichen Konzentrationen von hohen Ausgaben bei wenigen Spielenden wie bei Geschäftsmodellen des *Free-to-play* und *Pay-to-Win*.

Ein Forschungsdesiderat wäre hierbei zu erheben, welche Motive hinter den Käufen bei diesem wenigen kaufkräftigen Anteil der Spielenden liegen und ob die Käufe in Relation zum sozioökonomischen Status der Käufer*innen stehen, oder ob sie ähnlich wie traditionelles Glücksspiel eine finanzielle Belastung für Familien darstellen können. Schließlich gaben auch in Deutschland 6 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen zwischen 9 und 17 Jahren an, bereits zu viel Geld in digitalen Spielen und Apps ausgegeben zu haben (vgl. Smahel et al. 2020, S. 69). Dabei bleibt ebenfalls fraglich, was genau »zu viel« in diesem Zusammenhang bedeutet und ob damit problematische Folgen für die Befragten oder deren Familien verbunden waren (vgl. ebd., S. 76).

6.2.4 Kritische Aspekte

Während die Auswirkungen dieser Exposition von Kindern und Jugendlichen gegenüber unregulierten Glücksspielmechaniken in digitalen Spielen noch nicht hinlänglich erforscht sind, gibt es bereits Phänomene, die als kritisch zu betrachten sind und die Hinweise auf problematische Auswirkungen darstellen. Dazu gehört nicht nur der deutliche Anstieg von minderjährigen problematischen Glücksspielenden in England: von 2016 bis 2018 vervierfachte sich die Zahl der problematischen Glücksspielenden zwischen 11 und 16 Jahren von 0,4 auf 1,7 Prozent (vgl. Gambling Commission 2018, S. 32). Dies ist ein bemerkenswerter Anstieg, auch wenn die Autor*innen einräumen, dass ein Teil dieser Steigerung auf methodische Veränderungen in der Erhebung zurückzuführen sei (vgl. ebd.).

Dabei sind auch Berichte von Eltern, Jugendlichen sowie öffentlichkeitswirksamen Personen wie prominenten Sportler*innen zu nennen, die angeben, dass ihre Kinder hohe Geldsummen in digitale Spiele investiert hätten (vgl. Gach 2017; Thubron 2016; Der Standard 2020a). Die berichteten Summen liegen oft in fünfstelliger Höhe und wurden dabei von den Eltern unbemerkt ausgegeben (vgl. Thubron 2016). Ein 19-Jähriger, der beginnend mit seinem dreizehnten Lebensjahr mehr als 17.000 Dollar für Mikrotransaktionen ausgab, adressierte unter seinem Nutzernamen *Kensgold* in einem offenen Brief auf der Plattform *Reddit* Herstellerfirmen von digitalen Spielen. Darin wies er darauf hin, dass sein suchtartiges Spielverhalten, das zur Anhäufung dieser großen Geldsumme geführt hätte, durch die Glücksspielmechaniken in Mobile Games ermöglicht und verstärkt wurde (vgl. Kensgold 2020; Gach 2017). Wenn es sich auch bei derartig hohen Summen um Einzelfälle handelt, lässt die stetige Frequenz, mit der solche Berichte auftreten vermuten, dass eine größere Menge an Personen ähnliche Problematiken aufweist. Wie auch beim traditionellen Glücksspiel stellt sich hier die Frage, ob die Spielenden selbst für ihr Spielverhalten verantwortlich sind, ob die Verantwortung bei den Eltern der Spielenden zu suchen ist oder ob es sich um ein gesamtgesellschaftliches Problem handelt. Der Argumentation des offenen Briefes von *Kensgold* folgend tragen auch die Firmen, die solche Spielmechaniken anbieten und damit hohe Profite erwirtschaften, einen Teil der Verantwortung.

6.2.4.1 Rolle der Herstellerfirmen

Die Herstellerfirmen scheinen dies anders zu sehen. In einem Hearing vor dem Parlament des Vereinigten Königreiches zum Thema *Lootboxen* verglich eine Vertreterin von *Electronic Arts Lootboxen* mit Überraschungseiern. Diese seien harmlos, und Menschen würden nun einmal Überraschungen mögen (vgl. Diaz 2019). Der Begriff *Lootboxen* wird dabei von der Vertreterin von *EA* ausgespart und mit »surprise mechanics« (ebd.), d.h. Überraschungsmechaniken ersetzt. Der Versuch einer Verharmlosung von *Lootboxen* ist nicht verwunderlich. *Electronic Arts* ist einer der größten Hersteller und Herausgeber von Videospiele und lukriert einen Großteil seines Umsatzes über den Verkauf von *Lootboxen* (vgl. Kim 2019).

Auch abseits der umstrittenen *Lootbox*-Mechaniken scheint der Spieler*innenschutz für Herstellerfirmen eine untergeordnete Rolle zu spielen. Was besonders bei *Free-to-play*- (und *Pay-to-Win*-) Modellen auffällt, ist der Versuch der Herstellerfirmen, Spielzeiten der Spielenden zu steuern. Das wird beispielsweise mit sich akkumulierenden Boni versucht, die bei Beenden des Spieles verloren gehen, mit besonderen Vergünstigungen zu bestimmten Tageszeiten oder speziellen Events an Feiertagen (vgl. Pfeiffer 2015, S. 171). Damit entsteht nicht nur der Eindruck, dass Spielehersteller bewusst versuchen, Menschen auch an Wochenenden und für soziale Ereignisse vorgesehenen Zeiten (z.B. Weihnachten) zu vermehrtem Spielen zu bewegen. Es könnte auch sein, dass Spielende auf andere soziale Aktivitäten zugunsten des Spiels verzichten, was kritisch zu sehen ist: »Diese Empfehlungen zielen auf Genauste auf die Entwicklung von Abhängigkeit, und zwar auf eine empfindliche Stelle des Spielers: seine emotionale Bindung an bisherige Freizeitaktivitäten, die er zugunsten des Spielens aufgeben muss« (ebd.).

Damit ergeben sich auch Veränderungen für den Anlass, ein Spiel zu spielen, die Spielmotivation. Diese wird durch derartige Spielmechaniken nämlich kompromittiert. Nicht mehr nur die Spiellust der Spielenden selbst bestimmt, wann ein Spiel gespielt wird. Dadurch, dass das Spielen zu bestimmten Zeiten einen deutlich schnelleren Spielfortschritt ermöglicht und größere Belohnungen ausschüttet, ist es deutlich attraktiver, zu diesen vorgeschlagenen Zeiten zu spielen. Dadurch aber diktiert das Spiel das Spielverhalten der Spielenden, und nicht mehr diese selbst. Hinweise darauf, dass diese Art der Spieler*innensteuerung erfolgreich ist, finden sich auch in der forsa-Studie. So gaben 16 Prozent der befragten Computerspielerinnen und 29 Prozent der befragten Computerspieler an, ihren Alltag danach zu organisieren,

zu bestimmten Zeiten spielen zu können oder online zu sein (vgl. forsa 2019, S. 32). Der Grund dafür wurde jedoch nicht erfragt. So ist auch denkbar, dass für viele Befragte ein sozialer Aspekt des gemeinsamen Spielens oder andere Gründe für diese Angaben ausschlaggebend waren.

Die kindgerechte und cartoonhafte grafische Darstellung und der einfache, weil kostenfreie Zugang vieler *Free-to-Play*-Spiele sprechen dafür, dass Herstellerfirmen mit glücksspielähnlichen Angeboten Kinder, Jugendliche oder marginalisierte Bevölkerungsgruppen anvisieren und mit diesen Umsatz generieren. Aber auch ohne die bewusste Intention, diese Zielgruppen anzusprechen, kann es durch systemische Prozesse zu einem Ausnutzen bestimmter Bevölkerungsgruppen kommen, wie Livingstone et al. (2017) schreiben: »The idea that groups of individuals can only exploit other groups of individuals when they do so in intentional and organised ways contradicts basic understandings of structures and processes in the social sciences« (ebd., S. 58). Dies geschehe auch ohne finstere Hintergedanken oder konspirative Motive seitens der handelnden Firmen und sei mehr als das Resultat einer Marktlogik zu sehen, die die Profite jener Firmen auf Kosten der Spielenden hinnimmt und belohnt (vgl. ebd., S. 59).

6.2.4.2 Rolle der Influencer*innen

Eine nicht zu unterschätzende Rolle bei der Popularität von Mobile Games und Glücksspielmechaniken in digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen nehmen prominente Persönlichkeiten auf *YouTube*, *Instagram*, *Twitch* oder *TikTok* ein, die durch ihre meinungsbildende Popularität bei einer vor allem jüngeren Zielgruppe auch *Influencer*innen* genannt werden.

Einer der bei Kindern und Jugendlichen beliebtesten Influencer ist *MontanaBlack* (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 38). Dieser begann seine Karriere mit dem Streamen von *Fortnite* und gewann damit eine große und überwiegend junge Zuseher*innenschaft, ging aber danach dazu über, erst simulierte und dann (illegale) Online-Glücksspielangebote zu nutzen und sich von Firmen dabei finanziell unterstützen zu lassen – ein Vorgehen, das ihm neben Kritik auch rechtliche Schwierigkeiten bereitete (vgl. Blase 2018).

Ein anderes populäres Beispiel für die Rolle von Influencer*innen ist das bereits erwähnte Spiel *Coin Master*, das ein simuliertes Glücksspiel darstellt. Der Hersteller des Spieles fuhr eine breit angelegte Marketingkampagne, bei der sehr viele bei Kindern und Jugendlichen beliebte Influencer*innen teil-

nahmen. So spielten neben Pietro Lombardi und den *Prank Bros* auch Bibi von Bibis Beauty Palace in Streams und Werbeclips das Spiel *Coin Master* und sie erreichten damit eine große Menge an jungen Menschen (vgl. Stoppert/Hecklau 2019). Bibi wurde in der JIM-Studie 2019 von den befragten Kindern und Jugendlichen als beliebteste Influencerin genannt (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 38).

Neben diesen bekannten Influencer*innen wirbt eine Vielzahl anderer mit Videotiteln, die sehr reißerisch aufgemacht sind und in denen große Gewinne über *Lootboxen* oder simulierte Glücksspielangebote gezeigt werden. Diese Videos tragen suggestive Titel wie »MOE WINS \$84000! CS:GO SKIN GAMBLING!« und können Zusehenden ein verzerrtes Bild von Glücksspielgewinnen vermitteln, indem sie diese auch bewerben (vgl. Parent Zone 2018). Die Bewerbung von Angeboten simulierten Glücksspiels, die im Fall von Influencer*innen eine sehr große und junge Zielgruppe trifft, stellt einen Prädiktor für späteres Glücksspielverhalten dar (vgl. Hayer et al. 2018, S. 942).

6.2.4.3 Sozialer Druck

Nicht nur das Spielen digitaler Spiele selbst, sondern auch das Tätigen von Mikrotransaktionen scheint stark von sozialen Faktoren abhängig zu sein.

So zeigte sich, dass die Bereitstellung von Nutzungsdaten anderer Spieler, wie sie in Spielen auf *Facebook* und anderen sozialen Plattformen in Form von Benachrichtigungen und automatischen Aufforderungen, weiterzuspielen die Regel ist, eine deutlich höhere Interaktionshäufigkeit von Spielenden zur Folge hatte (vgl. Meyer et al. 2015, S. 160). Das bedeutet, dass die Einbettung von Spielen in soziale Netzwerke mit einer höheren Spielnutzung und dementsprechend mit einer höheren Wahrscheinlichkeit eines Kaufes im Spiel einhergeht.

Es gibt auch Hinweise darauf, dass auch der Umkehrschluss zutreffen, und der Abzug von der Peergroup aus einem Spiel auch zu einer Verminderung von Käufen im Spiel führen könnte. Für diese These gibt es zu derzeitigem Zeitpunkt allerdings höchstens anekdotische Evidenz, wie im Fall des bereits erwähnten *Kensgold*. Dieser gab an, mit dem Abzug seiner Freunde aus einem Spiel, in das er bereits viel Zeit und Geld investiert hatte, auch den Anlass verloren zu haben, weitere Upgrades zu kaufen und mit anderen Spielenden mitzuhalten (vgl. Gach 2017).

6.2.5 Zusammenfassung

Neuartige Finanzierungsmodelle wie *Free-to-Play* oder *Pay-to-Win* bei digitalen Spielen stellten sich für Spielehersteller als äußerst lukrativ heraus und machten bereits 2018 einen Großteil des Umsatzes der Gamingbranche aus (vgl. Wijman 2018). Ein Teil dieses wirtschaftlichen Erfolges könnte auch den Ähnlichkeiten dieser Finanzierungsmodelle zu klassischen Glücksspielangeboten zu verdanken sein.

Die einfache Zugänglichkeit von Glücksspielmechaniken stellt auch einen pädagogisch und aus Sicht des Jugendschutzes problematischen Aspekt dar. Im Vordergrund stehen dabei Fragen, ob die Exposition von Jugendlichen zu glücksspielähnlichen Angeboten kausal eine vermehrte Inanspruchnahme tatsächlichen Glücksspiels bedingt. Diese Frage ist noch nicht gänzlich geklärt, es gibt aber eindeutige Hinweise auf die Existenz einer derartigen Korrelation (vgl. Meyer et al. 2015, S. 163f.; Hayer et al. 2018, S. 929; Zendle/Cairns 2018).

Neben problematischen Phänomenen wie *Skin Gambling* oder simuliertem Glücksspiel, die erst durch besagte Finanzierungssysteme entstehen konnten, fallen auch das *Free-to-Play*- und das *Pay-to-Win*-System selbst durch Unregelmäßigkeiten auf. So gibt es eine starke Konzentration der Ausgaben auf einige wenige Spielende, während ein Großteil der Spielenden nichts oder sehr wenig in die Spiele investiert (vgl. Swrve 2016, S. 9; Fiedler et al. 2019, S. 17). Diese Konzentration von Ausgaben auf wenige Spielende, die sehr viel bezahlen, findet sich in ähnlicher Form auch im traditionellen Glücksspiel wieder, was eine weitere Analogie zwischen *Free-to-Play* und Glücksspiel darstellt (vgl. Fiedler et al. 2019, S. 40).

Der Trend zur Ausgabenkonzentration scheint sich auch bei Kindern und jugendlichen Nutzer*innen fortzusetzen. Während 28 Prozent der Spielenden regelmäßig Geld für Extras wie *Skins* ausgeben, gaben im Rahmen einer Befragung in Deutschland nur ca. 3 Prozent an, im letzten halben Jahr mehr als 100 Euro für den Kauf von Extras in Spielen ausgegeben zu haben (vgl. forsa 2019, S. 41f.). Nicht selten sind auch die Berichte von Kindern und Jugendlichen, die sehr hohe Geldbeträge in diversen Spielen ausgaben, oft ohne das Wissen ihrer Eltern (vgl. Gach 2017; Thubron 2016; Der Standard 2020a).

Ein Extra, dem dabei auch politisch besondere Bedeutung zukommt, sind die sogenannten *Lootboxen*. Diese werden nach Kauf geöffnet und bieten Käufer*innen die Möglichkeit, nach einem Zufallsalgorithmus bestimmte

virtuelle Spielgegenstände zu erlangen. Die unklaren Zufallsalgorithmen und die strukturelle Ähnlichkeit zu Glücksspiel werden wissenschaftlich kritisch bewertet (vgl. Zendle/Cairns 2018; Wardle 2019) und sind momentan auch Objekt politischer Regulierungsbemühungen (vgl. Gambling Commission 2018a).

Aufgrund der bislang ausstehenden gesetzlichen Regulierung in Österreich und der hohen Bereitschaft unter Kindern und Jugendlichen, Geld in dieser Form in digitale Spiele zu investieren, stellen diese Finanzierungsmodelle eine neue Herausforderung für die Sozialpädagogik in Form von sowohl primärer als auch sekundärer Präventionsarbeit dar. Da das Phänomen relativ neu ist, fand es in einschlägigen Mediennutzungserhebungen noch wenig Resonanz. Im Rahmen dieser qualitativen Studie soll deshalb auch ein Blick auf den Stellenwert von Mikrotransaktionen bei Kindern und Jugendlichen geworfen werden.

7. Methode

Zum Umgang mit digitalen Spielen in Familien existieren im deutschsprachigen Raum einige Forschungsarbeiten. Das Medium der digitalen Spiele ist aber dynamisch und unterliegt schnellen Veränderungen. Phänomene wie bedenkliche Monetarisierungsmethoden und die starke Vernetzung von Spielenden über die Ländergrenzen hinweg wurden aufgrund des Entstehungszeitraums dieser einschlägigen Studien nur wenig erfasst (vgl. Lampert et al. 2012; Kammerl et al. 2012). Gleichzeitig stellt die Arbeit der stationären Kinder- und Jugendhilfe einen Bereich dar, in dem familienähnliche Strukturen geschaffen werden sollen und der aus diesem Grund ebenso wie Erziehende in Familien mit der Faszination, die digitale Spiele auf Spielende ausüben, konfrontiert ist. Zum Umgang mit digitalen Medien in der Kinder- und Jugendhilfe gibt es im deutschsprachigen Raum erste einschlägige Erhebungen (vgl. Steiner et al. 2017). Dabei wird jedoch der Umgang mit digitalen Medien allgemein untersucht. Digitale Spiele haben im Vergleich zu anderen digitalen Medien einen Sonderstatus. Zum einen besteht eine große Diskrepanz in der Nutzung digitaler Spiele zwischen männlichen und weiblichen Spielenden, und zwar sowohl in der mit dem Medium verbrachten Zeit als auch in den präferierten Spielgenres – eine Diskrepanz, die in dieser Form bei anderen digitalen Medien nicht auftritt (vgl. Smahel 2020, S. 29ff.). Zum anderen ist die Nutzung digitaler Spiele die einzige Form von Mediennutzung, die auch von WHO und APA offiziell anerkannt als pathologisches Verhalten eingestuft werden kann (siehe Kap. 6.1). Diese Umstände machen eine erneute Erhebung des Umgangs mit digitalen Spielen im Besonderen in Familien und der stationären Kinder- und Jugendhilfe wünschenswert. Im Rahmen dieser Arbeit wird darum die Nutzung von und der Umgang mit digitalen Spielen in Familien und familienähnlichen Strukturen untersucht.

7.1 Ziele und Forschungsfragen

Ziele dabei sind einerseits die Exploration des Umganges mit digitalen Spielen und damit verbundenen Phänomenen im Erziehungsalltag. Gleichzeitig wird andererseits der Stellenwert untersucht, den das Medium für Spielende in deren Lebenswelt hat, um mögliche Diskrepanzen und Gemeinsamkeiten in der Werthaltung von Kindern und Erziehenden gegenüber digitalen Spielen offenzulegen. Da die Untersuchung neben traditionellen Familiensystemen auch die stationäre Kinder- und Jugendhilfe miteinbezieht, bieten sich darüber hinaus noch Vergleiche der Phänomene und des Umganges mit dem Thema zwischen den beiden Strukturen an. Die leitenden Forschungsfragen lauten demnach wie folgt.

Wie gehen Familien mit digitalen Spielen und dem Spielverhalten ihrer zu Erziehenden um?

*Wie gehen professionelle Akteur*innen in der stationären Kinder- und Jugendhilfe mit digitalen Spielen und dem Spielverhalten ihrer jugendlichen Adressat*innen um?*

Dies umfasst Herausforderungen und Chancen, die dabei erlebt werden, das Wissen und die Werthaltungen dem Medium gegenüber, die Regulierungen, die dabei getroffen werden, die Art der Diskussionen, die diesbezüglich mit zu Erziehenden geführt werden sowie Fragen nach dem gemeinsamen Spielen und den Funktionen, die digitale Spiele in der Familie einnehmen.

Wie gestaltet sich der Umgang mit digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen?

Dabei stehen Fragen nach dem Stellenwert, den das Medium im Alltag und im Berufs- und Schulleben der Spielenden einnimmt, die Spielmotivationen und die Bewertung auch kritischer Aspekte des Mediums im Vordergrund.

Den Erkenntnissen aus den ersten beiden Forschungsfragen werden Ergebnisse aus Interviews mit Expert*innen einschlägiger Beratungsstellen zur Seite gestellt, die an passenden Stellen in der Auswertung berücksichtigt werden. Diese Form der Auswertung ermöglicht die Berücksichtigung des

Fachwissens der Expert*innen, ohne einen normativen Ansatz zu verfolgen, der im Rahmen dieser Arbeit vermieden werden soll.

7.2 Interviews

Im Rahmen dieser Arbeit wurde der Umgang mit digitalen Spielen in zwei verschiedenen erzieherischen Settings untersucht. Verschiedene Überlegungen führten dazu, bei den jeweiligen Zielgruppen verschiedene Interviewformen anzuwenden. Diese Überlegungen werden auf den folgenden Seiten ausgeführt.

7.2.1 Familien

Zur Datenerhebung wurden leitfadengestützte Interviews geführt. Die Interviews mit Familien wurden im Rahmen dieser Studie als Paarinterviews in Anlehnung an die Ausführungen von Lauer (2011, S. 293ff.) durchgeführt. Anders als bei Lauer (vgl. ebd.) beschrieben, wurden die Interviews nicht mit Erziehungspartnern, also im traditionellen Fall Mutter und Vater des Kindes, sondern mit einem Elternteil und einem Kind geführt. Dies bedeutet, dass je ein Elternteil mit einem oder zwei Kindern, also Elternteil-Kind-Dyaden, gleichzeitig interviewt wurden. Es wurden dabei also intergenerationale dyadische Paarinterviews geführt.

Diese Entscheidung hatte mehrere Gründe. Zum einen wird in der einschlägigen Literatur darauf hingewiesen, dass durch die strukturelle Eigenheit und die soziokulturelle Komponente digitaler Spiele große Unterschiede zwischen den Annahmen zu angebrachtem und adäquatem Spielverhalten bei Eltern und deren Kindern herrschen könnten (vgl. Nikken/Jansz 2004, S. 2). Diese unterschiedlichen Auffassungen werden auch im Rahmen anderer Forschungsarbeiten betont (vgl. van der Voort et al. 1998) und wurden im Rahmen dieser Studie untersucht, weil sie eine Erklärung für mögliche Konfliktsituationen in Bezug auf digitale Spiele in der Erziehung sein können. Im Rahmen der praktischen Arbeit des Autors dieser Arbeit wurden diese unterschiedlichen Annahmen auch in Workshopsettings zwischen Eltern und Kindern evident. Dabei war auch zu beobachten, dass das Thema oft nicht explizit ausgehandelt wurde und

viele Erkenntnisse und Aushandlungsprozesse erst in der direkten Diskussion im Workshopsetting entstanden. Basierend auf diesen Erfahrungen wurde das Paarinterview als Interviewform gewählt, um ähnliche Diskussionssituationen auch in den Interviews zu erzeugen und so einen tieferen Einblick in den Umgang mit digitalen Spielen in der Familie zu gewinnen, als das mit bloßen Erzählungen möglich wäre. Ein weiterer Grund für die Entscheidung für dyadische Interviews ist die im Rahmen von Beratungen des Autors entstandene empirische Beobachtung, dass Regeln, die in der Familie in Bezug auf digitale Spiele herrschen, nicht immer allen Beteiligten klar ersichtlich sind. Diese Beobachtung steht im Widerspruch zu den Ergebnissen anderer Kolleg*innen, die zum Schluss kamen, dass sich Kinder generell der Regeln sehr bewusst sind, die ihre Eltern zum Thema Mediennutzung aufstellen, und diese bewusst nicht immer befolgen (vgl. ebd.). In der praktischen Arbeit stellt die Unklarheit bezüglich bestehender Mediennutzungsregeln auch in konfliktreichen Familien ein wiederkehrendes Thema dar. Die Dialoge zwischen Eltern und Kindern bringen diese Unklarheit oft zum Vorschein, weshalb Paarinterviews auch in Bezug auf die Sichtbarmachung von Unklarheiten bei der Medienerziehung fruchtbar sein können.

Darüber hinaus stellt das Paarinterview eine Erhebungsform dar, »(...) welche sich insbesondere für Forschungsarbeiten eignet, die an kollektiven Konstruktionsleistungen von Paaren (resp. Familien) interessiert sind« (Lauer 2011, S. 299). Medienerziehung findet nicht nur von der Seite der Eltern zur Seite der Kinder statt, sondern eben zwischen Eltern und Kindern (vgl. Wagner et al. 2013, S. 51) und ist geprägt von Aushandlungsprozessen und auch einer Umkehrung einer Hierarchie des Alters, die auftreten kann, wenn Kindern ihren Eltern neue Medien erklären. Aus diesen Gründen ist es für die Beleuchtung des Stellenwertes digitaler Spiele in familiären und familienähnlichen Kontexten notwendig, auch die Perspektive der Heranwachsenden in die Untersuchung miteinzubeziehen. Dies ist ein weiterer Aspekt, der für die Durchführung dyadischer Interviews spricht.

Die Einstiegsfrage in den Interviews mit Familien erging dabei stets an die Kinder bzw. Jugendlichen und war offen gestellt. Meist bestand sie aus der Frage nach dem Stellenwert von Computerspielen oder war eine kurze Aufforderung zu erzählen, was Computerspiele für die konkrete Person bedeuten. Dies geschah zum einen, um das Kind als gleichwertige/n Diskussionspartner*in zu etablieren und eine Dominanz der Erwachsenen im Gespräch zu

verhindern. Zum anderen sollte vermieden werden, dass das Gespräch ausgehend von möglichen Sorgen oder negativen Erfahrungen mit digitalen Spielen, die von Eltern angesprochen werden, von Beginn an einen problemzentrierten Charakter annimmt und eine Thematisierung der Bedeutung digitaler Spiele für Kinder und Jugendliche erschwert wird.

Allen Teilnehmenden stand dabei frei, ob die Interviews direkt bei ihnen zuhause bzw. in der Einrichtung der stationären Kinder- und Jugendhilfe oder in den Büroräumlichkeiten der Universität bzw. eines kooperierenden Vereines abgehalten werden sollten. Der Großteil entschied sich dabei für eine Abhaltung im Eigenheim der Familie und der Einrichtung, 3 Interviews wurden in Büroräumlichkeiten abgehalten. Durch die aufgrund von COVID-19 getroffenen Ausgangsbeschränkungen wurde ein Jugendlicher sowie eine Fachkraft in einer Einrichtung aus Wien virtuell über ein Konferenztool interviewt.

Die Entscheidung für Paarinterviews bringt dabei auch Nachteile mit sich. So war davon auszugehen, dass die Anwesenheit von zwei erwachsenen Personen jugendliche Interviewpartner*innen möglicherweise einschüchtern und zu sozial erwünschten Antworten führen könnte. Um diese Effekte möglichst gering zu halten, wurden einleitende Fragen, welche den Stellenwert und die mögliche positive Konnotation der Computerspielnutzung thematisierten, stets ausschließlich an die Jugendlichen gerichtet. Dennoch gab es Interviews, bei denen die Erziehungsberechtigten klar ihre teils abweisenden Ansichten vertraten und sozial erwünschte Antworten der Jugendlichen nicht auszuschließen sind. Diese Effekte wurden zugunsten des tieferen Einblicks in Familienstrukturen durch die gemeinsame Befragungssituation in Kauf genommen.

7.2.2 Kinder- und Jugendhilfe

Für die Erhebung in der Kinder- und Jugendhilfe galt die fast idente Fragestellung wie bei der Erhebung in Familien, weshalb der Interviewleitfaden nur geringfügig an das Setting der Kinder- und Jugendhilfe angepasst wurde. Dementsprechend finden sich manche Kategorien nur in der Auswertung der Kinder- und Jugendhilfe wieder (siehe Kap. 7.5). Die Interviews bei Akteur*innen in der stationären Kinder- und Jugendhilfe wurden als Einzelinterviews durchgeführt. Dies hatte zwei Gründe. Zum einen ist es in

traditionellen Familiensystemen evidenter, welche Personen zu einer Eltern-Kind-Dyade gehören – nämlich Vater oder Mutter und eben ein Kind. In der stationären Kinder- und Jugendhilfe liegt der Erziehungsauftrag außerdem nicht bei einer Einzelperson, sondern bei einer Trägereinrichtung, weshalb nicht immer identifizierbar ist, welche Fachkraft den intensivsten erzieherischen Kontakt zu welchem/r Jugendlichen hat. Am ehesten könnten dies die Bezugsbetreuer*innen sein. Dies aber wäre zum einen eine Mutmaßung, zum anderen gestaltete sich die Organisation von Interviews mit Jugendlichen und deren zuständigen Bezugsbetreuer*innen als herausfordernd und war nicht immer möglich. Einen zweiten Grund für die Einzelinterviews stellt der Umstand dar, dass die meisten Jugendlichen, die im Rahmen der stationären Kinder- und Jugendhilfe untergebracht sind, auch Kontakt mit dem Herkunftssystem halten und dieses auch immer wieder besuchen. Somit leben die Jugendlichen auch in Bezug auf das Spielen digitaler Spiele in zwei verschiedenen Regelsystemen. Dies ist ein Aspekt, dem im Rahmen dieser Arbeit Raum gegeben werden sollte, weshalb zugunsten einer offenen Gesprächssituation für die jugendlichen Interviewpartner und des Vermeidens sozial erwünschter Antworten auf die Anwesenheit einer Fachkraft verzichtet und diese separat interviewt wurden.

7.2.3 Leitfragebögen

Da im Rahmen dieser Arbeit mit Familien, Fachkräften, Jugendlichen sowie Expert*innen als Zielgruppe gearbeitet wurde, entstanden entsprechend der Zielgruppen auch vier verschiedene Fragebögen. Die dabei verwendeten Fragen bilden gleichzeitig ein aus der Forschungsfrage abgeleitetes erstes Kategoriensystem. Da der Leitfragebogen bei fast identer Forschungsfrage nur den Umständen der Zielgruppe angepasst werden musste, sind die Leitfragen bei den drei Versionen des Fragebogens fast identisch, einige Änderungen wurden bei den Fragebögen für Expert*innen durchgeführt. Anpassungen und Ergänzungen mussten außerdem durch die Unterschiede zwischen den Lebensrealitäten in traditionellen Familiensystemen und der Kinder- und Jugendhilfe durchgeführt werden. Im deutschsprachigen Raum bestehen einschlägige Studien, die den Umgang mit Medien in Familien erforschen (vgl. Kammerl et al. 2012; Wagner et al. 2013; Junge 2013). Da es bezüglich der Fragestellungen Analogien zwischen der vorliegenden Arbeit und der Arbeit von

Ulrike Wagner et al. (2013) gibt, bei der der Umgang mit digitalen Medien in Familien erhoben wurde, wurden Teile des Leitfragebogens übernommen (vgl. ebd., S. 310ff.). Dabei wurden einige Anpassungen und Ergänzungen durchgeführt. Zum einen war dies notwendig, da in der vorliegenden Arbeit der Umgang mit digitalen Spielen im Vordergrund stand (im Gegensatz zum Umgang mit digitalen Medien allgemein), zum anderen, weil die Durchführung der Paarinterviews teilweise Änderungen der Fragestellungen erforderlich machte. Weitere Ergänzungen waren aufgrund rezent aufgekommener Phänomene rund um digitale Spiele wie kostenlos spielbarer Spiele (siehe Kap. 6.2) oder Hatespeech (vgl. Breuer 2017) notwendig.

Ein weiterer Fragebogen wurde für die Interviews mit Expert*innen erstellt. Dieser wurde anhand theoretischer Vorüberlegungen unter Beibehaltung möglichst offener Fragestellungen erstellt und sollte Interviewpartner*innen zu einem Gespräch motivieren, bei welchem diese auch innerhalb des durch die Forschungsfrage begrenzten Bereiches eigene Relevanzsetzungen durchführen konnten (vgl. Liebold/Trinczek 2009, S. 38).

Den Fragebögen wurde in den Interviews gefolgt, jedoch wurde zugunsten eines möglichst organischen Gesprächsverlaufes in manchen Interviews dann die Reihenfolge der Fragen abgeändert und manche Fragen als redundant oder in der Gesprächssituation unpassend charakterisiert und somit nicht gefragt.

7.3 Zielgruppen

Ausgehend von den Forschungsfragen wurden vier Zielgruppen ausgemacht. Diese bestanden aus Familien, Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe, Jugendlichen in der Kinder- und Jugendhilfe sowie Expert*innen. Zur besseren Übersicht wird die gesamte Zielgruppe der Erhebung grafisch aufbereitet (siehe Abb. 14). Bei der Akquise der Zielgruppe war vor allem die Aufteilung der Geschlechter auffällig, die auf den folgenden Seiten erklärt wird.



Abb. 14: Aufschlüsselung der Zielgruppen

7.3.1 Familien

Eine Zielgruppe stellen Familien mit Kindern zwischen 11 und 18 Jahren dar. Die Grenze von 11 Jahren wurde dabei gewählt, da bezugnehmend auf Mediennutzungsstudien davon auszugehen ist, dass ab 11 Jahren der Großteil der Kinder und Jugendlichen ein eigenes Smartphone besitzt (vgl. Education Group 2019, S. 18). Mit dem Besitz des eigenen Smartphones haben Kinder und Jugendliche auch die Möglichkeit, digitale Spiele ohne kostenintensivere Ausstattung wie Spielkonsole oder PC selbständig zu spielen.

Dabei wurde Gewicht auf das Erleben des Umgangs mit dem Medium im Familienalltag gelegt. Untersucht wurden demnach Familien, die digitale Spiele in ihrer Erziehung als Thema wahrnehmen. Die genaue Richtung dieser Wahrnehmung spielte für die Eignung als Interviewpartner*innen keine Rolle. So wurden sowohl Interviews mit Familien geführt, die das Thema als herausfordernd erleben, als auch Interviews mit Familien, die digitale Spiele als integralen Bestandteil ihres Familienalltages betrachten. Dieser Zugang wurde gewählt, um Interviews mit Familien zu vermeiden, in denen digitale Spiele keine Rolle spielen und deren Befragung für die Beantwortung der Forschungsfragen keinen Gewinn darstellen würde. Demnach sind Familien, in denen der Umgang mit digitalen Spielen so restriktiv gehandhabt wird, dass sie gar keine Rolle im Familienalltag spielen oder Familien, die medienabstinent leben, in dieser Erhebung nicht berücksichtigt.

Die Akquise der Interviewpartner*innen erfolgte deshalb über zwei Kanäle. Zum einen wurden im Anschluss an themenbezogene Vorträge und Workshops an der *Stadtbibliothek Graz* Einladungen zur Teilnahme an Besucher*innen versandt. Die Einladungen erklärten das Forschungsvorhaben

und luden zur Rückmeldung an eine E-Mail-Adresse ein. Die Einladung erfolgte im Anschluss an drei Veranstaltungen und erging an über 40 Familien. Teilnehmenden wurde dabei eine Aufwandsentschädigung in Form von 25 Euro in Aussicht gestellt. Auf diese Einladungen hin meldeten sich 6 Familien zurück, die bereit für ein Interview waren. Durch den Besuch der einschlägigen Veranstaltung war dabei davon auszugehen, dass das Thema digitaler Spiele in der Familie präsent ist.

Ein weiterer Kanal, der für die Akquise von Interviewpartner*innen bemüht wurde, war die Kinder- und Jugendhilfe. Über eine Ausschreibung eines Trägers der Grazer Kinder- und Jugendhilfe und die Weitergabe der Information an Familien durch Sozialarbeiter*innen wurden 3 weitere Familien erreicht. Hierbei wurde wiederum darauf geachtet, dass die Interviewpartner*innen das Thema der digitalen Spiele in der Familie wahrnehmen. Die damit verbundene Wertung spielte eine untergeordnete Rolle.

Bis auf eine Ausnahme waren es stets Familien mit männlichen Kindern und Jugendlichen, die sich auf die Einladung zur Teilnahme an der Erhebung zurückmeldeten. Dies kann mit dem Umstand, dass Computerspiele in der Lebenswelt männlicher Kinder und Jugendlicher statistisch eine größere Rolle spielen, erklärt werden (siehe Kap.3.2.3.2). Gleichzeitig waren es trotz der Betonung, dass auch männliche Bezugspersonen gerne eingeladen sind, sich an der Erhebung zu beteiligen, ausschließlich Mütter, die an den Familieninterviews teilnahmen. Dies könnte damit erklärt werden, dass in vielen Familien immer noch Frauen die Hauptverantwortung in der Erziehung zugesprochen wird. Während sich beispielsweise 51 Prozent der befragten Frauen im Rahmen der FIM-Studie als Haupterziehende verstanden, waren es nur 1 Prozent der Männer, die sich selbst als Haupterziehende bezeichneten (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016a, S. 8). Es nahmen somit ausschließlich weibliche Erziehende mit ihren Söhnen sowie eine Mutter mit ihrer Tochter an der Erhebung unter den Familien teil. Dabei wurde auf eine unterschiedliche Ausprägung der Merkmale geachtet, um auch Perspektiven von alleinerziehenden Personen und Familien mit verschiedenen sozioökonomischen Hintergründen zu erheben.

Die 9 Interviews, die dabei zustande kamen, wurden als Paarinterviews bzw. dyadische Interviews stets mit Erziehenden und ihren Kindern gemeinsam geführt. In 3 Fällen waren dabei auch neben der Erziehenden 2 Kinder gleichzeitig anwesend, weshalb insgesamt 21 Personen befragt wurden. Sämtliche teilnehmende Familien kamen aus dem Bezirk Graz oder Graz-Umge-

bung in der Steiermark. Ein Interview wurde mit der Großmutter und einem Kind durchgeführt, da sie laut eigenen Angaben die Hauptbezugsperson des Kindes sei.

Von den Familien wurde darüber hinaus ein Kurzfragebogen ausgefüllt, der soziodemografische Daten wie Alter, Bildungsgrad und Beschäftigung erhob. Auf eine softwaregestützte Auswertung der Kurzfragebögen wurde aufgrund der geringen Anzahl der erhobenen Daten verzichtet. Die demografischen Angaben der Familien werden im Folgenden abgebildet (s. Tab. 1 und 2).

Kinder (Familien)	Alter	Geschlecht	Status
1	11	m	Schüler
2	14	m	Schüler
3	15	m	Schüler
4	11	m	Schüler
4	16	m	Schüler
5	11	m	Schüler
5	13	m	Schüler
6	11	m	Schüler
7	17	m	Schüler
8	16	m	Schüler
9	11	w	Schülerin

Tab. 1: Demografische Angaben der Familien (Jugendliche)

Familie	Person	Alter	Bildungshintergrund	Erwerbsstatus	Kinder im Haushalt
1	Mutter	41	Hochschulabschluss	Teilzeit	3
2	Mutter	52	Hauptschulabschluss	Teilzeit	1
3	Mutter	48	Hochschulabschluss	Teilzeit	1
4	Mutter	48	Hauptschulabschluss	Teilzeit	2
5	Mutter	44	BHS	Teilzeit	3
6	Großmutter	68	AHS	pensioniert	1
7	Mutter	41	Hauptschulabschluss	Teilzeit	1
8	Mutter	44	Hochschulabschluss	Teilzeit	1
9	Mutter	32	Hochschulabschluss	Teilzeit	3

Tab. 2: Demografische Angaben der Familie (Erziehende)

7.3.2 Stationäre Kinder- und Jugendhilfe

Weiters wurden sowohl Kinder und Jugendliche als auch Fachkräfte im Rahmen der stationären Erziehung in der Kinder- und Jugendhilfe zu ihrem Umgang mit digitalen Spielen befragt. Basierend auf Erfahrungen aus den Interviews mit Familien wurde dabei bewusst ein anderer Modus für die Interviews gewählt und die Kinder und Jugendlichen sowie die Fachkräfte getrennt befragt. Dies geschah zum einen, um sozial erwünschte Antworten auf Seiten der Kinder und Jugendlichen zu minimieren. Zum anderen war es logistisch nicht immer möglich, die/den Bezugsbetreuer*in der interviewten Jugendlichen zu einem zeitgleichen Interviewtermin zu erreichen. Da diese tendenziell in der intensivsten erzieherischen Auseinandersetzung mit dem Kind oder Jugendlichen stehen, war es zielführender, Fachkräfte getrennt nach dem Umgang mit digitalen Spielen in der Einrichtung zu befragen.

Der Zugang gestaltete sich über einzelne Trägervereine der stationären Kinder- und Jugendhilfe. Die Interviews gelangen durch eine großzügige Kooperation mit einem Trägerverein in Ober- und Niederösterreich, einem Trägerverein in der Steiermark und einem Trägerverein in Wien. Die Trägervereine wurden dabei gebeten, Jugendliche, für die digitale Spiele eine Rolle in deren Lebenswelt spielen, für ein Interview zu motivieren. Auf diese Weise konnten Interviews mit 10 Jugendlichen sowie 7 Fachkräften aus insgesamt 8 Einrichtungen in Oberösterreich, Niederösterreich, der Steiermark und Wien geführt werden. Dabei ist zu beachten, dass die Fachkräfte der stationären

Kinder- und Jugendhilfe die Auswahl der interviewten Jugendlichen im Vorfeld unternahm. Dies geschah unter der Prämisse, Jugendliche zu wählen, für die digitale Spiele ein Thema darstellen, sowohl in negativ als auch positiv konnotiertem Kontext. Es wurde gebeten, die Information, dass die Kinder und Jugendlichen dafür eine finanzielle Aufwandsentschädigung erhalten sollten, erst zu offenbaren, nachdem eine Zusage zum Gespräch gegeben wurde. Dies sollte einer Entwicklung unter den Jugendlichen entgegenwirken, sich aus finanziellem Anreiz als Gesprächspartner*innen anzubieten. Tatsächlich war eine Nachfrage nach weiteren Interviews in Einrichtungen gegeben, nachdem ein erstes gegen Entgelt durchgeführt worden war und wodurch auch andere Bewohner*innen Interesse zeigten. Auf die Durchführung von mehreren Interviews in zeitlichen Abständen in einer Einrichtung wurde deshalb weitestgehend verzichtet. Somit oblag die erste Wahl der konkreten Gesprächspartner auch der spezifischen Fachkraft, auf deren Einschätzung aufgrund der professionellen Nahebeziehung zu den Jugendlichen vertraut wurde. Diese Vorauswahl durch pädagogische Fachkräfte ist ein Umstand in sozialpädagogischen Forschungssettings geläufig ist (vgl. Lauer 2011, S. 295). Auch bei den befragten Jugendlichen im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe waren sämtliche Befragten männlich. Es konnten auch nach mehrfachem Nachfragen bei Trägervereinen keine weiblichen Jugendlichen zum Interview bewegt werden. Auch hier scheinen digitale Spiele – vor allem auch in der Wahrnehmung der Fachkräfte, welche die Jugendlichen nach dem Interesse zur Teilnahme befragten – ein stark männlich dominiertes Thema zu sein. Die interviewten Jugendlichen und Fachkräfte werden im Folgenden dargestellt (s. Tab. 3 und 4).

Kinder (Kinder- und Jugendhilfe)	Alter	Geschlecht	Status
1	15	m	Schüler
2	17	m	Lehre
3	16	m	Lehre
4	14	m	Schüler
5	15	m	Lehre
6	13	m	Schule
7	14	m	Schule
8	16	m	Schule
9	14	m	Schule
10	13	m	Schule

Tab. 3: Demografische Angaben Jugendliche

FACHKRÄFTE				
WG	Alter	Ausbildung	Berufserfahrung	Geschlecht
1	22	BASOP	2 Jahre	w
2	28	Praktikantin i.A.	0	w
2	42	FH Soziale Arbeit	2 Jahre	w
3	25	Dipl. Sozialbetreuerin	4 Jahre	w
4	30	Lehrgang FH Linz, Sozialwirtschaft	...	w
5	28	Kolleg SP	4 Jahre	w
6	37	FH Soziale Arbeit	5 Jahre	m
7	34	BiWi-Studium	...	m

Tab. 4: Demografische Angaben Fachkräfte

7.3.3 Expert*innen

Um die Fachexpertise, die auf dem Feld der medienbezogenen Arbeit mit Familien bereits besteht miteinzubeziehen, wurden darüber hinaus weitere 4 Interviews mit Expert*innen im Bereich der Beratung und Suchtprävention mit digitalen Medien in Österreich und Deutschland durchgeführt. Einrichtungen aus Deutschland wurden miteinbezogen, da spezifische Beratungseinrichtungen zum Umgang mit digitalen Spielen in Deutschland weiter verbreitet sind als in Österreich. Sämtliche Expert*innen wurden telefonisch oder per E-Mail angefragt und stimmten der Veröffentlichung der Interviews zu. Folgende Expert*innen wurden befragt (s. Tab. 5):

EXPERT*INNEN	
Name	Funktion
Dipl.-Päd. Eberhard Freitag	Leiter der Fachstelle Mediensucht return, Hannover
Prim. Dr. Roland Mader	Leiter der Abt. III (Station für Alkohol-, Medikamenten-, Spielsucht, Entzugsstation, Lebensneugestaltung, psychosoziale Krisen, Stabilisierung) am Anton Proksch Institut, Wien
Eva-Maria Harlake, BA	Teamentwicklung in der Facheinrichtung für Jugendliche und junge Erwachsene mit riskantem Medienkonsum Auxilium Reloaded, Dortmund
Mag. Gerhard Hintenberger	Therapeut mit medienpezifischem Schwerpunkt, Praxis in Krems

Tab. 5: Befragte Expert*innen

7.4 Auswertungsmethode

Nach den insgesamt 30 durchgeführten Interviews war bei allen Zielgruppen eine theoretische Sättigung bemerkbar. Die Interviews wurden in selbstständiger Arbeit sowie von einer dazu beauftragten externen Firma transkribiert. Sämtliche teilnehmenden Personen und Angaben, die auf deren Identität Rückschlüsse erlauben würden, wurden dabei anonymisiert oder abgeändert (vgl. Kuckartz 2010, S. 44).

Im Rahmen der Transkription der Interviews entstand eine große Anzahl an Datenmaterial, das eine Vielzahl verschiedener Perspektiven abbildet. Diese galt es zu strukturieren. Gleichzeitig erforderte die Fragestellung trotz einiger deduktiv hergeleiteter Kategorien einen explorativen Zugang zum Datenmaterial. Aus diesem Grund wurde die inhaltlich strukturierende

Inhaltsanalyse in Anlehnung an Udo Kuckartz als Auswertungsinstrument gewählt (vgl. Kuckartz 2014, S. 77ff.). Das geringe Vorwissen und der explorative Charakter der Fragestellung sprechen dabei für den Einsatz der Methode (vgl. Kuckartz 2010, S. 96). In einem ersten Schritt wurden Hauptkategorien festgemacht, die sich aus der Fragestellung ergaben und insofern im Leitfragebogen wiederfanden. Bei einem ersten Durchgang durch das Material wurden Textstellen einzelnen Kategorien zugeordnet und so codiert (vgl. ebd., S. 57). Die bestehenden Hauptkategorien wurden dabei um Subkategorien erweitert, die sich aus den Aussagen im Textmaterial ergaben. Somit wurden sowohl deduktiv als auch induktiv Kategorien hergeleitet (vgl. Kuckartz 2014, S. 77). Nach einem ersten Durchgang durch das Material konnte so eine Vielzahl an Subkategorien ausgemacht werden, die einen zweiten Durchgang erforderlich machten. Um die Qualität des Codierprozesses zu sichern und eine Intercoder-Reliabilität zu gewährleisten, wurde ein Teil des Materials auch im Sinne eines konsensuellen Codierens von unabhängigen Peers codiert (vgl. ebd., S. 82). Dabei ist das Ziel, sich auch in einem Prozess der Konsensfindung über unterschiedlich durchgeführte Codierungen auszutauschen, einen Konsens über die angemessene Codierung zu finden und so nicht nur die Intercoder-Reliabilität des Messinstrumentes zu verbessern, sondern auch präzisere Kategorien formulieren zu können (vgl. ebd., S. 83).

Die Interviews mit den verschiedenen Zielgruppen wurden in der Auswertung mit Kürzel gekennzeichnet, die sich in den Belegen wiederfinden. Folgende Kürzel wurden dabei verwendet (s. Tab. 6):

Kürzel	Zielgruppe
FIV	Interviews mit Familien
JIV	Interviews mit Jugendlichen im Rahmen stationärer Kinder- und Jugendhilfe
WGIV	Interviews mit Fachkräften aus der stationären Kinder- und Jugendhilfe; der dazugehörige in der Einrichtung interviewte Jugendliche wird ebenso angegeben
EIV	Interviews mit Expert*innen einschlägiger Institutionen

Tab. 6: Überblick über verwendete Kürzel

7.5 Kategorien

Die strukturierende Inhaltsanalyse nach Kuckartz verlangt bei ihrer Anwendung die Bildung von Kategorien (vgl. Kuckartz 2014, S. 79f.). Diese dienen der thematischen Strukturierung des Datenmaterials und werden begriffen als »Werkzeuge zur Phänomenklassifizierung mit der Möglichkeit der Bildung von Unterklassen« (Kuckartz 2010, S. 62). Bei der vorliegenden Arbeit wurden Kategorien sowohl anhand der Forschungsfrage deduktiv hergeleitet als auch über das Datenmaterial induktiv erstellt. Letzteres ergab sich aufgrund von Daten, die keiner Kategorie zuordenbar waren, als Notwendigkeit und entspricht den Standards qualitativer Datenauswertung (vgl. Kelle/Kluge 2010, S. 61f.). Die Hauptkategorien, die auch durch die Fragen in den Leitfragebögen dargestellt sind, werden hier festgehalten und kurz erläutert. Dabei handelt es sich um die Kategorien, bevor sie in einem Durchgang durch das Datenmaterial um Subkategorien erweitert und ausdifferenziert wurden. Die im Vorfeld deduktiv erstellten Kategorien werden im Folgenden kurz präzisiert.

7.5.1 Stellenwert bei Kindern und Jugendlichen

Eine Forschungsfrage ist die Exploration des Umganges mit digitalen Spielen von Kindern und Jugendlichen. Dazu wurde gefragt, wie wichtig das Medium für die Befragten selbst ist und welche Rolle dem Medium in der Peergroup zukommt. Auch die persönlich und in der Peergroup präferierten Spiele und Spielgenres wurden besprochen. Damit sollte erhoben werden, ob und wie das Spielen digitaler Spiele durch ihre Präsenz in Peergroups einen partizipativen Charakter einnimmt. Weiters wurden spezifische Bewältigungsstrategien der Kinder erfragt. Dies geschah wiederum, um die Art der Nutzung und die Funktion digitaler Spiele als Werkzeug zur Gefühlsregulierung zu erheben.

7.5.2 Spezifische Nutzungsart digitaler Spiele

Unter Berücksichtigung aktueller jugendkultureller Phänomene wie dem Bespielen eigener (manchmal finanziell lukrativer) Kanäle auf sozialen Netzwerken mit dem Themenschwerpunkt digitaler Spiele wurde auch nach der kreativen Beschäftigung von Kindern mit digitalen Spielen gefragt. Die aktive

Mediengestaltung stellt neben einer zeitgemäßen jugendkulturellen Mitteilungsförmung auch einen wichtigen Aspekt des kompetenten Umgangs mit Medien dar (vgl. Treumann et al. 2002, S. 37f.). Aus diesem Grund wurde nach der eigenen Präsenz auf Plattformen wie *YouTube* und *Twitch* gefragt. Eine andere behandelte Kompetenz war die Reflexionsfähigkeit und Reflexionsbereitschaft des eigenen Spielverhaltens. So wurde nach einem subjektiv als passend erlebten inhaltlichen und zeitlichen Rahmen und einer Selbsteinschätzung bezüglich problematischer Aspekte im eigenen Spielverhalten gefragt. Auch die Klassifikation potenziell irritierender Aspekte wie Hatespeech oder Rassismus im Umgang mit anderen Spielenden online wurden thematisiert.

Durch die vermehrte Nutzung von Onlinespielen ist auch die Kontaktaufnahme zu fremden Personen ein Thema. Wie diese gewertet wird, welche Phänomene dadurch entstehen und wie damit auf Seiten von Eltern und Fachkräften umgegangen wird, wurde ebenfalls thematisiert.

7.5.3 Wissen über digitale Spiele

Eingangspunkt sollte die Frage beantwortet werden, was eine Person wissen müsse, um sagen zu können, sie kenne sich gut mit digitalen Spielen aus. Dies gibt Auskunft über die persönliche Gewichtung und das spielbezogene Wissen der Interviewpartner*innen. Weiters wurde erfragt, welche Person in der Familie sich am besten mit dem Medium auskenne, welche Aspekte dabei zu beachten seien und inwiefern sich welche Personen in der Familie über das Medium informieren. Auch die Wahrnehmung der medialen Berichterstattung über digitale Spiele wurde dabei thematisiert.

Unter das Wissen über digitale Spiele fällt auch das Wissen über Spielmechaniken, deren Wirkungen auf Spielende sowie psychologisch relevante Aspekte wie die Diskussion über aggressionsfördernde Potenziale digitaler Spiele. Dies betrifft vor allem Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe, die als Fachkraft auch dem Anspruch unterliegen, pädagogisch professionell zu handeln. Insofern ist auch die Art der Thematisierung des Mediums und eines adäquaten Umganges damit in der Ausbildung der Fachkräfte ein relevanter Aspekt.

7.5.4 Erzieherische Zugänge

Die für die Beantwortung der Forschungsfrage relevantesten Informationen beziehen sich auf den konkreten Umgang mit dem Medium im Familienalltag. Dabei wurde nach dem individuellen Sicherheitsgefühl der Eltern im Umgang mit digitalen Spielen und den individuellen Maßnahmen innerhalb der Familie gefragt. Themen sind somit die individuellen Regelungen und die Annahmen und Informationen, die diesen zugrunde liegen. Auch Aushandlungsprozesse der Regeln mit Partner*in und Kindern und die mit den Regeln verbundenen Konsequenzen und Erfahrungen sowie Konfliktsituationen wurden dabei thematisiert.

Im Alltag der Akteur*innen der Kinder- und Jugendhilfe wird dabei auch eruiert, inwiefern der Umgang mit dem Medium konzeptuell verankert ist und wie die diesbezüglich aufgestellten Regeln innerhalb der Einrichtung begründbar sind. Durch die größere Anzahl pädagogisch aktiver Personen in den Einrichtungen gilt es auch zu beleuchten, wie sich die Diskussion darüber unter den Fachkräften gestaltet.

Die Akteur*innen in der stationären Kinder- und Jugendhilfe stehen dabei vor einer besonderen Situation. Durch den fortwährenden Kontakt der Kinder und Jugendlichen mit dem Herkunftssystem erleben die Jugendlichen zwei Regelsysteme, die sich sehr unterschiedlich gestalten können. Dies könnte sowohl für die Kinder und Jugendlichen als auch für die Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe eine Herausforderung darstellen, weshalb diese Situation auch in den Interviews thematisiert wurde.

7.5.5 Wertung von digitalen Spielen

Die Art, wie Erziehende das Medium bewerten, stellt einen wichtigen Aspekt beim erzieherischen Umgang mit digitalen Spielen dar und eine negative Grundhaltung zum Medium ist oft mit restriktiven erzieherischen Interventionen verbunden (vgl. Nikken/Jansz 2006, S. 3). Darum wird nach der Werthaltung von Erziehenden (und Jugendlichen) in Bezug auf das Medium gefragt.

Dabei stehen Fragen zu Aspekten, die bei digitalen Spielen als positiv sowie Fragen zu Aspekten, die negativ wahrgenommen werden, im Vordergrund. Da die intensive zeitliche Beschäftigung von Kindern und Jugendlichen mit Com-

puterspielen bei vielen Eltern Sorgen auslöst (vgl. Brüggem et al. 2017, S. 23), stehen dabei Fragen nach problematischem Computerspielverhalten im Vordergrund. So wird thematisiert, was bei einzelnen Zielgruppen in Bezug auf Computerspiele als problematisch wahrgenommen, welches Verhalten als suchtartig eingeschätzt wird und wie Spiele mit alternativen Monetarisierungsmethoden wie *Free-to-Play*-Spiele (siehe Kap. 6.2.1) eingeschätzt und genutzt werden. Auch die Wahrnehmung von und der Umgang mit Altersbeschränkungen wurden dabei thematisiert.

7.5.6 Kommunikation über die Computerspielnutzung

Hierbei wurde gefragt, wie die Kommunikation über digitale Spiele innerhalb der Familie erfolgt, das heißt, ob Computerspiele ausschließlich als Konfliktthema vorkommen, oder ob es auch andere Anlässe gibt, diese zu besprechen und wie sich diese Anlässe gestalten. Außerdem standen dabei Fragen nach dem allgemeinen Klima in der Familie im Vordergrund. Dies dient auch dazu zu erheben, inwiefern das Familienklima durch das Medium beeinflusst wird.

7.5.7 Computerspielverhalten der Eltern

Die eigenen medienbiografischen Erfahrungen von Eltern könnten beim Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung eine große Rolle spielen. Dies gilt sowohl in Bezug auf ein Verständnis, das für das Spielverhalten der Kinder aufgebracht werden kann, als auch in Bezug auf die Vorbildrolle, welche Eltern in ihrem eigenen Nutzungsverhalten für ihre Kinder einnehmen. Aus diesem Grund wurde die persönliche Medienerfahrung der Eltern sowie das eigene Spielverhalten der Eltern in den Interviews angesprochen.

7.5.8 Wertschätzung durch die Eltern

In den untersuchten Familien hatten digitale Spiele einen durchgehend hohen Stellenwert bei ihren jugendlichen Nutzer*innen. Dies ist durch die Auswahl der Interviewpartner*innen zu erklären, bei denen digitale Spiele ein

im Familienalltag präsenten Thema darstellen sollten. Wenn digitale Spiele für die jugendlichen Nutzer*innen einen wichtigen Stellenwert einnehmen, stellt sich die Frage, wie Eltern auf diesen Umstand reagieren und wie sie das kindliche Verhalten wahrnehmen und beurteilen. Darum wurden Fragen nach dem Grund der Spielfaszination der Kinder und der Frequenz bzw. der Art, wie digitale Spiele auch gemeinsam gespielt werden gestellt.

7.5.9 Spielmotivation

Die verschiedenen Motivationen, ein Computerspiel zu spielen, wurden bereits beforscht und an anderer Stelle zusammengefasst (siehe Kap. 6.1.2). Angelehnt an diesen wurden Fragen gestellt, um zu erfahren, was genau an digitalen Spielen für die Spielenden faszinierend und motivierend ist. Aspekte wie vermehrte Kontaktmöglichkeiten mit anderen Spielenden über Online-spiele bringen dabei möglicherweise neue soziale Spielmotivationen mit sich, die in einschlägigen Studien zur Spielmotivation noch wenig erfasst wurden.

7.5.10 Anlaufstellen

Relevant für die Beantwortung der Fragestellung ist die Vorerfahrung der Eltern mit themenbezogenen Beratungsstellen, da dadurch gewonnene Informationen Einfluss auf das Erziehungsverhalten haben können. Darum wurde nach Vorerfahrungen mit einschlägigen Beratungsstellen sowie der Art der gewünschten Unterstützung im Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung gefragt.

7.5.11 Einfluss des Mediums auf den Alltag

Abschließend wurden die Interviews stets mit zwei Fragen beendet. Zunächst wurde nach Veränderungen gefragt, die mit dem computerspielbezogenen Medienverhalten der Mitglieder einhergingen. Dann wurde gefragt, was in der Familie geschehen würde, wenn für eine bestimmte Zeit der Strom ausfiele (vgl. auch Wagner et al. 2013, S. 62). Damit können wiederum Rückschlüsse auf den Stellenwert des Mediums in der Familie gezogen werden. Die

Interviews endeten stets mit der Möglichkeit, wichtige Aspekte und Erfahrungen zu erwähnen, die in Bezug auf digitale Spiele in der Familie gemacht und noch nicht angesprochen wurden.

7.5.12 Geschlechtsspezifische Unterschiede im Spielverhalten

Die großen Unterschiede bei der Frequenz und der Genrepräferenz bei digitalen Spielen zwischen männlichen und weiblichen Jugendlichen wurden durch Mediennutzungsstudien hinlänglich belegt (siehe Kap. 3). Hierbei ist von Interesse, wie diese Unterschiede in Familien und der Kinder- und Jugendhilfe wahrgenommen und bewertet werden und ob und wie Jugendliche selbst diese Unterschiede wahrnehmen und begründen.

8. Datenauswertung

Im Folgenden werden die gewonnenen Daten entlang der Hauptkategorien thematisch ausgewertet (vgl. Kuckartz 2014, S. 93f.). Zentral ist dabei die Erfassung, Aufzählung und Einordnung der von den Interviewpartner*innen beschriebenen Phänomene. Ausgehend von den Forschungsfragen erfolgt dies kategorienbasiert, weshalb die thematische Kategorie jeweils kurz eingeleitet und die damit verbundenen Informationen sowie Erkenntnisse beschrieben werden.

Dabei wird zuerst auf den Umgang mit digitalen Spielen von Kindern und Jugendlichen eingegangen und der Stellenwert des Mediums für diese erörtert. Auch computerspielspezifische Phänomene wie die Erstellung und Veröffentlichung von computerspielbezogenen Videos auf sozialen Netzwerken, das Tätigen von In-Game-Käufen in digitalen Spielen sowie der Umgang mit fremden Menschen im Netz werden dabei ausgewertet.

Danach wird der Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung sowohl in Familien als auch in der stationären Kinder- und Jugendhilfe ausgewertet. Maßgebliche thematische Kategorien hierfür sind die Erfahrungen mit computerspielbezogenen Regeln, die Art der Durchsetzung der aufgestellten Regeln sowie die Konsequenzen, die von Eltern bei Regelbrüchen gezogen werden (vgl. auch Junge 2013, S. 237). Darüber hinaus wird die Kommunikation über Spielnutzung, das gemeinsame Spielen in der Familie bzw. Einrichtung und das Wissen über sowie die Wertung von digitalen Spielen berücksichtigt. Die beschriebenen Phänomene werden im Sinne der Transparenz anhand von Zitaten im Wortlaut aus den jeweiligen Interviews belegt.

Die Expert*inneninterviews wurden ebenfalls mit MAXQDA kategorienbasiert ausgewertet. Ergebnisse aus diesen werden in die Auswertungen der einzelnen Kategorien mit einbezogen.

8.1 Stellenwert von digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen

Die Forschungsfrage nach dem Umgang von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Spielen lässt sich nicht ausschließlich durch eine rein funktionale Ebene, im Sinne der Art der Nutzung von Computerspielen, erklären. Um ein tiefergehendes Verständnis von der Art des Umganges mit Computerspielen und den Gründen dafür zu erlangen, ist es auch notwendig, den Stellenwert zu erheben, den das Medium für die Spielenden im Alltag einnimmt. Dass das Medium von vielen Kindern in verschiedenen Formen gerne genutzt wird, wurde anhand von Mediennutzungsstudien bereits belegt (siehe Kap. 3). Im Folgenden werden die Ergebnisse zu den verschiedenen Funktionen erfasst, die das Spielen dieser Spiele in der jugendlichen Lebenswelt einnehmen kann.

8.1.1 Spielmotivationen

Zuerst steht die Frage nach dem Anreiz im Vordergrund, nach der grundlegenden Motivation, Computerspiele zu spielen. Im Folgenden werden die von den Interviewpartner*innen als motivierend genannten Faktoren beim Spielen digitaler Spiele wiedergegeben.

8.1.1.1 Leistungsanspruch und Wettbewerb

Eine Grundmotivation, digitale Spiele zu spielen, die immer wieder genannt wurde, ist dabei der Wunsch, seine/ihre Fähigkeiten als Spielende/r zu verbessern und sich mit anderen Spielenden zu messen. So berichten Jugendliche von sehr zeitintensiven Spielesitzungen, die zum Ziel hatten, ein bestimmtes Spielniveau zu erreichen – und dabei nicht immer von Erfolg gekrönt sind:

Ich mein' einfach, ich kann dann vier Stunden durchspielen und ich komme nicht rein. Und wenn ich reinkomme, normalerweise, wenn ich mich an einem normalen Tag hinsetze, bin ich auf so einem Level, vor dem Einspielen. An so einem Tag bin ich nach dem Einspielen auf so einem Level. Und vorher da. Normalerweise komme ich dann nach dem Einspielen auf so ein Level und nicht nur auf so einem Level. Das heißt, ich bin dann schlechter als ich sonst schlecht bin. (FIV 3, Kunz, 14 Jahre, Pos. 292)

Berichte über den Leistungsanspruch, den Spielende während des Spielens an sich selbst stellen, finden sich in den Interviews immer wieder. Dabei werden Spiele auch sehr zeitintensiv gespielt, immer wieder mit dem Ziel, sich im Spiel zu verbessern. Jugendliche berichten dabei von ganzen Nächten, in denen trotz später Uhrzeit weitergespielt wurde, da dadurch ein Zustand erreicht wurde, in dem subjektiv ein besonderes Geschick beim Spielen wahrgenommen wurde.

I: Du warst sehr ehrgeizig beim Spielen?

B: Ja, eigentlich jeder, mit dem ich gespielt habe. Aber besonders ich. Ich habe viel Counter-Strike gespielt und dass die Leute so reingesteigert in dieses Spiel und da ist der Ehrgeiz so hoch, da hörst du nicht auf nach ein, zwei Runden. Also die spielen durch und durch und durch. (FIV 7, Maier, 17 Jahre, Pos. 421-425)

Wenn die Erfolgserlebnisse beim Spielen in der Gruppe ausbleiben, kann es auch vorkommen, dass eine Spielsession abgebrochen wird. Dahinter mögen zum einen Frustrationsgefühle liegen, wenn wiederholt Misserfolge im Spiel erlebt werden, zum anderen wurde aber auch auf den Status des Spielaccounts verwiesen. Dieser hat einen bestimmten Rang, und bei wiederholten Niederlagen kann es passieren, dass Spielende einen Rang absteigen, was als deutlich negativ erlebt wird. Bei den Spielaccounts wird von den Spielenden also auf Außenwirkung geachtet.

Der Leistungsanspruch beim Spielen wird für manche Jugendliche auch in Form von Anerkennung der anderen Spielenden belohnt. Ein Jugendlicher, der auch betonte, gerne auf Profiturnieren gegen andere Spielende spielen zu wollen, erzählte von seinen Erfahrungen im Ego-Shooter *Counter-Strike: Global Offensive* (CS: GO):

B: Ich glaube, das ist ein langer Snipe und mit denen spielen sie sehr gerne und da kenne ich, da haben sie immer schon geschrieben: »Wow, da snipest du voll gut« und so. Das finde ich auch voll klasse, ich fühle mich, da kann man so Zeichen setzen (...), Anführer oder du hilfst einem, du gehst mit einem oder dich schreibt irgendwer an. So war das voll gut und da denke ich mir so, also ich fühle mich dann irgendwie besser.

I: Geehrt?

B: Geehrt, ja, so. So gesagt, ja. (...) Dass ich mich dann freue, was ich gemacht habe und so. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 282-284)

Die Spielmotivation, in einem Spiel besser zu werden, ist in diesem Fall auch klar an einen Selbstwertgewinn durch Anerkennung von anderen Spielenden gebunden.

8.1.1.2 Gaming als Berufsoption

Dieser Leistungsanspruch ist auch in Zusammenhang mit gamingspezifischen Karriereoptionen zu betrachten. So berichten Jugendliche von dem Einfluss, der von Influencer*innen auf sozialen Videoplattformen wie *YouTube* ausgeht und den meist jungen Zusehenden demonstriert, dass das Spielen von Computerspielen auch eine finanziell lukrative Beschäftigung sein kann. Dies trifft vor allem zu, wenn die Spielenden ein profundes Verständnis des Spieles erlangen und sich als sehr gute Spielende behaupten können. Der Leistungsanspruch an das eigene Spielgeschick sollte auch vor diesem Hintergrund betrachtet werden, da er dann nicht nur ein intrinsischer Wunsch ist, seine/ihre Fähigkeiten zu verbessern, sondern auch an einen direkten Benefit außerhalb des Spieles gekoppelt ist. So ist auch dieses Zitat zu deuten, das sich auf die potenzielle Teilnahme an einem *e-sports*-Turnier bezieht und vom Jugendlichen mit drei Schlagworten wortgewandt geschlossen wurde:

Weil, es würde mich echt interessieren, das zu schaffen, wäre da ein Riesenerfolg für mich. Und ich glaube, da würde ich irgendwann mal sagen, wenn ich das mal schaffen würde, würde ich sogar meine Techniken und Erfahrungen sogar an andere weitergeben. Jetzt lerne ich für mich selber ein bisschen. Also ich weiß, wie es funktioniert und es macht mir Spaß, anderen Leuten beizubringen, was ich besser kann. Es ist einfach, Erfahrung, Adrenalinschub, Erfolge (lacht). (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 102)

Der Einfluss von Youtubern ist aber nicht nur in Bezug auf potenzielle Karriereoptionen motivierend. Oft dienen die gamingspezifischen Videos der Influencer*innen auch als Inspiration, die eigenen Spielfähigkeiten zu verbessern, wenn beispielsweise neue Tricks oder Spielzüge bei Youtubern gesehen wurden. Der Wunsch nach Verbesserung der eigenen Fähigkeiten im Spiel wird also sowohl vom eigenen Wunsch nach Performanz (und damit verbundener Anerkennung in der Peergroup) als auch von externen Faktoren wie Influ-

encer*innen, die in Bezug auf Spielfähigkeiten als Vorbilder agieren können, genährt. Auf die Frage, wann man eigentlich gut genug in einem Spiel sei, gab es eine klare Antwort:

Das kann man nicht, glaube ich. (JIV 5, Clemens, 15 Jahre, WG 5, Pos. 208)

Gleichzeitig ist der erwähnte Leistungsaspekt im Rahmen dieser Arbeit unter dem Aspekt zu betrachten, dass fast nur männliche Interviewpartner akquiriert werden konnten. Der Leistungsdruck beim Spielen digitaler Spiele spielte bei der einzigen weiblichen Interviewpartnerin keine Rolle. Diese erklärte, dass ihr etwas jüngerer Bruder ebenfalls im kompetitiven Aspekt eine Hauptmotivation beim Spielen digitaler Spiele ausmache und andere Spiele eher nebenher gespielt würden. Die dabei erwähnte *Sushi Welt* ist ein Level in *Minecraft*, das gemeinsam erschaffen wurde:

Weil man da halt richtig entdecken kann, aber ich glaube, er würde, wenn es nicht diese Sushi Welt geben würde, nicht Minecraft spielen. Weil er halt nicht damit angeben kann, dass er da halt bei Minecraft irgendwas gewonnen hat, weil das geht ja nicht, weil man nichts gewinnen kann. (FIV 9, Wenger, 11 Jahre, Pos. 432)

Dieser Aspekt des Spielens mit dem Ziel des Vergleiches mit anderen Spielenden und des Siegens wurde auch in Expert*inneninterviews angeführt. Dass von pathologischem Computerspielverhalten vorwiegend männliche Personen betroffen sind, habe auch mit geschlechtsspezifischer Sozialisation zu tun:

Das ist ein bisschen klischeehaft vielleicht, aber es scheint wirklich so zu sein, und Männer sind dort, wo es ums Gewinnen geht, um besser sein als der andere, stark sein usw., das ist, glaube ich, einfach etwas Grundmännliches. (EIV 4, Mader, API, Pos. 35)

Ob es etwas wie das »Grundmännliche« gibt, soll hier nicht hinterfragt werden. Wichtig ist die Vermutung, dass der Wettbewerbsgedanke auch eine Rolle bei der Entwicklung von problematischem Spielverhalten spielen könnte.

8.1.1.3 Soziale Motivationsfaktoren

Auch soziale Aspekte wie das gemeinsame Spielen mit Freunden wurden als Motivationsfaktoren genannt. Dabei wird zunächst auch ein Zusammenspiel von sozialen Aspekten und Aspekten der Leistung im Spiel selbst evident. So gibt es Erzählungen von Jugendlichen, die das Mobile Game *Clash of Clans* spielten und dort einem Clan beitraten, einer Spieler*innengemeinschaft, die sich gegenseitig im Vorankommen im Spiel unterstützt. Hierbei wird auch das Vorankommen im Spiel als motivierend beschrieben, mit dem Ziel, andere Spielende im Clan unterstützen zu können. Da das gegenseitige Unterstützen der Mitglieder im Clan erwartet wird, werden bei Jugendlichen auch Aspekte sozialen Druckes beschrieben, den sie erleben. Die Unterstützung von anderen Spielenden ist nur möglich, wenn selbst viel Zeit und Energie in das Spiel investiert wird, und die Gemeinschaft im Clan ist auch mit der Erwartungshaltung verbunden, diese Zeit und Energie regelmäßig zu investieren.

Nein, mit der Bronze und der Liga halt ein bisschen höher zu steigen, ich bin gerade zurzeit Meister 1 und ich will halt auf Champion 3 aufsteigen. Dafür brauche ich aber 3.100 Pokale. Und ich komme halt nie rauf, weil mich einfach die meisten zu 3 Sterne machen, nachher verliere ich halt wieder viele Pokale und deshalb muss ich auch schauen, dass Mauern und Verteidigung und alles Mögliche hochkommen. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 148)

Bei Zitaten wie diesem wird deutlich, dass das Spielen des Spiels nicht nur reine Freizeitbeschäftigung darstellt, sondern (neben einem zeitintensiven Aufbau von Wissen über die Spielmechaniken selbst) mit gewissen Druckmomenten verbunden ist. Dies ist nicht nur dem Zugang des Spielenden selbst zu verschulden, sondern auch dem Spieldesign selbst, das bewusst auf Spieler*innenbindung ausgerichtet ist (siehe Kap. 6.2). Die Einbindung sozialer Interaktionen in das Spielgeschehen dient somit auch dazu, Spielende über längere Zeit an ein Spiel zu binden, da darüber bereits stabile Sozialkontakte zustande kamen. Ein Ende des Spieles ist dabei auch nicht absehbar, da die Hersteller mit ständig neuen Updates und Inhalten versuchen, die Spieler*innenbindung aufrechtzuerhalten. Ein Konzept, das offenbar Erfolg zeigt:

Also, beenden kann man das eigentlich nicht, weil es fast jeden Monat ein neues Update gibt und da gibt es immer irgendwas Neues zu machen. Jetzt zum Beispiel kommt das Juni-Update mit Meisterhütte 9, das ist in Schat-

tendorf, also es gibt schon ein zweites Dorf jetzt. Und da muss ich auch wieder weiter aus-, aufbauen, weitermachen alles Mögliche. Da bin ich auch schon auf Meisterhütte 8, ist gerade das Maximale. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 156)

Wenig überraschend ist angesichts dieser fast an Zeitstress anmutenden Beschreibungen die Erzählung eines anderen Jugendlichen, der von dem Verlust einer Spielkonsole und dem damit verbundenen Spielstand in einem Spiel berichtet, in das er über 20 Stunden Spielzeit investiert hatte. Er beschrieb den Verlust des Spieles als den Verlust eines Monats an Arbeit. Auf die Frage hin, ob er das Spiel als Arbeit empfände, antwortete er:

Ja, aber (...), man arbeitet an seinen Erfolgen halt. Wie soll man sagen, man arbeitet halt daran, dass man weiterkommt. (JIV 10, Ernst, 13 Jahre, Pos. 260)

Das Spielen von digitalen Spielen wird also vor allem in Anbetracht eines Spielfortschrittes und damit verbunden auch eines Leistungsaspektes von Jugendlichen nicht immer als reiner spielerischer Zeitvertreib betrachtet, der nur Freude und Spaß bringen soll. Jugendliche sind durchaus gewillt, Zeit und Energie in ein Spiel zu stecken, die über die reine freudebringende Beschäftigung damit hinausgeht und von diesen selbst auch als Arbeit identifiziert wird.

8.1.1.4 Aufbau eines Spielcharakters

Als weiterer motivierender Aspekt wurde das freie Bewegen in einer Spielwelt und die Möglichkeit, einen eigenen Spielcharakter (oder Avatar) zu erstellen, genannt. Damit verbunden ist die kontinuierliche Aufbauarbeit an einem Spielcharakter, die als motivierend gegenüber anderen Spielgenres genannt wird, in denen der Aufbau eines Spielcharakters nur bedingt möglich ist. Hier beschreibt ein Jugendlicher den Unterschied zwischen dem Spiel *Fortnite*, in dem das Spiel nach jeder Runde wieder von vorne beginnt, und *Grand Theft Auto* (*GTA*), bei dem ein ständiger Spielfortschritt möglich ist.

Bei Fortnite spielt man seine Runden, dann spielt man wieder eine Runde. Man hat nichts davon, wenn man nicht zum Beispiel echtes Geld in das Spiel steckt, um sich einen neuen Skin zu kaufen oder sowas. Und ich mag das eben, dass ich spielen kann und sagen, so, jetzt habe ich quasi dafür gearbei-

tet, jetzt kann ich mir davon was Schönes, keine Ahnung, ein schönes Auto kaufen eigentlich oder sowas. (FIV 4, Berner, 16 Jahre, Pos. 40)

Das zugrunde liegende Spielmotiv ist also auch stark davon abhängig, was das Spielgenre den Spielenden an Erfahrungen bieten kann. Sowohl stark kompetitive und kurzweilige Spiele als auch langatmigere Aufbauspiele werden als motivierend erlebt, aber aus anderen Gründen. Die Dauer des Spieles wurde von mehreren Jugendlichen als motivierend erlebt. So wurde von manchen Jugendlichen betont, dass das Entdecken neuer Spielinhalte, das mit längerem Spielen mancher Spiele einhergeht, gegenüber dem Spielen kurzfristiger Spiele bevorzugt wird.

Vor allem, aber nicht ausschließlich, wird das Spielen digitaler Spiele im Alltag in der stationären Kinder- und Jugendhilfe auch als willkommener Zeitvertreib angesichts fehlender alternativer Freizeitgestaltungen beschrieben.

8.1.1.5 Spiele als Versuchsraum

Manche der Befragten erwähnen auch die Möglichkeit, in Spielen Dinge aus-zuprobieren, die sie in anderen Lebensbereichen nicht machen können oder dürfen, als motivierend. So wird die Möglichkeit, einen Traktor zu fahren oder aber auch auf andere Personen zu schießen, ohne negative realweltliche Konsequenzen davontragen zu müssen, als motivierend erwähnt. Auch die Möglichkeit, der elterlichen Kontrolle zu entgehen, die entwicklungsbedingt bei vielen der Befragten noch sehr viele Lebensbereiche begleitet, wird dabei angemerkt.

Dass man sehr kreativ sein kann, also nicht bei jedem Spiel, aber man kann schon so ein bisschen selbst entscheiden, was man macht, nicht so wie im echten Leben, dass die Eltern bestimmen, was man macht, sondern man kann selbst rumlaufen und selbst entscheiden, was man gerade macht. (FIV 9, Wenger, 11 Jahre, Pos. 54)

So erleben Jugendliche in digitalen Spielen auch eine gewisse Autonomie und können unter Umständen auch Entwicklungsschritte, die in weiterer Folge zu einem autonomen Leben notwendig sind, spielerisch trainieren. Vor allem in der Interaktion mit anderen Spielenden stellen digitale Spiele einen Versuchsraum dar, in dem neue Rollen ausprobiert werden können und der Umgang mit anderen Jugendlichen unter dem schützenden Aspekt der Ano-

nymität eines Spieler*innennamens geübt werden kann. In diesem Sinne sind digitale Spiele sehr wohl auch Schutzräume, entgegen der Bedenken Lothar Böhnischs, der in der Mediatisierung von Jugendlichen auch den Abbau jugendlicher Schutzräume befürchtet (vgl. Böhnisch 2012, S. 163). Diese Bedenken sind insofern berechtigt, als dass es in diesen Schutzräumen keine erwachsenen Personen gibt, die das Ausprobieren der Kinder und Jugendlichen auch pädagogisch begleiten. Das Spiel und der virtuelle Raum samt der Spieler*innencommunity um das Spiel folgt eigenen Regeln und Wertesystemen. Ein Bruch mit diesen Regeln hat aber im Vergleich mit einem Regelbruch in einem System wie der Schule vergleichsweise geringe realweltliche Konsequenzen für die Spielenden, weshalb bis zu einem gewissen Grad von Spielen als einem Schutzraum gesprochen werden kann (siehe Kap. 2.1).

Ein im Rahmen einer Faktorenanalyse von Yee (2007, S. 5) als immersiver Faktor genannter Motivationsfaktor, die Gestaltung eines eigenen Charakters und die damit einhergehende Identifikation mit der Spielfigur, wurde in den Interviews trotz dezidiertem Nachfrage kaum genannt. Einzig in einem Interview gab ein Jugendlicher an, seine Spielfigur in der Fußballsimulation *FIFA* sich selbst ähnlich zu gestalten, um das Gefühl zu haben, selbst auf dem Fußballfeld zu spielen. Eher wurde auf bereits vorgefertigte Kostüme (*Skins*) verwiesen oder betont, dass das Aussehen des Charakters nebensächlich sei. Dies könnte auch damit zusammenhängen, dass sich die präferierten Spielgenres seit dem Zeitpunkt der Erhebung Yees im Jahr 2007 geändert haben. Detaillierte Charaktergestaltung ist vor allem in Onlinerollenspielen oft prävalent, während die am häufigsten im Rahmen der Interviews genannten Spiele wie *Fortnite* und *Brawl Stars* (siehe Kap. 8.1.6) eine solche Option nur in Ansätzen bieten.

8.1.2 Funktionen des Spielverhaltens

Neben der Spielmotivation wurden die Funktionen beleuchtet, die das Spielverhalten für die Spielenden bedienen kann. Damit sind auch die Bedürfnisse gemeint, die durch das Spielen digitaler Spiele befriedigt werden können. Die den Funktionen zugrunde liegende Frage dabei ist aber eine grundlegend andere als die Frage nach den Spielmotivationen. Während eine Frage nach den Motiven die Ursachen erforschen möchte und nach dem »warum« fragt, stellt sich die Frage nach den Funktionen des Spiels zielgerichtet dar und

fragt nach dem »wozu«. Was ist also der Zweck des konkreten Spielverhaltens und welche Bedürfnisse können damit befriedigt werden? Der Umgang von Jugendlichen mit digitalen Spielen kann nur unter Einbeziehung der konkreten Bedürfnisse, die diese befriedigen können, tiefergehend nachvollzogen werden.

8.1.2.1 Veränderte Zeitwahrnehmung

Vor allem im Rahmen der stationären Kinder- und Jugendhilfe wurde von Interviewpartnern die Veränderung in der Zeitwahrnehmung im Sinne eines subjektiv schneller erlebten Vergehens der Zeit angeführt. Dies wurde auch angesichts fehlender Handlungsalternativen oder erreichbarer sozialer Kontakte, die von manchen Jugendlichen angeführt wurden, als ein angenehm empfundener Effekt des Spielens digitaler Spiele ausgemacht. So werden Spiele sowohl als Zeitvertreib als auch als wirksame Tätigkeit gegen Langeweile beschrieben. Gleichzeitig werden vor allem Mobile Games im Sinne eines Zeitvertreibes auch dazu verwendet, potenziell unangenehme Situationen wie das Warten auf den Bus oder im Arztzimmer zu überbrücken. Das Computerspielen wird von manchen Jugendlichen als Aktivität beschrieben, die vor allem dann betrieben wird, wenn alle anderen als angenehm erlebten Aktivitäten nicht möglich oder momentan nicht attraktiv sind. So werden bei Gefühlen der Langeweile zuerst Freunde um Aufmerksamkeit gefragt, und erst wenn diese keine Zeit haben, wird zum Computerspiel gegriffen. Es stellt damit auch eine Notlösung dar oder eine Art *last resort* – eine fast ständig verfügbare Quelle angenehmer Erlebnisse, auf die zurückgegriffen werden kann, wenn andere, potenziell angenehmere, Aktivitäten nicht zur Verfügung stehen.

8.1.2.2 Erfolgserlebnisse

Die beim Spielen erlebten angenehmen Gefühle können sich in Form von Erfolgserlebnissen äußern, die über Computerspiele relativ schnell verfügbar sind. Vor allem für Personen, die in anderen Lebensbereichen wenig positive Erfahrungen und Rückmeldungen erleben, können Erfahrungen, die in digitalen Spielen gemacht werden, sehr bereichernd sein. So berichtet eine Fachkraft der Kinder- und Jugendhilfe über Erfahrungen mit einem jugendlichen Bewohner, für den soziale Interaktionen eine große Stresssituation darstellten und der über digitale Spiele einen einfacheren Weg der Interaktion fand:

Und für den sind Videospiele eine Möglichkeit, so soziale Interaktionen zu lernen und zu leben. Weil eben ein Videospiele eine komplexe unlesbare soziale Situation zerlegt in Einzelschritte. (...) Und dann ist das wirklich eine Möglichkeit, einmal dieser oft auch als sehr trostlose empfundene Realität zu entfliehen in eine heilere, einfachere, weniger komplexe Welt. (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 251)

Durch die im Rahmen eines Computerspiels relativ klar eingeschränkten Interaktionsmöglichkeiten stellt das Spiel also für den betreffenden Jugendlichen eine Möglichkeit dar, den sozialen Umgang mit anderen erlernen zu können, ohne in Überforderung zu geraten oder realweltliche Konsequenzen dabei befürchten zu müssen. Diese Funktion digitaler Spiele kann in dieser Form kaum ein anderes Medium bieten. Auffällig bei der Erzählung der Fachkraft ist darüber hinaus, dass der Begriff der Realitätsflucht in diesem Kontext als ein positives Ereignis dargestellt und gewertet wird. Obschon der Begriff der Flucht vor der Realität oft negativ konnotiert verwendet wird, wird hier ein weiterführender Nutzen dieser Spielhandlung erkannt und das Computerspielen zum Ausweichen vor negativen Gefühlen, die im Moment schwer bearbeitbar sind, wird als förderlich wahrgenommen.

Ähnlich ist auch die Erfahrung einer Expertin zu werten, deren Klient das digitale Spiel und den damit verbundenen relativ risikolosen Kontakt zu anderen Spielenden zu seiner sexuellen Identitätsfindung genutzt hat. Auch hierbei wurde das Spiel als *psychosoziales Moratorium* (Gee 2007, S. 59) genutzt und hatte für den Spielenden einen über das Spiel selbst hinausgehenden Mehrwert in Form eines identitätsstiftenden Faktors.

Darüber hinaus dienen Spiele auch dazu, die erwähnten als fehlend oder zu wenig wahrgenommenen Sozialkontakte zu einem gewissen Grad zu kompensieren, wenn es die Möglichkeit gibt, neue Freunde über das Spiel selbst kennenzulernen.

8.1.2.3 Computerspielen als Copingstrategie

In einem Experteninterview wird eine weitere wichtige Funktion genannt, die Computerspiele erfüllen können. Die meisten Computerspiele sind in ihrem Aufbau und Spielziel sehr klar und im Gegensatz zu anderen Lebensbereichen sind die Aktionsmöglichkeiten in digitalen Spielen meist recht begrenzt. Das bedeutet aber auch, dass das zu erreichende Ziel mit den Aktionsmöglichkeiten meist erreichbar ist, es kaum Unklarheiten bezüglich des erreichbaren Zie-

les gibt und nach dem Erreichen des Zieles eine unmittelbare Belohnung auf Spielende wartet. Dies ist eine Erfahrung, die in dieser Einfachheit und Unmittelbarkeit in den meisten Lebensbereichen nicht leicht gemacht werden kann, die in Computerspielen aber einfach zugänglich ist. Das Spiel gibt in einem abgesteckten Rahmen klare Ziele vor, die mit etwas Aufwand erreichbar sind, belohnt Spielende dafür und gibt ein nächstes Ziel vor, das unter Umständen etwas schwerer erreichbar ist. Auf diese Weise eignet sich das Computerspiel auch gut dazu, Gefühle des Erfolges und der Anerkennung zu erfahren.

Das heißt, die Botschaft des Spiels ist: »Ich glaub an dich, ich trau dir das zu, du schaffst das.« Das ist ein ganz tiefer Antrieb, Wunsch, »Ich will das schaffen, ich will das können, ich will gesehen werden in meiner Leistung.« Das sieht man, wenn man mit Jungs in der Bahn sitzt und die reden über irgend-ein Spiel, dann sind die immer im Reden, was mach´ ich gerade, und wie viele Schweine, Reiter hab´ ich und das Level, wo bin ich gerade und solche Sachen. Es geht immer darum, ich will gesehen sein, ich will gewertschätzt sein, in dem, was ich leiste. (EIV 1, Freitag, Return, Pos. 107)

Mit dieser klaren Messbarkeit von Leistung und Fortschritt wird wiederum der mit dem Spielen verbundene Leistungswunsch genährt. Somit bieten Computerspiele und die einfache Messbarkeit der Leistung in Form eines Spielfortschrittes eine einfache Möglichkeit, sich über das Spiel mit anderen zu messen.

Ablenkung

Viele Computerspiele sind durch ein Spieldesign, das ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Konzentration der Spielenden erfordert, sehr gut geeignet, Aufmerksamkeit ihrer Spieler*innen auf sich zu ziehen. Bei manchen Spielen kann ein so hohes Maß an Konzentration auf das Spielgeschehen notwendig sein, dass kaum Reserven für die Wahrnehmung realer Umweltreize übrigbleiben (vgl. Grüsser/Thalemann 2006, S. 62). Auf diese Weise eignen sich Spiele auch sehr gut dazu, negativen Emotionen für kurze Zeit aus dem Weg zu gehen. So ist es nicht überraschend, dass viele der Befragten Spiele auch als Copingstrategie bei negativen Erfahrungen nutzen. Im Gegensatz zu vielen anderen Möglichkeiten, schnell angenehme Gefühle zu erleben, sind Computerspiele nicht nur erwachsenen Personen zugänglich, sondern auch in die jugendliche Lebenswelt eingebettet.

So berichten Jugendliche sowohl in der Kinder- und Jugendhilfe als auch in Familiensystemen davon, sich in Stresssituationen zurückzuziehen und sich auf ein digitales Spiel einzulassen, um einem als negativ erlebten Gemütszustand zu entgehen. Digitale Spiele werden dabei auch als Gegenpol zu einer Welt beschrieben, die von negativen Empfindungen geprägt ist und durch das Computerspielen hinter sich gelassen wird:

Weil, für was brauchst du Druck, Trauer, Ärger und was auch immer, wenn du vor dir die Welt voller Spiele hast? (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 132-133)

Wie hier finden sich in den Interviews zahlreiche Berichte über Trauergefühle, denen mit dem Spielen digitaler Spiele begegnet wurde. So konnte von einem Jugendlichen der Zeitpunkt, in dem er vermehrt zu spielen begann, sehr klar ausgemacht werden:

Dass ich einfach, zu dem Zeitpunkt, als zum Beispiel mein Vater gestorben ist, wollte ich einfach nichts mehr mitkriegen und habe dann angefangen zu spielen und zu spielen, um einfach nichts mehr mitzukriegen. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 10)

Ein weiterer Jugendlicher fand im Spielen auf seinem Smartphone Ablenkung und Trost von der belastenden Situation in seinem Elternhaus, nachdem seine Mutter schwer erkrankte. Digitale Spiele werden also genutzt, um negativen Emotionen aus dem Weg zu gehen und sie eignen sich durch ihre immersiven Möglichkeiten sehr gut dazu. Ein Befragter bringt diesen Umstand auf den Punkt, wenn er sagt, dass das Spielen ihm zumindest teilweise helfe, negative Gefühle, die in der stationären Wohngemeinschaft im Umgang mit Betreuer*innen und anderen Bewohner*innen erlebt werden, zu verdrängen und dies mit dem treffenden Satz begründet:

Man ist halt wo ganz anders. (JIV 10, Ernst, 13 Jahre, ohne Fachkraft WG 8, Pos. 244)

8.1.2.4 Spiele zur Entspannung

Differenzierte Zugänge gibt es bei der Frage, ob Spiele zur Entspannung benutzt werden. Dabei werden verschiedene Spiele und Spielgenres für unterschiedliche Zwecke verwendet. Spiele mit stark wettkampforientiertem Cha-

rakter werden dabei eher als aufwühlend wahrgenommen, während andere Spiele zur Entspannung beitragen:

Das ist eine sehr gute Frage. Zum Entspannen? Na ja, Computerspiele, wenn du so online spielst, so wie Fortnite, da bist du auf Dauerdruck. Das ist eher nicht so eine Entspannung. Aber so Spiele, wo du wenig tun musst, nur gucken so, Statistik schauen, das finde ich dann eher Entspannung. (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 120)

Berichte über den Abbau von Stress und Ärger durch das Spielen von Computerspielen kommen in den Interviews regelmäßig vor. So berichten Jugendliche von Situationen, in denen sich familienbedingt Ärger in ihnen aufgebaut hatte, und sie diesen Ärger durch das Spielen von Computerspielen so weit abbauen konnten, dass sie mit ihren Eltern das Gespräch suchen konnten. Auch der Ärger auf bestimmte Personen wird über das Spielen abgebaut. Dabei wird das Spiel auch als konsequenzfreier Raum genutzt und Gewaltfantasien über digitale Spiele ausagiert:

Weil meistens stellt man sich so halt, wenn eine Person richtig nervt, geht man in GTA und da denkt man, das ist die Person, dann schießt man die ab, und dann geht es einem, das würde man im echten Leben nicht machen, aber dann ist man nicht mehr so wütend, finde ich. (JIV 7, Stefan, 14 Jahre, WG 6, Pos. 150)

Diese Kanalisierung von negativen Emotionen in Spielverhalten und das darauffolgende Auflösen dieser wird als Katharsis, die dahinterliegende Wirkungstheorie als Katharsis-These bezeichnet, deren Funktionalität trotz wiederholter Erwähnungen bei empirischen Untersuchungen nicht unbestritten ist (vgl. Köhler 2008, S. 148). Die Berichte vom Abbau von Wut durch das Spielen von Computerspielen sind aber auch unter Vorbehalt zu betrachten. So berichten Jugendliche davon, Computerspiele zum Abbau von Wutgefühlen nutzen zu wollen, dabei aber noch wütender zu werden, wenn sich beim Spielen keine Erfolgserlebnisse einstellen. So wird das Spielen eines Fußballspieles vor allem dann als angenehm und gefühlsregulierend erlebt, wenn dabei auch gewonnen wird. Gleichzeitig wird das mit negativen Gefühlen begleitete Spielen von Computerspielen von Befragten als Grund genannt, in besagtem Spiel nicht seine vollen Spielfähigkeiten zur Geltung bringen

zu können. Somit würde man sich in einem Teufelskreis befinden: Es wird gespielt, um negative Gefühle zu verdrängen, da aber die Spilleistung durch die negativen Gefühle vermindert ist, werden auch neue negative Erfahrungen gemacht.

Dennoch sind Berichte über den gelungenen Abbau von Aggressionen vor allem im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe zu beobachten, wo Jugendlichen bewusst ermöglicht wird, digitale Spiele in Situationen großer Agitation zu spielen, da die Erfahrung gemacht wurde, dass dies die Situation auch entspannen und der Jugendliche sich dadurch beruhigen kann. In diesem Sinne wird das Computerspiel auch in der stationären Kinder- und Jugendhilfe und ausgehend von Fachkräften als Regulativ verwendet, um unangenehme Situationen vorübergehend aufzulösen.

Andere Jugendliche geben an, zum Stressabbau gezielt Spiele oder Spielmodi zu spielen, in denen der kompetitive und potenziell aufregende Spielaspekt nicht vorkommt. Es spielt insofern auch bei der Gefühlsregulierung mit digitalen Spielen eine große Rolle, welche Art von Spiel gespielt wird. Die große Diversität bei den Spielgenres und die verschiedene Art, wie diese Genres genutzt werden, machen ersichtlich, wie wichtig ein grundlegendes Wissen über Spielgenres und damit verbundene Spielerlebnisse für Eltern und Fachkräfte bei der Beurteilung von Spielverhalten bei Kindern und Jugendlichen sein kann.

Immer wieder wurde von Jugendlichen auch genannt, dass das Erlernen einer Fremdsprache ein positiver Nebeneffekt beim Spielen digitaler Spiele sei und einen motivierenden Aspekt darstelle. Dass dieses Erlernen einer Fremdsprache aber die ursprüngliche Funktion ist, die das Spielverhalten erfüllen soll, ist anzuzweifeln, zumal es zur Erfüllung dieses Ziels weitaus wirksamere, wenn auch anstrengendere Wege gibt. Es ist nicht auszuschließen, dass diese und ähnliche Aussagen einem sozial erwünschten Verhalten zuzuordnen sind (siehe Kap.8.9).

8.1.3 Bedeutung digitaler Spiele für den Alltag der Spielenden

Der Umgang mit digitalen Spielen kann nur unter Berücksichtigung der persönlichen Bedeutung, die das Medium für die Spielenden hat, hinreichend verstanden werden. Damit ist nicht nur die persönliche Bedeutung im Sinne

einer Priorität gemeint, die das Medium in der Wahrnehmung der Spielenden selbst einnimmt, sondern darüber hinaus auch die Bedeutung, die das Medium in der Peergroup aufweist. Im Folgenden wird beschrieben, wie das Medium im Freundeskreis und in der Familie genutzt wird und welche Bedeutung es dabei für die Spielenden einnimmt.

Ein Großteil der befragten Jugendlichen gab dabei an, dass ihnen Computerspiele wichtig seien, wenn auch immer wieder andere Freizeitaktivitäten wie Sport oder Freunde zu treffen genannt wurden, die bei den Befragten einen höheren Stellenwert einnahmen. Keiner der Befragten gab an, dass Computerspiele das Wichtigste in ihrem Leben seien. Anhand des Settings der Befragungssituation ist aber auch unwahrscheinlich, dass ein Jugendlicher zugeben würde, wenn dem so wäre.

8.1.3.1 Errungenschaften in Computerspielen

Auffällig ist, wie manche der Jugendlichen auch in der Interviewsituation zu fast prahlerischem Verhalten neigten, wenn sie von ihren Spielerfolgen oder der Menge der Spiele, die sie besitzen erzählten. So gab ein Befragter auf die Frage hin, ob er im Spiel *Fortnite* auch einmal eine Partie gewonnen habe an, er habe bereits 400 Mal gewonnen:

I: Wie oft?

B: Circa 400 Mal oder so.

I: Du hast 400 Mal gewonnen?

B: Ja, aber ist jetzt auch nicht so viel, es gibt auch Leute, die haben schon über 4.000 Mal.

I: Ja, aber das sind Profistreamer, oder?

B: Muss nicht sein, es gibt auch normale Leute, die sind schon so weit. Also, eigentlich ist es gar nichts irgendwie, wenn man so denkt.

I: Naja. Wie viele Partien gewinnst du von 10? Oder von 100?

B: Von 10?

I: Oder von 100?

B: Hälfte. 50, 40.

I: Du gewinnst 50 Partien von 100?

B: Ach so, so? Nein, 10, 15. Also, auch nicht. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 59-70)

Eine Spielrunde bei *Fortnite* kann mehr als 20 Minuten dauern. Bei einer durchschnittlichen Spielzeit von 20 Minuten pro Runde und einem Sieg in 10 Runden müsste der Befragte mehr als 1300 Stunden mit *Fortnite* verbracht haben – das sind mehr als 50 ganze Tage. Bei einem Alter von 13 Jahren und der Wohnsituation in einer stationären Einrichtung ist es unwahrscheinlich, dass der Jugendliche so viel Zeit mit dem Medium verbringen konnte. Der Jugendliche hat also entweder eine verzerrte Wahrnehmung seines Spielerfolges oder sah einen Grund, bewusst eine höhere Zahl an Spielsiegen anzugeben. Ähnliche Phänomene berichten auch Fachkräfte der stationären Kinder- und Jugendhilfe. So werden regelmäßig Gespräche unter Jugendlichen geführt, bei denen die eigenen Siege im Spiel *Fortnite* verglichen werden. Gleichzeitig weiß die Fachkraft zu berichten, dass manche der Jugendlichen gar keine Möglichkeit haben, das Spiel zu spielen und es allenfalls über Videos auf *YouTube* kennen. Dennoch nehmen auch diese Jugendlichen an den Gesprächen teil und berichten von ihren – in diesem Fall fiktiven – Spielerfahrungen. Dies verdeutlicht allem voran, wie wichtig es Jugendlichen ist, ihre Erfolge im Spiel und damit ihr eigenes Spielgeschick zu betonen und welchen hohen Stellenwert das Medium in der Peergroup haben kann. Nicht über das Spiel Bescheid zu wissen, würde in dem Fall bedeuten, nicht am Diskurs teilhaben zu können, weshalb Jugendliche auch bereit sind, zu Halbwahrheiten und Unwahrheiten zu greifen. Das Spielgeschick stellt demnach einen Faktor dar, über den in der Peergroup auch Anerkennung erlangt werden kann.

Genauso wie versucht wird, sich als versierte/n Spieler*in darzustellen, wird im Umkehrschluss versucht, sich von weniger versierten Spielenden zu distanzieren. So geschieht es auch, dass für wenig versierte Spielende abwertende Begriffe verwendet werden, allen voran der Begriff »noob«:

Oder zum Beispiel im neuen Call of Duty: Modern Warfare, dass da nur noch mehr camper sind, weil die Entwickler haben halt die früheren angeschaut und da sind halt voll viele noobs immer neu dazugekommen und die waren halt schlecht (...). (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 547)

Der Begriff »camper« bezeichnet einen bei vielen Spielenden unbeliebten Spielstil, bei dem ein/e Spieler*in sich an einem Ort versteckt und dem gegnerischen Team auflauert, anstatt sich selbst zu bewegen.

Auch andere Befragte gaben Hinweise auf den geringen Stellenwert, den unerfahrene Spielende als »noobs« in der Spielecommunity haben. Insofern

ist nachvollziehbar, dass es gilt, spielerische Fähigkeiten zu demonstrieren, um nicht als »noob« abgewertet zu werden. Der Begriff »noob« steht dabei für »newbie«, also den Neuling.

Neben dem Begriff des »noobs« kam in den Interviews auch ein anderer damit verwandter und ebenfalls abwertender Begriff vor: der Begriff der »no-skins«. Als »no-skins« werden Spielende bezeichnet, die in einem Spiel wie *Fortnite* keine kostenpflichtigen *Skins*, also kosmetische Veränderungen der Spielfigur erworben haben. Offenbar wird dies als fehlendes Commitment dem Spiel gegenüber gewertet und die Spielenden, die keine *Skins* haben, werden mit »noobs« gleichgesetzt. Da dies ein abwertender Begriff ist, der vermieden werden soll, erzeugt diese Wertung auch sozialen Druck und stellt somit einen relevanten Faktor beim Ausgeben von Geld innerhalb digitaler Spiele dar (siehe Kap. 6.2.3). Die Spielecommunity verfügt also über ein Vokabular, das für Außenstehende, also Nichtspieler*innen, nicht immer leicht verständlich ist. Während dies in der Abgrenzung zu Nichtspieler*innen und auch Eltern eine identitätsstiftende Funktion einnehmen kann, gelangen Teile dieses Vokabulars durchaus in eine breitere Öffentlichkeit und finden sich auf T-Shirts, Tassen und auf sozialen Netzwerken von auch weniger computerspiellaffinen Personen wieder. Die Communitys digitaler Spiele prägen also als Subkultur, auch wenn sie eine sehr heterogene Subkultur darstellen, auch eine breitere Öffentlichkeit mit.

Unter dem Aspekt, dass das Versagen im Spiel mit potenzieller Abwertung verbunden ist, kann auch die hohe Emotionalität und der oft damit verbundene Ärger betrachtet werden, die Spielende beim Spielen erleben. So berichten sowohl Jugendliche selbst als auch Eltern und Fachkräfte von Ärger und Unmut, der beim Spielen erlebt und mitunter auch sehr lautstark ausgedrückt wird. Ärger wird vor allem erlebt, wenn Spielende selbst Fehler im Spiel machen oder im Rahmen eines Teamspiels die Mitspielenden Fehler machen. Die Wut kann sich dabei sowohl gegen gegnerische Spielende als auch gegen Mitglieder im eigenen Team richten. Dies wird auch damit begründet, dass es bei gewissen Spielen Ranglisten gibt, die auch nach außen hin sichtbar das individuelle Können eines Spielenden abbilden. In Spielen, bei denen es um ein Vorankommen in den Ranglisten geht, steht für Spielende also zugleich auch eine Außenwirkung ihrer spielerischen Fähigkeiten und damit verbundene Anerkennung auf dem Spiel.

Neben lautstarken Unmutsäußerungen, die meist andere Spielende betreffen, kann sich die dabei erlebte Wut auch gegen die Spielgeräte selbst richten.

So berichten Jugendliche sowie Fachkräfte von Controllern und auch Bildschirmen, die in einem Anfall von Wut während des Spielens zerstört wurden, im Falle von WGs zum großen Unmut der anderen Bewohner*innen, die das Gerät ebenfalls benutzten. Durch das gemeinsame Benutzen von Spielgeräten in der WG wird bei Zerstören der Spielgeräte auch der Spielstand der anderen Spielenden zerstört, was für weitere Frustration sorgt.

In Einzelfällen kann diese Agitation in Verbindung mit anderen Belastungen auch zu auffälligem Verhalten führen, bei dem Szenen aus digitalen Spielen nachgestellt werden. Ein befragter Jugendlicher erzählt von einer Situation in der Wohngemeinschaft, bei der einem Bewohner das Spielen von Computerspielen untersagt wurde, da die damit verbundene Agitation für ihn selbst und die Wohngruppe belastend geworden sei:

Ja, er macht (...), ich weiß es nicht, also er ist immer aufgebracht und tut so »Allahu Akbar« sagen oder er schießt mit so Spaß und macht halt »tuff, tuff, tuff« mit der Hand und das finde ich auch schon (...) schrecklich. Ich meine, spielen kann man es, aber nachmachen, der macht das fast jeden Tag, der ist sehr aufgebracht und so. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 98)

Wenn wiederholt gegen Spielende verloren wird, wird oft versucht, die Verantwortung beim Gegenüber zu suchen. Die Gegner werden dann als »Hacker« identifiziert (wobei dies auch tatsächlich der Fall sein kann) oder abwertend als »tryhards« bezeichnet:

Jug.: Und es ist natürlich eine Spannung gleich einmal, manchmal regt man sich natürlich auch auf, aber das gehört irgendwie dazu.

I: Man regt sich auch auf?

Jug.: Ja, wenn man so einen tryhard-Gegner hat oder so. FIFA zum Beispiel, oder man kassiert nur Tore.

Mutter: Man hört das bis da heraußen, wenn er sich aufregt. (FIV 2, Götz, 14 Jahre/52 Jahre, Pos. 25-28)

Eine Person, die sich also besonders anstrengt, um sein Gegenüber zu besiegen, wird von der verlierenden Partei dann abwertend als »tryhard« bezeichnet. In diesem Fall finden sich Spielende in einer Position, in der sowohl bei Niederlage als auch bei Gewinn mit einer Abwertung zu rechnen ist. Wenn man verliert, ist man ein »noob«, wenn man gewinnt, ein »tryhard«. Auf diese

Weise kann auch bei einer Niederlage die Frustration geringer gehalten werden, indem man das Gegenüber als »tryhard« abwertet und damit den Sieg des Gegenübers zu entwerten versucht.

8.1.4 Bedeutung in der Peergroup

Wie bereits angedeutet, lässt sich der Stellenwert digitaler Spiele für Jugendliche nicht ohne den Stellenwert des Mediums in der Peergroup dieser Jugendlichen nachvollziehen. Im Folgenden werden deshalb auch die partizipativen Elemente des Computerspielens und die damit verbundenen in den Interviews aufgetretenen Phänomene erörtert. Wie auch im Rahmen eines Experteninterviews angemerkt wurde, bestehen beim Computerspielen Aspekte, die über das Spiel hinaus mitgedacht werden müssen:

Es geht auch um die soziale Praxis, ja, weil das wird auch von den Eltern meistens völlig unterschätzt, das Spielen ist eine soziale Praxis und die spielt sich nicht nur im Spiel ab, sondern das ist eine soziale Praxis im Spiel. Das ist eine soziale Praxis im Schulhof, wo über das Spiel gesprochen wird, ja, das ist eine soziale Praxis, wenn zwei vor dem Computer sitzen und miteinander gemeinsam ein Spiel spielen. (EIV 3, Hintenberger, Pos. 66)

Die Bekanntschaften in Computerspielen sind nicht nur reine Zweckbekenntschaften, und die Spiele werden nicht nur als verbindendes soziales Element genutzt, sondern auch als exkludierendes. So gibt es Berichte von Jugendlichen, die mit anderen in ihrer Wohngemeinschaft nicht gemeinsam spielen, da es zwischen den Jugendlichen zu wenig Sympathie gibt. So werden Computerspiele und damit verbundene Erfahrungen allen voran mit Menschen geteilt, die man auch gerne mag.

Das Medium nimmt sowohl im persönlichen Alltag als auch im sozialen Miteinander der interviewten Jugendlichen einen wichtigen Stellenwert ein. Beim gemeinsamen Spielen mit anderen werden auch Teams gebildet, die regelmäßig gewissen Spielen nachgehen. Damit bekommt das gemeinsame Spielen einen verbindlichen Charakter und steht als verbindendes Element zwischen Jugendlichen. Dabei kann es auch passieren, dass Jugendliche Spiele, die sie allein nicht mehr interessieren würden, weiterspielen, da sie im Freundeskreis gerne gespielt werden. Spiele werden dann als Kommunikati-

onsplattform mit anderen Spielenden benutzt, während das Spielgeschehen selbst für die Person uninteressant ist. Das Computerspiel dient dann nicht nur als Zeitvertreib, sondern auch als verbindendes Element zwischen jungen Menschen, das sowohl die Kommunikation über lange Distanzen hinweg erlaubt als auch einen Anlass bietet, soziale Interaktion aufzusuchen.

B: Die spielen auch gerne. Also, ich glaube, wenn wir uns ein Computerspiel aussuchen würden, würden wir, glaube ich, alle dasselbe nehmen.

I: Welches denn?

B: Einfach Clash of Clans 2, weil es ist einfach die Verbindung zwischen uns drei. Es ist einfach so. Macht einfach zusammen Spaß. (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 44-47)

Das Spiel hat insofern auch über den Spielinhalt und eventuell damit erlebte Erfolgsgefühle hinaus noch eine Funktion als soziales Netzwerk. Spielende berichten auch von Kommunikationsgruppen auf anderen Plattformen, über die sich über das Spiel ausgetauscht wird und ebenfalls mit Spielenden interagiert wird – potenziell auch über das Spiel hinaus.

B: Ah so, eigentlich hauptsächlich die WhatsApp-Gruppen durch die ganzen Gilden oder so halt. Muss ja nicht immer In-Game sein, außerhalb game, tue ich ab und zu mal die Leute ärgern, weil es mir einfach relativ Spaß macht.

I: Was heißt Leute ärgern?

B: Ja, so ein bisschen ärgern: »Komm, du schaffst das Level eh nicht«, oder so was. (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 236-238)

Unter diesem Aspekt ist auch nachvollziehbar, dass für verschiedene Beziehungen verschiedene Spiele eine Rolle spielen. So berichten Jugendliche von verschiedenen Freundeskreisen, mit denen jeweils verschiedene Spiele gespielt werden. Dabei kann es vorkommen, dass durch wirtschaftliche Aspekte an bestimmten Spielen nicht teilgenommen werden kann. So berichtet ein Jugendlicher in einer WG, dass seine Freunde das Spiel *Rainbow Six: Siege* spielten, er sich dieses aber nicht leisten könne. Somit hat er aufgrund einer wirtschaftlichen Benachteiligung auch keine Möglichkeit, an der gemeinsamen Aktivität im Freundeskreis zu partizipieren.

Als Exklusionsfaktor wird die fehlende Möglichkeit, an Gesprächen über Computerspiele teilzuhaben, auch an anderen Stellen erwähnt. Durch die

zunehmende Mediatisierung bereits jüngerer Kinder stellt die fehlende Verfügbarkeit digitaler Spiele und anderer Medien ein Risiko für den sozialen Status der betroffenen Person in der Schulklasse dar:

Mutter: Ich habe gesagt, jetzt ist, glaube ich, ein bisschen umgekehrt, dass die wenigen, die nicht Computer spielen, eher die Außenseiter sind, oder die kleinere Gruppe, sagen wir einmal so, als die Computerspieler.

Jug.: Also, bei uns in der Klasse ist es so, weil heutzutage müsste eigentlich schon jedes Kind ab zehn, sag ich mal, ein Handy haben. Und da sind halt immer die Außenseiter die, die kein Handy haben. Weil die sind dann halt in der WhatsApp-Gruppe nicht dabei, können die Termine, wenn sie Hausaufgaben oder Termine vergessen haben, können die eben nicht nachfragen. Ja, die sind dann halt ziemlich die Außenseiter. (FIV 1, Tauber, 11 Jahre/41 Jahre, Pos. 510-511)

Dieser Punkt wird von Aussagen bestärkt, nach denen Jugendliche, die nicht spielen dürfen, dem Spott ihrer Klassenkolleg*innen ausgesetzt sind. Fraglich ist bei diesen Aussagen aber der konkrete Anlass für den Spott. So bleibt offen, ob sich die Klassenkolleg*innen über die Person lustig machen, weil diese das betreffende Spiel nicht spielen kann, oder ob es im Sinne einer beginnenden Autonomisierung im Jugendalter für altersinadäquat gehalten wird, Spielverbote der Eltern hinzunehmen.

B: Ja, dass der halt, dass die das halt machen, wir finden es halt lustig, aber dass der halt nur so wenig spielt.

I: Okay und wie wird sich über den lustig gemacht?

B: Wir haben ihn ausgelacht oder halt genau das halt gesagt, dass der halt nur so wenig spielen darf oder so. (FIV 8, Suter, 16 Jahre/44 Jahre, Pos. 222-224)

Im Umkehrschluss ist der Besitz eines eigenen Smartphones und die Möglichkeit, Computerspiele zu spielen, vor allem bei jüngeren Befragten eine Möglichkeit, sich zu profilieren. Hierbei dürften neben der Möglichkeit, auf gewisse Spiele zugreifen zu können, die erweiterten Informationsmöglichkeiten, die mit einem Besitz eines Smartphones einhergehen sowie die Möglichkeit zur Nutzung sozialer Plattformen zum Statusgewinn beitragen.

Die Frage, wie viele der Freund*innen und Schulkolleg*innen gerne Computerspiele spielen, beantworteten fast alle Befragten ähnlich. Das Medium

wird von vielen Freund*innen genutzt und spielt auch im Schulsetting in Form von Gesprächen in der Pause eine große Rolle. Dabei werden auch Spiele thematisiert, die mit Schulkolleg*innen gemeinsam bestritten wurden. Jugendliche berichten auch davon, dass besonders gelungene Spielzüge aufgenommen und in der Schulklasse präsentiert werden.

B: Ach so, ja, (lacht), ja (...), wenn halt, wenn wir gespielt haben, irgendwas passiert ist, und das war halt so cool, hat man es halt in der Schule als Thema benutzt zum Reden.

I: Was ist zum Beispiel passiert, das Coole?

B: Ja, zum Beispiel, wir haben zu viert gespielt und wir haben einen Squad auf alle (unv.) gehabt oder so, also ohne Ziel bis jetzt.

I: Und das erzählt man sich dann?

B: Ja, und da kann man einen Clip draus machen, eben zeigen und so.

I: Ach so, ja, ihr nehmt das auch auf?

B: Ja. (JIV 5, Clemens, 15 Jahre, WG 5, Pos. 62-68)

So kann das im Spiel erlebte und dabei aufgezeichnete Spielgeschehen sowohl als Mittel verstanden werden, im Klassengefüge Anerkennung zu erlangen, es dient aber auch dazu, gemeinsam erlebte Momente zu verstärken. Als beziehungsstärkender Moment kann auch verstanden werden, wenn wie von einem 15-jährigen Befragten beschrieben, ein Spielaccount mit einem anderen Freund geteilt wird – eine Praxis, die von vielen jungen Spielenden betrieben wird, unter anderem, um die Kosten für die Anschaffung von Spielen gering zu halten.

8.1.4.1 Gespräche über Spiele

Wenn unter Jugendlichen über Computerspiele gesprochen wird, werden vor allem die Spielerfolge, Highscores und Spieltaktiken der Spiele besprochen, die gemeinsam gespielt werden. Neben den Spielerfolgen wird auch über Neuerungen in Spielen wie neue Waffen und Skins diskutiert. Dadurch kann es für Jugendliche sinnvoll sein, den Entwicklungen eines Spiels ständig zu folgen, um am Gespräch in der Klasse über dieses Thema auch teilhaben zu können. Die ständige Thematisierung gewisser Spiele im Freundeskreis und der potenziell damit verbundene Druck, sich laufend über die Spiele zu informieren, wird von manchen Befragten auch als unangenehm erlebt:

B: Alle reden die ganze Zeit nur von Fortnite, Fortnite da, Fortnite dort.

I: Das klingt so, als ob es dich nerven würde?

B: Ja, mittlerweile schon.

I: Was nervt dich daran?

B: Ja, es ist auch, während dem Fußballtraining ist, während des Schulunterrichts so (...) und während der Pause, die ganze Zeit nur das. (JIV 10, Ernst, 13 Jahre, WG 8, Pos. 27-36)

Wie bereits beschrieben, ist bei den Gesprächen über digitale Spiele innerhalb einer Klasse oder einer anderen Peergroup aufgrund der Präsenz des Themas auch ein partizipativer Aspekt inhärent. Wenn mangels technischer Möglichkeiten oder aufgrund von elterlichen Verboten bestimmte Spiele nicht gespielt werden können, fehlt Jugendlichen auch die Möglichkeit, an Gesprächen darüber aktiv teilzunehmen. Darum greifen manche Jugendliche auch auf Informationen zurück, die sie über andere Kanäle wie *YouTube* gewinnen und geben in der Peergroup an, das Spiel selbst zu spielen. Dies kann auch damit zusammenhängen, dass das Wissen über bestimmte Spiele Einfluss auf die Gruppenzugehörigkeit haben kann und über ein Computerspiel ein Erstkontakt mit einer neuen Personengruppe zustande kommen kann:

(...) (W)enn ein Bursche neu zur Gruppe dazukommt oder so, (...) das Erste ist: »Was spielst du, spielst du überhaupt, welche Spiele spielst du?« Dass sie auf das schon irgendwie zusammenfinden und den Kopf mehr oder weniger der Gruppe zuordnen. Wir haben halt da eher Jungen, die gar nicht spielen, wir haben Jungen, die viel spielen oder mehr spielen, sage ich jetzt einmal. Und es ist auf jeden Fall ein Gesprächsthema bei ihnen, aber es ist halt dann auch oft so, mehr Schein als wie Wahrheit. (WGIV 1, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 210)

Den Aspekt, dass Kenntnisse über Computerspiele einen niederschweligen Zugang zu Gesprächen mit Jugendlichen ermöglichen, beobachteten Fachkräfte auch unter den Jugendlichen, sie wenden diese Kenntnisse, wenn vorhanden, aber auch selbst an:

Puh, du hast schon so viele Stunden und, also, es ist einfach auch ein Anknüpfungspunkt, eben für mich auch, es ist immer ein Türöffner, also Videospiele waren für mich in meiner professionellen Karriere immer ein Türöffner zu den Jugendlichen, die ich betreue. Also, ich habe keinen Jugendlichen

gehabt, der keine Computerspiele gespielt hat. Ist für mich persönlich einfach, ist mir näher als über Fußball zu reden (lacht). (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 253)

In weiterer Folge bedeutet das, dass Fachkräfte, die sich in ihrer Freizeit mit digitalen Spielen beschäftigen, in der Kontaktabbauung mit jugendlichen Spielenden eine Kompetenz mitbringen, die ihnen einen fachlichen Vorteil verschafft. Das Wissen über digitale Spiele ist somit auch als Kompetenz zu werten, wenn es um die Kontaktabbauung mit Jugendlichen geht. Ein ähnliches Bild zeigt sich auch für Fachkräfte in der offenen Jugendarbeit, wo die Fachkräfte mit Kenntnissen über Computerspiele die Hauptansprechpartner*innen für Jugendliche mit ähnlichen Interessen sind (vgl. Meschik 2014, S. 77). Dass diese Fachkräfte diese Kenntnisse mitbringen, ist aber nicht ihrer pädagogischen Ausbildung zu verdanken, sondern hat vielmehr mit persönlichen Interessen zu tun, die zufällig für die praktische Arbeit hilfreich sind. Fraglich wäre, ob die Kontaktabbauung ebenso einfach möglich wäre, wenn diese Kenntnisse nicht vorhanden wären oder wie eine Einrichtung damit umgeht, wenn ein solches Fachwissen nicht vorhanden ist. Diese Berichte über Computerspiele als Anknüpfungspunkt mit Jugendlichen verdeutlichen die Relevanz, die das Medium in der pädagogischen Praxis hat und die es in der Ausbildung pädagogischer Fachkräfte haben sollte.

Den großen Stellenwert, den das Medium im Freundeskreis einnehmen kann, zeigen neben Berichten über T-Shirts und Merchandise von beliebten Spielen, die in der Klasse von Schüler*innen getragen werden, auch Aussagen, nach denen das Können und Wissen über Spiele bei Freund*innen durchaus geschätzt wird.

Ja, er sollte entweder (...), also, der sich auskennt oder der gut in so was ist, den würde ich gerne als Freund zu mir nehmen, weil der kennt sich mit dem aus. Und wenn er nett und höflich so ist und wenn ich zum Beispiel eine Hilfe brauche beim Spiel oder was, wo ich mich nicht gescheit auskenne oder was ich nicht so gescheit checke, dann hoffe ich, dass ich einmal so einen finde, der was wirklich fast alles weiß und dass mir der dann weiterhelfen könnte. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 42)

Über Kompetenzen im Spielen eines Spieles zu verfügen, kann insofern nicht nur Anerkennung in der Peergroup bringen, es kann auch als ein »Türöffner« für neue Bekanntschaften und Freundschaften fungieren:

(D)u hast halt die Fähigkeiten, besser zu sein als du jetzt bist. Und wenn du gut in dem Spiel bist, dann wollen auch alle mit dir spielen, weil du dann (...), einfach geil ist, mit dir zu spielen. (FIV 2, Götz, 14 Jahre, Pos. 411)

8.1.4.2 Kontakt halten mit Freunden und Familie

Durch die Möglichkeit, Computerspiele als soziale Netzwerke zu benutzen und damit große örtliche Entfernungen zu überwinden, nutzen Jugendliche das Medium, um mit Freunden und Familie in Kontakt zu bleiben. Vor allem bei Jugendlichen in sozialpädagogischen Wohngemeinschaften wird über Computerspiele der Kontakt zum Herkunftssystem aufrechterhalten. So berichten Jugendliche von Spielen, die neben den anderen Bewohner*innen auch von den Eltern der Bewohner*innen und anderen Verwandten regelmäßig genutzt werden und somit einen sozialen Stellenwert im Sinne einer Möglichkeit der Kontaktaufnahme einnehmen. Auch mit ehemaligen Schulfreund*innen, die aufgrund einer Fremdunterbringung örtlich zu weit für ein physisches Treffen entfernt sind, wird über Computerspiele der Kontakt aufrechterhalten. Auf diese Weise kann in Zeiten der Fremdunterbringung, in denen der Kontakt mit Teilen des Herkunftssystems sehr umständlich (und nicht immer erwünscht) sein kann, zumindest ein virtueller Kontakt gehalten werden.

I: Und spielst du mit deiner Schwester auch manchmal, jetzt noch?

B: Jetzt sehe ich sie eigentlich nicht mehr so oft, aber dafür spiele ich immer wieder mit der Tanja, zum Beispiel, das ist auch meine Schwester, immer Black Ops oder auch manchmal mit der Anna. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 306-307)

Dieser Kontakt mit dem Herkunftssystem über Computerspiele (in den beschriebenen Fällen waren es fast immer Mobile Games über Smartphones) mag für die Jugendlichen den Vorteil einer Fortführung des Kontaktes haben, wird von Fachkräften aber auch kritisch eingeschätzt. Bei Jugendlichen, bei denen das Spielverhalten als problematisch eingeschätzt wird, wird ein elterlicher Kontakt über das Computerspiel als weiterer Anreiz, mehr zu spielen und als Rechtfertigung für das Spielverhalten des Kindes gewertet. Hier wird ein mangelndes Bewusstsein für die Vorbildrolle der Eltern in Bezug auf Medienkonsum als Herausforderung angeführt.

8.1.4.3 Freundschaften in digitalen Spielen

Ein Großteil der befragten Jugendlichen pflegt andauernde Beziehungen mit anderen Spielenden, mit denen ein physischer Kontakt aufgrund verschiedener Umstände nicht oder selten zustande kommt. Diese Kontakte entstehen entweder durch das gemeinsame Spielen des Spieles selbst, wenn es zum Beispiel zur Bildung von Spielgemeinschaften wie Clans kommt, oder durch die Beschäftigung mit dem Spiel auf anderen Plattformen:

Einen älteren Freund, den ich seit zwei Jahren halt kenne, seit ich das habe, da haben wir uns einmal über YouTube kennengelernt, dann habe ich mir ein Video angeschaut und dann hat der Youtuber gesagt: »Schreibt mal unten in die Kommentare den PlayStation-Namen, dann könntet ihr euch vielleicht mal treffen.« Dann habe ich mal dahin gesehen, habe ihn mal angeschrieben und so und seitdem sind wir voll gute Freunde. Nur schade, dass er in Deutschland lebt. Haben wir die Nummern ausgetauscht und so. Machen oft Anrufe und so. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 249)

Diese Onlinefreundschaften werden von den einzelnen Befragten in unterschiedlicher Intensität gepflegt und wahrgenommen. So gibt es Bekanntschaften in digitalen Spielen, die nicht als Freundschaften identifiziert werden, sondern eher eine computerspielspezifische Zweckgemeinschaft bleiben.

I: Okay. Aber würdest du ihn als Freund bezeichnen?

B: Nicht direkt. (lacht)

I: Okay, sondern?

B: (lacht) Einfach (...) als Mate, sagen wir so.

I: Okay, also so ein Spielkumpel?

B: Ja. (JIV 5, Clemens, 15 Jahre, WG 3, Pos. 53-58)

So werden andere Mitspielende als »mate«, als Kumpel oder Kamerad bezeichnet, um so auf eine gewisse Distanz zur Qualität einer Freundschaft hinzuweisen.

Der Großteil der befragten Jugendlichen gab aber an, sehr wohl intensivere Freundschaften mit anderen Spielenden zu pflegen, mit denen ein physischer Austausch kaum stattfindet. Die von den Befragten beschriebenen Beziehungen gehen deutlich über eine Beziehung im Rahmen eines digitalen Spiels hinaus. So werden neben spielrelevanten Inhalten auch private Informationen

ausgetauscht, und zwar nicht nur innerhalb des Spieles, sondern auch über andere Netzwerke. Das heißt, dass ein Erstkontakt über das Spiel und innerhalb des Spieles bestehende Netzwerkfunktionen stattfand, im Anschluss aber Kontaktdaten wie Telefonnummer weitergegeben werden, um sich auch über soziale Netzwerke wie *WhatsApp* auszutauschen. Darüber hinaus wird von regelmäßigen Telefonaten mit anderen Spielenden berichtet, die in ihrer Frequenz sehr intensiv sind und mehrmals wöchentlich stattfinden können.

Ja, es war lustig halt. Da war ich halt immer ein bisschen in dieser Gilde drinnen und so, hatte eine WhatsApp-Gruppe und irgendwann einmal entstand die Freundschaft. Dann haben wir mehr Kontakt gehabt und haben uns mehr über die Spiele unterhalten. Bis wir alle Minecraft geholt haben, und haben es gespielt. Es war relativ lustig, weil nach einer Zeit lang, erinnern wir uns immer noch an die guten alten Zeiten zurück, wie viel Spaß wir hatten und so. Es war... ja! (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 28)

Während die Gilden oder Clans innerhalb von Spielen eine große Zahl an Mitgliedern haben können, sind die als Freundschaften bezeichneten Beziehungen innerhalb der Spiele aber stets auf einige wenige Personen begrenzt. Meist handelt es sich um Gruppen von 2 bis 4 Jugendlichen, die aus dem deutschen Sprachraum stammen. Dies ist vermutlich mit dem Umstand zu erklären, dass auch, wenn im Spiel Kontakt mit englischsprachigen Jugendlichen gemacht wird, die Unterhaltung über den Spielinhalt selbst ein Vokabular voraussetzt, das bei Menschen im frühen Jugendalter in einer Fremdsprache nicht immer vorhanden ist und somit ein Verständnisproblem bestehen kann.

Manche der Befragten gaben dabei an, dass ihre besten und stabilsten Freundesbeziehungen über das gemeinsame Spielen digitaler Spiele entstanden seien und beschreiben eine Freundschaftsbeziehung, die von intensiven Gefühlen des Vertrauens geprägt ist.

B: Er versteht mich und wir kennen unsere kompletten Gedanken, fast wie Brüder. Wenn wir zusammen spielen, weiß er ganz genau, was ich denke und wie ich denke und ich weiß genau dasselbe über ihn. Dadurch, dass wir immer zusammen spielen, kennen wir uns eigentlich in- und auswendig. Ich brauche nichts mehr sagen und er weiß schon, was zu tun ist. »Passt, ich mach das schon.« Fertig. Es ist, wie wenn du so eine Beziehung hast, die über

Internet läuft, ihr aber quasi in Gedanken schon nebeneinandersitzt. (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 104)

I: Aber wie intensiv, würdest du sagen, sind das echte Freunde von dir?

B: Ja, kann man schon so sagen.

I: Ja, woran merkst du das?

B: Ja, also, sie fragen schon immer an, wann ich online komme und so und wir tauschen auch ziemlich viel Privates aus. Sie wissen auch ziemlich viel über mich. Und ich über sie. (JIV 2, Daniel, 17 Jahre, WG 2, Pos. 79-82)

Interessant ist, dass die Wahrnehmung dieser Beziehungen, deren gemeinsame Plattform eben ein Computerspiel darstellt, bei Fachkräften stark abweichen kann und vorrangig von Bedenken geprägt ist. So berichten Fachkräfte von Versuchen, Jugendliche vor allem in Bezug auf die Weitergabe von persönlichen Daten zu sensibilisieren:

Es wird schon darüber gesprochen, eben, wenn sie uns davon erzählen, wir versuchen, dass wir sie halt aufmerksam drauf machen, dass da irgendwie, dass sie sich quasi auf das Spiel beschränken sollen, dass sie da nicht irgendwie zu viel verraten sollen, die Leute auch nicht als Freunde ansehen sollen, also die ihre Hauptbezugspersonen dann sind. Und versuchen, sie ein wenig mehr in die reale Welt zu lenken, was das betrifft und nicht ihre Kontakte über das zu machen. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 119)

Das sind dann eher viele Diskussionen, was wir zum Teil mit ein, zwei Bur-schen haben, weil die meinen: »Das sind meine Freunde.« Wo wir sagen: »Das sind sie nicht. Die sind im Internet, mit denen ist es lustig, aber die sind nicht da, die sind nicht greifbar. Die sind in Deutschland draußen.« (WGIV 3, 25 Jahre, JIV Samuel, Pos. 148)

In den Diskussionen mit Adressat*innen versuchen Fachkräfte also, auf einen Qualitätsunterschied zwischen physischen und virtuellen Freundesbeziehungen aufmerksam zu machen. Neben Bedenken aus Gründen des Datenschutzes wird dieser Zugang gewählt, um Jugendliche zu ermutigen, sich physisch leichter verfügbare Außenkontakte aufzubauen. Die Fachkräfte finden sich diesbezüglich in einem Konflikt wieder. Der Schutz der Adressat*innen vor potenziell problematischen Kontakten mit fremden Personen sowie der Versuch, diese beim Aufbau eines stabilen sozialen Netzes zu unterstützen, sind

Aspekte, die im Rahmen ihres pädagogischen Auftrags im Vordergrund stehen und durch die intensiven Kontakte der Adressat*innen mit Unbekannten über Onlinespiele als bedrohlich erlebt werden. Gleichzeitig erleben sie in Gesprächen mit Jugendlichen die große unterstützende Rolle, die diese Kontakte für die Jugendlichen einnehmen:

(D)a kommen auch Geschichten, wo du eigentlich irgendwie verdattert bist: »Jetzt hat er angerufen und hat die ganze Nacht mit mir telefoniert, weil er hat Angst vor dem Gewitter.« (lacht) Wo sie sich aber wirklich auch gegenseitig dann auch unterstützen. (WGIV 3, 25 Jahre, JIV Samuel, Pos. 156)

Die Fachkräfte sind also gefordert, die bestehenden Onlinekontakte ihrer Adressat*innen sowie deren Qualität mit Rücksicht auf die Autonomiebestrebungen und dem Recht des Kindes, sich seine Freundschaften selbst auszusuchen, zu bewerten. Dieser Aufgabe fachlich adäquat gerecht zu werden, wird ohne fundierteres Hintergrundwissen um die Funktionen sozialer Netzwerke und Spiele kaum möglich sein.

Eine besonders evidente Diskrepanz besteht in der Wahrnehmung der Qualität dieser Freundschaftsbeziehungen bei Jugendlichen und bei Fachkräften. Folgt man den Deutungen von Fachkräften, so wird dezidiert darauf hingewiesen, dass die Bekanntschaften, die die Jugendlichen über Onlinespiele machen, keine Freundschaften seien. Hier zeigt sich, dass physische Kontakte von den Fachkräften als deutlich wertvoller für die Adressat*innen eingeschätzt werden als virtuelle Kontakte. Im Gegensatz dazu beschreiben Jugendliche sehr intensive Beziehungen mit anderen Spielenden:

Ja, so ein bisschen online gespielt halt und wo dann eine Freundschaft entstanden ist und wir kennen uns auch persönlich. Meine besten Freunde kenne ich wirklich über Internet und die kenne ich schon über sechs Jahre lang. Das ist schon Vertrauensbasis auf höchster Ebene. (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 20)

Dabei besteht zwischen Fachkraft und Jugendlichen offenbar eine unterschiedliche Definition des Begriffes »Freundschaft«. Wenn ein Jugendlicher aber über Jahre hinweg mehrmals wöchentlich in Kontakt mit einem anderen Jugendlichen steht, eine Vertrauensbasis geschaffen hat und diese Beziehung dann als Freundschaft betitelt, ist es kaum möglich, die Legitimation dieser

Betitelung anzuzweifeln. Die Frage nach der Deutungshoheit über das, was als Freundschaft definiert wird, stellt sich nicht – wenn zwei Personen sich als Freunde verstehen, dann kann dieser Begriff, und vor allem die Beziehung hinter diesem Begriff, von einer außenstehenden dritten Person nicht aberkannt werden, auch wenn diese einen pädagogischen Auftrag hat.

Naheliegender wäre es, hier einen Generationenkonflikt zu verorten und davon auszugehen, dass eine Generation von *digital natives* (Schulmeister 2012, S. 43) einen Freundschaftsbegriff mit sich bringt, der anders, vielleicht globaler, ausgeprägt ist als der der *digital immigrants*. Die Fachkräfte aber, die sich hierzu äußerten, waren mit 25 bzw. 30 Jahren noch relativ jung und würden selbst zur Generation der *digital natives* zählen. Was ihnen gemein ist, ist eine persönliche Distanz zum Medium der digitalen Spiele. Naheliegender als einen Generationenkonflikt ist es insofern, einen Unterschied im Grundverständnis dessen zu verorten, was eine Beziehung zu einem anderen Menschen ausmacht. Dieser Unterschied besteht zwischen medienaffinen und weniger medienaffinen Personen. In diesem Fall würde mit der zunehmenden Mediatisierung der Gesellschaft ein Paradigmenwechsel nicht nur im Verständnis dessen, was eine Beziehung ausmacht, sondern auch in der Wertung einer solchen einhergehen. Die Erfahrung, dass die physische Greifbarkeit allein eine freundschaftliche sowie berufliche Beziehung nicht ausmacht, haben in den letzten Monaten eine große Menge an Menschen gemacht, die aufgrund der COVID-19-bedingten Ausgangssperren ihre sozialen Kontakte über Konferenzttools online aufrechterhielten. Während eine Bewertung dieser Entwicklungen aus heutiger Sicht schwer möglich ist, so scheint es doch wahrscheinlich, dass die Diskrepanzen in der Wahrnehmung von virtueller und physischer Freundschaft ein Zeichen eines Paradigmenwechsels in der Wahrnehmung und Wertung von Beziehung und der Unterscheidung zwischen »virtuell« und »physisch« darstellen.

Das Fehlen eines physischen Kontaktes und der damit verbundene potenzielle Qualitätsverlust in der Beziehung wird zwar von den Jugendlichen als solcher wahrgenommen, ist aber ein Umstand, der aufgrund fehlender Alternativen hingenommen wird:

Positiv, ja, aber wenn du jetzt relativ jung bist, zehn Jahre oder sowas und du hast Freunde, die in Deutschland oder der Schweiz oder wo auch immer wohnen, dann hast du halt diese Beziehung: Du kannst nie zu denen, die können nie zu dir und du hast keine Zeit. Wenn du dann das erste Tref-

fen mit denen hast, dann ist halt immer so... keine Ahnung. Das erste Mal fürs erste Mal. Du hast die ja noch nie gekannt, noch nie gesehen, hast die vielleicht über Skype oder Videochat mal getroffen. Dann ist die Spannung erst mal still. Aber nach einer Zeit, ja. Ich weiß nicht, ob das positiv daran ist. Aber man hat wenigstens seinen Spaß mit Freunden. (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 92)

Während die Freundschaften, die Jugendliche in digitalen Spielen mit anderen pflegen, von manchen Fachkräften sehr ambivalent betrachtet werden und pädagogische Bedenken diesbezüglich im Vordergrund stehen, spielten diese Kontakte bei einem Großteil der Interviews mit Fachkräften keine Rolle. So gab der Großteil der befragten Fachkräfte an, nicht genau zu wissen, mit wem die jugendlichen Adressat*innen über Computerspiele in Kontakt stünden oder dass dieses Thema in der Einrichtung keine Rolle spiele.

8.1.5 Zugang zu Spielen

Um die Bedeutung von digitalen Spielen für eine jugendliche Lebenswelt zu betrachten, spielt auch die Frage des ersten Zuganges zum Medium eine Rolle. Darum wurde auch erfragt, wie sich der erste Kontakt von Jugendlichen zu digitalen Spielen gestaltete.

Was bei der Frage nach der ersten Erfahrung mit Computerspielen auffällt ist, dass fast alle Befragten ohne lange nachdenken zu müssen ihr erstes Spiel und ihre erste Spielerfahrung abrufen können – ein Umstand, der auch in anderen einschlägigen Untersuchungen bemerkt wurde (vgl. Lampert et al. 2012, S. 41). Bei manchen Befragten, die relativ jung waren und verhältnismäßig spät zu spielen begannen, könnte dies mit der zeitlichen Nähe der ersten Spielerfahrungen zusammenhängen. So hatten manche der Befragten erst etwa 2 Jahre Computerspielerfahrung. Aber auch Befragte, deren erster Kontakt mit dem Medium längere Zeit zurückliegt, konnten mit bemerkenswerter Genauigkeit und ohne lange Denkpausen ihr erstes Spiel und den dazugehörigen Zeitpunkt erinnern. Dies spricht für eine große Bedeutung, die das Medium bei Jugendlichen einnimmt – auch in Verbindung mit Erinnerungen aus der eigenen Kindheit (vgl. Mitgutsch 2013).

Die erste Spielkonsole wurde den Befragten dabei wenig überraschend im Familienumfeld entweder von Eltern oder Großeltern geschenkt. Bemer-

kenswert ist dabei die Rolle, die männliche Bezugspersonen in der Familie als Spielpartner ausmachen. So berichten Befragte von Erstkontakten mit Computerspielen, die gemeinsam mit dem Vater oder Stiefvater erlebt wurden. Dabei wurden auch mit sehr jungem Alter gemeinsam mit dem Vater Spiele gespielt, die inhaltlich für Kinder inadäquat scheinen. Der Vater hatte dabei nicht nur die Rolle als Spielpartner, sondern erklärte als erfahrener Spieler dem Sohn auch die Spielmechaniken.

Oder ganz am Anfang, wo ich halt dann überhaupt das Spielen angefangen habe und so, hab' ich mich noch überhaupt noch nicht ausgekannt, was ich jetzt machen muss oder so, oder was das heißt oder das, weil da habe ich nicht so viele Begriffe gekannt und so und dann hat mir mein Papa immer weitergeholfen. (JIV 4, Anton, 14 Jahre, Fachkraft WG 4, Pos. 344)

In Anbetracht dessen, dass die ersten Spielerfahrungen oft mit dem Vater gemacht werden, ist es nachvollziehbar, dass das Medium selbst auch emotional besetzt ist und dadurch einen besonderen Stellenwert einnehmen kann. Die Rolle von männlichen Bezugspersonen als Personen, mit denen ein Erstkontakt mit digitalen Spielen zustande kommt, wurde auch von Lampert et al. (2012, S. 35) angemerkt. Während bei Lampert zwischen »Türöffnern«, die eine technische Infrastruktur bereitstellen, und »Vorbildern«, die sowohl ohne als auch gemeinsam mit ihren Kindern Computerspiele spielen, unterschieden wird (vgl. ebd., S. 236f.), ist eine solche Unterscheidung im Rahmen dieser Arbeit nicht trennscharf auszumachen. Während manche der beschriebenen Väter sowohl ihren Kindern Konsolen kaufen als auch diese mit ihnen gemeinsam benutzen, gibt es auch Berichte von Müttern, die ihren Kindern Spielkonsolen zur Verfügung stellen, ohne diese gemeinsam zu nutzen. Die von den jugendlichen Befragten beschriebenen Erfahrungen mit Computerspielen beziehen sich dabei fast ausschließlich auf Väter und Geschwister, die Mutter wurde als Spielpartnerin nur ein einziges Mal erwähnt.

Weiters wurden als erstem Kontakt mit digitalen Spielen ältere Geschwister erwähnt, bei denen zugeschaut werden durfte, sowie Freund*innen, die Zugang zu Spielkonsolen hatten und bei denen gemeinsam gespielt werden konnte. In jeder dieser Erzählungen wurde der erste Kontakt zu einem Computerspiel jedenfalls in Verbindung mit einem sozialen Ereignis berichtet.

8.1.6 Spielpräferenzen

Wie bereits beschrieben, bieten verschiedene Spielgenres verschiedene Möglichkeiten der Interaktion mit anderen Spielenden und können dadurch verschiedene Bedürfnisse bedienen. So ist es nicht verwunderlich, dass unter Spielenden mit problematischem Spielverhalten bestimmte Spielgenres (Onlinerollenspiele und *MOBAs*) besonders oft gespielt werden (vgl. Puhm/Strizek 2016, S. V; Laconi 2017). Darum wurde mit den Teilnehmenden thematisiert, welche Spiele aktuell von ihnen und in ihrer Peergroup gespielt werden.

Dabei wurden von allen Befragten ähnliche Spiele genannt. Neben dem Genre der Ego-Shooter, das mit Spielen wie *Battlefield*, *Call of Duty* oder *Counter-Strike: Global Offensive* sehr präsent war, wurden die Sportsimulation *FIFA* sowie das beliebte *Fortnite* von vielen der Jugendlichen erwähnt. Wenig überraschend ist angesichts der Beliebtheit des Smartphones als Spielgerät die Erwähnung von Mobile Games wie *Clash of Clans*, *Clash Royale* oder *Brawl Stars*. Alle drei Titel wurden vom finnischen Hersteller *Supercell Games* herausgegeben, gehören zu den finanziell erfolgreichsten Mobile Games (vgl. Pocketgamer 2019) und erwirtschafteten ihre hohen Umsätze über ein *Free-to-Play*-Spielmodell (siehe Kap. 6.2.1). Etwas überraschender war die Nennung des Spieles *Landwirtschaftssimulator*, einem ruhigeren Simulationsspiel, in welchem dem Namen entsprechend Felder mit Traktoren bestellt werden müssen. Auch das 2009 entwickelte Spiel *Minecraft* ist trotz hohen Alters bei vielen der Jugendlichen noch beliebt.

Da fast ausschließlich männliche Jugendliche im Rahmen dieser Studie interviewt wurden, sind die Spiele, die von weiblichen Spielenden gerne gespielt werden, hier unterrepräsentiert. Auf die Frage, was die weiblichen Spielenden gerne spielen würden, wussten viele der Befragten keine genaue Antwort zu geben und griffen im Verweis auf »Spiele mit Pferden« auf Stereotype zurück.

Die Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe hatten bezüglich der präferierten Spielgenres ihrer Adressat*innen ein deutlich weniger ausdifferenziertes Bild als die Adressat*innen selbst. Auf die Frage, welche Spiele bei ihren Adressat*innen die beliebtesten seien, werden hier von einer Fachkraft hauptsächlich Spiele mit Gewaltinhalten sowie Waffenanwendung aufgezählt.

B: Eher alles, was mit Gewalt, Waffen und Sonstiges zu tun hat, also, es gibt kaum Spiele, die sie mögen und ohne Gewalt sind. Also, für mich mit Gewalt, für sie natürlich sehen sie das nicht so, aber für mich sind die offensichtlich mit Gewalt.

I: Welche Spiele sind das zum Beispiel?

B: Zum Beispiel *Minecraft*, *Worms*, es kommt halt dann immer auf das Alter drauf an. *Lego Star Wars*, da gibt es Verschiedenes (lacht), sage ich jetzt einmal. (WGIV 1, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 16-19)

Interessant ist dabei die Bewertung von Spielen wie *Minecraft* und *Worms* als Gewaltspiele. Der Gehalt an Gewalt in diesen Spielen ist vergleichsweise gering, wie auch die Einschätzung der PEGI vermuten lässt, nach deren Bewertung *Minecraft* für Kinder ab 7 Jahren geeignet ist (vgl. PEGI 2020). Die Einschätzung der Fachkräfte könnte zum einen daran liegen, dass wenig Fachwissen über den konkreten Inhalt der Spiele besteht, sie könnte aber auch ein Resultat der vermehrten Aufmerksamkeit sein, die gegenüber Spielen mit potenziellen Gehalten an Gewalt aufgebracht wird. In diesem Fall würde der Umgang mit digitalen Spielen in der Praxis von einem Verständnis von pädagogischer Arbeit als Schutz der Adressat*innen vor inadäquaten Inhalten nach bewahrpädagogischer Tradition geprägt sein. Dies ist insofern auch eine Diskrepanz, als dass das Medium zumindest für einzelne Adressaten als ein sehr wichtiges erkannt wird.

Also, für die zwei, für Anton und Max, mit denen du redest, für die sind sie sehr wichtig. Also, da sind sie ein essenzieller Bestandteil vom Leben. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 131)

Interessanterweise ist die Fachkraft, die die Relevanz des Mediums für die Lebenswelt ihrer Adressaten hier so deutlich betont, in einer Einrichtung tätig, in der dem Thema offenbar kein besonderer Stellenwert eingeräumt wird und in der insofern auch keine besonderen Regelungen in Bezug auf das Spielen digitaler Spiele bestehen und eher anlassbezogen und intuitiv interveniert wird. Aber auch in Einrichtungen mit klar definiertem Regelwerk in Bezug auf Mediennutzung wird die Relevanz des Mediums für zumindest manche Jugendliche betont.

Für meine Klienten ist das Medium, ich glaube, sehr wichtig. Auf der einen Seite ist es, wie ich schon vorher immer gesagt habe, ist es für manche echt irgendwie wie die einzige Möglichkeit, wo sie Erfolgserlebnisse haben. (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 251)

8.2 Erzieherischer Umgang mit digitalen Spielen

Im Rahmen dieser Arbeit wird ein Einblick in den Umgang mit digitalen Spielen im Alltag von Familien und der stationären Kinder- und Jugendhilfe gegeben. Auf den folgenden Seiten werden deshalb die Resultate der Interviews zu Fragen nach dem erzieherischen Umgang mit digitalen Spielen zusammengefasst. Dabei werden die Regeln, die in Bezug auf die Spielnutzung gelten, etwaige Konsequenzen bei Regelbrüchen, die individuellen Herangehensweisen an die Regulierung von Spielzeit und Inhalten, die Kommunikation über Spielnutzung, die Aufteilung der Erziehungsaufgaben sowie besondere Situationen und Herausforderungen, die im Rahmen der Interviews erwähnt wurden, erfasst. Ziel ist dabei neben einem Einblick in den Stellenwert digitaler Spiele in der Familie auch ein Vergleich des Umganges mit digitalen Spielen in Einrichtungen der stationären Kinder- und Jugendhilfe und traditionellen Familiensystemen.

8.2.1 Sicherheitsgefühl

Der Umgang mit digitalen Spielen wird in vielen Familien als fordernd erlebt, auch weil es diesbezüglich wenig subjektives Sicherheitsgefühl gibt. So wird erwähnt, dass es in anderen Bereichen der Erziehung größere Klarheit und persönliche Vorerfahrungen gibt, die bei digitalen Spielen nicht bestehen.

Wie sicher ich michühl' im Vergleich zu anderen, ja, nicht sicher, einfach unsicher. (...) Bei Ernährung ist klar, bei Freizeitgestaltung, das ist klar, was ist gut für ein Kind, was ist nicht gut. Und da ist es, da verschwimmt es mir am meisten. (FIV I, Tauber, 41 Jahre, Pos. 41-43)

Auf die Frage hin, welche Aspekte beim Umgang mit digitalen Spielen besonders relevant seien und worauf dabei zu achten sei, wurden auf einer Handlungsebene von den Eltern folgende Aspekte als wichtig angeführt:

- Dauer des Spielens beschränken
- Auf Inhalte des Spieles achten
- Auf das persönliche Empfinden des Kindes nach dem Spielen achten
- Bewegungsausgleich nach dem Sitzen am Computer einfordern
- Auf breit gefächerte andere Interessen des Kindes achten (Sport, Freunde treffen, andere Hobbies)
- Auf die geltenden Altersempfehlungen achten
- Wissen, was die Kinder spielen
- Darauf achten, dass die Erledigung schulischer Aufgaben Vorrang hat

Der Umgang mit Computerspielen in der Erziehung wird von vielen Müttern als herausfordernd beschrieben und das Medium als problembehaftet und verunsichernd erlebt. Dieser Eindruck bestätigt sich auch mit Blick auf die Aspekte, auf die Eltern in Bezug auf digitale Spiele in der Erziehung achten. Die genannten Aspekte zeugen von einem Zugang zum Medium, der stark bewahrpädagogisch geprägt ist. Andere Zugänge, die auf die Förderung von Spielverhalten oder das Etablieren von Computerspielen als gemeinsame Aktivität in der Familie abzielen, wurden nur von einer Mutter erwähnt.

8.2.2 Regeln zum Umgang mit digitalen Spielen

Der Umgang mit digitalen Spielen ist in Familien sowie in der stationären Kinder- und Jugendhilfe stark von der Einführung von spezifischen Regeln geprägt. Im Folgenden wird die Art dieser Regeln erläutert sowie Antworten auf Fragen nach den Grundlagen dieser und den Konsequenzen bei Regelbrüchen zusammengefasst.

8.2.2.1 Gegenstand der Regulierung

Hier stellt sich vorerst die Frage, welche Aspekte bei digitalen Spielen eigentlich reguliert werden sollen. Zum einen ist dies die zeitliche Dimension. Die Spielzeit ist vor allem bei den jüngeren Befragten unter 16 Jahren reguliert. Eine zeitliche Regulierung ist in fast allen befragten Familien und allen Ein-

richtungen als Regel vorhanden. Die Regulierungen wurden dabei nicht immer im Vorhinein als Regel vereinbart, sondern traten teils auch erst in Kraft, als die Zeit, die mit dem Medium verbracht wurde, von Eltern als problematisch erlebt wurde:

Ich kann das gar nicht so konkret sagen, weil wie sie kleiner waren, war diese Problematik gar nicht, also war das kein Problem. Sie haben ein bisschen gespielt und das war lustig, aber dann haben sie halt wieder aufgehört. (FIV 7, Maier, 41 Jahre, Pos. 110)

Interessanterweise wird die Dauer, die ein Spiel gespielt werden darf, manchmal an das Spiel gebunden, das gespielt wird. So wurde in manchen Familien die Erfahrung gemacht, dass das Spielen von Ego-Shootern zu vermehrter Agitation des Kindes führte, weshalb dieses zeitlich beschränkt ist, andere Spiele aber länger gespielt werden dürfen.

Neben der zeitlichen Dimension wird auch der Inhalt der gespielten Spiele reguliert. Ausschlaggebend ist bei der Beurteilung der Inhalte für viele Befragte die offizielle Altersempfehlung der PEGI oder der USK. Die PEGI (*Pan European Gaming Information*) ist ein europaweit eingeführtes System zur Einschätzung von Altersangemessenheit in digitalen Spielen, das eng mit der Softwareindustrie kooperiert (vgl. PEGI 2020a). Die USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*) ist ein Pendant dazu, das hauptsächlich für den deutschen Spielemarkt gültig ist (vgl. USK 2020). Dabei werden von den Eltern jene Spiele, die Kinder gerne spielen, durchaus genauer betrachtet, bevor sie auf den Spielkonsolen oder Smartphones der Jugendlichen installiert werden dürfen. So werden Computerspiele mit Erziehungsberechtigten auf ihre Gewaltdarstellung hin diskutiert, wenn der Wunsch des Jugendlichen besteht, diese zu spielen. Die offiziellen Altersempfehlungen stellen dabei einen Richtwert dar, werden von vielen Eltern aber nicht immer eingehalten. So kann eine besagte Diskussion über Inhalte und ein gemeinsames Begutachten von Spielen dazu führen, dass Eltern Spiele erlauben, die laut offiziellen Altersempfehlungen erst deutlich später spielbar wären. Vor allem mit voranschreitendem Alter der Jugendlichen stellt die Beschränkung von Inhalten eine Herausforderung dar, da die Kontrolle einer solchen als kaum möglich beschrieben wird, wenn der Jugendliche ein eigenes Spielgerät besitzt:

Ja, die Altersbewertung. Wobei (...), da ist es auch so, dass das ja mit zunehmendem Alter schwieriger wird. Also, wenn ich ins Zimmer gehe und er spielt irgendwas, ich sehe das ja nicht. Er klickt es ja weg und also irgendwann, je größer sie werden, umso weniger hat man die Kontrolle über die Kinder. Man muss ihnen, also ich habe immer versucht, ich kann meinen Kindern nichts verbieten. Nichts. Gar nichts, weil ich sie nicht 24 Stunden an der Hand habe. (FIV 7, Maier, 41 Jahre, Pos. 387)

Vor allem das Spiel *Fortnite*, das laut USK und PEGI ab 12 Jahren freigegeben ist, stellt Eltern aufgrund seiner Beliebtheit bei einer relativ jungen Zielgruppe vor eine schwierige Entscheidung. Die comichaft grafische Darstellung des Spieles trug trotz seines waffenlastigen Spielinhaltes zu einer niedrig angesetzten Altersempfehlung ab 12 Jahren bei und wird von Kindern als Argument dafür angeführt, das Spiel auch vor Vollendung des zwölften Lebensjahrs spielen zu dürfen. Eltern sehen sich dabei in einer Zwickmühle: während in der Schulklasse des Kindes das Spiel ein wichtiges Thema darstellt und das Kind nicht den Anschluss an die anderen Kinder verlieren soll, gilt es auch, das Kind vor potenziell schädlichen Inhalten zu schützen. Darum lassen sich Eltern auf Kompromisse bezüglich des empfohlenen Alters ein.

Ja, ich habe eher, ja, Fortnite ist bei mir zurzeit einfach nur eine Altersfrage. Also, wo ich sage okay, also, wo er das erste Mal Fortnite, da war er acht, das Spiel ist ab zwölf, glaube ich, freigegeben. Wir sagten okay, dann machen wir wenigstens noch, also, mit zehn können wir noch mal drüber reden. (FIV 9, Wenger, 32 Jahre, Pos. 235)

Während die Altersempfehlungen im Rahmen der Familie als Richtlinie oder Empfehlung betrachtet werden können, sind sozialpädagogische Einrichtungen (zumindest in manchen Bundesländern) auch laut Jugendgesetz an die Altersempfehlungen der PEGI und der USK gebunden. Damit ist zu erklären, dass fast alle Fachkräfte angeben, die Altersempfehlungen als Maßstab heranzuziehen, wenn es um das Spielen eines Computerspieles geht. In einer Einrichtung wird dabei aber bewusst auf die Einhaltung der Altersfreigaben verzichtet.

Die Altersempfehlung, ich sage es ganz offen und ehrlich, weil die alle ja erst ab 18 sind. Aber dadurch, dass die Jungen dann auch mit uns das gespielt haben

und wir mit ihnen auch drüber geredet haben und so, ja, haben wir dann einfach entschieden, naja, sie spielen es ja eh heimlich. Die Spiele werden von den Eltern gekauft, sie spielen es am Wochenende daheim auch, ist mir lieber, ich weiß, was sie spielen und ich kann wirklich bei einem gewissen Spiel stopp sagen, »das finde ich jetzt wirklich nicht in Ordnung, oder ihr blödelst da herum, obwohl ihr da wen abschießt oder so, das finde ich nicht gut.« (WGIV 3, 25 Jahre, JIV Samuel, Pos. 75)

Dabei steht also die Möglichkeit einer pädagogischen Handhabe des Spielkonsums im Vordergrund, da den Fachkräften bewusst ist, dass trotz des Verbots des betreffenden Spiels aufgrund der Altersfreigabe der Jugendliche das Spiel in der Einrichtung spielen wird. Anstatt das Verbot auszusprechen und den Jugendlichen damit zu zwingen, das Spiel heimlich oder zumindest nicht in der Einrichtung zu spielen, wurde entschieden, das Spielen des Spieles zu erlauben, um einen Überblick über das Spielverhalten des Jugendlichen behalten zu können.

Kontakt zu fremden Personen

Digitale Spiele bieten Spielenden die Möglichkeit, mit fremden Personen in Kontakt zu treten, was besonders bei Kindern und Jugendlichen zu unerwünschten Bekanntschaften führen kann. Der Kontakt zu fremden Personen ist einer der Aspekte, über den sich Eltern in Bezug auf digitale Spiele mit am meisten sorgen (vgl. Hasebrink/Schröder 2012, S. 21). Umso überraschender ist es, dass der Kontakt zu fremden Personen bei Erziehungsberechtigten und Fachkräften kaum als Gegenstand einer Regulierung genannt wurde. In einer einzigen der interviewten Familien gibt es eine Regel bezüglich der Kommunikation mit fremden Personen. Diese Regel untersagt derartige Kommunikation komplett und nimmt nur Freunde sowie persönlich bekannte Personen aus:

Mutter: Also, es gibt eine ausgewählte Gruppe von Freunden, die sind von der Schule noch, von der alten Schule oder von jetzt, beziehungsweise gibt es zwei Deutsche (...), sind es zwei?

Jug.: Zwei, drei.

Mutter: Wo einfach schon ganz lange eine Kommunikation ist und auch telefoniert wird außerhalb, also nicht nur im Spiel, wo einfach schon doch so was wie eine Onlinefreundschaft entstanden... (FIV 1, Tauber, 11 Jahre/41 Jahre, Pos. 90-92)

Eine Umsetzung dieser Regel erfordert aber eine intensivere Beschäftigung des Elternteils mit dem Spielverhalten des Kindes. In dem Fall wusste die Mutter über die Freunde ihres Sohnes Bescheid, was aber nur entweder durch regelmäßige Kommunikation mit dem Kind über das Spielgeschehen oder über eine Begleitung des Kindes beim Spielen selbst möglich ist. Der hohe Zeitaufwand, der mit diesen Tätigkeiten verbunden ist sowie ein eventuell fehlendes Wissen über die vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten und Beziehungsformen innerhalb von digitalen Spielen könnten Gründe für die geringe Regulierung der Kontakte zu fremden Personen in den anderen Familien sein. In den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe zeichnet sich diesbezüglich ein weniger homogenes Bild. Der Kontakt zu Fremden wird von manchen Fachkräften als problematisch beschrieben – vor allem von den Fachkräften, die angeben, selbst Erfahrung mit digitalen Spielen zu haben. Weniger spielaffine Fachkräfte beschreiben den Kontakt ihrer Adressat*innen zu Fremden als unvermeidlich und wirken dabei fast resigniert:

Ja, aber wie reagieren drauf, wir können es eigentlich auch nicht unterbinden und wir kontrollieren es nicht. (WGIV 2, 28 Jahre, JIV Daniel, Pos. 156)

Auch hier könnte insofern der Grad der Aufmerksamkeit, der dem Thema Außenkontakt zu fremden Personen geschenkt wird, mit dem spezifischen Wissen über die Art der Kommunikation in digitalen Spielen zusammenhängen.

Regeln bezüglich des Ausgebens von Geld für und in digitalen Spielen wurden von keiner befragten Familie und keiner befragten Fachkraft genannt. Dies ist auffällig, da ein großer Teil der befragten Jugendlichen angab, regelmäßig Geld in digitalen Spielen auszugeben und manche Befragte auch Beträge im vierstelligen Bereich für digitale Spiele ausgaben. Ein Grund für die fehlenden Regulierungsversuche von Geldausgaben in digitalen Spielen könnte neben dem Wunsch, dem Kind bis zu einem gewissen Grad seine wirtschaftliche Freiheit zu gewähren, auch ein fehlendes Bewusstsein für die Thematik und deren potenzielle Problembelastung sein.

8.2.2.2 Konkrete Regeln

Eine große Heterogenität zeigt sich in Bezug auf die konkreten Regeln, die in den Familien in Bezug auf Spielverhalten aufgestellt werden. Während in manchen Familien keine Regeln zum Computerspielverhalten bestehen, for-

mulieren andere Familien Regeln vor allem bezüglich Zeitdauer und Inhalt der Spiele. Der von den Eltern formulierte Zeitrahmen steht dabei auch in Zusammenhang mit dem Alter des jeweiligen Kindes und bewegt sich zwischen 30 Minuten täglich bei den jüngeren und bis zu 5 Stunden täglich bei den älteren Jugendlichen. Auffällig bei den Fragen nach den konkreten Regeln in den Familien war, dass sich die Kinder und Eltern bezüglich der konkreten Regeln in den Interviewsituationen oft uneinig waren. Es gestaltete sich für die Familien auch nicht immer einfach, die genauen Spielzeiten zu benennen, was den Eindruck entstehen lässt, dass die Regeln für die einzelnen Mitglieder unklar sind. Dies kann auch damit zusammenhängen, dass sie mit steigendem Alter und damit steigender Autonomiebestrebung der Jugendlichen ständig angepasst werden müssen und deshalb immer wieder neu diskutiert werden.

In manchen Familien bestehen, wie beschrieben, keine Regeln zur Mediennutzung und die Jugendlichen können ihr Spielverhalten selbständig regulieren.

Also, bei Videospiele ist es jetzt so gesagt eine Art Fremdwort, weil, also, ich habe keine fixen Spielzeiten. Das ist immer unterschiedlich. Ich habe auch keine Handyzeit oder so, also ist jetzt aber auch nicht ganz (unv.). Also Regeln. (...) Manchmal, dass ich manchmal, wenn es schon ein bisschen spät ist, dass ich dann eine Stunde spielen darf, das. So halte ich das ein, aber manchmal, also am Wochenende, habe ich da eigentlich keine fixen Spielzeiten oder irgendwie. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 152)

Die Familien, in denen keine Regeln zu Computerspielen bestehen, zeichnen sich dabei nicht dadurch aus, dass der Umgang mit dem Medium wenig problembehaftet wäre. Das Fehlen der Regeln und in manchen Fällen auch die Unklarheiten, die bei konkreten Regeln zur Spielnutzung bestehen, sind eher durch den problembehafteten Zugang zum Medium zu erklären. Die Regulierung des Spielverhaltens stellt Erziehende dabei vor die Situation, ständig im Aushandlungsprozess mit ihren Kindern zu stehen. Diese Aushandlungen sind dabei immer wiederkehrend und können für Erziehende belastend sein, weshalb das Fehlen der Regeln Resultat eines konfliktvermeidenden Verhaltens der Erziehungsberechtigten sein kann. Die Großmutter eines jungen Jugendlichen berichtet hier vom Wunsch der Mutter, Regeln durchsetzen zu können.

Er ist stärker. Die Tina würde sehr gerne Regeln haben, ganz klar. Wahrscheinlich noch viel weniger, wie ihm lieb wäre, weil sie leben auch auf, jetzt abgesehen davon, dass sie auf relativ engem Raum leben müssen und sie hat eigentlich eine derartig eingeschränkte Lebensqualität durch seine Spielereien. (FIV 6, Beranek, 68 Jahre, Pos. 160-161)

Auffallend ist darüber hinaus, dass in vielen Familien das Benutzen von Spielkonsolen direkt an die Erledigung schulischer Aufgaben und häuslicher Pflichten gebunden ist. So stellt eine Überziehung des vereinbarten Zeitrahmens für Computerspiele in manchen Familien kein Problem dar, solange im Vorfeld Vorbereitungen für den Schulalltag sowie Aufgaben im Haushalt wie das Aufräumen des eigenen Zimmers erledigt werden.

Ja, ich habe da grundsätzlich nachdem, ich habe gesagt, wenn er die Aufgaben gemacht hat, normalerweise, dann er muss alles erledigt haben für die Schule, dann kann er spielen. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 58)

Unter diesem Gesichtspunkt ist auch nicht verwunderlich, dass es für Wochentage und für das Wochenende bzw. die Ferienzeit sowohl in Familien als auch in Wohngemeinschaften verschiedene Regeln gibt. Die Regeln, die unter der Woche gelten, werden am Wochenende stark aufgeweicht und teils komplett außer Kraft gesetzt. Dieser Fokus auf die Erledigung schulischer Leistungen führt zu einer Situation, in der die schulischen Aufgaben, die von vielen Jugendlichen als unangenehm erlebt werden, dem Spielen digitaler Spiele gegenüberstehen.

Ich würde sagen, wichtiger nicht. Aber es macht halt einfach viel mehr Spaß als Lernen. Und ich mein', im Nachhinein ist eh dumm, dass ich spiele, anstatt zu lernen, aber (...) Ja, wenn ich so einen Zettel habe, was zum Lernen ist, und den PC, was nehme ich wohl? Den PC natürlich. (FIV 2, Götz, 14 Jahre, Pos. 300-302)

Beim Erfinden neuer Regeln zeigen sich Familien dabei durchaus erfindereich. So bestehen Regelungen, nach denen das Smartphone zu bestimmten Zeiten abgegeben werden muss, kompliziertere Punktesysteme, bei denen erledigte Aufgaben in Punkteform gegen Spielzeit getauscht werden können oder die Erstellung von Listen, auf denen wichtige Tagespunkte zusammen-

gefasst werden, die vor dem Spielen erledigt werden müssen. Diesen Ansätzen ist gemein, dass sie selten über längere Zeiträume aufrechterhalten werden können, da zum einen oft ein großer Druck der Kinder besteht, längere Spielzeiten genehmigt zu bekommen und da diese immer wieder altersgemäß angepasst werden müssen, was einen pädagogischen Aufwand und eine immer wiederkehrende Diskussion bedeutet.

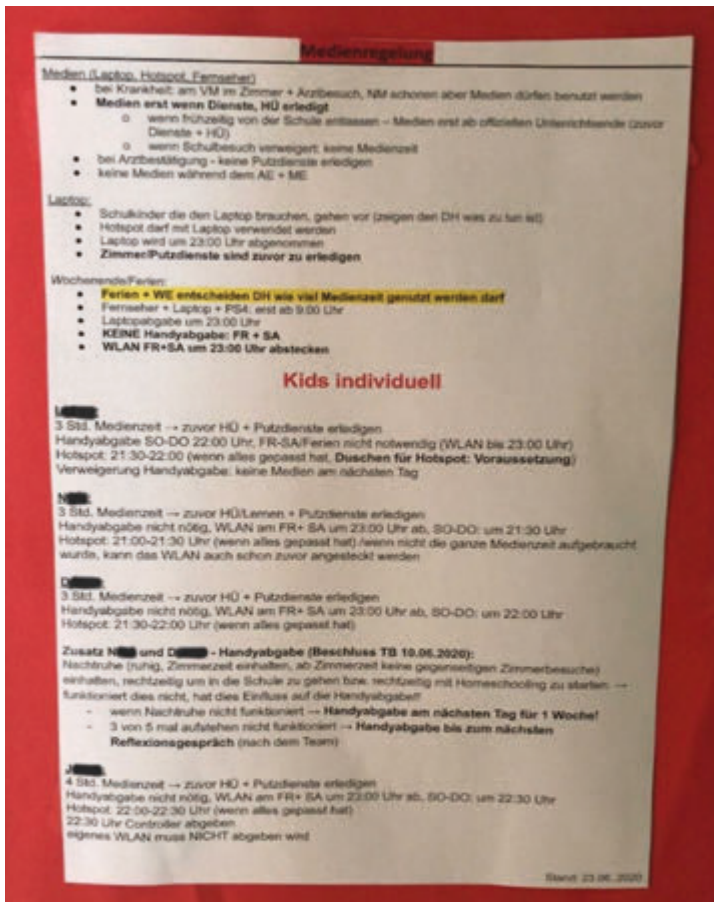


Abb. 15: Medienplan einer Einrichtung

Eine große Heterogenität bei der konkreten Regelsetzung findet sich auch in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe wieder. Dabei stellen der teils große Altersunterschied und die medienspezifischen Vorerfahrungen und Vorlieben der Bewohner*innen eine Herausforderung dar. Vor allem der

Altersunterschied der Bewohner*innen und damit verbundene Unterschiede in den Autonomiebestrebungen dieser führen dazu, dass auf allgemeine Regeln in vielen Einrichtungen zugunsten individueller Zugänge verzichtet wird (siehe Kap. 8.2.2.3).

In vielen Einrichtungen finden sich zeitliche Regelungen wieder, die über technische Hilfsmittel realisiert werden. So gibt es beispielsweise ein WLAN in der Einrichtung, das nur zu bestimmten Zeiten zur Verfügung steht. Da die von den Jugendlichen präferierten Computerspiele meist über einen aktiven Internetzugang spielbar sind, schränkt dies gleichzeitig die Spielaktivität ein. Ebenso wird die Spielzeit in Wohneinrichtungen über den Zugang zu Freizeiträumen geregelt, in denen sich die Spielkonsolen der Einrichtung befinden. Die Benutzung dieser ist, ähnlich wie bei den traditionellen Familiensystemen, oft an die Erfüllung schulischer Pflichten und die Einhaltung von Körperhygiene gebunden, die im Vorfeld zur Benutzung der Freizeiträume gegeben sein müssen. Die gemeinsame Nutzung von Spielkonsolen, die von der Einrichtung zur Verfügung gestellt werden, macht es in den meisten Fällen notwendig, die Nutzung mit über einen Zeitplan zu regulieren, damit unter den Bewohner*innen das Konfliktpotenzial möglichst geringgehalten wird. Auf diese Art besteht auch aus rein pragmatischen Gründen bereits ein Zeitlimit bei der Nutzung digitaler Spiele, wenn ein Großteil der Bewohner*innen die Spielkonsole nutzen möchte und jede/r entsprechend Spielzeit zur Verfügung bekommen soll.

Dass es keine allgemeinen Regeln im Umgang mit dem Medium gibt, kann aber auch dazu führen, dass die Regelung je nach diensthabender Fachkraft unterschiedlich ausfällt, da die Fachkräfte nach bestem Wissen und Gewissen intuitiv handeln müssen:

Das ist von Kollegen zu Kollegen unterschiedlich, ganz sicher. Auch tagesabhängig ein Stück weit. Es gibt sicher Tage, wo mal fünf Stunden vielleicht sogar Medien genutzt werden oder sechs Stunden. Und dann gibt es Tage, wo jeder seine halbe Stunde hat, manchmal auch gar nicht (...). (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 86)

Neben diesen fast willkürlich wirkenden Zugängen gibt es auch Wohneinrichtungen, die den Medienkonsum ihrer Adressat*innen mit der Ausnahme der zeitlichen Einschränkung durch das Abschalten des WLAN nicht klar reglementieren:

Da gibt es eigentlich keine konkreten. Also, es werden, ich kenne von anderen Wohngruppen so Apps, die halt installiert werden am Handy, damit das irgendwie auch begrenzt ist, was sie verwenden können und so weiter. So was haben wir alles nicht, also, das ist eigentlich nicht (...) reguliert. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 37)

Es entscheiden die Kinder eigentlich einfach selbst, es ist so irgendwie, ja, dass bei den Kleineren, dass man sagt: »Nein, Fortnite spielst du nicht«, aber, ja, letztendlich wird es aber nicht kontrolliert. Es ist vielleicht, wenn man das zufälligerweise mitkriegt, irgendwie bzw. fahren die Kinder auch zu den Eltern heim, teilweise, und haben dann da auch wieder den Zugang. Also, es wird von uns aus eigentlich nicht geregelt und kontrolliert. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 41)

Interessant ist dabei, dass es unter Einrichtungen, die den Medienkonsum ihrer Adressat*innen weniger stark reglementieren, verschiedene Begründungen dafür gibt. Während, wie bereits beschrieben, in manchen Fällen Adressat*innen bewusst und aus Gründen der besseren Begleitungsmöglichkeit erlaubt wird, Spiele zu spielen, die laut Altersempfehlung nicht für sie geeignet sind, wirkt die Entscheidung, den Spielkonsum nicht zu kontrollieren, bei anderen Fachkräften fast resigniert. So wurde beispielsweise der Umstand, dass die Jugendlichen die Spiele im Herkunftssystem sowieso spielen dürften, als Grund für den Verzicht auf weitere Regulierung angeführt.

Tendenziell ist bemerkbar, dass Fachkräfte in den Wohneinrichtungen deutlich mehr Gewicht auf die Einhaltung von Altersempfehlungen und konkret vereinbarter Spielzeiten zu legen scheinen als in den meisten befragten Familien. Dies mag mit einem professionellen Anspruch und der damit verbundenen Einhaltung von Jugendschutzgesetzen zusammenhängen, denen durch die Einhaltung der Altersempfehlungen Genüge getan werden soll. Ein Blick in das Steiermärkische Jugendgesetz zeigt aber, dass die Altersempfehlungen der PEGI und der USK für die Steiermark nicht bindend sind. Erwähnt werden lediglich »jugendgefährdende Medien«, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden dürfen (vgl. Steiermärkisches Jugendgesetz 2020, § 20). Im Wiener Jugendschutzgesetz ist zur Orientierung bezüglich der Abgabe von Spielen an Jugendliche die Bewertung der PEGI angeführt (vgl. Wiener Jugendschutzgesetz 2020, § 10). Die striktere Regulierung könnte für Kinder in bestimmten Lebenssituationen auch Nachteile

mit sich bringen. Wie beschrieben, stellt die Teilhabe und das Wissen über digitale Spiele vor allem für männlich sozialisierte Jugendliche einen partizipatorischen Aspekt dar, und Jugendliche, die nicht spielen oder gewisse Medien nicht nutzen oder nicht nutzen dürfen, können auch Ziel von Spott und Abwertung werden. Die Entscheidung, die Eltern also treffen, wenn sie sich entschließen, ihr Kind trotz Altersempfehlung ein Spiel spielen zu lassen, das für sein Alter offiziell nicht empfohlen wird, damit es in Kontakt mit Klassenkolleg*innen oder anderen Peers treten kann, wird in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe mit Verweis auf Altersempfehlungen somit nur selten getroffen – mit entsprechenden Nachteilen für Jugendliche, die durch ihre Wohnsituation bereits ein potenzielles Stigma zu tragen haben.

8.2.2.3 Individuelle Lösungen

Wie beschrieben, gibt es Situationen, in denen allgemeine Regeln zur Nutzung von digitalen Spielen nur bedingt zur Anwendung kommen und individuelle Lösungen gesucht werden. Dies kommt bei den interviewten Familien vor allem dann vor, wenn zwischen Geschwistern in der Familie größere Altersunterschiede bestehen und das ältere Kind Spiele spielt, die für das jüngere Kind nicht geeignet sind. Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe stehen wiederum ständig vor der Situation, dass es einen oft großen Altersunterschied zwischen den Bewohner*innen gibt, weshalb es nur naheliegend ist, dass in den Einrichtungen allgemeine Regelungen nur einen Rahmen darstellen, innerhalb dessen individuelle Lösungen getroffen werden. Der Umgang mit jüngeren Bewohner*innen zwischen 8 und 12 Jahren wird dabei als unkomplizierter beschrieben, auch weil in diesem Alter Diskussionen über Altersempfehlungen und Spielzeit noch leichter zu führen sind als Diskussionen mit Jugendlichen, die sich einen größeren Freiraum wünschen. Ähnliche Erfahrungen wurden aus den Familien berichtet, die lange keinen Grund sahen, das Spielverhalten ihres Kindes zu regulieren, da dieses keine objektiven Probleme verursacht hatte, die dann aber mit fortschreitendem Alter des Kindes Schwierigkeiten hatten, dessen Spielkonsum noch zu regulieren.

Also, da hat er, ja, also, er war superbrav. Deswegen habe ich auch nicht so viele Regeln gebraucht, weil es hat, ich habe gesagt, er kann spielen und dann bin ich reingegangen und habe gesagt: »So, fertig!« und er hat aufgehört. Deswegen war dann dieses Pubertätsaufwachen und er war in der Pubertät und alles war nicht mehr so. Schlimm. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 257)

Auf das Heranwachsen der Bewohner*innen wird auch in den Einrichtungen reagiert. Vor allem bei den älteren Bewohnern ab 15 Jahren werden dabei Überziehungen der Spielzeit oder das Spielen von Spielen mit laut Altersempfehlung ungeeigneten Inhalten toleriert, solange eine Funktionalität der Jugendlichen im Alltag gegeben ist. Mit Funktionalität ist hierbei in erster Linie die Erfüllung von schulischen oder beruflichen Pflichten gemeint. Auch bei einem Unwillen, im Alltag der WG teilzunehmen, wird daher der Spielkonsum toleriert, solange die Pflichten erfüllt werden.

(W)enn jetzt ein Junge, wie zum Beispiel der Ludwig, nur vor seinem Handy sitzt, versuchen wir ihn halt noch mehr zu motivieren, weil manche wollen das auch selber, dass sie irgendwas tun. Der Ludwig schafft es eher nicht so. Da versuchen wir ihn halt zu motivieren, dass er was tut, aber wir zwingen ihn auch jetzt nicht. (WGIV I, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 61)

Ein weiterer Grund für eine individuelle Regelsetzung im Rahmen der Einrichtungen sind Jugendliche, die private Konsolen entweder kaufen oder von ihren Eltern geschenkt bekommen und mit auf ihr Zimmer nehmen. Um den Privatbesitz der Jugendlichen zu respektieren, wird dabei ein Regelwerk mit den betroffenen Jugendlichen erarbeitet.

Bei den Aussagen zu individuellen Lösungen bei der Regelung digitalen Spielekonsums werden dabei zwei Aspekte besonders evident. Zum einen stellt ein unterschiedliches Alter der Jugendlichen im selben Haushalt einen erheblichen pädagogischen Mehraufwand bei der Regelung des Medienkonsums dar, da sowohl jüngere Kinder geschützt werden müssen, die altersangemessenen Rechte und Wünsche der älteren Jugendlichen aber ebenso respektiert werden sollen. Dies führt vor allem in Wohneinrichtungen, in denen teils mehr als 10 Jugendliche verschiedenen Alters wohnen, zu einem erheblichen organisatorischen Mehraufwand und erfordert von Fachkräften auch Wissen über spezifische Computerspielertitel. Zum anderen wurde ein großer Unterschied zwischen dem Umgang mit diesen Regeln in den Familien und den Einrichtungen sichtbar. In Familien übernehmen die Geschwister des Öfteren auch die Rolle einer Kontrollfunktion. Vor allem die älteren Geschwister achten dabei auf die Spiele, die die Jüngeren spielen und auf die Einhaltung der Spielzeit, ebenso wird aber auch von jüngeren Geschwistern den Eltern verraten, wenn der ältere Bruder länger als erlaubt gespielt hat. Dies wird von den Erziehungsberechtigten als entlastend erlebt. Im Rahmen

der Kinder- und Jugendhilfe ist ein derartiger Effekt ebenfalls beobachtbar. So wird auch hier von Jugendlichen berichtet, die die Spielzeiten der anderen Bewohner*innen im Auge haben oder sich an Fachkräfte wenden, wenn andere Bewohner*innen Spiele spielen, die laut Altersempfehlung ungeeignet sind. Die individuellen Regelungen beim Spielgebrauch führen aber dazu, dass Bewohner*innen in Einrichtungen auch nicht immer wissen (und sich auch nicht dafür interessieren), welche Regeln für die anderen Bewohner*innen gelten. Dadurch kann eine entlastende Funktion von älteren Jugendlichen, wie sie in Familien in Bezug auf digitale Spiele stattfindet, im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe nur bedingt wahrgenommen werden.

8.2.2.4 Orientierung bei der Regelsetzung

Bei der Frage, wer in der Familie die Regeln aufstellt, wurde meist die Mutter als federführend genannt. Diese Angabe würde auch der Tendenz entsprechen, nach der Mütter immer noch einen Großteil der Erziehungsaufgaben in der Familie übernehmen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S. 8) – ein Befund, der auch durch den Umstand bestärkt wird, dass sich im Rahmen dieser Arbeit ausschließlich Mütter zu einem Interview meldeten, auch wenn dezidiert auch auf Väter als Zielgruppe hingewiesen wurde.

Eigentlich stelle ich sie auf, weil ich einfach viel mehr da bin und die Kontinuierliche daheim bin und auch die, die das dann am ehesten durchzieht. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 58)

In Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe ist das Aufstellen der Regeln ein Prozess, der bei allen untersuchten Einrichtungen im Team gemeinsam besprochen und ausgehandelt wird. Dabei wird angemerkt, dass es zwischen den einzelnen Fachkräften große Unterschiede im bestehenden Vorwissen gibt und einzelnen Personen, die sich aufgrund ihres persönlichen Interesses als Expert*innen für das Medium hervortun, besonderes Gehör verliehen wird. Die Einschätzungen dieser sind dann nicht nur ausschlaggebend, wenn es um die konkrete Regelsetzung in der Einrichtung geht, sie haben auch die Funktion, Kolleg*innen, die wenig Kontakt mit digitalen Spielen hatten, aufklärend zu begleiten. Ein Mitarbeiter einer Wohngemeinschaft beschrieb, dass er es als seine Aufgabe sehe, in Diskussionen zu digitalen Spielen zu beruhigen. Auf die Frage, wen er beruhige, antwortete dieser:

Sowohl die Kinder als auch die Kolleginnen, ganz ehrlich. (lacht) (...) Also, manche Kollegen, also, gerade Kolleginnen, die sich jetzt vielleicht nicht so auskennen mit digitalen Spielen, die zwar wissen, ja, da gibt es so was wie Gewaltspiele und vielleicht haben sie mal einen Artikel wo gelesen und das war es dann auch schon. Dann wird schon thematisiert, im Team natürlich, wenn das Thema aufpoppt. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 8-10)

Das Wort »Kolleg*innen« war in diesem Zitat gegendert, wie auf Nachfrage angegeben wurde. Auf diese Weise können sich Personen, die zufällig privat Computerspiele spielen, als wichtige Ressource für das Team und die Entscheidungsfindung im Team etablieren, wenn es um die Regulierung digitaler Spiele geht.

Orientierung bei Aufstellen der Regeln

Wie beschrieben, werden Spieldauer, Spielinhalte und teils Kontakte mit fremden Personen über Spiele sowohl in traditionellen Familiensystemen als auch in sozialpädagogischen Wohneinrichtungen reguliert. Dabei wurde auch erfragt, wer die Regeln in den einzelnen Settings aufstellt und woran sich die Erziehenden beim Aufstellen der spezifischen Regelungen orientieren.

Während in Bezug auf Spielinhalte in Form der Altersempfehlungen der PEGI und der USK noch Anhaltspunkte für Erziehende bestehen, die vor allem im Kontext der Wohneinrichtungen beachtet werden, bestehen zur Frage nach einer adäquaten Spielzeit weniger klare Richtlinien. So ist nachvollziehbar, dass es in Bezug auf Spielzeit zu intuitiven Regelungen von Erziehenden kommt.

Das ist einfach ein Richtwert. Dass man sagt, weniger wird es nicht sein, aber viel mehr wäre mir einfach irgendwie zu viel. Denn wenn man das mal sieben rechnet, sind das 14 Stunden, also das wäre schon sehr viel. Also, es ist ja sowieso nicht immer, also, wenn irgendwas dazwischenkommt, dann fällt es aus. (FIV 3, Kunz, 48 Jahre, Pos. 46)

Die so festgehaltenen Zeitbeschränkungen werden bei Familien im Freundeskreis und mit anderen Eltern diskutiert und abgeglichen. Eine fachlich belegte Richtlinie, an die sich Eltern bei der Bestimmung der zeitlichen Dimension halten, wurde von keiner der befragten Familien genannt. Stattdessen gibt es Beschreibungen von Zeitregeln, die an die vorherige Erledigung schulischer

Aufgaben und dem Nachgehen anderer Hobbies gebunden sind und ständig geändert werden, weshalb die Zeitregelung in den Familien sehr intuitiv und mit ständigen Nachjustierungen vorstattengeht.

Dieser intuitive Zugang bei der Einschränkung von Spielverhalten wird auch von Fachkräften berichtet. So wird in Einrichtungen, die beschlossenen, sich nicht streng an Altersempfehlungen digitaler Spiele zu halten, über die Zumutbarkeit individueller Spiele für die Adressat*innen subjektiv entschieden. Die Fachkräfte selbst verfügen aufgrund von persönlichem Interesse Wissen über das Spiel oder kennen das Spiel aus zweiter Hand, wie im hier angeführten Zitat über einen Freund des Bewohners, der Spielaffin ist:

Das neue Far Cry zum Beispiel, das kenne ich eben von meinem Freund, das hat er durchgespielt, einerseits ist da sehr viel zum Mitdenken, was im Kopf, wo es um Verständnis sehr viel auch geht. (...) Und vor allem, dort ist die Auflösung schon so genau, wo das nicht einfach ein roter Fleck ist, sondern wo man das wirklich ganz genau sieht. Und das geht mir dann doch irgendwo doch zu weit. (...) (D)ie Darstellung und auch dass sie im Hintergrund dann schreien und so, weil das ist das eine, was hauptsächlich spielen, ist eben das mit den Zombies. Okay, ein Zombie ist jetzt, ja, und das andere ist, dort ist auch eine Story dahinter, aber das ist einfach von der Auflösung her nicht so und dort schreien die Leute nicht, wenn sie umgebracht werden, das ist nicht realistisch. Nicht so wirklich halt. Das macht einfach auch den Unterschied. (WGIV 3, 25 Jahre, JIV Samuel, Pos. 115-119)

Ebenso wie bei der inhaltlichen Regulierung bestehen auch bei der zeitlichen Regulierung von digitalen Spielen in den Wohneinrichtungen intuitive Zugänge, die ähnlich wie in den befragten Familien eng mit der Erledigung anderer Aufgaben verknüpft sind. Auch bei der Frage nach der Regulierung von Spielzeiten wird auf die Expertise von Kolleg*innen zurückgegriffen, die persönliche Erfahrung mit dem Medium haben. Auf die Frage hin, warum ein Jugendlicher in der Wohngemeinschaft genau fünf Stunden täglich spielen dürfe, erklärte eine Fachkraft:

Das hat mein Kollege, der selber zockt, mit dem haben wir da ein bisschen diskutiert, was realistisch ist, und ich weiß es gar nicht so genau, wie wir auf diese fünf Stunden gekommen sind, aber die waren für alle okay. (lacht) Und

dementsprechend haben wir es einmal auf fünf Stunden gesetzt. (WGIV 5, 28 Jahre, JIV Clemens, Pos. 95-96)

Während in Familien ein intuitiver, auf eigenen biografischen Vorerfahrungen basierender Zugang beim Aufstellen adäquater Regeln auch aufgrund eines Mangels an leicht öffentlich zugänglichen Richtlinien und Empfehlungen zum Umgang mit digitalen Spielen nachvollziehbar ist, ist ein gleicher Ansatz bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe hinterfragbar. Wenn in sozialpädagogischen Handlungsfeldern im Umgang mit dem Medium ähnlich intuitiv gehandelt wird wie in Familien, dann werden diese ihrem eigenen Professionalitätsanspruch nicht gerecht. Die Verantwortung für ein fachlich fundiertes Handeln liegt dabei nicht bei den Fachkräften allein. Bei der Einschätzung des Mediums sind sie in vielen Fällen jedoch auf sich allein gestellt und verfügen weder über Fachwissen, das sie im Rahmen ihrer Ausbildung erwerben konnten, noch über ein fachliches Konzept, das ihnen von Seiten des Trägervereins zur Verfügung gestellt wird.

I: Gibt es irgendeinen fachlichen Background, den ihr da zur Verfügung gestellt bekommen habt?

B: Ich glaube, das ist einfach eine Einschätzung, wenn man die Kinder länger kennt, dass man das dann gut abschätzen kann. Und oft ist es ja ein neuer Versuch und wenn der scheitert, dann muss man es eben wieder verändern. (WGIV 5, 28 Jahre, JIV Clemens, Pos. 61-62)

Wenn es bezüglich Mediennutzung also keine klaren Richtlinien gibt, sind Fachkräfte gezwungen, intuitiv oder nach einem »trial and error«-Prinzip zu handeln. Von den sieben im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Einrichtungen der stationären Kinder- und Jugendhilfe gab es in einer ein Konzept zum Umgang mit digitalen Medien, das in Kooperation mit medien- und sozialpädagogischen Expert*innen angefertigt wurde und eine Grundlage für die Fachkräfte bot. Die geringe Verbreitung von konzeptuellen Grundlagen für Fachkräfte und die individuellen und oft intuitiven Ansätze von Fachkräften decken sich auch mit Befunden anderer Forschender (vgl. Hajok 2019, S. 197; Brunner 2014, S. 80). Neben einer höheren Bereitschaft von Fachkräften, medienpädagogisch zu handeln (vgl. Steiner et al. 2017, S. 12), geht ein vorhandenes Konzept mit der vermehrten Möglichkeit einher, dass das Thema bei Fachkräften verstärkt wahrgenommen wird. Das Konzept hat dabei auch

eine Rolle als Symbolfunktion. So antwortete ein Mitarbeiter einer Wohneinrichtung auf die Frage, was sich durch das bestehende Konzept verändert habe:

Die größte Veränderung kam sicher durch die Thematisierung und dass es in die Wohngemeinschaften getragen wurde. Das Konzept selbst, das braucht vielleicht noch ein bisschen Zeit. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 71-72)

Für einen vertiefenden Einblick in die konzeptuelle Verankerung des Umgangs mit digitalen Spielen in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe sei auf Kap. 5.4 verwiesen.

Wie beschrieben, erfolgen Handlungen und das Aufstellen von Regeln in Bezug auf digitale Spiele intuitiv und werden ständig angepasst. Dementsprechend gibt es sowohl in Familien als auch bei Fachkräften Regelungen, die anlassbezogen entstehen und überarbeitet werden. So berichten Fachkräfte von Jugendlichen, die sich zurückzogen, ihre Pflichten und Sozialkontakte vernachlässigten und ihre Zeit ausschließlich mit Computerspielen an der Konsole oder dem Smartphone verbrachten. Zu Anlässen wie diesen und damit verbundenen Wesensänderungen der Jugendlichen wurden für die Jugendlichen neue Regelungen beschlossen, die oft mit einer vorübergehenden Abnahme der Spielkonsole oder des Smartphones einhergingen. Dies ist in der Wahrnehmung der betroffenen Jugendlichen ein drastischer Schritt, der von entsprechendem Widerstand von Seiten der Jugendlichen begleitet ist, vor allem, wenn der Anlass der Intervention von den Jugendlichen nicht nachvollzogen werden kann.

Weil, da war ich halt so sauer, weil mir die Betreuer einfach das Handy abgenommen haben, ohne, dass ich irgendetwas gemacht habe, und da habe ich einfach fünf Türen hintereinander eingetreten. (JIV 4, Anton, 14 Jahre, Fachkraft WG 4, Pos. 216)

Auch das Ausagieren von Gewaltfantasien, das in der Wahrnehmung der Fachkräfte in Zusammenhang mit dem Computerspielkonsum steht, kann zur Einführung neuer Regeln für den betreffenden Jugendlichen führen – auch wenn das Spielverhalten vorher nicht reguliert war, wie dieser Ausschnitt zeigt:

B: Vor einem Jahr circa. Das war in den Sommerferien. Und da hat man mit mir nicht reden können, also, ich habe das selber nicht so empfunden halt, keine Ahnung. Das sieht man halt von außen, also, ich habe das nicht so gemerkt, dass ich aggressiv geworden bin, was ich eigentlich nie bin. (...) Ja, also, dann hat es eine Regel gegeben, dass ich bestimmte Zeiten nicht spielen habe dürfen, zum Beispiel am Abend nach der Schule, nach den Hausübungen von 19 bis 21 Uhr.«

I: Und die Regel hat es vorher nicht gegeben?

B: Nein. (JIV 5, Clemens, 15 Jahre, WG 3, Pos. 92-100)

Die große Prävalenz von intuitiven und anlassbezogenen Regelsetzungen bei Erziehenden, wenn es um digitale Spiele geht, könnte unter anderem an fehlenden biografischen Vorerfahrungen mit digitalen Spielen liegen. Wenn das Medium in der eigenen Jugend nicht relevant war, können sich Erziehende auf keine Vorerfahrungen stützen, die im erzieherischen Umgang mit dem Medium Sicherheit geben. Ein Großteil der befragten erziehungsberechtigten Mütter machte entsprechende Erfahrungen in ihrer Jugend nicht und kann insofern auf wenige Richtwerte zurückgreifen.

Es gab ja dieses Angebot nicht. Also, es gab ORF 1 und ORF 2. Es gab keine Sender, wo es 24 Stunden Comics gab. Das gab es ja nicht. Es gab kein Handy. (...) Ja, und ich hatte eine Spielkonsole und ich hatte kein, also, da bin ich sicher stundenlang gesessen. (...) Nein, ich hatte kein (...), da gab es keine Regeln, nein. (FIV 7, Maier, 41 Jahre, Pos. 583)

8.2.2.5 Kontrolle der Regeln

Wenn es konkrete Regeln zur Computerspielnutzung gibt, ist auch relevant, wie die Einhaltung dieser Regeln von Erziehenden kontrolliert wird. Dabei berichten Eltern sowie Fachkräfte, dass die Kontrolle von Spielzeit einfacher gelingt, solange die Spielkonsole in den Gemeinschaftsräumlichkeiten aufgestellt ist. Sobald Jugendliche eigene Spielkonsolen in ihrem Zimmer haben, gestaltet sich die Kontrolle sowohl der Spielzeiten als auch der Spielinhalte als Herausforderung. Die verminderte elterliche Kontrollmöglichkeit, wenn Jugendliche ihre eigene Spielkonsole besitzen, wird auch von Klaus Wölfling angemerkt, wenn er den Besitz einer eigenen Spielkonsole als Prädiktor für problematisches Spielverhalten benennt (vgl. Wölfling et al. 2013). Manche Eltern berichten von Zugängen, bei denen unregelmäßig ins Zimmer der

Spielenden gegangen und Jugendlichen beim Computerspielen zugesehen wird. Wenn bei den Erziehenden kein genaueres Verständnis vom Spielgeschehen vorhanden ist, wird diese Strategie aber als wenig erfolgreich beschrieben. Deshalb basiert bei fast allen interviewten Familien die Einhaltung der Regeln auf dem Vertrauen der Erziehenden in ihre Kinder.

Ich bin jetzt natürlich, jetzt spielt er im Zimmer oben, seit seinem Geburtstag darf er das, bin ich nicht die, die ständig raufgeht kontrollieren. Soweit haben wir eine Vertrauensbasis, dass wir uns einfach drauf verlassen können. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 100)

Da gehe ich davon aus, dass das stimmt, was sie mir sagen. (FIV 5, Schönlieb, 44 Jahre, Pos. 210)

Also, sie kontrolliert es nicht, aber ich bin nicht so einer, der sich irgendwie heimlich ein Spiel von den Freunden ausleiht, der das spielen darf und ich das dann spiele. Das mache ich nicht. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 184)

Diese Regelung auf Vertrauensbasis wird zwar in fast allen Familien praktiziert (im Unterschied zur Kinder- und Jugendhilfe, wo vermehrt auf technische Kontrollen gesetzt wird), bei manchen wird aber angemerkt, dass sie nicht funktioniere und die Jugendlichen vereinbarte Spielzeiten regelmäßig überschreiten oder fälschlich angeben, Schulaufgaben bereits erledigt zu haben. In der Folge wird die Spielzeit von den Eltern intensiver kontrolliert. So kann es sein, dass das Zimmer des Kindes immer wieder mit dem Hinweis auf die überzogene Spielzeit besucht wird, bis das Kind mit dem Abschalten der Konsole reagiert. Dieser potenziell sehr kraftraubende Akt kann dabei in regelmäßigen Abständen stattfinden. Bei manchen Familien ist dies ein sich täglich wiederholender Akt.

Ach, das ist so täglich, denke ich. Wenn ich ihm sagen muss: »Du, es reicht für heute, schalt aus jetzt« (...) also, ich muss ihn immer wegholen zum, »geh dich waschen, geh dir Zähne putzen, es ist schon spät, jetzt hörst du auf.« (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 158)

Dies stellt eine Aufforderung dar, der in seltensten Fällen beim ersten Mal nachgegangen wird. In einigen der befragten Familien stellen Szenen wie die eben beschriebene den Alltag dar. So stellen vor allem in Familien mit älteren Jugendlichen Machtkämpfe zwischen Erziehenden und Jugendlichen keine

Seltenheit dar, wenn es um die Kontrolle von Spielverhalten geht. Von den Eltern versteckte Monitore werden dann einfach durch neu gekaufte oder geborgte Monitore ersetzt. Wenn es diesbezüglich zu Streit kommt, kann das durchaus sehr emotional werden:

Ich wollte ihm ja schon den Computer generell, also nicht nur die Internetverbindung kappen, sondern irgendwas vom Computer her wegnehmen. Aber dann wird er wirklich zornig und dann sagt er, ich soll es versuchen. Das heißt, er baut sich vor mir auf (lacht) und lässt mich gar nicht einmal in die Richtung von seinem Computer, also, da ist mir dann schon, ja, deswegen, ich hoffe, dass er es nicht tut. Aber ich könnte alles abbauen, während er nicht zuhause ist. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 209)

Mehr noch als in Familien wird der Besitz eines eigenen Devices, auf dem digitale Spiele gespielt werden, in der Kinder- und Jugendhilfe als Herausforderung beschrieben. Während bereits die Spielzeit dadurch schwieriger kontrollierbar wird, so ist die Kontrolle von Spielen, die Jugendliche beispielsweise am eigenen Smartphone installiert haben, eine noch größere Herausforderung, da dabei eine Gratwanderung zwischen der Wahrung der Privatsphäre der Jugendlichen und dem Auftrag des Schutzes dieser vor inadäquaten Inhalten vollzogen werden muss. Die Einrichtungen verfolgen dabei sehr unterschiedliche Zugänge. In einer Einrichtung wurde von regelmäßigen Kontrollen der Smartphones berichtet, die für die Jugendlichen übergriffig anmuten.

B: Ja, das. Immer, wenn wir, wöchentlich bekommen wir am Freitag Taschengeld und da wird Handykontrolle gemacht, da wird halt geschaut, dein Internetverlauf, deine Chats, ob irgendwas, ob du gemobbt wirst oder so, oder deine Spiele, ob sie ab 16, ab 18 oder ab deinem Alter sind.

I: Da wird in die Chats reingeschaut?

B: Ja, aber da wird nur kurz reingeschaut, ob irgendwas steht, irgendein Schimpfwort oder so steht. (...)

I: Und das ist für dich okay?

B: Eigentlich nicht so, ich zeige meine Chats nie her, aber Spiele und Fotos schon.

I: Also, das musst du nicht herzeigen, den Chat?

B: Soll schon, aber ich tue es nicht, weil es ist ja meine Privatsphäre.

I: Ja, okay. Und was passiert dann? Wirst du dann bestraft dafür?

B: Ja, man bekommt meistens kein Taschengeld dann.

I: Das heißt, du bekommst nie Taschengeld, weil du deine (...)

B: Ja, meine Chats herzeige. Deswegen tue ich immer dann, wenn Handykontrolle ist, tue ich dann immer diese Chats dann löschen, wenn sie mir zu privat sind. Und dann zeige ich sie halt her. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, Pos. 343-359)

Die Fachkraft, die auf diesen Bericht des Jugendlichen angesprochen wurde, berichtete, dass diese Praxis existierte, zum Zeitpunkt des Interviews aber aus Gründen der Wahrung der Kinderrechte nicht mehr vollzogen werde.

Genau, das ist von uns kontrolliert worden, stichprobenartig, im Prinzip, einmal in der Woche haben wir das dann gemacht. Aber da haben wir auch Diskussion gehabt, oder diskutieren auch, oder sind am Überlegen, was ist so, wie ist da die Balance zwischen: das sind die Rechte der Kinder, das sind die Rechte auf ihre Privatsphäre, auf ihre eigenen, auf die Nutzung von ihren eigenen Sachen, wo ist unsere Aufsichtspflicht? Also, das ist eine nicht leicht zu beantwortende Frage. (WGIV 6 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 71)

Die regelmäßige Kontrolle der Smartphones der Jugendlichen wird auch in anderen Einrichtungen praktiziert, wenn auch nicht immer so restriktiv wie in dem eben beschriebenen Beispiel.

Wir setzen uns zusammen mit ihnen, natürlich schauen wir nicht in ihr Handy rein, ohne dass sie das wollen. Wir schauen uns das dann durch, ich sage dann meistens zu ihnen: »Okay, du hast jetzt die Chance, dass du alle Gewaltspiele, alles, was mit Gewalt zu tun hat, einfach runterlöscht. Und dann schaue ich mir dein Handy noch mal durch und wenn irgendwas mit Gewalt ist oder was nicht für dein Alter ist«, darunter fallen auch zum Beispiel Nacktbilder von Frauen oder so irgendwas. (...). Sie sind aber da die ganze Zeit dabei, sie sehen, was ich mache. Und wir reden dann drüber, wir besprechen das auch, warum sie das machen, warum wir das nicht wollen, dass sie das oben haben, weil wir sie schützen wollen und das wird dann halt mit ihnen gemeinsam aufgearbeitet. (WGIV 1, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 53)

Während also manche Einrichtungen sehr bemüht sind, die Computerspiele (und andere Inhalte) zu überprüfen, die ihre Adressat*innen auf ihrem Smartphone haben, haben andere Einrichtungen beim selben Trägerverein

weit weniger restriktive Zugänge. Auf die Frage, ob auf gewaltverherrlichende oder pornografische Inhalte geachtet werde, antwortete eine Fachkraft, dass diese nicht bewusst beachtet würden.

Nein, das haben wir nicht im Blick, ehrlich gesagt. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 52-53)

Diese große Heterogenität in den Zugängen zum Umgang mit digitalen Spielen kann zum einen mit den verschiedenen individuellen Bedürfnislagen der Adressat*innen zusammenhängen, für die, wie beschrieben, individuelle Lösungen gesucht werden. Sie könnte aber auch mit einem fehlenden konzeptuellen Leitfadens und einem geringen fachlichen Wissen über das Medium bei vielen Fachkräften zusammenhängen. Den Fachkräften wird in Bezug auf digitale Spiele von den jugendlichen Adressat*innen recht wenig Wissen zugetraut. Nachdem ein Bewohner einer Fachkraft verraten hatte, dass ein anderer Bewohner ein Spiel spielt, das erst ab 18 Jahren freigegeben ist, wurde dieser Jugendliche gefragt, ob seine Betreuerin das auch bemerkt hätte:

Nein, ich glaube nicht, weil die wissen eigentlich gar nicht mal, ob das überhaupt ab sieben wäre. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, Pos. 436-437)

Für die Kontrolle der aufgestellten Regeln ist also ein substanzielles Wissen über digitale Spiele notwendig, über das auch Fachkräfte nicht immer verfügen. So wird berichtet, dass eine Kontrolle des Spielverhaltens auch eher zufällig und von pädagogisch nicht ausgebildeten Personen geschehen kann:

Es ist einfach so, durch das, dass wir eine Haushälterin haben, die die Zimmer auch wischt und putzt, ja, und das ist ihnen auch nicht so wichtig, dass die die dann verstecken würden und die liegen halt dann auch öffentlich herum. Und da ist halt das FSK-Zeichen auch drauf und die Helga sagt uns das dann halt schon, dann wird mit dem Daniel drüber geredet und wird gesagt: »Hey, du weißt, das ist eine Regel bei uns, das passt nicht, gibst du die Spiele freiwillig an uns ab« und das tut er dann eigentlich. (WGIV 2, 45 Jahre, JIV Daniel, Pos. 68)

Mit »FSK – Zeichen« ist vermutlich die Alterskennzeichnung der USK gemeint.

Technische Hilfsmittel

Während die eigenen privaten Spielgeräte der Jugendlichen eine Herausforderung darstellen, wird bei der Regulierung der Spielkonsolen in der Wohneinrichtung gerne auf technische Hilfsmittel zurückgegriffen – ein Zugang, der auch in manchen Familien verfolgt wird. Als technische Unterstützung werden WLAN-Zugänge, die nur zu gewissen Zeiten eingeschaltet sind, eigene Accounts am Computer, deren Nutzung zeitlich eingeschränkt ist, das Ausborgen von Controllern, um die Konsole nutzen zu können sowie Programme wie der *Google Family Link*, mit dem die Nutzung einzelner Smartphones begrenzt werden kann, verwendet. In Familien kommen diese technischen Hilfsmittel ausschließlich bei den jüngeren Jugendlichen vor, während sie in Wohneinrichtungen jede/n Bewohner*in betreffen. Diese technischen Unterstützungen können eine grundlegende Einschränkung der Spielzeit und Spielinhalte gewährleisten, sind aber bei weitem nicht unfehlbar. Berichte aus Einrichtungen sowie aus den Familien zeigen, dass Jugendliche schnell Möglichkeiten finden, die technischen Sperren zu umgehen.

8.2.2.6 Konsequenzen bei Regelbrüchen

Wenn die geltenden Regeln zur Nutzung digitaler Spiele gebrochen werden, gibt es in fast allen Familien eine Reihe von Konsequenzen, welche von Spielenden zu tragen sind. Am öftesten sind dabei Zugänge zu finden, nach denen die Spielzeit, die zu viel gespielt wurde, von der Spielzeit des nächsten Tages abgezogen wird. Auch ein Spielverbot für eine gewisse Zeit kann dabei ausgesprochen werden. Bei der Bemessung des genauen Zeitraumes stellen sich alle befragten Familien flexibel dar. So wird die erlaubte Spielzeit bei keiner Familie sehr genau gemessen und es gibt einen zeitlichen Spielraum von einigen Minuten, den die Spielenden nutzen können, ohne Konsequenzen befürchten zu müssen. Auch gute schulische Leistungen können in manchen Familien zu einer elterlichen Nachsicht bei Überziehung der Spielzeit führen. Die Nachsicht bei der Spielzeit findet dann ihr Ende, wenn Kinder bewusst versuchen, die Spielzeit in die Länge zu ziehen, indem sie beispielsweise ein neues Spiel starten, im Wissen, dass es höchstwahrscheinlich länger dauert, als sie spielen dürften.

Wenn das jetzt darüber hinausgeht oder ich merke, er stellt zwei Minuten vor sieben eine neue Runde ein, dann ärgert mich das und dann wird das natürlich auch Konsequenzen haben. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 247)

Damit dieses Verhalten des Kindes beobachtet werden kann, muss seitens der Erziehenden ein grundsätzliches Bewusstsein und Verständnis für die Funktionsweise des Spieles vorhanden sein. Da die hier zitierte Mutter weiß, dass eine Runde im Spiel *Fortnite* circa 20 Minuten dauert und eine Unterbrechung der Runde einen Frustrationsmoment für die Spielenden darstellt, deutet sie den Start einer neuen Runde als Versuch, die erlaubte Spielzeit zu überschreiten und kann dementsprechend reagieren. Ohne dieses Wissen wäre das Verhalten des Jugendlichen unter Umständen weniger leicht einzuschätzen.

Eine weitere Konsequenz bei Regelbrüchen, die in Familien und vor allem in Wohneinrichtungen immer wieder zum Tragen kommt, ist die Abnahme der Spielkonsolen, Controller oder einzelner Komponenten wie Monitore, um weiteres Spielen zu verhindern. Wenn in Wohneinrichtungen Spiele gespielt werden, die nicht altersadäquat sind, werden diese meist in den Herkunftssystemen den Eltern übergeben. Unter dem Gesichtspunkt, dass das Spielverhalten vieler Bewohner*innen bei Besuchen bei ihren Familien sehr wenig reguliert wird (siehe Kap. 8.2.7), mutet dieser Akt wie eine Sisyphusarbeit an. Ein Jugendlicher kommt mit einem unpassenden Computerspiel aus der Familie in die Wohneinrichtung zurück, dieses wird ihm dort abgenommen und der Familie zurückgegeben. Wenn in der Familie wenig auf das Spielverhalten des Jugendlichen geachtet wird, besteht die Möglichkeit, dass er es nach seinem nächsten Besuch wieder mitnimmt – eine Herausforderung für die sozialpädagogischen Fachkräfte, auch in der Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem. Da die Konsolen im Privatbesitz der Jugendlichen sind, werden Versuche, unpassende Inhalte auf diesen zu löschen, ohne die aktive Mitarbeit der Adressat*innen als schwierig beschrieben. So sind die Fachkräfte bei der Kontrolle der Geräte teils auf die Kooperation der Adressat*innen angewiesen.

Ja, weil es ist eh fast alles passwortgeschützt. Alle Spiele, was ich auf dem Dings habe, auf dem Handy habe ich auch passwortgeschützt, ist auch mit Passwort-Muster geschützt. Auf meiner Wii U habe ich auch ein Passwort, damit sie nicht in meine Einstellungen reinkommen oder in meine Spiele oder Galerien und alles Mögliche. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 208)

Ausbleiben von Konsequenzen

Vor allem in Familien, in denen das Computerspielen ein wiederkehrendes Streitthema darstellt, wird von den Befragten ein Umgang beschrieben, der sich durch ausbleibende Konsequenzen bei Regelbrüchen kennzeichnet. Eltern beschreiben sich hierbei selbst als zu wenig konsequent. Auch die Kinder selbst berichten von wenigen Konsequenzen bei Regelbrüchen.

Ich sage dann immer: »Gleich, gleich, gleich.« Das nervt sie dann halt auch schon. Und (...), also, Konsequenzen hat es nicht, wenn, also, wenn ich noch, sag' mal, so eine halbe Stunde, Stunde weiterspiele, was ich eigentlich eh nicht mache. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 256)

Immer wiederkehrende Gespräche und Diskussionen um die Einhaltung der Regeln zu Videospielen werden dabei von Eltern als mühsam und zermürbend beschrieben. So ist nachvollziehbar, dass manche Eltern auf eine Einhaltung der Regeln und das Setzen von Konsequenzen verzichten, um keine weiteren Diskussionen führen zu müssen. Der Umgang mit dem Medium wird dabei fast resigniert beschrieben:

Und jetzt verlasse ich mich halt, dass er es, ja, weil er immer sagt, er möchte sich selber auch schulumäßig organisieren, dass er das halt dann wirklich in dem sich irgendwie selber managed. Und ich schaue halt und ärgere mich, wenn es halt nicht klappt. (...) Ich bin auch froh, wenn er dann andere Sachen macht und zum Beispiel auch noch einmal Fernsehen schauen kommt. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 196)

Dieser Rückzug aus den Diskussionen über das Spielverhalten in der Familie wurde von einigen Müttern berichtet und wird auch als Überdruß oder Erschöpfung angesichts ständiger Diskussionen über Spielzeiten und Spielinhalte erklärt. Diesem Schritt gehen oft zahlreiche Versuche voraus, das Spielverhalten des Jugendlichen zu regulieren, die meist wenig erfolgreich verliefen. In einigen Familien wird dabei berichtet, dass das Setzen von Konsequenzen eine Herausforderung darstellt, wenn für den Jugendlichen außer Computerspiele nichts mehr eine Relevanz zu haben scheint und die Einschränkung von Computerspielen ein großes Konfliktpotenzial in sich trägt.

Nein, und im Endeffekt, er hat nichts, was ihm so Spaß macht, dass er sagen würde, er könnte sich an das halten. Also, ich kann ihm jetzt keinen Hausarrest geben oder sagen, er kann irgendwann nicht treffen, weil er will sich auch mit niemand treffen. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 177)

So kann es geschehen, dass Eltern sich zurücknehmen, in ihrem Selbstbild als Erziehende dadurch auch eine Abwertung erfahren, sich aber weiterhin um das Spielverhalten ihres Kindes sorgen und darum einen Leidensdruck verspüren. Mit den Erfahrungen, dass das Spielverhalten ihrer Kinder ungebremst zeitintensiv ist und dass sie es als Erziehende mehrmals nicht schafften, ihren Kindern dabei Grenzen zu setzen, wird zum einen ein erneuter Regulierungsversuch unwahrscheinlicher, zum anderen ist damit eine weitere Abwertung verbunden. Diese zeigte sich auch im Rahmen eines Interviews, bei dem eine Mutter auf die Frage antwortete, ob es zuletzt Konsequenzen bei Regelbrüchen gab.

B: Nein, ich glaube nicht. (...) Ich merke gerade, dass ich total versagt habe.

I: Wie meinen Sie das?

B: Es ist schwer, konsequent zu bleiben. Ich glaube, je älter er geworden ist, umso inkonsequenter bin ich geworden. (...) Ja. (FIV 7, Maier, 41 Jahre, Pos. 211-213)

Dieser Rückzug aus den Diskussionen über das Spielverhalten bei Erziehenden kann auch das Resultat altersspezifischer Autonomiebestrebungen von Jugendlichen sein. Jedenfalls stellt er einen Umstand dar, der zu Leidensdruck bei Erziehenden führt. Da dieser bei den spielenden Jugendlichen meist wenig spürbar ist, sind es auch meist die Erziehenden, die Beratungsstellen und Therapeut*innen aufsuchen und sich um ein problematisches Spielverhalten ihrer Kinder sorgen (vgl. Scholz 2014, S. 37f.).

Bevor dieser Rückzug geschieht, werden aber oft andere Zugänge versucht, die ebenso kraftraubend sein können wie die bereits erwähnten Diskussionen. So erzählt eine Mutter von einem Zugang, bei dem sie ihren Sohn über einen Eingriff in seine Privatsphäre vom Spielen abhielt.

Ja, das sagt er schon zu seinen Freunden auch. Ich bin dann schon verhasst. (lacht) Also, die irgendwann eingreift, zwar nicht voll genug, aber irgendwann. Weil da bleibe ich dann einfach so lange danebenstehen, bis er dann

sagt, das nervt ihn jetzt derart, weil das ist ja dann auch kein Spielen und kein Reden und dann dreht er halt irgendwann ab, wenn es genug ist. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 229)

Dass dieser Zugang den von der Mutter gewünschten Effekt hatte, spricht auch für die Idee, dass Jugendliche digitale Spiele auch als Rückzugsort verwenden, in dem neben dem Spielgeschehen selbst soziale Aspekte wie die Kommunikation mit Peers im Vordergrund stehen. Die Anwesenheit der Mutter wäre dann für den Jugendlichen störend, da sie über das Mithören der Gespräche in die Privatsphäre des Jugendlichen eindringt, weil der Jugendliche dadurch aber auch vor seinen Freund*innen gemäßregelt, vor seinen Peers potenziell gedemütigt wird und dadurch sozialer Druck aufgebaut werden kann.

Wenn diese Mittel ausgeschöpft sind oder nicht den gewünschten Erfolg bringen, ziehen sich manche Erziehende zurück und gewähren den Jugendlichen mehr Freiheit. Das ausbleibende Durchsetzen von Konsequenzen bei Regelbrüchen kann also Resultat eines Harmoniebedürfnisses von Eltern sein, deren Alltag mit ihren Kindern von ständigen Konflikten zur Computerspielnutzung geprägt ist. Diese Konflikte können bei Versuchen, Konsequenzen durchzusetzen, auch sehr emotional aufgeladen sein. Nicht selten berichten Eltern dabei von Eskalationen bei Diskussionen in Bezug auf digitale Spiele. So ist die Abnahme von Spielkonsolen oder das Abschalten des Internets als elterliche Konsequenz auf die Überziehung des vereinbarten Zeitrahmens manchmal von emotionalen Entladungen begleitet.

Auf den Tischen hauen oder herumschreien. Manchmal haue ich sogar schon auf meine Tastatur, was ich (...). Ich weiß nicht, wieso ich es tue, weil es eine fast 200-Euro-Tastatur ist. (...) Und, ja, da schlage ich dann halt auf den Tisch. Ich habe schon mal mit dem Controller ein Loch in den Tisch geschlagen, muss ich zugeben. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 104)

Die Wut richtet sich dabei nicht nur gegen Gegenstände, es kann auch zu physischen Auseinandersetzungen mit den Erziehenden kommen, sodass eine Mutter ob der physischen Überlegenheit ihres Sohnes auch von Angst berichtet, wenn sie versucht, sein Spielverhalten zu begrenzen.

Die physische Gewalt geht dabei aber nicht nur von Jugendlichen aus. Ein Zeichen der Machtlosigkeit, die manche Eltern bei der Regulierung digita-

ler Spiele bei ihren Kindern erleben, kann die Zerstörung von Spielkonsolen oder Spielständen ihrer Kinder als (verzweifelte) Konsequenz bei Regelbrüchen darstellen.

Und ich habe mich da dann auch aufgeregt wegen, ich weiß nicht mehr wieso, und, ja, dann hat er einfach irgendwie was gedroht oder irgendwie: »Dann schmeiße ich dir die runter, wenn du nicht aufhörst.« Ich habe das ja nicht geglaubt, weil ich nicht gedacht hätte, ich habe halt weitergespielt, dann hat er irgendwie die Wii U abgesteckt und so auf den Boden, dann war sie kaputt. Da waren halt alle meine Spielstände darauf, ein Spiel habe ich fast durchgespielt, das musste ich von neu beginnen, alles. Da war ich auch wirklich sehr, sehr traurig. Da hatte ich auch nur die Wii U. Das war meine einzige Konsole. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 485)

Auch in Wohneinrichtungen berichten Jugendliche und Fachkräfte von Eskalationen, die vor allem mit der Abnahme eines Spielgerätes oder mit dem Abschalten des Internets während eines Spiels zusammenhängen. Die scheinbare Überforderung von Eltern führt somit bei manchen Familien dazu, ob des Spielverlangens ihrer Kinder zu drastischen Erziehungsschritten zu greifen und die Spielkonsole oder den Spielfortschritt ihrer Kinder zu zerstören. In Anbetracht der Arbeit, die Spielende auch in ihre Spiele investieren (siehe Kap. 8.1) und des großen Stellenwertes, den das Medium bei der Peergroup der Jugendlichen einnimmt, ist naheliegend, dass ein derartiger Schritt mit großer Trauer seitens der Jugendlichen verbunden ist. Ob eine derartige Maßnahme zur Entspannung der Thematik in der Familie beitragen kann, einen adäquaten pädagogischen Schritt darstellt oder eher übergriffig ist und das Vertrauen zwischen Eltern und Kinder erschüttern kann, ist eine Frage, die auch öffentlich diskutiert wird (vgl. Der Standard 2020b). Bei der befragten Familie zeigte die Zerstörung der Konsole als Strafe keine nachhaltige erwünschte Auswirkung auf das Spielverhalten des Jugendlichen.

Umgang mit Spielverbot

Im Rahmen der Interviews stellte sich die Abnahme (oder Zerstörung) von Spielgeräten als Konsequenz für Regelbrüche nicht immer als wirkungsvolle Maßnahme dar. Viele Jugendliche sind kreativ, wenn es um die Umgehung besagter Konsequenzen geht. Während in manchen Familien die Abnahme des Spielgerätes zu einem intensiveren familiären Miteinander führt, bei dem

vor allem jüngere Jugendliche neue Möglichkeiten der alternativen Freizeitgestaltung finden, berichten andere Familien von abgenommenen Monitoren, die bereits am selben Tag von den Jugendlichen ersetzt wurden, Netzstecker, die von Freunden ausgeborgt wurden oder technische Lösungen wie Handysperren, die von den Jugendlichen selbst deaktiviert wurden. Der Aufwand, den Jugendliche auf sich zu nehmen bereit sind, um ein Computerspiel zu spielen, ist dabei bemerkenswert und spricht für den hohen Stellenwert und die Relevanz des Mediums für die Jugendlichen.

Die Abnahme eines Spielgerätes als Konsequenz kann somit von einem Machtkampf begleitet sein, bei dem sich die Person mit mehr Ausdauer durchsetzt. Während dies in Familien oft dazu führt, dass Eltern nachgeben oder sich andere Konsequenzen überlegen, werden im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe, eventuell durch die Möglichkeit, Erziehungsaufgaben unter den Kolleg*innen aufzuteilen und damit ausdauernder als die jugendlichen Adressat*innen zu sein, eher konsequent verfolgt. Dabei steht den Fachkräften auch ein Team zur Verfügung, mit dem Schritte und Konsequenzen stets abgesprochen werden können. Darüber hinaus wird ein Brechen von Regeln in den Wohneinrichtungen weniger oft thematisiert, da viele Regulierungen technischer Natur sind und sich viele Jugendliche eine Spielkonsole teilen müssen – so besteht kaum eine Möglichkeit, deutlich länger als erlaubt zu spielen, wenn bereits andere Jugendliche auf die Konsole warten und so ebenfalls auf die Wahrung der Regeln achten. Doch auch in Wohneinrichtungen gibt es Momente, in denen trotz Regelüberschreitungen auf Konsequenzen seitens der Fachkräfte verzichtet wird. Dies betrifft allen voran Jugendliche, die knapp vor dem 18. Lebensjahr stehen und denen somit ein höheres Maß an Eigenverantwortung zugemutet wird.

Auffällig bei den Berichten über problematisches Spielverhalten von Jugendlichen und Schwierigkeiten von Erziehenden, dieses einzuschränken ist, dass es sich bei den Familien mit besonders drastisch formulierten Schwierigkeiten um alleinerziehende Mütter handelt, und somit eine konstante Vaterfigur in der Familie nicht vorhanden ist. Dies, obwohl natürlich nicht repräsentativ, deckt sich mit Berichten aus der beraterischen Praxis, nach denen eine fehlende Vaterfigur einen großen Prädiktor für problematisches Spielverhalten darstellt (vgl. Freitag 2015, S. 216). Der Vater scheint im Umgang mit digitalen Spielen eine besondere Rolle einzunehmen, worauf in weiterer Folge eingegangen wird (siehe Kap. 8.2.3.1).

8.2.3 Aufteilung der Erziehungsaufgaben

Die Geschlechteraufteilung der im Rahmen dieser Arbeit befragten Personen stellt sich keineswegs ausgeglichen dar. So wurden bei den 9 Familieninterviews 9 Mütter interviewt, die mit einer Ausnahme alle mit ihren Söhnen zum Interview erschienen. Die Einladung zur Teilnahme der Erhebung war aber klar an Familien gerichtet, die das Thema Computerspiele als wichtiges Thema wahrnehmen und im Vorfeld zum Interview wurde dezidiert darauf hingewiesen, dass auch männliche Erziehende erwünscht sind. Dass bei den Interviews trotz großer zeitlicher und räumlicher Flexibilität bezüglich der Abhaltung fast ausschließlich Mütter mit ihren Söhnen teilnahmen, kann auf zweierlei hinweisen. Zum einen kann es als Hinweis darauf gedeutet werden, dass sich in Familien eher Mütter berufen fühlen, Erziehungsaufgaben zu übernehmen und darüber zu berichten – ein Hinweis, der sich auch in anderen Arbeiten wiederfindet (vgl. Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest 2016a, S. 8). Bei einer besuchten Familie wurde diese wahrgenommene Aufgabenverteilung exemplarisch sichtbar, als der Vater, der zum Zeitpunkt des Interviews anwesend war, zur Teilnahme aufgefordert wurde und mit der Begründung ablehnte, dass seine Frau Fragen zur Erziehung besser beantworten könne. Zum anderen fällt auf, dass viele der Familien von problembehafteten Zugängen zu digitalen Spielen in der Familie berichten und dieses problembehaftete Verhalten in Zusammenhang mit Söhnen wahrgenommen wird. Auch die einzige Mutter, die mit ihrer Tochter zum Interview kam, gab an, sich bezüglich des Spielverhaltens ihrer Tochter keine Gedanken zu machen und bemerkte, dass Computerspiele bei ihrem Sohn (der zum Zeitpunkt des Interviews aufgrund seines jungen Alters nicht unter die Zielgruppe dieser Erhebung fiel) ein deutlich größeres Thema sind:

Aber nein, ich finde bei Jungs ist das Thema halt auch schon in der Volksschule einfach viel präsenter. Die Jungs reden gefühlsmäßig den ganzen Tag über Computerspiele. Auch wenn sie nicht spielen, geht es: »Wow, ich habe das Spiel gespielt und wie weit bist du denn dort? Und die Spielfigur? Und der Youtuber?« Die Mädels sind da doch in einem anderen Feld. Also die eher: »Was macht ihr, ihr geht gerne ins Kino?«, gefühlsmäßig. (FIV 9, Weniger, 32 Jahre, Pos. 107)

Auch bei den Interviews mit Jugendlichen wurden von den betreffenden Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe, über die der Zugang zu den Jugendlichen erfolgte, ausschließlich männliche Jugendliche für eine Befragung zum Thema Computerspiele als relevante Gesprächspartner angegeben. Sowohl in Familien als auch bei den Fachkräften wurden zum Großteil Personen vorgestellt, die das Thema Computerspiele problembehaftet und als Herausforderung in der Erziehung wahrnahmen. In einer einzigen Familie (in der auch die Eltern computerspielfähig sind) werden Computerspiele weniger problembehaftet wahrgenommen und spielen eine Rolle als regelmäßige gemeinsame Freizeitgestaltung. Das bedeutet, dass das Thema Computerspiele bei vielen Eltern problembehaftet wahrgenommen wird. Im Rahmen dieser Arbeit war dies vor allem bei Familien der Fall, bei denen die Mütter alleinerziehend waren. Doch auch, wenn Väter im Rahmen der Gespräche nicht direkt anwesend waren, wurde anhand der Gespräche deutlich, dass diese beim Thema Computerspiele eine besondere Rolle einnehmen.

Sowohl in den befragten Familien als auch bei den Jugendlichen zeichnet sich eine große Heterogenität in den Arten der Beziehungen zwischen Eltern und ihren Kindern ab, wobei Väter in Bezug auf die Nutzung digitaler Spiele verschiedenste Rollen einnehmen.

8.2.3.1 Sonderrolle männlicher Bezugspersonen

Wie bereits beschrieben, wird der Zugang zu Computerspielen, d.h., die ersten Spielerfahrungen, stark von männlichen Bezugspersonen geprägt, also Vätern, Onkeln oder großen Brüdern (vgl. Lampert et al. 2013, S. 35). Dadurch kann zum einen das Computerspielen eine emotionale Konnotation erhalten, wenn es als verbindendes Element zum Vater kennengelernt wurde, zum anderen nehmen Väter auch in der konkreten Erziehung beim Thema Computerspiele eine besondere Rolle ein. Während die Mutter als Spielpartnerin in den Interviews kaum genannt wird, gestaltet sich das bei Vätern anders. Väter stellen in den Familien die Personen dar, mit denen gemeinsam gespielt wird und die bereit sind, auch Spiele auszuprobieren.

Er hat relativ früh angefangen zum Spielen, das ist aber dann an seinem Papa gelegen, weil der hat alles gleich dahergeschleppt und hat sich überall ausgekannt. Und dann ist es halt auf mich übergegangen und, ja, da war es für mich einfach nur gut, wie es so gelaufen ist, man hat ja bestimmte Zeit und dann ist es aus. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 126)

Dies kann an persönlichem Interesse der Väter liegen, wenn sie selbst gerne Computerspiele spielen und dies darum gerne mit ihren Kindern gemeinsam betreiben. Fraglich ist, ob und wie weit das väterliche Spielverhalten auch eine pädagogische Intention hat, oder ob es rein dem eigenen Spielvergnügen dient. Ein Jugendlicher berichtete von seinem Vater, der das Spiel *Fortnite* ausprobierte, sich darin offenbar nicht zurecht fand und weiterspielte, obwohl der Sohn selbst das Interesse verlor und den Raum verließ, weil sein Vater die Steuerung des Spieles nicht beherrschte.

Mein Vater hat mal eine Runde Fortnite gespielt (...) Und ich habe keine Ahnung, was der von dem Spiel haltet. Also, ich bin da dann schlafen gegangen, weil das hat mich einfach nicht interessiert. (FIV 1, Tauber, 11 Jahre, Pos. 493-497)

Hier könnte eine pädagogische Intention zugrunde liegen, das Spiel des Kindes auszuprobieren und besser zu verstehen, um darüber auch in Kontakt mit dem Kind treten zu können. Dass trotz der Absenz des Kindes weitergespielt wird, deutet aber auch auf reine Spielfreude des Vaters hin. Situationen wie diese verdeutlichen die Schwierigkeit, das Spielverhalten eines Elternteils klar als pädagogisch motiviert oder eigenmotiviert einordnen zu können. Auch wenn es in der konkreten beobachtbaren Handlung kaum zu unterscheiden ist, stellt es einen großen Unterschied dar, ob gemeinsam gespielt wird, weil es zufällig ein gemeinsames Interesse gibt, und damit das Spiel im Mittelpunkt steht, oder ob aus der Intention heraus gespielt wird, die Lebenswelt eines Kindes besser nachvollziehen zu können, und somit das Kind und die Beziehung zu diesem im Mittelpunkt der Bemühungen steht. Es scheint jedenfalls, als seien Väter in den Familien tendenziell die spielfreudigeren Erziehungsberechtigten. Dies wird sowohl von den Kindern in Familien so wahrgenommen, die den Vater immer wieder als den kompetenteren Gesprächspartner zu digitalen Spielen einschätzen, zeigt sich aber auch in der Antwort von Kindern zu Regeln in der Familie. In diesem Fall ist die Antwort zwar vermutlich scherzhaft gemeint, muss aber dennoch einen Erfahrungswert als Grundlage haben. Auf die Frage, welche Regel zu Computerspielen in der Familie die wichtigste sei, antwortet ein junger Befragter:

Den Papa nicht beim Computerspielen stören. (FIV 1, Tauber, 11 Jahre, Pos. 53)

Die Väter werden aber nicht nur von den Kindern als kompetentere Gesprächspartner zu Computerspielen erlebt, auch die Mütter beschreiben die männlichen Erziehenden regelmäßig als versierter im Umgang mit digitalen Spielen. Dies betrifft nicht nur Familien, in denen die Väter selbst gerne Computerspiele spielen. Auch in Familien, in denen Väter dem Medium gegenüber sehr kritisch sind, wird das Thema Computerspiele und damit verbundene Richtwerte in der Erziehung an die Väter ausgelagert.

I: Wie informieren Sie sich da über die Altersempfehlungen?

Br: Naja, ich sage zu meinem Mann: »Schau nach!« (...) Also, ich bin ja absolut alles andere als ein Profi in diesen Sachen. Ich sage immer: »Du, das ist jetzt Thema. Welches Alter ist dort?«

I: Und Ihr Mann ist da ein bisschen versierter?

Br: Er weiß, wo er nachschauen muss. (FIV 5, Schönlieb, 44 Jahre, Pos. 88-103)

Von vielen Müttern wird das Thema digitale Spiele an Väter, oder, wenn diese nicht vorhanden sind, an andere männliche Bezugspersonen, Freunde oder Bekannte ausgelagert. Diese dienen als Ansprechpartner zum Austausch über adäquate Regeln oder erzieherische Schritte (die in weiterer Folge von den Müttern durchgesetzt werden) oder werden herbeigezogen, um technische Hilfsmittel zu installieren, wenn die Mütter sich nicht in der Lage fühlen, dies einzurichten. Dies geschieht aufgrund von deutlich formuliertem Desinteresse am Thema der digitalen Medien, es wird von einigen der Mütter aber auch den männlichen Erziehenden eine höhere Kompetenz mit Medien zugesprochen. Eine Mutter gab dabei an, Vorgänge wie das Installieren eines Programmes am Smartphone nicht zu beherrschen und deshalb an ihren Mann auszulagern. Dies erinnert an stereotype Zuweisungen von Geschlechterrollen, nach denen Männern ein höheres technisches Geschick zugesprochen wird, und könnte ein Resultat von diesen sein.

In manchen Familien wird eine männliche Person auch als der strengere Part beschrieben, wenn es um Konsequenzen bei computerspielbezogenen Regelbrüchen geht. In diesem Zusammenhang kann es vorkommen, dass bei Absenz der Mutter andere Regeln gelten als bei deren Anwesenheit. So wird in einer Familie beschrieben, wie der Stiefvater während einer mehrwöchigen Abwesenheit der Mutter strenge Regeln im Umgang mit Computerspielen durchsetzte und dem Jugendlichen als Konsequenz das Spielgerät auch abnahm. Interessant ist dabei, dass die Regeln der Mutter gelten, solange diese

zu Hause ist, sie also offenbar die Hauptverantwortung der Erziehung trägt, und der Stiefvater hier nur als Erzieher tätig wird, wenn die Mutter verhindert ist. Relativierend muss hierzu erwähnt werden, dass es sich hierbei um den Stiefvater des Jugendlichen handelt, was die Frage nach der erzieherischen Verantwortung zusätzlich verkomplizieren kann.

Er, der reagiert da noch viel mehr allergisch als wie ich. Er kann mit dem gar nicht umgehen, für den ist das sowieso alles Mumpitz. Er ist da ganz dagegen, also mit dem kann ich da gar nicht reden darüber. Also, er wäre da noch viel konsequenter, so, wenn ich nicht da bin, dann hat er auch, so, das WLAN unten, wenn er das Zimmer nicht aufräumt, also, er ist da viel konsequenter als ich. (...) Er ist halt strenger als ich. Wenn ich nicht da bin, dann kann es halt passieren, dass es kein WLAN gibt, dann kann er halt nicht spielen, wenn es unten nicht steht, er ist da strenger, ja. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 222-224)

Auffällig ist, dass in den Familien, die das Computerspielen als besonders problematisch darstellten, der Vater meist nicht im gemeinsamen Haushalt lebte. Dieser Umstand, obschon im Rahmen dieser Erhebung nicht repräsentativ, folgt Befunden aus Praxis und Wissenschaft, die auf ähnliche Phänomene hinweisen. Die Absenz von Vätern und anderen unmittelbaren männlichen Bezugspersonen wurde sowohl in der Literatur (vgl. Kammerl et al. 2012, S. 79) als auch im Rahmen der Expert*inneninterviews als Prädiktor für problematisches Spielverhalten angeführt, vor allem, wenn von Jugendlichen versucht wird, das Bedürfnis nach Bestätigung von einer männlichen Bezugsperson über Computerspiele abzudecken.

Ja, das würde ich absolut unterstreichen. Entweder sind die Väter, oder viele Väter sind nicht physisch anwesend, oder sie sind zwar anwesend, aber wenn man dann im Gespräch ist mit der Mutter, weil der Vater nicht mitkommt zur Beratung, oder das nicht für nötig hält und diese Frage stellt: »Wo gibt es denn was Gemeinsames, was Ihr Mann, Ihr Partner mit Ihrem Sohn macht?«, da ist dann oft wenig, gar nichts. Der Vater arbeitet und investiert nicht wirklich in die Beziehung zum Sohn, was aber gerade in dieser Phase so bedeutsam wäre, wo ja der Junge, eigentlich hat er den Wunsch, sich auch abzuwenden von der Mutter, er muss, er ist in seiner Identitätsfindungsphase und eigentlich wäre es total klasse, er könnte sich verstärkt dem

Vater zuwenden und würde so eine, ich sag' mal begütigende Vatererfahrung machen wollen. Der Vater, der ihm was zutraut, der ihn herausfordert, der ihn ins Leben ruft, der aber auch ehrlich mit sich selbst umgehen kann, der auch von seinem eigenen Scheitern erzählen kann und der es dem Sohn erleichtert, diese Rolle auch anzunehmen. Wo das nicht da ist, ist die Gefahr oder die Faszination nochmal stärker, sich die Männlichkeitskonzepte der Spiele anzugucken und da hinein zu gehen. (EIV 1, Freitag Return, Pos. 34)

8.2.3.2 Sonderrolle der Geschwister

Vor allem bei Familien mit Absenz oder Computerspielen sehr abgewandter Haltung des Familienvaters kommt es vor, dass Mütter nicht nur mit anderen Erziehenden, sondern auch mit ihren älteren Kindern in Bezug auf den Umgang mit Computerspielen ihrer jüngeren Geschwistern in den Austausch gehen und so auf deren Spielexpertise zurückgreifen.

Eigentlich bespreche ich das hauptsächlich mit dem Daniel. Mit meinem Studenten, der ab und zu noch, mit ihm spreche ich viel. Oder sonst, wenn es ganz schlimm ist, mit dem Älteren, also eigentlich eh mit den älteren Brüdern, mit seinen älteren Brüdern bespreche ich das. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 216)

Ältere Geschwister sind dabei aber nicht nur passive Gesprächspartner, die auf Anfrage zum Austausch bereit sind und Fragen zu spezifischen Spielen beantworten, vor allem bezüglich der Altersangemessenheit. Wenn sie im gemeinsamen Haushalt leben, bringen sie sich aktiv ein und unterstützen Eltern bei einer passenden Regelfindung für ihre jüngeren Geschwister. Damit finden sich ältere Geschwister in einer Doppelrolle wieder, in der zum einen selbst noch von den Eltern aufgestellte Regeln beachtet werden müssen, zum anderen die Eltern bei der Etablierung passender Regeln für jüngere Geschwister unterstützt werden sollen. Dass dieses Ungleichgewicht unter den Geschwistern für Unmut sorgen kann, zeigt sich auch in der Kontrollfunktion, welche Geschwister füreinander übernehmen. So geschieht es nicht selten, dass Erziehende von Regelverstößen ihrer Kinder über deren Geschwister erfahren.

Meistens kriegt sie es nicht mit, dass ich die ganze Nacht munter bin. Solange mich meine kleine Schwester nicht verpetzt. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 336-338)

Zumeist werden Computerspiele von Geschwistern aber als verbindendes Element wahrgenommen. Dies zeigt sich unter anderem dann, wenn zwei jüngere Geschwister ihr Ersparnis zusammenlegen, um sich gemeinsam eine Spielkonsole zu kaufen. Computerspiele bieten dabei die Möglichkeit, auch über größere Altersunterschiede hinweg gemeinsam eine für alle Beteiligten attraktive Freizeitgestaltung zu erleben.

Und wenn wir was zusammen machen, dann ist es meistens Computer spielen. (FIV 9, Wenger, 11 Jahre, Pos. 335)

Wenn dabei jüngere Geschwister teilnehmen möchten, die kognitiv noch nicht in der Lage sind, das Computerspiel zu verstehen und somit mitzuspielen, geschieht es auch, dass diese einen Controller in die Hand bekommen und zumindest als fiktive Mitspielende Teil des Rituals sein können.

8.2.4 Teilhabe am Spiel und gemeinsames Spielen

Das gemeinsame Spielen digitaler Spiele wird von verschiedenen einschlägigen Beratungsstellen als wünschenswerter Zugang im familiären Umgang dargestellt (vgl. OIAT 2010; Schau hin 2020). Im Rahmen dieser Erhebung wurde erfragt, wie sich das gemeinsame Spielen gestaltet und was dabei als vorteilhaft und herausfordernd erlebt wird. Darunter wird nicht das gemeinsame Spielen zwischen Familienmitgliedern online verstanden, dessen verbindende Funktion bereits erwähnt wurde (siehe Kap. 8.1.4.2), sondern das gemeinsame Spielen von Personen in einem Haushalt.

Bei den befragten Familien geben einige Mütter an, selbst rudimentäre Erfahrungen mit Computerspielen in ihrer Kindheit gemacht zu haben. Dabei folgt aber stets ein Verweis auf die Komplexität der Spiele ihrer Kinder, die ungleich höher sei und derer sich viele Mütter nicht gewachsen fühlen. Die erkannte Komplexität vieler Computerspiele erkennend, verweisen manche der Befragten auf Fähigkeiten, die sich Kinder aneignen müssten, um ein bestimmtes Spielniveau zu erreichen und verwenden dabei Formulierungen, bei denen die erworbenen Fertigkeiten der Kinder wertgeschätzt werden. Oft passiert dies aber mit einer gleichzeitigen Abwertung der eigenen spielerischen Fertigkeiten.

Ja, ihr seid total schnell, ja. Also jetzt, ich bin da wirklich. (...) Mit dem Spielen, ich blicke vieles gar nicht mehr. (...) Also, das ist mir aber alles viel zu kompliziert. (FIV 6, Beranek, 68 Jahre, Pos. 688)

Die Abwertung der eigenen Fähigkeiten, ein Computerspiel zu spielen, findet sich in vielen der geführten Interviews wieder. Manche Mütter berichten dabei von gemeinsamen Spielerfahrungen, die aufgrund der steilen Lernkurve, die manche Spiele ihren Spielenden abverlangen, von Frustration geprägt sind. Das gemeinsame Spielen kann dadurch für Mütter unattraktiv werden. So berichten Mütter von gemeinsamen Erfahrungen, in denen sie das Spiel nicht beherrschen konnten, deshalb keine Freude am gemeinsamen Spiel empfanden und nicht weiterspielen wollten.

Es, ich bin da viel zu langsam, ich (...), nein, ich kann das einfach nicht, weil ich einfach zu ungeübt bin (...). Für mich ist es langweilig, vielleicht auch, weil ich es nicht kann, (...) wenn ich es vielleicht können würde, würde ich es vielleicht auch spannender finden (...). (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 38-40)

Diese Berichte von empfundener Langeweile und Frustration, die aufgrund eines Unterschiedes im spielerischen Können zwischen Mutter und Kind entstehen können, finden sich in einigen Familien wieder und machen auf einen Umstand aufmerksam, der eine Hemmschwelle für das gemeinsame Spielen darstellen kann: die Umkehrung einer als natürlich angenommenen Hierarchie. Es ist kaum ein anderes Medium denkbar als das Spiel, und allen voran das Computerspiel, bei dem ein verhältnismäßig junges Kind einer erwachsenen Person so eindeutig überlegen sein kann, nämlich sowohl spielerisch als auch in Bezug auf das spielbezogene Fachwissen. (Ein denkbarer, wenn auch gewagter Vergleich wäre die Situation von Migrant*innen, deren Kinder im Zielland geboren wurden und die oft mehr über die Sprache und Gepflogenheiten im Zielland wissen als ihre Eltern). Dies kommt vor allem bei komplexeren Spielen zum Tragen, deren Meisterung der Investition von Zeit und Aufmerksamkeit bedarf – Zeit, die viele Erziehende nicht haben oder nicht in einem großen Ausmaß in das Erlernen von Computerspielen investieren möchten. Sogar, wenn Erziehende selbst gerne Computerspiele spielen, vielleicht dann gar noch vermehrt, kann ein Frustrationsmoment mit der Unterlegenheit beim Spielen von Computerspielen seinem Kind gegenüber einhergehen.

Aber auch das, wenn der neunjährige Sohn dich in Zelda eingeholt hat und neben dir sitzt und dir Tipps gibt, ist es vielleicht als Vater noch ein bisschen frustrierend manchmal. (lacht) (...) Ich glaube, das ärgert ihn so ein bisschen, deswegen (...) sind es nicht ganz so seine Lieblingsthemen, wenn es nur um Computerspielen geht beim Abendessen. (FIV 9, Wenger, 32 Jahre, Pos. 271-273)

Auch die Spielinhalte selbst können eine Hemmschwelle darstellen, das Spiel des Kindes gemeinsam zu spielen. Dies gilt vor allem dann, wenn die Spielinhalte kritisch gesehen werden. So geben manche Mütter an, trotz regelmäßiger Angebote ihrer Söhne ein Spiel nicht gemeinsam ausprobiert zu haben, da das Spiel gewaltverherrlichende Inhalte habe. Während diese gewaltverherrlichenden Spielinhalte von manchen Müttern als abschreckend beschrieben werden, erlauben diese ihren Kindern dennoch, entsprechende Spiele zu spielen. Die Mütter selbst geben teils an, dabei nicht zusehen zu wollen.

Er hat es mir schon angeboten. Ich weiß nicht, (...) ich habe da bisschen eine Hemmung, Menschen zu erschießen. (lachend) Ich meine, es sind nur virtuelle Menschen, aber es ist total schräg. Vielleicht würde es mir auch total gefallen, ich weiß es nicht. (FIV 7, Maier, 41 Jahre, Pos. 47)

In vielen der befragten Familien wird nicht regelmäßig gemeinsam mit den Kindern am Computer gespielt. Während der Unterschied im individuellen Können als eventuelle Hemmschwelle dafür bereits als mögliche Erklärung angeführt wurde, geben einige der befragten Mütter an, ein profundes Desinteresse an digitalen Spielen zu haben:

Es interessiert mich nicht. Es ist für mich so unwichtig, dass mich das nicht interessiert. (FIV 5, Schönlieb, 44 Jahre, Pos. 306)

Die Diskrepanz dieser Bekundungen in Bezug auf das große Interesse der Jugendlichen an Computerspielen wird in Interviewsituationen auffällig, in denen das bekundete Desinteresse der Mutter den langen und ausführlichen Berichten eines Jugendlichen über dessen Computerspiel gegenübersteht. Die Jugendlichen führen in mehreren Familien das Desinteresse ihrer Mütter am Medium auch kritisch an, wenn es um die Frage geht, warum in der Familie wenig über Computerspiele gesprochen werde. Angesichts der wichtigen Rolle,

die das Medium im Alltag von vielen der befragten Jugendlichen spielt, könnte dies als Wunsch nach Austausch über mit Computerspielen verbundene Erlebnisse mit der Familie gedeutet werden. Dieser Austausch über Computerspiele gestaltet sich weder für Kinder noch für die befragten Mütter als einfach.

8.2.4.1 Diskussionen über Spielinhalte

Während Versuche von Kindern, über Spielinhalte zu sprechen, in manchen Familien auch unter Bezugnahme auf das persönliche Desinteresse der Erziehenden abgeblockt werden, gestaltet sich die Diskussion über Spielinhalte in anderen Familien aus anderen Gründen schwierig. Da das Thema aufgrund von andauernden Diskussionen über Spieldauer zu einem Streitthema wird und darum auch Erzählungen von Spielinhalten schnell emotional aufgeladen sein können, werden sie von Erziehenden gerne vermieden, um einen harmonischen Zustand in der Familie aufrechtzuerhalten. Wenn es zum Austausch über Spielinhalte kommt, geben die befragten Mütter an, zum einen durch die Menge der Informationen und den großen Mitteilungsbedarf ihrer Kinder überfordert zu sein, zum anderen die Teilhabe am Spielverhalten ihrer Kinder auch als Beobachtende als unangenehm zu erleben:

Jetzt relativ, bis vor kurzem noch relativ viel, weil es da herunter war, das war aber dann schon fast ZU viel, weil das irgendwie dann einen doch selber irgendwie auch sehr beeinflusst (lacht). (...) Naja, wenn man so diese Szenen und diese Aufregung und da hat er dann am Handy gleich drei Leute oder vier Leute, mit Videokonferenz, die halt grad auch in der Runde sind, da hat man quasi noch vier Buben im Wohnzimmer und muss entsprechend halt agieren, ja. Also, das war mir fast ein bisschen, hat mich zu sehr (...), es hat mich fast ein bisschen gestresst, muss ich sagen. Dass ich das so... Wobei ich schon immer irgendwie, also, auch jetzt, wenn er oben ist, ungefähr weiß, was er spielt und mit wem er es spielt. Ich bin schon immer wieder einmal drinnen und schau so einmal kurz (...). (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 300-302)

Neben der passiven Beobachtung des Spielgeschehens erleben manche Mütter die Erzählungen ihrer Kinder, die mit entsprechender Begeisterung über Entwicklungen und ihr Vorankommen in Computerspielen erzählen, als ermüdend und beenden die Gespräche, wenn sie dem Inhalt nicht folgen können.

Viele der befragten Mütter berichten, mit ihren Kindern gemeinsam am Computer gespielt zu haben, als diese noch jünger waren, diese Praxis aber

mit Eintritt der Kinder ins Schulalter seltener wurde. Besonders gerne wurden dabei Spiele gespielt, zu denen die Eltern auch selbst noch Bezug hatten oder die sie selbst kannten, oft erwähnt wurde beispielsweise die bekannte *Super-Mario*-Serie. Die Zielgruppe dieser Spiele sind meist jüngere Kinder, weshalb die Steuerung recht leicht zugänglich ist und die Spielmechanik auch für wenig spielerfahrene Personen einfach verständlich bleibt. Auch ein Wettkampfcharakter steht bei diesen Spielen selten im Vordergrund, vielmehr geht es um ein kooperatives Vorankommen im Spiel. Dies könnte dazu führen, dass weniger Erfahrungen des Scheiterns im Spiel gemacht werden und die beschriebene Umkehr der Hierarchie im Spielkönnen nicht ins Gewicht fällt. Bei Spielen mit kompetitivem Charakter wird diese wiederum schnell merkbar, was ein Grund für die Präferenz bestimmter Genres beim gemeinsamen Spielen sein könnte. Gleichzeitig ist ein kompetitives Spiel wie die Fußballsimulation *FIFA* auch deutlich komplexer und erfordert mehr Zeit zum Erlernen als ein Spiel aus der *Super-Mario*-Reihe, das für ein jüngeres Zielpublikum konzipiert wurde.

Ich habe probiert, einmal, das FIFA habe ich probiert, aber er ist ja viel geschickter als ich am Controller, ich bringe da ja nichts zusammen, und das ist (lacht), ja. Das Einzige, was ich immer gespielt habe, das ist das Super Mario, damals am Fernsehen, mit dem Nintendo 64 hat das, glaube ich, geheißten, das Gerät. Das ist auch schon 20 Jahre aus, denk' ich mal, ja. Das haben wir gespielt und das war für mich noch spannend, weil die Prinzessin, und das nächste Level, die Prinzessin befreien, das habe ich noch lustig gefunden, also, das habe ich, da habe ich gespielt, das ist das einzige Mal gewesen, wo ich gespielt habe. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 170)

Die Mutter bezieht sich hierbei auf ein Spiel, das sie mit ihrem älteren Sohn gemeinsam gespielt hatte, der zum Zeitpunkt des Interviews nicht mehr im gemeinsamen Haushalt lebte. Aussagen wie diese verdeutlichen die große Rolle des Spielgenres beim gemeinsamen Spielen. Während bei einem Spiel mit kompetitivem Charakter unangenehme Gefühle im Vordergrund standen, konnten andere Spiele als angenehmer gemeinsamer Zeitvertreib mit dem Kind erlebt werden. So könnte auch erklärt werden, warum manche Eltern selbst gerne Computerspiele auf ihrem Smartphone spielen, gemeinsam mit ihren Kindern aber nicht spielen möchten.

Auch in Familien, in denen gewisse Spiele gemeinsam gespielt werden, kann es bezüglich anderer Spieltitel Problemwahrnehmung geben. Das Spiel *Fortnite* stellt dabei ein Spiel dar, das in sehr vielen Familien präsent ist und dabei fast stellvertretend für einen Streitpunkt in der Familie steht.

Ich glaube, das ist wie ein, ich denke es mir nämlich auch gerade, da ist ja schon fast so ein Bann, so ein, fast ein Fluch, ja, dieses Fortnite. Man hört »Fortnite«, ich auch. Ich höre »Fortnite«, denke mir: »Oh, Himmel!« (FIV 6, Beranek, 68 Jahre, Pos. 375)

In einer Familie, in der sowohl Mutter als auch Vater als sehr spielaffin bezeichnet wurden, wurde das Spielen als gemeinsames Ereignis in der Familie beschrieben. Dabei spielen die Kinder mit der Mutter am Computer, während der Vater danebensitzt, Wäsche zusammenfaltet oder im zum Spiel gehörenden Lösungsbuch blättert bzw. auf *YouTube* Videos ansieht, um den Kindern Tipps geben zu können. Erzählungen wie diese, bei denen Computerspiele einen selbstverständlichen und scheinbar konfliktfreien Teil des familiären Alltags ausmachen, gab es nur bei einer Familie.

Wie bereits beschrieben, spielt die männliche Bezugsperson in Bezug auf Computerspiele eine besondere Rolle. Dies gilt sowohl in Bezug auf den Erstkontakt zu Computerspielen, der oft über diese stattfindet, als auch in Bezug auf das gemeinsame Spielen in der Familie. Die Väter werden im Rahmen der Interviews deutlich öfter als Spielpartner genannt als die Mütter. So werden auch angenehme Erlebnisse mit dem Vater über das Spielen von Computerspielen erfahren. In dem hier angeführten Zitat eines Jugendlichen stellt das Spielen am Computer die wichtigste gemeinsame Erfahrung mit dem Stiefvater dar. Dabei besteht eine fast komplizenhafte Beziehung zwischen dem Jugendlichen und seinem Stiefvater, bei der etwa gemeinsam häuslichen Pflichten zugunsten des gemeinsamen Spiels aus dem Weg gegangen wird. In dieser Intensität kam das im Rahmen der Interviews nur einmal vor, kann aber stellvertretend für die im Rahmen der Interviews deutlich größere Rolle der Väter beim gemeinsamen Spielen am Computer gesehen werden.

Weil ich sofort heimkomme, ich frage meinen Vater, ob er Zeit hat zum sofort Spielen, mein Vater sagt: »Ja, passt!« Wir blenden einfach (...), besser gesagt, die Uhr halt einfach aus und konzentrieren sich nur auf die Spiele. Wenn einer sagt: »Geh mit dem Hund«, sagen wir: »Nein, geh du mit dem

Hund.« Weil wir möchten einfach nur zocken und möchten einfach spielen.
(JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 318)

Was in den Interviews nicht erwähnt wurde, war die gemeinsame Auswahl von Computerspielen. Diese ging in fast allen Fällen vom Kind selbst aus und die Mütter beschrieben sich dabei als regulierende Instanz, die die Vorschläge der Söhne entweder befürwortete oder ablehnte.

8.2.4.2 Gemeinsames Spielen in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe

Im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe wurden Bewohner und Fachkräfte separat nach den Gewohnheiten gemeinsamen Computerspielens befragt. Dabei war auffällig, dass es recht unterschiedliche Wahrnehmungen zwischen den beiden Gruppen gab. Da es im Rahmen der Interviews mit den Jugendlichen immer wieder auch zu Widersprüchen innerhalb der Aussagen zum gemeinsamen Spielen kam und gewisse Situationen auf Nachfrage nicht erinnert werden konnten, wird auf eine Suche nach der richtigen Antwort im Rahmen der nächsten Seiten verzichtet und die Wahrnehmungen der jeweiligen Befragten wiedergegeben.

In allen besuchten Einrichtungen werden von den Fachkräften gemeinsam mit den Bewohner*innen Computerspiele gespielt. Dennoch gibt es große Unterschiede beim konkreten Ablauf dieser gemeinsamen Spielsituationen.

Ähnlich wie in Familien werden vor allem spielmechanisch weniger anspruchsvolle Spiele wie *Mario Kart* oft von den Betreuer*innen mit den Bewohner*innen gemeinsam gespielt. Auch *FIFA* und *Rocket League* werden wiederholt als Spiele genannt, die gemeinsam mit Fachkräften gespielt werden. Teils werden auch Mobile Games wie *Clash of Clans* gespielt, in einem Fall begann eine männliche Fachkraft auf Wunsch eines Adressaten mit dem Spiel. Diese begrenzte Spielauswahl ist einerseits mit dem strengen Befolgen von Altersempfehlungen zu erklären, nach denen viele der bei Jugendlichen beliebten Spiele für diese nicht geeignet sind. In einer einzigen WG werden Altersempfehlungen weniger ernst genommen und auch Ego-Shooter mit den Adressat*innen gemeinsam gespielt. Andererseits wird bei Fachkräften, ähnlich wie bei den Müttern in den Familien, das Spielniveau erwähnt, das eine Hemmschwelle für das gemeinsame Spielen bei Fachkräften darstellt.

Das mag ich auch, das ist das Einzige, wo ich mitspielen könnte, ich kann auch kein Pokémon oder so, die spielen natürlich mit der Switch, verbinden sich mit dem Fernseher und dann spielen sie zu viert, das kann ich dann nicht (lacht) (...). (WGIV 2, 28 Jahre, JIV Daniel, Pos. 91-92)

Wie in den Interviews mit den Familien sind es auch hier vor allem die weiblichen Erziehenden, die Bedenken bezüglich ihres eigenen Könnens bei Computerspielen äußern und deshalb auf ein gemeinsames Spielen verzichten. Eine Tendenz, nach der vor allem männliche Erziehende gemeinsam mit den Jugendlichen spielen, setzt sich also in der stationären Kinder- und Jugendhilfe fort. So werden sowohl von den Jugendlichen als auch von den befragten Fachkräften meist die männlichen Kollegen genannt, wenn gefragt wird, wer mit den Adressat*innen gemeinsam Computerspiele spielt. In manchen Einrichtungen gibt es eine (männliche) Fachkraft, die oft selbst an digitalen Spielen interessiert ist und der von den Kolleg*innen darum die meiste Kompetenz auf diesem Feld zugesprochen wird. Diese Fachkraft ist dann auch dafür zuständig, mit den Jugendlichen gemeinsam zu spielen. Von den Jugendlichen wird das gemeinsame Spielen oft nicht wahrgenommen, wenn, dann aber als angenehm beschrieben. Dabei gibt es Berichte von Situationen, in denen die Fachkräfte sich auf den Wettkampfcharakter der Spiele einlassen:

Das ist ziemlich cool. Also, der Betreuer gewinnt auch manchmal, ich denke mir so: »Wow, arg, ich muss gleich noch einmal gegen ihn eine Runde spielen und gleich gewinnen.« Letztens habe ich gewonnen, hat er gesagt: »Bei FIFA, du hast da irgendwas eingestellt, dass ich schneller laufen kann und du nicht«. Habe ich gesagt: »Das stimmt alles nicht.« Und dann habe ich noch einmal (...) gespielt, dann hat er gewonnen, dann hat er zu mir gesagt: »Ja, du hast was umgestellt.« Aber ich habe nichts umgestellt. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 242)

Neben dem persönlichen Interesse mancher Fachkräfte an Computerspielen wird aber auch dezidiert erwähnt, mit den Adressat*innen gemeinsam zu spielen, um die Spiele besser kennenzulernen und an der digitalen Lebenswelt der Jugendlichen teilhaben zu können. Das gemeinsame Spielen stellt somit für Fachkräfte nicht nur einen willkommenen Zeitvertreib und eine Möglichkeit, gemeinsam mit Adressat*innen positive Erfahrungen zu machen dar, es wird darüber hinaus genutzt, um die eigene Handlungsfähigkeit in Bezug

auf digitale Spiele zu vergrößern, indem die Spiele besser kennengelernt werden. Dennoch scheint das gemeinsame Spielen meist auf männliche Kollegen ausgelagert zu werden, die sich privat mit Computerspiel befassen. Von den sechs befragten weiblichen Fachkräften gaben zwei an, sich mit Computerspielen auszukennen, wobei jeweils ein Verweis auf einen männlichen Kollegen folgte, der sich ebenso gut auskenne. Die beiden männlichen Befragten bezeichneten sich beide als spielaffin und schätzten ihr computerspielbezogenes Fachwissen als hoch ein. In einer Einrichtung wurde angegeben, dass alle Fachkräfte regelmäßig mit den Adressat*innen am Computer spielen.

8.2.4.3 Einhalten von Altersbeschränkungen

Wie bereits erwähnt, hindert die Befolgung von Altersempfehlungen digitaler Spiele in den sozialpädagogischen Wohneinrichtungen Fachkräfte manchmal daran, mit ihren Adressat*innen Spiele zu spielen, die die Adressat*innen gerne spielen würden. In einer Einrichtung wurde deshalb auf die Beachtung der Altersempfehlung bewusst verzichtet, und es werden auch mit den Adressat*innen gemeinsam Spiele gespielt, die für diese laut USK und PEGI noch nicht freigegeben sind. Dies folgt der Intention, medienspezifisches Handeln der Jugendlichen begleiten zu können, anstatt dieses zu verbieten. Der Grundgedanke ist dabei, dass die Adressat*innen besagte Spiele auch trotz des Verbotes in der Einrichtung spielen würden. Berichte diesbezüglich gibt es in fast allen untersuchten Einrichtungen. So werden Spiele regelmäßig in die Wohneinrichtung geschmuggelt und dort heimlich gespielt oder die Jugendlichen haben bei Besuchen in der Familie unbeschränkt Zugriff darauf. Die Herausforderung, die mit diesem Umstand einhergeht, wird dann besonders evident, wenn von besonderen Situationen im gemeinsamen Spiel zwischen Fachkräften und Adressat*innen berichtet wird. So herrschen im Rahmen der Einrichtung strenge Regeln in Bezug auf die Altersempfehlung bei Computerspielen. Diese werden in diesem Fall umgangen, indem eine Fachkraft privat mit einem Jugendlichen Spiele spielt, die in der WG nicht erlaubt sind.

Aber sie wissen, ich bin der Ansprechpartner. Wenn es zum Beispiel um unseren 14-Jährigen geht, der zuhause Rainbow Six: Siege spielt, dann rede ich mit ihm drüber und habe ihm auch gesagt: »Du, privat spielen wir halt einmal, weil das ist nicht im beruflichen Kontext«, so. Und das ist auf einer digitalen Ebene und sie wissen das, glaube ich, auch sehr zu schätzen, dass da

jemand ist, wo sie da jetzt nicht bei jeder Kleinigkeit, die außerhalb der WG passiert, mit einer Konsequenz rechnen müssen, sondern da ein bisschen entspannter sein können. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 102)

Dieser Zugang baut auf der Beobachtung auf, dass die große Freiheit in der Handhabe von digitalen Spielen, die Adressat*innen oft im Elternhaus genießen, die strengen Regulierungen in der Einrichtung fraglich erscheinen lässt.

Einfach eine gemeinsame Erfahrung auch, um das ein bisschen zu stärken, also, ich finde das total spannend, dass die Kinder das zuhause nutzen und dass sie das hier, so extrem reglementiert sind und zuhause so gar nicht, dieser Widerspruch, das finde ich einmal interessant. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 102-106)

Dieser Widerspruch wird dadurch zusätzlich betont, dass die Fachkraft das Spiel, das in der Einrichtung nicht erlaubt ist, in ihrer Freizeit mit dem Jugendlichen spielt. Dies stellt die strikte Einhaltung von Altersempfehlungen in sozialpädagogischen Wohneinrichtungen in Frage. Wenn den Fachkräften bekannt ist, dass Jugendliche Computerspiele spielen, die für ihr Alter nicht freigegeben sind, stellt sich die Frage, ob das ausschließliche Verbot solcher Spiele in der Einrichtung ein hinreichendes pädagogisches Mittel darstellt. In einer der untersuchten Einrichtungen wurden bewusst auch Spiele mit den Adressat*innen gespielt, die diese gerne spielen, auch wenn sie laut Altersempfehlung noch nicht für die Jugendlichen geeignet wären. Als Grund dafür wurde genannt, dass bevorzugt werde zu wissen, welche Spiele die Jugendlichen gerne spielen, der Anspruch bestehe, an der Lebenswelt der Adressat*innen teilzuhaben sowie die Beziehung zu den Adressat*innen über Computerspiele gestärkt werden solle. Diese Beweggründe sind nachvollziehbar und müssen wie die Anekdote der Fachkraft, die privat mit einem Adressaten ein Computerspiel spielt, das in der Einrichtung nicht erlaubt ist, beim Umgang mit Altersempfehlungen im Rahmen von sozialpädagogischen Einrichtungen beachtet werden.

Das gemeinsame Spielen zwischen Fachkräften und Adressat*innen kann also auch über den Rahmen der Einrichtung hinausgehen. Neben dem eben erwähnten gab es Berichte von Fachkräften, die den *Twitch*-Kanal (*Twitch* ist eine Plattform, auf der live gestreamt werden kann und die als Plattform für computerspielbezogene Inhalte bekannt wurde) von Jugendlichen verfolgen

und darüber auch Kontakt mit ihnen halten. Wie erwähnt, halten Jugendliche über Computerspiele manchmal Kontakt mit ihrem Herkunftssystem. Ähnliches kann auch mit Fachkräften erfolgen, wenn diese beispielsweise aufgrund von COVID-19-Verordnungen in Quarantäne müssen und nicht in der Einrichtung sein können.

Nein, eigentlich nicht, aber wir haben jetzt so eine Ausnahmestellung gemacht, dass wir jetzt ein Spiel gemeinsam haben, ich glaube, Pokémon Masters heißt das? (...) Und man kann sich anmelden und wir haben halt unsere Accounts gewechselt, damit wir uns dann gemeinsam einloggen können und dass er dann von sich zuhause da mit mir spielen kann. (...) Er sitzt bei sich zuhause und ich sitze hier in der WG. Und dadurch, dass wir den Account vom anderen haben, können wir eine Freundschaftsanfrage schicken. (JIV 8, Emil, 16 Jahre Fachkraft WG 7, Pos. 132-135)

In den Situationen, in denen zwischen Fachkraft und Adressat intensiver gespielt wurde, bestand bei den Fachkräften auch ein persönliches Interesse an den Computerspielen selbst. So ist der Umstand, dass eine Fachkraft privat mit einem Adressaten ein Computerspiel spielte, leichter nachvollziehbar. Über dieses persönliche Interesse wurde der Grundstock für eine Intensivierung der Beziehung mit dem Adressaten gelegt. Interessant wäre, ob dies auch möglich ist, wenn das Interesse am Medium bei der Fachkraft weniger stark ausgeprägt ist und aus einer rein pädagogischen Intention gespielt wird.

Bei Fachkräften kommt die Frage nach der Grundmotivation für das gemeinsame Spielen nochmals stärker zu tragen als bereits in den Familien. Wird gemeinsam gespielt, weil zufällig dasselbe Interesse besteht, oder wird mit einer pädagogischen Intention gespielt – beispielsweise, weil die Lebenswelt des Jugendlichen besser verstanden werden oder das Spiel auf potenziell riskante Inhalte hin überprüft werden soll? So besteht ein Unterschied im Handeln zwischen der Fachkraft, die abends mit einem Jugendlichen gemeinsam *FIFA* spielt, weil das auch ein Hobby der Fachkraft ist, und dem Kollegen, der *Clash of Clans* auf seinem Handy installiert, weil sein Adressat ihn dazu auffordert und er das Spiel mit seinem Adressaten zu spielen beginnt. Der Hauptunterschied liegt dabei im jeweiligen Fokus der Handlung. Während beim gemeinsamen Spielen eines Spieles, das beide Spielende interessiert, das Spielen im Mittelpunkt steht (und das ist vollkommen legitim und soll durch diese Argumentation nicht abgewertet werden), hat das Spielen

eines Spieles ohne persönlichem Interesse einer Fachkraft, um mit dem Adressaten in Kontakt bleiben zu können, die Beziehung zwischen der Fachkraft und dem Jugendlichen als Handlungsfokus im Vordergrund.

Die interviewten Jugendlichen scheinen das gemeinsame Spielen mit Fachkräften nicht immer wahrzunehmen. So geben manche der Befragten an, dass die betreffenden Fachkräfte nie mit ihnen gemeinsam spielen würden, erzählen aber im Laufe des Interviews von gemeinsamen Spielsituationen mit einzelnen Fachkräften.

8.2.5 Kommunikation über Spielnutzung

Wie bereits erwähnt, wird sowohl in Familien als auch in den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe über Computerspiele gesprochen. Die Frequenz und die Richtung dieser Gespräche stellen sich jedoch je nach Familie heterogen dar.

In den meisten der untersuchten Familien und Einrichtungen stellen Computerspiele ein Thema dar, das als Diskussionsthema stark präsent ist, oft täglich. Wenn das Thema von den Jugendlichen angesprochen wird, wird gerne von Errungenschaften und Erlebnissen berichtet, die diese im Spiel gemacht haben. Weiters werden Wünsche nach neuen Computerspielen geäußert und mit Eltern und Fachkräften diskutiert, vor allem, wenn das Spiel laut Altersempfehlung für den Jugendlichen noch nicht geeignet ist. Vor allem Gespräche über Spielinhalte werden dabei, wie bereits erwähnt, von Eltern auch abgeblockt, wenn sie das Spiel nicht kennen und das Kommunikationsbedürfnis der Jugendlichen als überfordernd erleben. Es gibt aber auch Situationen, in denen Mütter bewusst das Gespräch mit den Jugendlichen über das Computerspiel suchen, um das Spiel kennenzulernen. Dies geschieht vor allem, während die Jugendlichen selbst Computerspiele spielen.

Auch in den Wohneinrichtungen stellen Errungenschaften und Erlebnisse in digitalen Spielen Themen dar, die oft von Jugendlichen angesprochen werden, auch Fachkräften gegenüber. Im Rahmen dieser Erhebung wurden vor allem die männlichen Fachkräfte, die von den Jugendlichen als die kompetenteren Gesprächspartner zum Thema Computerspiele eingeschätzt wurden, als bevorzugte Ansprechpartner erwähnt. So werden längere Gespräche über Spielinhalte vor allem zwischen spielaffinen männlichen Fachkräften

und Jugendlichen beschrieben. Geht es hingegen um Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen, wird das Gespräch von allen Fachkräften gesucht.

Das Gespräch mit den Fachkräften wird von den Jugendlichen aber nicht nur aus reinem Mitteilungsbedürfnis gesucht. Mit dem Gespräch über Computerspiele kann auch der Wunsch verbunden sein, Erziehenden das Thema Computerspiele näherzubringen. Neben den teils vorwurfsvollen Aussagen von Jugendlichen, ihre Eltern würden sich nicht für Computerspiele interessieren und sie könnten deshalb nicht mit ihnen darüber sprechen, weist auch dieser Ausschnitt aus einem Gespräch mit einer Fachkraft darauf hin:

B: Grundsätzlich ist das immer in einer Plauderei. Also, das hat jetzt keinen Grund, glaube ich, weil wenn er zum Zocken aufhört, am Abend kommt er dann meistens noch zu mir ins Büro, setzt sich hin und wir reden über dieses und jenes. (lacht) Ich glaube auch, dass er mir unterbewusst das ein bisschen näherbringen möchte, was er da macht.

I: Warum?

B: Weil er trotzdem viel Zeit damit verbringt und weil er genau weiß, dass (...) ich die Hauptverantwortliche bin, die das Schlusswort hat bei diesen ganzen Regeln, ja. Und dementsprechend glaube ich, möchte er einfach, dass ich ein bisschen mehr Ahnung kriege, was er da tut. Und ich muss auch sagen, es ist auch schon viel besser geworden, seitdem ich weiß, dass das nicht nach Level geht, sondern nach Zeit. (lacht) Das hat schon viel Druck rausgenommen. (WGIV 5, 28 Jahre, JIV Clemens, Pos. 106-108)

So werden Themen rund um Computerspiele auch mit weiblichen Fachkräften besprochen, bei Errungenschaften in Spielen werden aber meist die männlichen Fachkräfte als bevorzugte Ansprechpartner genannt. Dies könnte daran liegen, dass von den Jugendlichen in den untersuchten Einrichtungen meist die männlichen Fachkräfte als die spielaffineren identifiziert wurden und diesen damit mehr inhaltliche Kompetenz zugetraut wird. Somit wäre das Geschlecht weniger relevant als das persönliche Interesse an Computerspielen.

Also, nachdem ich selber gerne Computerspiele spiele und Videospiele spiele, bin ich einfach im Thema und kann dann mitleben und man tauscht halt dann Anekdoten aus, da wird mehr darüber geredet. Und mit einer Kollegin, die jetzt gar nichts mit Videospiele am Hut hat, wird auch nicht über Vi-

deospiele geredet, außer »das darf ich jetzt spielen gehen« (lacht). (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 133)

Diese Beobachtung ist aus einem weiteren Grund relevant: Wenn jugendliche Spielende das Gespräch über Computerspiele hauptsächlich mit spielaffinen Fachkräften suchen, werden Fachkräfte, die sich weniger mit dem Medium beschäftigen, dazu nicht aufgesucht. Dadurch kann im Umkehrschluss bei den Fachkräften, die sich weniger mit dem Medium beschäftigen, der Eindruck entstehen, das Medium spiele für die Jugendlichen keine besonders große Rolle – sie werden diesbezüglich ja tatsächlich weniger angesprochen.

Wird das Gespräch über Computerspiele von den Müttern aufgesucht, so geht es selten um Errungenschaften oder Erlebnisse der Jugendlichen im Spiel, sondern um die Einhaltung von zeitlichen und inhaltlichen Regeln. Dabei wird das Thema Computerspiele in der Familie oft als Streitthema beschrieben. Ein Großteil der befragten Familien gab an, regelmäßig bis täglich über die Computerspielnutzung zu streiten. In manchen Familien stellen Computerspiele dabei das prominenteste Streitthema dar. Dabei wird gestritten, wenn Jugendliche ihre schulischen Pflichten vor dem Spielen nicht erledigen oder wenn zeitliche Regulierungen nicht eingehalten werden.

Ach, das ist so täglich, denke ich. Wenn ich ihm sagen muss: »Du, es reicht für heute, schalt aus jetzt« (...) also, ich muss ihn immer wegholen zum, »geh dich waschen, geh dir Zähne putzen, es ist schon spät, jetzt hörst du auf!« Also, es ist fast keine (...) Gibst du mir recht? Fast täglich ein Thema? (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 158)

Jugendliche werden wie in der beschriebenen Situation meist während des Spielens angesprochen. Wenn Spiele gespielt werden, die aufgrund eines Wettkampfcharakters Anspannung bei den Spielenden erzeugen können, steigt dazu noch die Wahrscheinlichkeit, dass es zum Streit kommt. So berichten Familien auch, dass die Erlaubnis, eine Spielrunde zu Ende bringen zu können und ein wertschätzender Umgang das Streitpotenzial verkleinern können.

Es ist oft schon ein Streitthema, aber es kommt schon darauf an, wie ich auf ihn zugehe. (unv.) Wenn ich das sofort gegen ihn verwende, dann kommt

es negativer zurück, als wenn ich jetzt versuche, es im Guten zu tun. (FIV 3, Kunz, 48 Jahre, Pos. 133)

Die Streitigkeit über Spieldauer ist in vielen Familien präsent und wird von den Müttern als zermürend und emotional geladen beschrieben, weshalb sich Eltern auch aus der Situation zurückziehen. Dies geschieht manchmal, um nach einer Beruhigung der Situation das Gespräch wiederaufzunehmen, manchmal wird aber auf die Fortführung des Gespräches auch verzichtet und die Eltern resignieren.

Ja, außer, ich meine, wenn er nur ein bisschen grantig ist, dann gibt es ja nichts, aber wenn er jetzt auch nicht runterkommt von dem, dass er weitermachen will und ich immer sage: »Hör auf« oder so, irgendwie sind wir dann eh beide so aggressiv, dass es besser ist, man geht auseinander auch kurzzeitig. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 323)

Besonders oft kommen sowohl in Familien als auch in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe Diskussionen um Regeln bezüglich Spielzeit und Spielinhalten vor. Die Jugendlichen in den Interviews beschrieben ambivalente Standpunkte den Regeln gegenüber. Ein grundsätzliches Verständnis wird dabei von fast allen Jugendlichen formuliert, aber die erlaubte Spielzeit wird von sehr vielen als zu kurz wahrgenommen, was zu regelmäßigen Diskussionen mit Erziehenden führt.

Eigentlich schon sehr gut, weil wir dadurch nicht den ganzen Tag an der Konsole hängen. Aber irgendwie finde ich es auch sehr kurz, weil es fühlt sich schon..., weil das Computer spielen so schnell vorbei geht, weil es so Spaß macht, eigentlich fühlt es sich schon sehr kurz an. Und es fühlt sich halt an, als würde man nicht weiterkommen. Obwohl man eigentlich ein halbes Haus baut in der Zeit. (FIV 9, Wenger, 11 Jahre, Pos. 198)

Bei der zeitlichen Regulierung zeigt sich sowohl in Familien als auch in sozialpädagogischen Einrichtungen, dass mit zunehmendem Alter der Jugendlichen die zeitliche Regulierung weniger streng verfolgt wird. Dies wird teils als Prozess beschrieben, bei dem älteren Jugendlichen mehr Freiraum und Vertrauen bezüglich ihrer Spielnutzung eingeräumt wird, kann aber auch

direkt mit der vehementeren Einforderung von Spielzeit von älteren Jugendlichen zusammenhängen.

Also, sie kriegen nicht mehr Zeit zur Verfügung, was sie eben auch immer öfters einfordern. Bei den älteren Burschen ist es so, dass man oft eher resigniert eigentlich, uns halt dann den Lauf der Dinge überlässt, dass sie trotzdem weiterspielen, also, ihnen später noch mal Angebote setzt und drauf hofft, dass es dann funktioniert. Bei den kleineren Burschen, also bei den Elfjährigen ist es schon so, dass wir recht konsequent dabeibleiben, dass sie was anderes machen sollen. Und die nehmen es halt noch leichter auf, wenn man ihnen da mehrere Angebote setzt, sind sie halt dann auch offen, dass man was gemeinsam spielt oder draußen was unternimmt. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 67)

Die Streitgespräche über digitale Spiele werden von manchen Fachkräften als sehr belastend erlebt, weshalb ein Einlenken in einen Kompromiss mit dem Jugendlichen und der damit entfallende oft tägliche Streit als angenehm erlebt werden. Eine Kompromisslösung, bei der Jugendlichen mehr Freiheiten eingeräumt werden im Sinne von Spielzeiten oder der Möglichkeit, das Spielgerät im eigenen Zimmer aufbewahren zu dürfen, wird auch als positiv bewertet, da ständig andauernde Streitgespräche die Beziehung zwischen den Fachkräften und den Jugendlichen belasten und das Finden einer gemeinsamen Gesprächsbasis erschweren würden.

Streitgespräche und Diskussionen über Altersempfehlungen kommen vermehrt in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe vor. Hierbei gestaltet sich die heterogene Altersstruktur der Bewohner*innen als Herausforderung. So gibt es Situationen, in denen Jugendliche gerne ein Spiel spielen würden, andere Bewohner*innen in der Einrichtung dafür aber zu jung sind, weshalb es nicht möglich ist, dies in den Gemeinschaftsräumen durchzuführen. Darüber hinaus gestaltet es sich als sehr schwierig, Ausnahmen bezüglich der Altersempfehlungen für einzelne Personen zu machen. Sobald ein/e Bewohner*in ein Spiel spielen darf, das laut Altersempfehlung nicht für sie/ihn geeignet ist, diene dies als Argument für die anderen Bewohner*innen, ebenfalls Computerspiele spielen zu dürfen, für die sie laut Altersempfehlung zu jung sind. Dies führe dazu, dass sich die Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe deutlich strenger an Altersempfehlungen halten, als dies in den Familien der Fall ist – mit Folgen für die Jugendlichen. Wenn beispielsweise ein Spiel

wie *Fortnite*, das in Klassengemeinschaften und Peergroups von Jugendlichen gerne gespielt wird, aufgrund der Altersbeschränkung von Jugendlichen nicht gespielt werden darf, kann dies zu beschränkten Möglichkeiten führen, über das Thema in der Peergroup Anschluss zu finden. Dieser Nachteil betrifft also junge Menschen, die aufgrund ihrer Wohnsituation bereits potenzieller Stigmatisierung ausgesetzt sind.

Es streiten nicht nur Erziehende mit ihren Kindern, sondern auch Kinder untereinander über Computerspiele. Während der Streit in Familien unter Geschwistern nur am Rande erwähnt wurde, stellt die große Anzahl an Bewohner*innen in Wohngemeinschaften mit der gleichzeitig begrenzt verfügbaren technischen Infrastruktur der Geräte ein Spannungsmoment dar. Auslöser von Streit unter den Jugendlichen sind dabei also ebenfalls Diskussionen über Spielzeit – solange eine andere Person die Spielkonsole benutzt, muss je nach gewünschtem Spiel gewartet werden. Dies stellt ein regelmäßiges Streitthema dar, das vor allem in Kombination mit Spielen, die durch ihre Spielmechanik spannungsfördernd sind, in physische Gewalt ausarten kann.

Der eine schreit rum, der andere schlägt die Maus nieder, der andere schlägt auf den Bildschirm, der Nächste dreht ihn komplett ab, der Nächste klaut die Stecker. (unv.) Wir hatten alles schon einmal. Das mit dem Stecker war ich. (JIV 8, Emil, 16 Jahre Fachkraft WG 7, Pos. 89)

Dass Computerspielnutzung unter den Bewohner*innen in Wohneinrichtungen ein Streitthema ist, liegt auch an einem strengen Zeitplan in den meisten Einrichtungen. Durch die hohe Diversität an Altersgruppen unter den Bewohner*innen gibt es verschiedene medienbezogene Interessen. Vor allem abends, wenn Medienzeit in vielen Einrichtungen erlaubt ist, vermischen sich dann Interessen vieler Bewohner*innen gleichzeitig und die technischen Möglichkeiten erlauben es nicht immer, allen Interessen zu entsprechen – beispielsweise, wenn manche Bewohner*innen den Fernseher nutzen möchten, dieser aber auch zur Nutzung der Spielkonsole benötigt wird. Neben den Spielzeiten wird auch das Spielverhalten als möglicher Streitfaktor erwähnt. Hierbei geht es um das Verhalten der jeweiligen Spielenden beim gemeinsamen Spiel, wobei der Eindruck fehlender Rücksichtnahme eines/r Spielenden zu Streit führen kann.

Also, sowohl Spielzeiten als auch über den Spielverlauf. Also, wenn es zum Beispiel ein Spiel ist wie bei Mario, wo der eine der Mario und der andere den Luigi spielt, dann geht es auch viel um Rücksichtnahme im Spiel, warte ich auf den anderen oder nehme ich die ganzen Gadgets weg und so weiter. (...) Da wird total diskutiert, da wird auch gestritten (lacht), ganz fürchterlich. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 42-44)

8.2.6 Belohnung und/oder Bestrafung mit Computerspielen als Erziehungsmaßnahme

Wenn Computerspiele, wie beschrieben, für viele Jugendliche einen großen Stellenwert einnehmen, ist anzunehmen, dass das Verbot von Computerspielen beziehungsweise die Belohnung mit Computerspielen Erziehungsmaßnahmen darstellen, die leicht zu einem von den Eltern gewünschten Erfolg führen können. Während in einschlägiger Ratgeberliteratur zum erzieherischen Umgang mit digitalen Spielen vom Einsatz dieser zur Belohnung oder zu Bestrafung abgeraten wird (vgl. Mitgutsch/Rosenstingl 2009, S. 168ff.), findet sich dieser Ansatz sowohl in Familien als auch im professionellen pädagogischen Feld wieder.

Ein Verbot von Computerspielen wird dabei in verschiedenen Situationen ausgesprochen. So können in Familien negative Schulnoten, versäumte häusliche Pflichten, Verabsäumen des gemeinsamen Abendessens oder in manchen Einrichtungen das Beleidigen von Fachkräften, Schulschwänzen oder die Zerstörung von Gegenständen Gründe für ein Computerspielverbot darstellen. Weitere Gründe stellen computerspielbezogene Regelübertretungen dar. Eine Abnahme von Spielgeräten und ein Verbot von Computerspielen wird also oft auch ausgesprochen, wenn das Fehlverhalten des Jugendlichen in keinem direkten Zusammenhang mit dem Computerspiel selbst steht. Dies liegt vermutlich auch an der Wahrnehmung mancher Mütter und Fachkräfte, dass das Computerspiel das Einzige ist, was der Jugendliche gerne macht und dieses somit ein starkes Druckmittel darstellt. Das wird in Form des Internetzugangs über WLAN auch in Wohneinrichtungen genutzt, das erst eingeschaltet wird, nachdem Jugendliche häusliche und schulische Pflichten oder ihre Körperhygiene erledigt haben. Auch hier wird erkannt, dass der Entzug des Zugangs zum Internet ein potentes Druckmittel darstellt, was aber auch kritisch gesehen wird.

Ja, das passiert. Also, ich sehe das auch selber, ganz komisch eigentlich, dass das WLAN so eine große Macht hat und als Machtinstrument verwendet wird, quasi. Manchmal aus einer Hilflosigkeit heraus, eigentlich macht man das dann und das funktioniert dann. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 101-103)

Als besonders kritisch wird erachtet, wenn die Maßnahme, den Internetzugang als Strafe und Druckmittel zu verwenden, sich bereits so etabliert hat, dass Jugendliche diese als selbstverständliche Konsequenz für jegliches Fehlverhalten annehmen. Hier beschreibt dieselbe Fachkraft eine Situation, bei der ein Jugendlicher nach einer Abgängigkeit Konsequenzen erfahren sollte:

Und dann hat er gesagt: »Wieso? Du hast eh gestern gesagt, dass wir den ganzen Tag kein WLAN haben, wie wir rausgegangen sind.« Und ich habe nichts davon erwähnt, ich habe WLAN hundertprozentig nicht gesagt, der hat das schon so abgespeichert, dass das automatisch die Konsequenz ist, wenn er was macht, was er nicht soll, dass das WLAN abgeschaltet wird. Also, das habe ich eigentlich voll arg gefunden, dass das so verankert ist in seinem Kopf. Und habe dann eben auch da, dann bewusst den Weg gewählt, dass ich nicht den ganzen Tag das WLAN weggelassen habe, sondern das mit dem Gespräch verknüpft habe. Weil ich ihm da nicht so in dem weiter bestärken wollte, dass das quasi unser Instrument ist, mit dem wir irgendwas bestrafen wollen. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 105)

Auch bei anderen Fachkräften wird der Entzug von Computerspielen und digitalen Medien als Konsequenz für Fehlverhalten kritisch angesehen. In einer Einrichtung wird betont, darauf als Maßnahme gänzlich zu verzichten. Ein etwaiges Medienverbot werde nur dann ausgesprochen, wenn das Fehlverhalten in direktem Zusammenhang mit dem Medienkonsum steht, beispielsweise die erlaubte Spielzeit bewusst überzogen wurde. Dieser Zugang wird mit der Begründung verfolgt, dass Medien keine Sonderrolle in der Einrichtung einnehmen und nicht durch Strafe oder Belohnung übermäßig positiv oder negativ besetzt werden sollen.

Wenn in Einrichtungen Computerspielverbote ausgesprochen werden, kann dies aber auch an der Einschätzung der Fachkräfte liegen, dass bestimmte Jugendliche aus entwicklungspezifischen Gründen durch das Spielen digitaler Spiele agitiert werden. Somit kann auch die Sorge um das Wohlergehen des Kindes einen Grund für ein Computerspielverbot darstellen.

Ja, dass sie einmal nicht Switch spielen dürfen oder so. (...) Aber das ist eher mit dem Allgemeinverhalten oder wenn sie jetzt wirklich voll drunter und drüber geht und wir haben einfach viele Kinder, die einfach aufgrund ihrer psychosozialen Entwicklung ganz viel mit sich beschäftigt sind oder ganz oft auch überdreht sind und was man halt einfach schon merkt, ist oft, dass der Konsum von den Medien (...), das ist auch unterschiedlich, aber es gibt Kinder, die pusht das noch mehr.(...) Und bei den Kids, die was das noch mehr pusht und die an dem Tag eh schon so oben sind, vermeidet man das, dass man sie noch mehr pusht. Also, und darum quasi gibt es das als Bestrafung oder Verbot. Aber nicht eigentlich aus der Bestrafung heraus, sondern aus dem Schutz vom Kind, weil es halt noch mehr gepusht werden würde. (WGIV 2, 28 Jahre, JIV Daniel, Pos. 64)

Als Belohnung für erwünschtes Verhalten, d.h. als positiver Verstärker wird sowohl in Einrichtungen als auch in Familien erweiterte Spielzeit in Aussicht gestellt. Wenn Haushalts- und schulische Pflichten erledigt werden, kann somit eine längere Spiel- oder Medienzeit als Belohnung erteilt werden. Vor allem in Familien mit älteren Jugendlichen, die ihre Spielzeit vehementer einfordern, kommt eine Belohnung mit Spielzeit nicht mehr vor.

8.2.7 Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem

Die Jugendlichen, die in sozialpädagogischen Wohneinrichtungen leben, erleben bezüglich der Regulierung ihres Medienkonsums eine besondere Situation. Regeln, die innerhalb der Wohneinrichtung gelten, gelten bei Besuchen in der Familie oft nicht mehr. Dies stellt auch für Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe eine Herausforderung dar.

So berichten viele Fachkräfte von jugendlichen Bewohner*innen, die von Wochenenden in der Herkunftsfamilie übermüdet und erschöpft in die Einrichtung zurückkehren, da sie ganze Nächte mit Computerspielen verbracht haben. Sowohl zeitlich als auch inhaltlich bestehen in den Herkunftsfamilien in Bezug auf die Zeitdauer wie auch die Altersempfehlungen der Computerspiele deutlich weniger Regeln als in den Einrichtungen, oft sind keine Regulierungen vereinbart. Wenn es Regulierungen gibt, werden die zum einen als sehr großzügig beschrieben (ein Jugendlicher merkte an, er dürfe bei seiner Mutter mehr als 5 Stunden täglich spielen), zum anderen werden von den

Jugendlichen Möglichkeiten gefunden, die Regeln zu umgehen, ohne dass die Eltern dies bemerken. Viele Elternteile werden sowohl von Fachkräften als auch von den Jugendlichen als mit der Thematik überfordert dargestellt. Für die Jugendlichen gibt es dann kein Korrektiv.

Ja, meistens. Oder sogar einmal über die ganze Nacht. Zum Beispiel dieses Wochenende war es so, dass ich vom Freitag auf Samstag über die ganze Nacht gespielt habe. Und nachher vom Freitag auf Samstag die ganze Nacht durch. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 318)

Von manchen Jugendlichen wird das Thema Computerspiele in der Familie als sehr konfliktbehaftet dargestellt, obwohl der Wunsch besteht, sich auch mit den Eltern über das Thema auszutauschen.

B: Sie ist sehr streng und (...) wenn ich ihr mal was darüber erzählen möchte, dann hört sie nicht wirklich zu.

I: Was möchtest du ihr drüber erzählen?

B: Keine Ahnung, was passiert ist und so. Und was wirklich ist, weil sie regt sich immer auf, dass es die ganze Zeit nur »schießen, schießen, schießen« ist. (JIV 10, Ernst, 13 Jahre, WG 8, Pos. 72-74)

Computerspiele spielen auch als gemeinsame Aktivität eine Rolle in der Herkunftsfamilie. Wie bereits beschrieben, können sie dazu dienen, auch über längere räumliche und zeitliche Entfernungen Kontakt zu halten. Dazu werden meist Mobile Games genutzt, die kostenfrei spielbar und durch die Verfügbarkeit am Smartphone einfach zugänglich sind. Das Spiel dient somit nicht nur als Zeitvertreib, sondern stellt auch einen Draht zur Herkunftsfamilie dar, der während der Zeit in der Wohneinrichtung genutzt wird, um in Kontakt zu bleiben.

B: Ein Handyspiel, so Cat Coins. Das spielen wir gegeneinander, da muss man ums Geld, also Geld stehlen, auch angreifen und so, und das tun wir verteidigen.

I: Das spielt ihr alle drei?

B: Ja, genau. Also, es spielt fast meine ganze Familie. Das ist online wie bei Facebook. Da muss man Freundschaftsanfragen und so weiter.

I: Ah, du spielst mit der ganzen Familie ein Spiel?

B: Ja. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 347-352)

Wenn aber im Elternhaus selbst gespielt wird, wird wieder der Vater als bevorzugter Spielpartner genannt. Fachkräfte berichten von Jugendlichen, die im Elternhaus ohne Einschränkungen mit ihrem Vater gemeinsam Computerspiele spielen. Dabei werden oft Nächte durchgespielt und die genannten Väter zeigen wenig Problemwahrnehmung bezüglich der langen Spielzeiten, die dazu führen, dass Jugendliche erschöpft in die Wohneinrichtung zurückkehren. Die Väter, die selbst gerne Computerspiele spielen, nehmen diese als Erziehungsthema scheinbar weniger ernst. Die Zusammenarbeit zwischen Fachkräften und Familie gestaltet sich dabei schwierig, weil die Herkunftssysteme der Jugendlichen oft schwer greifbar sind und auch untereinander erzieherisch nicht an einem Strang ziehen.

Die Mutter würde es machen, die ist in dem Fall, die sind gerade in Scheidung begriffen, der Vater wird in Kürze ausziehen, also die Mutter ist da schon sehr daran interessiert, Grenzen durchzusetzen. Aber sie hatte da Schwierigkeiten, gegen ihren Exmann anzukämpfen und das auch durchzusetzen. Also, wenn der eine sagt: »Da ist die Grenze!« und der andere: »Nein, geh, komm, mach« (...). (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 132-134)

Die Mutter hat in diesem Fall ihren Erziehungsauftrag auch gegen den Vater durchzusetzen. Auch von Jugendlichen gibt es Erzählungen, nach denen der Vater und der Sohn eine fast komplizenhafte Beziehung pflegen, wenn es um Computerspiele geht. So erzählt ein Jugendlicher, dass er Besuche in der Familie hauptsächlich damit verbringt, mit seinem Stiefvater Computerspiele zu spielen. Während die ganze Familie gemeinsam ein Mobile Game spielt, ist die Mutter bei diesen gemeinsamen Spielaktivitäten nicht aktiv anwesend und versucht eher, regulierend zu wirken und den Sohn und Partner zu anderen Aktivitäten anzuregen.

Ja, manchmal sagt sie so: »Jetzt!«, manchmal dreht sie den Strom ab. Dann regen wir uns so was von auf, weil wir gerade in der Runde waren und wir hätten fast gewonnen. Und das regt uns immer so auf und dann verstehe ich sie auch ein bisschen, weil wir immer am gleichen Tag das Gleiche fast machen. Und da verstehe ich sie voll, aber sonst (...) sagt sie eigentlich sonst nichts. Es stört nicht einmal so. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 92)

Berichte von Vätern, die Kindern einen ausschweifenden Spielkonsum vorleben und diesbezüglich kein Problembewusstsein haben, gibt es von einigen Fachkräften. Das fehlende Problembewusstsein geht mit einem Ausbleiben der Regulierung und in manchen Fällen mit einer Verbündung mit dem Sohn gegen die Regulierungsversuche der Mutter einher. Die Jugendlichen teilen sich mit ihren Vätern auch oft Accounts in digitalen Spielen. Dies bedeutet, dass der Vater Geld in das Spiel investiert und damit *Skins* und andere In-Game-Gegenstände erwirbt, und der Sohn ebenfalls auf dem Account spielt, um diesen hochzuleveln, d.h., eine höhere Spielstufe zu erreichen.

Diese Aspekte werden von Fachkräften in der Zusammenarbeit mit Eltern besprochen und reflektiert. Neben einigen Erzählungen erfolgreicher und als positiv wahrgenommener Zusammenarbeit mit Familien bezüglich der Nutzung digitaler Spiele wird diese von vielen Fachkräften als sehr herausfordernd erlebt. Neben der fehlenden Problemeinsicht bei manchen Eltern werden auch Schwierigkeiten bei der konsequenten Einforderung der Einhaltung von bestehenden Regeln den Jugendlichen gegenüber erlebt. Jugendliche bauen dabei bewusst Druck auf ihre Eltern auf, um ihrem Spielverlangen nachgehen zu können.

Ein Kooperationswille ist bei der Regulierung von Medienverhalten bei Familien nicht immer gegeben. So berichten Fachkräfte auch von Familien, welche das Spielverlangen ihrer Kinder bewusst nicht regulieren – auch mit der Intention, diese positiven Erlebnisse in der Familie zu ermöglichen. Fachkräfte berichten von fehlender Handhabe, wenn dieser Kooperationswille nicht gegeben ist.

Natürlich können wir ihnen (...) sagen: »Schauen Sie, so und so könnten Sie es auch, wieso nehmen Sie ihn nicht heraus und gehen einfach in den Park?«, oder ihnen was anders anbieten, was sie machen können, das können wir schon. Aber ich kann keinem anschaffen, was er dann zu machen hat. Ich kann nur Ratschläge geben. (WGIV 1, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 172)

In einer Einrichtung wurde berichtet, dass digitale Medien in der Zusammenarbeit mit Familien keine besondere Herausforderung sind.

Von der Schwierigkeit, die mit den unterschiedlichen Regeln in Einrichtung und Herkunftssystem einhergehen, berichtet auch eine Expertin aus einer Wohneinrichtung in Deutschland, die sich auf Jugendliche mit problematischem Medienkonsum spezialisiert hat. Darum wird den Aufhalten

in der Familie in Form von Vor- und Nachbereitungen mit den Eltern besondere Aufmerksamkeit geschenkt.

Und diese Heimfahrten werden von Freitag bis Sonntag, werden vor- und nachbesprochen, das heißt, wir gehen mit den Jugendlichen ins Gespräch und schauen, wie dann auch die Medien zuhause benutzt werden. In der Regel ist es so, dass die ersten Heimfahrten ohne PC und Konsole stattfinden, sondern nur mit dem eigenen Handy, um das, was zuhause vorher das Konfliktpotenzial war, nicht mit, ja, in die Familie wieder zu tragen, sondern bei den ersten Heimfahrten nicht, sondern es primär um andere Dinge geht. Und nach und nach wird aber auch dann jede Heimfahrt vor- und nachbesprochen, das heißt, gemeinsam mit den Eltern auch transparent besprochen, was wir mit den Jugendlichen besprochen haben, dass man gemeinsam mit den Eltern auch schaut, wie wird so ein Wochenende gestaltet, unabhängig Familie, was kann man unternehmen, weil wir da gemerkt haben, gerade das in den Familien, also in vielen Fällen nicht der Fall war, dass Jugendliche sich entweder aus Aktivitäten rausgezogen haben, oder dass Eltern auch keine Aktivitäten angeboten haben. Wir bieten ja hier tatsächlich relativ viel an und wenn ich den PC zuhause nicht habe, brauche ich ein Alternativum. (EIV 2, Harlake, Auxilium Reloaded, Pos. 10)

8.2.8 Besondere Situationen und Herausforderungen

Neben der erwähnten Zusammenarbeit von Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe mit dem Herkunftssystem zeigten sich im Rahmen der Interviews weitere herausfordernde Situationen und Umstände, die auf den folgenden Seiten festgehalten werden.

Eine Herausforderung, die viele Mütter beschreiben, ist das Bestimmen altersadäquater Regeln für ihre Kinder. Einige Familien informieren sich diesbezüglich hauptsächlich über das Internet, bei den meisten wird der Austausch mit bekannten oder befreundeten Familien aber zum Vergleich der Angemessenheit der eigenen Regeln am intensivsten genutzt. Dieser Vergleich ist mit Schwierigkeiten verbunden, da es sehr heterogene Zugänge in den Familien gibt, und basiert aufgrund fehlender übergeordneter gesellschaftlicher Bezugsnormen auf persönlichen Vorerfahrungen (vgl. Lampert et al. 2012, S. 74). Der Austausch mit anderen Familien wird insofern praktiziert, führt aber

nicht immer zu vermehrter Sicherheit im Umgang mit dem Medium, da es eine große Bandbreite verschiedener Umgänge mit Computerspielen gibt. So wird von Familien berichtet, die ihren Kindern auch im Hauptschulalter den Zugang zu einem eigenen Smartphone verwehren, aber auch von Familien, die bereits sehr junge Kinder Computerspiele mit Altersempfehlungen, die sich an Erwachsene richten, spielen lassen.

Diese große Bandbreite in erzieherischen Zugängen wird auch von den Jugendlichen bemerkt, die oft darauf verweisen, dass Freund*innen und Schulkolleg*innen deutlich weniger Regeln in Bezug auf Computerspielnutzung zu befolgen hätten als sie selbst. So wird von Gefühlen der Exklusion berichtet, wenn Freund*innen bei einem Spiel weiterspielen dürfen, man selbst aber aufgrund der elterlichen Zeitbeschränkung aussteigen muss. Gleichzeitig dürfen bei manchen Freund*innen Spiele gespielt werden, die im eigenen Haushalt nicht erlaubt sind – nachvollziehbar, dass dieser Umstand den Wunsch des Jugendlichen, das Spiel auch zuhause zu spielen, stärkt und als Argument in die Diskussion eingebracht wird. So wird auch angemerkt, dass elterliche Vorgaben bei Freund*innen als Richtwerte dienen und diese regelmäßig überschritten würden.

Ich kenne niemanden in meinem Freundeskreis, wo ich jemanden weiß, also, nennen wir ihn mal Person A, der sehr strenge Regeln hat und wo es auch von den Eltern geheißt hat, der hält sich an alles. Und da kann ich mit hundertprozentiger Sicherheit sagen, das ist nicht so. Das ist genau das Problem. Das ist überall das Problem. Es ist einfach so. Niemand hört nach zwei Stunden einfach so auf und dann hält er das, auch wenn die Eltern nicht zuhause sind, trotzdem aus. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 131)

Eltern sehen sich so in einen erzieherischen Balanceakt gezwungen. Auf der einen Seite wird ein Erziehungsauftrag in Form des Schutzes des Kindes vor schädlichen Einflüssen wahrgenommen, die ein übermäßiger Spielkonsum oder das Spielen altersinadäquater Spiele darstellen. Gleichzeitig gilt es, dem Kind zu ermöglichen, an der gemeinsamen Freizeitgestaltung mit der Peergroup teilzunehmen und somit potenziell wichtige Erfahrungen zu machen und Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Viele der befragten Eltern haben wenig biografische Erfahrungen mit dem Medium, können sich deshalb kaum ein Bild davon machen, was ihre Kinder im Rahmen des Computerspielens erleben und sind ob der Vielfalt an medialen Unterhaltungsmöglichkeiten überfordert.

Weil früher, da hat es gar nicht die Möglichkeit gegeben, ich hätte ja gar nicht können, mehr fernsehen. Und heute ist das, es gibt Sat, du kannst am Handy spielen, du kannst am Computer spielen, du hast mehrere Spielkonsolen, die Kinder haben ja so viele Sachen, das ist alles so vielfältig. Und die Schwierigkeit ist dann, das so einzuschränken, Handy, Computer, das alles unter einen Hut zu bringen und dann nicht zu viel und das ist eben die Schwierigkeit jetzt. Für viele Eltern. Weil am Handy ist es, wenn du sagst: »Du darfst nicht Computer spielen«, dann hängen sie halt vielleicht am Handy, dann ist wieder das Gleiche. Also, das ist die Schwierigkeit, weil das so vielfältig ist. Weil es so viele verschiedene Dinge gibt, wo man so festhängen kann. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 423)

8.2.8.1 Spielspezifische Eigenheiten

Viele Eltern erleben bei Versuchen, die Spielzeit ihrer Kinder zu reglementieren, Frustration und Aggressivität bei ihren Kindern. Neben manchen Jugendlichen, die angeben, aufgrund von Wettkampfsituationen und Niederlagen in digitalen Spielen Frust und Wut zu erleben, geben viele der Befragten an, dass es die Art der Durchsetzung von Regeln sei, die ein Frustgefühl bei ihnen erzeuge. So beschreiben es manche Jugendliche als weniger problematisch, mit dem Spielen aufhören zu müssen, sondern mit dem Spielen aufhören zu müssen, während sie in einem Spiel sind. Dies ist zum einen damit verbunden, dass die Spielrunde bei einem Onlinespiel auch für den Rest des Teams des Jugendlichen verloren wird, zum anderen gibt es Spiele, bei denen ein vorzeitiges Verlassen des Spieles vom Spiel selbst mit negativen Konsequenzen, beispielsweise einer zeitweisen Sperre, gestraft wird.

Naja, wie gesagt, ich finde, dass ich in der Schulzeit weniger spiele, wenn ich weiß, dass ich was zu tun habe. Und das wegen dem Aufhören ist auch nur in die Sachen, wenn ich jetzt sage, es ist irgendein Ranglistenspiel, wo ich sage, das kann man halt nicht abbrechen. Weil ich sonst eine Strafe kriege halt. (FIV 8, Suter, 16 Jahre, Pos. 107)

Manche der befragten Eltern und Fachkräfte sind sich dieser charakteristischen Eigenheiten, die manche Spiele mit sich bringen, bewusst und handeln dementsprechend, nachdem sie den großen Frust der Jugendlichen beim vorzeitigen Beenden von Spielrunden bemerkten.

Um einfach dieses Bewusstsein zu schaffen, dass es da um Zeit geht und dann komme ich genau um neun Uhr und sage: »Hey, jetzt ist es zum Abgeben«, und der ist aber vielleicht gerade noch in seinen letzten paar Minuten, dann ist es natürlich kontraproduktiv. Und da waren die Gespräche mit dem Jürgen recht hilfreich, dass wir einmal schauen sollten, geht es um Level oder Zeit oder wie ist das Spiel? Und dementsprechend haben wir das dann adaptiert. Und wenn das dann noch zehn Minuten länger gedauert hat, okay, ja. Aber es war halt dann so, wenn ich um Punkt neun dann das WLAN abgedreht habe, war völlige Eskalation im Zimmer, weil ich halt genau mitten im Spiel (lacht) die Verbindung gecuttet habe. (WGIV 5, 28 Jahre, JIV Clemens, Pos. 100)

Dieselbe Fachkraft berichtet auch von Jugendlichen, die sich Zeit nahmen, ihr als Erziehende die Spieleigenheiten genau zu erklären, um sie bei der Etablierung passender Regeln zu unterstützen. Die Jugendlichen nehmen so fast eine Expert*innenrolle innerhalb der Einrichtung ein, wenn es um Computerspiele geht und verfügen über Wissen, das die Fachkräfte bei der Etablierung passender Regelsysteme unterstützen kann.

8.2.8.2 Jugendliche schätzen Regeln

Auch wenn Jugendliche sowohl in den Familien als auch in den sozialpädagogischen Wohneinrichtungen immer wieder Kritik und Unbehagen bezüglich der Regeln zur Computerspielnutzung äußerten, werden sie von vielen der Befragten auch als angenehm und erleichternd beschrieben. Dass Regulierungen von Mediennutzung als erleichternd erlebt werden, könnte mit Gefühlen von Stress und Druck zusammenhängen, die Kinder durch digitale Medien und die damit verbundene gefühlte Forderung von Erreichbarkeit erfahren können (vgl. Saferinternet 2019). Auch bei Computerspielen können Gefühle sozialen Drucks entstehen, wenn beispielsweise der Freundeskreis regelmäßig ein Onlinespiel spielt und die Teilnahme daran erwartet wird (siehe Kap. 8.1.1.3).

Manche jüngere Jugendliche geben an, dass die elterliche Achtsamkeit bezüglich der Einhaltung der Regeln begrüßt wird, da sie so nicht selbst gezwungen sind, auf die Erledigung der Schulaufgaben zu achten. Das Computerspiel würde ohne elterliche Intervention so intensiv genutzt werden, dass das Treffen mit Freunden in anderen Kontexten, das als bereichernd erlebt wird, weniger oft zustande käme.

Ich bin mir sicher, ich würde es schaffen, aber ich verlass' mich da leider etwas zu gern auf meine Mutter, die sagt: »Ausmachen jetzt, die Konsole.« Also, ich merk' schon, dass ich, dadurch, dass ich mich auf meine Mutter verlasse, dass sie kommt und mir sagt: »Abschalten!« (...) Wenn meine Mutter drauf vergessen würde, würde ich, glaube ich, noch länger spielen. (FIV 4, Berner, 16 Jahre, Pos. 301-302)

Neben Jugendlichen, die elterliche Interventionen als hilfreich bei der Strukturierung des Tages erleben, geben andere Jugendliche an, elterliche Interventionen direkt einzufordern.

Kinder verlangen danach, Spielzeit eingegrenzt zu bekommen. Die Mutter eines Jugendlichen vermutet dabei, dass ihr Kind selbst ein übermäßiges Spielverhalten als unangenehm erlebt und darum für die elterliche Einschränkung auch dankbar ist.

Aber man hört auch selber immer, wenn man das Gefühl hat, es ist zu viel, er sagt: »Schickt mich raus.« Also, dass er halt gern die Aufforderung hat (...), wenn er selbst das nicht auf die Reihe kriegt, dass man ihn hinausschickt. Also, das Bewusstsein, dass das nicht nur gesund und gut ist, ist schon am Wachsen kommt mir vor. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 400-402)

Hierbei nutzt der Jugendliche die altersbedingt gegebene Möglichkeit, Verantwortung für eigenes Handeln an die Mutter abzugeben, um ein Gefühl des Unwohlseins ob langer Spielzeiten zu regulieren. Dieses latente Gefühl des Unbehagens, das oft in Kontrast zum Handeln der Person steht, wird immer wieder bei Personen berichtet, die sehr viel Zeit mit Computerspielen verbringen (vgl. Scholz 2014, S. 143). Diese Personen machen dies bewusst, werden dabei aber von einem Gefühl des Unbehagens ob eventuell versäumter Pflichten und Entwicklungsaufgaben begleitet (vgl. ebd.). In diesem Kontext betrachtet kann das Verlangen von Kindern an ihre Eltern, das Spielverhalten regulierend zu begleiten, als Selbstschutz des Kindes gedeutet werden. Ähnliche Berichte gibt es in einer anderen Familie, in der ein Jugendlicher regelmäßig darum bittet, zur Großmutter geschickt zu werden, wo es keine Spielkonsolen gibt, da er sein eigenes Spielverhalten nicht kontrollieren könne. Erzählungen über eine Abnahme von Spielgeräten, die von Jugendlichen im Nachhinein als angenehm erlebt wurde, gibt es auch bei Jugendlichen im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe.

Weil es eigentlich ganz gut gepasst hat, die eine Woche, wo ich dann das Handy gehabt habe, im Urlaub, hat es ganz gut gepasst mit dem Spielen und so. Und das empfehle ich auch wirklich jedem, dass irgendwer einmal, wenn er zu viel spielt oder so, das Handy einmal für zwei Monate weggibt. (JIV 4, Anton, 14 Jahre, Fachkraft WG 4, Pos. 392)

Dies weist weiter darauf hin, dass digitale Spiele und digitale Medien allgemein von Jugendlichen nicht nur als angenehm erlebt werden, sondern dass damit auch Gefühle von Stress und Druck verbunden sind, sodass die Absenz der Medien als etwas Erleichterndes beschrieben wird. Dass Gefühle der Dankbarkeit damit verbunden sein können, wenn Spielgeräte verweigert wurden und alternative Handlungsangebote angenommen werden konnten, wissen sowohl Fachkräfte als auch Expert*innen zu berichten.

Das fällt tatsächlich bei einem Jungen sehr deutlich auf, also, gerade die Jugendlichen, die aus einem Elternhaus kommen, wo vorher kaum bis gar keine Struktur war, keine Regeln, kein konsequentes Verhalten, die stoßen dann hier schon auf ein sehr striktes Konzept und, ja, auch quasi Konsequenz. Was erst dazu führt, dass sie wirklich sauer sind, aber dass man den Alltag schon mehr..., auch wenn sie es nicht deutlich sagen, dass sie ganz dankbar sind, dass das Ganze wirkt, dass es, auch wenn ich Grenzen überschreite, dafür auch manche Grenzen gibt. Und ganz unmenschlich sind wir ja auch nicht, wir handeln dann ja aus, aber das merkt man schon, dass eine Dankbarkeit zwischendurch da ist. (EIV 2, Harlake Auxilium Reloaded, Pos. 24)

Die Aussagen zu Dankbarkeit über erzieherische Interventionen sind aufgrund der Interviewsituation vor allem bei Familien, bei denen Interviews gemeinsam mit Erziehungsberechtigten geführt wurden, mit Vorbehalt zu betrachten. So sind sozial erwünschte Antworten nicht unwahrscheinlich, wenn, wie in diesem Beispiel, eine Computerspielen gegenüber sehr kritische Mutter anwesend ist und ein Kind die Regeln der Mutter aus folgenden Gründen befürwortet:

Weil ich habe persönlich (lacht) Angst, wenn ich zu lange Computer spiele und so, dass ich dann süchtig werde danach. (FIV 5, Schönlieb, 13 Jahre, Pos. 165-166)

Angesichts seiner großen Spielfreude und seines computerspielspezifischen Wissens, das der Jugendliche im Rahmen des Interviews preisgab, ist nicht klar, ob eine Aussage wie diese die Ansichten des Jugendlichen oder die seiner Mutter wiedergibt.

8.2.8.3 Regeln werden umgangen

Obwohl manche Jugendliche die erzieherischen Interventionen schätzen, gibt es zahlreiche Erzählungen von Jugendlichen, die Verbote von Computerspielen und bestehende Regeln dazu umgehen und dabei sehr kreativ vorgehen können. Wie bereits erwähnt, zeigen sich Jugendliche dabei technisch versiert: es werden Ladekabel gestohlen, Ethernet-Kabel verlegt, technische Sperren umgangen, Computerspiele und sogar ganze Bildschirme in Wohneinrichtungen und Haushalte geschmuggelt. In einer Wohneinrichtung berichtet ein Jugendlicher davon, vom Router im Dienstzimmer ein Ethernet-Kabel in sein Zimmer verlegt zu haben, um unbegrenzten Zugang zum Internet zu haben, was zwei Tage später von den Fachkräften bemerkt und wieder entfernt wurde. Andere Jugendliche behaupten Fachkräften gegenüber, dass ein laufendes Spiel nur noch einige Minuten dauern würde, im Wissen, dass dieses noch länger andauern wird. Sie profitieren dabei davon, dass die Fachkräfte das Spiel nicht kennen und insofern nicht in der Lage sind, die tatsächliche Dauer der Spielrunde abschätzen zu können.

B: Ja, »die Minute dauert noch kurz, es sind nur noch zwei Gegner« und dabei sind es doch alle 100.

I: Das heißt, die Betreuer sind dann ein bisschen rücksichtsvoll? Oder geduldig, aber sie wissen nicht, dass es eine Lüge ist?

B: Ja.

I: Warum wissen sie das nicht?

B: Weil sie es nicht nachschauen können.

I: Sie brauchen ja nur auf den Screen schauen, in Wahrheit, dann sehen sie, dass noch 100 Leute da sind.

B: Sie wissen das nicht. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 108-119)

Bei vielen der Erzählungen von Umgehungen der Regeln wird ein großer Aufwand evident, den Jugendliche betreiben, um ihre Spiele spielen zu können. Die Zeit und der Aufwand, die Jugendliche investieren, um einen Bildschirm unbemerkt in eine Wohneinrichtung zu schmuggeln oder eine tech-

nische Sperre aufwändig zu umgehen, spricht für den immensen Stellenwert, den das Medium für die Jugendlichen einnimmt.

Die Berichte von umgangenen Verboten von Jugendlichen konzentrieren sich in den Interviews auf die Wohneinrichtungen. Dies ist mit dem Interviewsetting zu erklären. Jugendliche in den befragten Familien können kaum in Anwesenheit ihrer Mutter von umgangenen Verboten erzählen, ohne sich selbst zu kompromittieren.

Weitere Punkte, die als herausfordernd erwähnt wurden, sind der Besitz eigener Spielkonsolen und Smartphones im Rahmen von Wohneinrichtungen, welcher die Kontrolle von Spielzeiten und Spielinhalten erschwert und Fachkräfte dazu bringt, auf Vertrauensbasis zu agieren sowie der bereits erwähnte Altersunterschied von Geschwistern in Familien und Bewohner*innen in Wohneinrichtungen – ein Umstand, der bereits in anderen einschlägigen Arbeiten erwähnt wurde (vgl. Wagner et al. 2013, S. 110). Besonders, wenn Freund*innen oder Verwandte, im Wunsch, den Jugendlichen Freude zu bereiten, diesen Spiele schenken, die mit den Eltern nicht abgesprochen sind und die laut Altersempfehlung nur für eines der Geschwister geeignet sind, kommen Eltern dabei in fordernde Situationen.

Wenn man drei Kinder hat, in unterschiedlichem Alter, dass man das vereint, muss ich sagen, weil die kleineren oder jüngeren, die sind immer daneben. Die sehen das einfach schon viel früher. Der hat, der Anton, sicher Sachen, die die Große in dem Alter ja nicht einmal gewusst hat, dass es die gibt. Also das ist die Schwierigkeit, glaube ich. (FIV 5, Schönlieb, 44 Jahre, Pos. 402)

8.2.9 Konzeptuelle Verankerung

Es wurde gezeigt, dass die Präsenz eines medienpädagogischen Konzeptes in sozialpädagogischen Wohneinrichtungen verschiedene Vorteile mit sich bringt. Diese umfassen ein vermehrtes medienpädagogisches Handeln von Fachkräften (vgl. Steiner et al. 2017, S. 38), eine erhöhte Mitarbeiter*innenzufriedenheit (vgl. ebd., S. 12) sowie eine vermehrte Zusammenarbeit mit Herkunftssystemen in Bezug auf medienpädagogische Themen (vgl. ebd.).

Von den sieben im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Einrichtungen stellt nur eine Einrichtung den Mitarbeiter*innen ein medienpädagogisches Konzept zur Verfügung. Dies stärkt die Beobachtung von Kolleg*innen, nach

der medienpädagogische Konzepte nur in wenigen Einrichtungen vorhanden sind (vgl. Hajok 2019, S. 197). Die meisten befragten Fachkräfte gaben an, dass das Thema in jeder Einrichtung individuell gehandhabt werde und es individuelle Regelungen gebe, manche Fachkräfte verwiesen auf eine schriftliche Verankerung von Verhaltensregeln in der Hausordnung der Einrichtung. Dieses Bild deckt sich mit Befunden anderer Arbeiten, nach denen in sozialpädagogischen Wohneinrichtungen sehr individuell mit dem Thema umgegangen wird und wenige übergeordnete Richtlinien zur Orientierung von Fachkräften bestehen (vgl. Brunner 2014, S. 80). In einer Einrichtung wurde intensiv an einem Konzept gearbeitet. Die betreffende Fachkraft berichtete, dass die Existenz des Konzeptes bereits eine vermehrte Auseinandersetzung von Fachkräften mit dem Thema mit sich gebracht habe und das Thema digitale Medien dadurch stärker ernst genommen wird.

Ja, vor einem Jahr haben wir so ein Treffen gemacht und haben gemeinsam, also von jeder WG war ein Teammitglied dabei, das ausgewählt wurde und die Leitung und so weiter. Und da haben wir ein gemeinsames Konzept erarbeitet. Das haben wir mittlerweile auch schon fertigbekommen, das ist ein ziemlich umfangreiches Werk. Gemeinsam mit Saferinternet haben wir das erstellt. Das ist eigentlich ziemlich cool geworden. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 52)

Gleichzeitig stellen fast alle untersuchten Einrichtungen ihren Bewohner*innen technische Infrastruktur zum Spielen digitaler Spiele zur Verfügung. So gibt es mit der Ausnahme von einer Einrichtung Konsolen (*PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox 360*) oder Computer und Laptops in Gemeinschaftsräumen, die von allen Bewohner*innen genutzt werden können. Hierbei wird bei den angebotenen und genutzten Spielen vermehrt auf die Einhaltung von Altersempfehlungen geachtet. Die Aktualität der technischen Ausstattung gestaltet sich dabei heterogen. Während manche Einrichtungen aktuelle (und damit kostenintensivere) Konsolen anbieten, gibt es in anderen Einrichtungen etwas ältere Standcomputer, die von allen Jugendlichen gemeinsam genutzt werden, und auf denen aufgrund der technischen Anforderungen neuer Spieltitel auch nicht alle Spiele spielbar sind. In manchen Einrichtungen stellen Mitarbeiter*innen den Jugendlichen ihre privaten Geräte und Accounts zur Verfügung.

8.3 Wissen über digitale Spiele

Wie bereits erwähnt, gab ein Großteil der befragten Erziehenden an, sich wenig für digitale Spiele zu interessieren und mit Ausnahme der beiden männlichen und einer weiblichen Fachkraft würde sich keine/r der Befragten als Spieler*in bezeichnen. Dementsprechend liegt die Frage nahe, wie viel Wissen über digitale Spiele bei den Erziehenden subjektiv vorhanden ist und welche Werthaltungen gegenüber dem Medium vorliegen.

Auf die Frage, was es über Computerspiele zu wissen gebe, gaben Erziehende und Jugendliche wenig überraschend sehr unterschiedliche Antworten. Bei den Jugendlichen wurden dabei vor allem spielbezogene Aspekte genannt. So ist das Verständnis des Spielziels, das Kennen der Charaktere der Spielgeschichte, das Beherrschen der Steuerung, die Fähigkeit, anderen Spielenden zu helfen, das Wissen über versteckte Spielinhalte und das Erlangen von Hintergrundinformation über das Spiel über *YouTube* notwendig, um von sich selbst behaupten zu können, man kenne sich mit Computerspielen aus. Bei den Ausführungen mancher Jugendlicher klingt auch der Wunsch durch, Erziehende würden sich vermehrt mit Computerspielen beschäftigen und ein profunderes Verständnis von diesen erlangen.

Er muss sich halt damit auseinandersetzen. Sich mal richtig anschauen, was es gibt und was es für welches ist. Nicht einfach sagen: »Es geht die ganze Zeit nur um das Schießen« und so. (JIV 10, Ernst, 13 Jahre, WG 8, Pos. 100)

Bei Erziehenden waren Antworten auf die Frage, was es über Computerspiele zu wissen gebe, weniger auf konkrete Spielinhalte gerichtet, sondern zielten auf Wissen über das Spiel hinaus ab. So wurden das Kennen und Verstehen der faszinierenden und spannenden Elemente digitaler Spiele, Wissen über den Aufbau der Spiellevels, die praktische Erfahrung mit Computerspielen und die Lektüre von Fachartikeln als Aspekte genannt, die es über Computerspiele zu wissen gebe. Das Medium der Computerspiele wird dabei von vielen Erziehenden als sehr komplex wahrgenommen, sodass ein fundierter Einblick in digitale Spiele von manchen Befragten nur dann für möglich gehalten wird, wenn selbst Computerspiele gespielt werden.

Ich glaube, dass man auch selber auch Computerspiele spielen muss, dass man immer am neuesten Stand ist. Dass man weiß, wie man tut, was man da

genau macht, also da muss man selber ein großes Interesse dafür haben, dass man sich auskennt (lacht). (WGIV 1, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 11)

Die im Rahmen der Arbeit befragten Mütter gaben mit einer Ausnahme an, über wenig Wissen über Computerspiele zu verfügen, was angesichts der bereits erwähnten kaum vorhandenen biografischen Vorerfahrungen mit dem Medium wenig überraschend ist. Das Thema sorgt bei vielen befragten Müttern aber für Sorgen, weshalb es auch Versuche gibt, sich diesbezüglich zu informieren. Informationen über Computerspiele werden zumeist über die spielenden Kinder selbst oder ältere Geschwister der Kinder bezogen. Oft tragen die Jugendlichen Spiele auch an die Erziehenden heran und bitten diese, sich mit den Spielen zu beschäftigen, um den Jugendlichen letztlich den Erwerb des Spieles zu erlauben. So geschieht eine Beschäftigung der Erziehenden mit den Spielen bereits, bevor die Jugendlichen das Spiel selbst spielen können. Dabei wird den Jugendlichen bei ihren Schilderungen vertraut. Das Suchen von weiteren Informationen über das Internet oder das Anspielen des Computerspieles im Vorfeld wurden nur bei einer Familie genannt, während den Altersbeschränkungen bei fast allen Familien eine große Beachtung geschenkt wird. Das Herantragen von Informationen über Computerspiele an Erziehende wird sowohl in Familien als auch von Fachkräften beschrieben.

Eben einerseits über die Kinder und Jugendlichen, dass man da was fragt, (...) ja, ab und zu googelt man jetzt einmal irgendwas, wenn einen wirklich was interessiert. Oder man redet eben mit Kolleginnen, dann weiß wieder irgendwer was drüber. Aber, ja, es ist nicht, also das kann ich, glaube ich, auch für meine Kolleginnen sagen, dass da jetzt keiner sich tatsächlich dahinterklemmt und da versucht, voll viele Informationen zu gewinnen. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 127)

Manche Mütter gaben auch an, sich über Fortbildungen oder Fachlektüre über das Thema Computerspiele fortzubilden. So erwähnte eine Mutter, regelmäßig Vorträge von Manfred Spitzer über *YouTube* anzusehen, um sich einen besseren Einblick in digitale Medien zu verschaffen. Ob Vorträge des oft polemisch argumentierenden und umstrittenen Kulturpessimisten Manfred Spitzer (vgl. Stremmel 2018) einen Beitrag zu einem konstruktiveren und entspannteren Umgang in der Familie leisten können, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden. Auffällig ist jedenfalls, dass manche Mütter

dem Medium gegenüber keineswegs so indifferent zu sein scheinen, wie sie es selbst angeben. So werden Bücher zu dem Thema gelesen und Fortbildungsveranstaltungen besucht. Interessant ist dabei, dass die Hemmschwelle, ein Buch zu lesen oder eine Veranstaltung zu besuchen für die betroffenen Mütter oft geringer zu sein scheint als die Hemmschwelle, ein Computerspiel mit ihren Kindern gemeinsam zu spielen.

Dass manche Erziehende über wenig Wissen über digitale Spiele verfügen ist ein Aspekt, den auch die befragten Jugendlichen kritisch anmerken. Jugendliche beklagen sich, dass ihre Mütter das Spiel nicht verstehen und deshalb Regeln anwenden würden, die mit dem Spielbau schwer vereinbar seien. So machten Jugendliche auf Frustgefühle aufmerksam, wenn Spielrunden unterbrochen werden mussten, weil die erlaubte Spielzeit überschritten wurde.

Es ist mittlerweile auch schon ein Meme, oder ein Witz, dass Eltern das nicht verstehen, dass man bei einem Computerspiel nicht auf Pause klicken kann und das wird auch nie gehen, also in Onlinespielen, weil man Online-Spieler – da müsste man das komplette Internet anhalten und das ist nicht möglich. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 187)

Mit der kritischen Bemerkung, seine Mutter würde zu wenig über Computerspiele wissen, ist auch der Wunsch verbunden, diesbezüglich auf elterliches Interesse zu stoßen. Derselbe Jugendliche äußert sich hier in Bezug auf eine reißerische Reportage des Privatsenders *ProSieben*, der das Spiel *Fortnite* auf eine für den Jugendlichen nicht adäquate Weise portraitierte.

Ich will, dass sie weiß, was ich spiele, aber ich will auch, dass sie genau weiß, wann ich das spiele und wie oft ich das spiele. Ich will auch, dass sie weiß, um was es da geht und das nicht dann auf Trash-talk dann rauskommt wie jetzt bei ProSieben über Fortnite. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 326)

Berichte von Lehrkräften, die das Aufbauspiel *Minecraft* als Kriegsspiel bezeichnen und anderen Personen, die nach Ansicht der Jugendlichen nicht genügend Einsicht in digitale Spiele hätten, um ein Urteil darüber abzugeben, kommen in einigen Interviews vor und bekräftigen den Eindruck einer generationalen Kluft, wenn es um das Thema digitale Medien und Computerspiele im Besonderen geht. Altershierarchien, nach denen erwachsene Personen über mehr Wissen als ihre Kinder verfügen, haben bei diesem Thema

keine Gültigkeit, was sowohl Erziehende als auch Jugendliche irritieren kann. Hier ein Ausschnitt einer kurzen Passage desselben Jugendlichen gegen die Repräsentation digitaler Medien im öffentlichen Fernsehen, die von Unverständnis geprägt ist:

Oder auch so Sachen wie über Instagram, so Sachen, das hat jetzt nichts mit dem Spiel zu tun, aber dass da so ein Experte für Instagram ist. Also, ja, okay, für Like-Zahlen. Wie kann man denn ein Experte für Like-Zahlen sein? Das war jetzt nicht ProSieben, das war irgendein Unbekannter – ich weiß es grad nicht. Das war ein Experte für Like-Zahlen. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 366)

Dass Jugendliche in Bezug auf Computerspiele über mehr Wissen als Erziehende verfügen, ist eine Feststellung, die von vielen Befragten gemacht wurde. Dieses scheinbare Einverständnis der Befragten, dass Jugendliche in Bezug auf digitale Spiele die Expert*innen seien, wird vielleicht auch durch die Idee der *digital natives* gestärkt; der Annahme, dass junge Menschen, die mit neuen Technologien aufwachsen, diese so besser und intuitiv anwenden könnten als die älteren Generationen der *digital immigrants* – eine Idee, die einer genaueren Betrachtung nicht standhält (vgl. Schulmeister 2012, S. 43). Diese Beobachtung hat aber dennoch Auswirkungen auf die erzieherische Praxis in Bezug auf digitale Spiele. Jugendliche geben vielerorts an, das Unwissen der Erziehenden bei Computerspielen als mühsam zu erleben und teilweise auch zu belächeln.

I: Wenn du mit deinen Betreuern über Computerspiele sprichst, ist das ein Unterschied, als wenn du mit ihnen über andere Themen sprichst?

B: Ja, schon, weil du denen alles eigentlich erklären musst, den meisten halt. Und wenn du mit normalen Themen anfängst, dann checken sie es eigentlich. (JIV 2, Daniel, 17 Jahre, WG 2, Pos. 368-369)

Auf Seiten der Erziehenden wird dagegen von Faszination ob des breiten computerspielbezogenen Fachwissens von Jugendlichen berichtet, wenn auch nicht immer wertschätzend, sondern manchmal auch kopfschüttelnd.

Also, ich kann nur sagen, damals bei diesem Vortrag, den Sie gehalten haben, da waren zwei oder drei dabei, die müssen in dieser Welt leben von in der Früh bis am Abend. Kommt mir vor. Die haben (...) eine Kenntnis über die-

se Sachen gehabt, die unwahrscheinlich waren für mich. (FIV 5, Schönlieb, 44 Jahre, Pos. 55)

Bei der Selbsteinschätzung der Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe bezüglich ihres Wissens über Computerspiele gibt es einige Parallelen zur Selbsteinschätzung der Mütter. Die meisten Befragten geben an, mäßig bis gar nichts über Computerspiele zu wissen, andere kennen die Namen von Computerspielen, einige von ihren eigenen Kindern. Eine weibliche sowie die zwei männlichen Fachkräfte, die selbst gerne Computerspiele spielen geben an, sich besser mit dem Medium auszukennen.

Die Kolleg*innen, die durch ihr persönliches Interesse auf dem Gebiet bewandert sind, stellen dabei eine Ressource für das gesamte Team dar und werden bezüglich passender Spiele sowie adäquater erzieherischer Interventionen bei medienspezifischen Anliegen zu Rate gezogen. Während dies für die betreffende Einrichtung eine große Unterstützung darstellt, muss betont werden, dass dieses Fachwissen nicht aufgrund der Ausbildung der Fachkräfte, sondern aufgrund ihrer persönlichen Freizeitinteressen in die Einrichtung getragen wurde. In Einrichtungen, in denen ein solches Interesse bei den Fachkräften nicht vorhanden ist, scheint es zu fehlen bzw. benötigt zu werden:

Ansonsten, glaube ich, können wir das Ganze schon auch sehr positiv nutzen, wenn wir mehr Bewusstsein haben, welche Spiele es gibt, ihnen ein Angebot erstellen würden. (...) Ja, da fehlt wieder unser Wissen und da wäre es sicher gut, wenn es da zumindest eine Person in unserem Team gäbe, die da irgendwie gut drauf ist in dem ganzen Bereich. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 135)

Wenn bei Fachkräften wenig Wissen über digitale Spiele besteht, wird dies sehr wohl von manchen Jugendlichen ausgenutzt, wenn es um die Umgehung von bestehenden Regeln oder Verboten in Wohneinrichtungen geht. Der Unterschied im Wissensstand stellt aber auch eine Hemmschwelle bei der Diskussion mit Jugendlichen über das Thema dar, wenn Jugendliche das Gefühl haben, keine/n Gesprächspartner*in auf Augenhöhe vor sich zu haben.

B: Weil sie immer so fragen: »Was ist das? Wie geht das?«

I: Und das nervt dich?

B: Nein, eigentlich nicht, aber da weiß ich sofort, die wissen gar nichts.

I: Okay. (lacht)

B: Die wissen ja bestimmt nicht mal, wie man einen Controller hält. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 415-419)

Die Aussagen der Fachkräfte verdeutlichen auch die Kluft, die im Wissen um soziale Medien unter diesen herrscht. Während viele Fachkräfte angeben, über kein Wissen über Spiele zu verfügen, manche die Spiele ihrer Adressat*innen nicht kennen und kreative Spiele wie *Minecraft* als Gewaltspiel bezeichnen, haben andere Kolleg*innen einen sehr fundierten Einblick in digitale Spiele – hierbei gab es im Rahmen der Interviews eine dichotome Ausprägung. Vorwerfen kann man den Fachkräften ihren Wissensstand in Bezug auf digitale Spiele nicht. Während manche Fachkräfte von medienpädagogischen Lehrveranstaltungen berichten, bei denen digitale Medien am Rande thematisiert wurden, waren digitale Spiele konkret bei keiner der Fachkräfte Thema in der Ausbildung.

Über das Thema *Lootboxen* und Mikrotransaktionen wusste der Großteil der befragten Erziehenden nichts, mit Ausnahme wiederum der Fachkräfte und der Mutter, die selbst gerne Computerspiele spielten.

*Expert*innenstatus von Jugendlichen in Familie/Einrichtung*

Das bei vielen Eltern und Fachkräften nicht vorhandene Interesse an digitalen Spielen führt zu einem Ungleichgewicht im Wissen über das Medium zwischen Erziehenden und Jugendlichen. So geschieht es, dass Jugendliche für ihr Medienverhalten kritisiert werden, aber als Expert*innen und Ansprechpartner*innen dienen, wenn es medienbezogene Anliegen bei Eltern gibt.

B: Ich weiß nicht, sie sagt immer, ich kann nie das Handy weglegen – nie, ich muss immer am Computer sitzen und so. Aber auf der anderen Seite ist sie froh, dass ich ihr was am Computer mache.

I: Warum das?

B: Weil sie sich null auskennt. (JIV 2, Daniel, 17 Jahre, WG 2, Pos. 377-379)

Immer wieder finden sich bei den Interviews mit Jugendlichen Anekdoten wieder, nach denen sie ihren Erziehungsbeauftragten bei der Handhabung mit digitalen Medien hilfreich sind, Computer warten und Software erklären. Die Frage, wer sich in der Familie am besten mit digitalen Spielen auskennt, wird fast immer mit dem Verweis auf die Jugendlichen selbst, in einem Fall

mit Verweis auf einen Onkel des Jugendlichen beantwortet. Dabei wird das Expert*innenwissen der Jugendlichen von Erziehenden durchaus geschätzt und die Einschätzung der Jugendlichen bezüglich der Eignung eines Computerspiels von Müttern auch ernst genommen.

Meistens kommen die Kinder an und mit den irgendwelchen: »Ich will gern das und das spielen.« Dann erzählen die Kinder sowieso schon gefühlsmäßig alles, was es zu dem Spiel zu wissen gibt. Das ist immer ganz gut, also, das Expertenwissen der Kinder. Und dann halt noch mal trotzdem Google befragen, was so die Altersempfehlung sind, dann doch noch mal bei YouTube reingucken. (FIV 9, Wenger, 32 Jahre, Pos. 64)

Dass es über manche Computerspiele viel zu wissen gibt, wird in Passagen deutlich, in denen Jugendliche teils ausschweifend über ihre Spiele und Errungenschaften in diesen berichten. Dass ein diesbezügliches fundiertes Expert*innenwissen bei Jugendlichen von Eltern geschätzt wird, ist insofern nachvollziehbar und könnte auch mit dem Grad der Komplexität, den manche Spiele aufweisen, erklärbar sein. Bereits den Erklärungen eines Jugendlichen zu folgen, ohne das Spiel selbst zu kennen, kann dabei eine Herausforderung darstellen:

B: Ich kenne sie nicht persönlich. Also, ich steige ab und zu in einen Clan ein, helfe denen beim Aufbau, spende denen ein paar Truppen und nachher gehe ich schon wieder. Meistens bin ich in ein paar Clankriegen oder CWLs dabei, Clankriegsliga halt.

I: Was bedeutet das?

B: Clankriegsliga ist eine Liga, wo verschiedene Clans antreten, für, also, jetzt sind schon wieder relativ viele Updates herausen von Clash of Clans. Und da kannst du halt jetzt in einer Clankriegsliga, ist so wie Clan-Krieg, nur dass man halt einen Angriff hat. Und schauen muss, dass man so viel wie möglich von der gegnerischen Seite zerstört. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 26-28)

Auch in den Wohneinrichtungen bezeichnen sich die Jugendlichen vorwiegend selbst als diejenigen, die sich am besten mit digitalen Spielen auskennen. In zwei Fällen wurde ein männlicher Betreuer als Experte in der Einrichtung zum Thema Computerspiele genannt und ein Jugendlicher gab eine weibliche Betreuerin an, die sich aufgrund der Spielfreude ihrer eigenen Kinder

mit dem Thema gut auskannte. Diese Einschätzung wird auch von vielen Fachkräften geteilt, die die Jugendlichen als die Expert*innen für das Thema Computerspiele angeben und dieses Wissen auch wertschätzend erwähnen.

Die Kolleg*innen, die durch ihr privates Interesse umfangreicheres Wissen über digitale Spiele mitbringen, werden in diesbezüglichen erzieherischen Fragen als wichtige Ressource für ihr Team, in diesem Fall sogar als unabdingbare beschrieben:

Es ist halt dann schon so, dass der Thomas und ich dann eher auch sagen: »Okay, passt«, also, die Entscheidung einfach treffen, weil wir das dann zum Teil auch kennen. Und die anderen Kollegen sagen: »Nein, jetzt müsst ihr warten, bis halt Thomas und die Conny eben, oder Thomas oder Conny in Dienst kommen und dann, ja.« (WGIV 3, 25 Jahre, JIV Samuel, Pos. 89)

Ihr Wissen über digitale Spiele beschreiben auch die betreffenden Fachkräfte selbst als Ressource im Umgang sowohl mit dem Team als auch mit Adressat*innen. So erklärt ein männlicher Mitarbeiter, sein Wissen über Spiele ermögliche ihm, mit Jugendlichen authentische Gespräche über das Thema zu führen und er erlebe auch Wertschätzung von Adressat*innen, wenn er Verständnis für die Faszination, die das Medium auf Spielende ausübt, glaubhaft aufbringen kann. Eine andere Fachkraft beschreibt seine Erfahrungen über Computerspiele als wertvoll, wenn es um den Beziehungsaufbau mit Jugendlichen geht.

Aber, ja, es ist auch für mich in meiner Arbeit immer ein schneller Anknüpfungspunkt mit Jugendlichen gewesen, mit denen ich gearbeitet habe. Also, das ist über Videospiele einfach, das ist ein verbindendes Element. Wenn wir sie fragen: »Was spielst du gerade? Aha, weiß die Mama, dass du das spielst? Weil das ist ab 18.« – »Ja, die Mama hat mir das gekauft«, aber (lacht) (...). (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 135)

Wenn Wissen über Computerspiele also sowohl im Team als auch in der direkten Arbeit mit Adressat*innen mit Vorteilen verbunden ist, wäre eine Expertise von Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe wünschenswert, die sich nicht nur auf (zufällig vorhandenes) persönliches Interesse einzelner Fachkräfte stützt, sondern auch in der Ausbildung dieser verankert ist und somit eine Selbstverständlichkeit für Professionist*innen darstellt.

Digitale Spiele stellen aufgrund ihrer Beliebtheit bei einem nicht nur jungen Zielpublikum und nicht zuletzt aufgrund ihrer großen wirtschaftlichen Relevanz ein aktuelles gesellschaftliches Leitmedium dar. Umso auffälliger und erwähnenswerter ist insofern der Umstand, dass digitale Spiele ein kulturelles Phänomen darstellen, bei dem Kinder und Jugendliche einen deutlich fundierteren Einblick zu haben scheinen als ihre Erziehenden und es somit, zumindest in diesem Teilaspekt, zu einer Hierarchieumkehr kommt, bei der Jugendliche mehr Expertise für einen gesellschaftlich relevanten Teilbereich aufweisen als ihre Erziehenden.

8.4 Wertung von digitalen Spielen

Eng verbunden mit dem Wissen über digitale Spiele sind die Werthaltungen, die einzelne Akteur*innen digitalen Spielen gegenüber aufweisen. Vor allem in Familien, in denen digitale Spiele ein regelmäßig auftretendes Streitthema darstellen, scheint das Medium von Eltern negativ bewertet zu werden und Sorgen bezüglich möglich negativer Medienwirkung auf ihre Heranwachsenden scheinen großen Raum einzunehmen – auch in Familien, bei denen Jugendliche kein überdurchschnittlich intensives Medienverhalten aufweisen, wie bereits in anderen einschlägigen Arbeiten beobachtet wurde (vgl. Lampert et al. 2012, S. 69ff.). Im Rahmen dieser Arbeit wurde deshalb erhoben, wie Erziehende digitale Spiele und die Spielfreude ihrer Kinder bzw. Adressat*innen bewerten. So wurde zuerst gefragt, welche Aspekte bei digitalen Spielen als problematisch erlebt werden. Wenig überraschend waren dabei die großen Unterschiede in den Antworten der Jugendlichen und der Erziehenden.

Die Jugendlichen gaben dabei folgende Aspekte als problematisch an: eine erhöhte Aggressivität nach langen Spielsitzungen, Konzentrationsschwierigkeiten und Vergesslichkeit nach längerem Spielen, Konflikte mit Erziehenden sowie das mögliche Verpassen anderer Lebensbereiche und Aktivitäten zugunsten des Spielens digitaler Spiele. Andere Jugendliche bezogen die Frage auf das Spielerlebnis direkt und antworteten, dass eine zu langsame Internetverbindung, das *Cheaten* (betrügen im Spiel durch unerlaubte technische Hilfsmittel) anderer Spielender und Spiele mit rassistischen Inhalten und Spielecommunities als problematisch einzustufen seien.

Die Ebene des Spielerlebnisses selbst kommt bei den befragten Erziehenden nicht vor. Die Mütter betrachten den Kontakt der Jugendlichen zu frem-

den Personen im Netz, den fehlenden eigenen Zugang zum Medium durch fehlende eigene Vorerfahrung, das Vernachlässigen anderer Interessen und Hobbies durch die Jugendlichen, die Schwierigkeiten der Jugendlichen, mit dem Spielen aufzuhören und ein als Realitätsflucht wahrgenommenes Spielverhalten der Jugendlichen als problematisch. Das Verabsäumen potenziell wichtiger Entwicklungsschritte zugunsten des Computerspielens stellt für manche Mütter eine große Sorge dar, vor allem dann, wenn eine einschlägige Erfahrung bereits gemacht wurde. Hier berichtet eine Mutter von Erfahrungen mit ihrem inzwischen erwachsenen Erstgeborenen.

Ja, ist schwierig. Weil, der Stefan, der was da drüben gleich wohnt, der spielt ja auch ziemlich viel. Und der hat auch ewig gebraucht, bis er einmal eine Freundin gefunden hat, weil der ist ja nur daheim gesessen. Die haben gedacht: »Ich hoffe, es läutet eine an bei der Tür und klopft, dass er jemanden hat einmal in seinem Leben.« Der ist, der hat auch nur gespielt. Der ist nicht einmal wohin gegangen. Das habe ich alles nicht verstanden. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 130)

Als irritierend beschreiben einige Mütter auch die Kommunikation ihrer Söhne mit anderen Spielenden, die teilweise sehr laut werden könne. Die so erlebte emotionale Agitation ihrer Kinder nehmen Mütter auch als problematisch wahr. Mikrotransaktionen und Werbung in Computerspielen wurden von einer Mutter als problematische Aspekte genannt, die selbst gerne Computerspiele spielt.

Ähnlich gestalten sich auch die Aspekte, die von Fachkräften als problematisch bei Computerspielen genannt wurden, wobei hier noch die Vernachlässigung von Beruf, Schule und Körperhygiene, das Spielen von Spielen, um sich von Problemen abzulenken sowie eine mögliche Suchtentwicklung genannt wurden.

Ja, zum Beispiel, dass auch irgendwo der Hang zur Realität irgendwo ein bisschen verloren geht. Ich glaube, dass halt einfach viele Jungen das dann nicht unterscheiden können oder verlernen zu unterscheiden, dass wenn ich jetzt wem in einem Spiel in das Gesicht schlage und der aufsteht und so tut, als wäre nichts. Und wenn ich jetzt wem in einer WG, einer Person ins Gesicht schlage, der vielleicht auch..., sie glauben, da passiert sowieso nichts, wenn ich draufhau, dass da halt irgendwie der Hang zur Realität verloren

gehen könnte. Das ist halt auch, also, wo ich mir zum Beispiel dann denke...
(WGIV 1, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 174)

Wie bereits angedeutet, besteht eine Problemwahrnehmung bezüglich des Spielens digitaler Spiele vorwiegend dann, wenn andere, allen voran schulische oder berufliche Lebensbereiche darunter zu leiden beginnen. Der direkte Zusammenhang zwischen einer Verschlechterung von Schulnoten und dem Spielen digitaler Spiele muss dabei nicht immer klar ersichtlich sein. Oft dient das Spielen von Computerspielen als erste Erklärung für Veränderungen in anderen Lebensbereichen, wie auch ein Experte zu berichten weiß:

Was auffällig ist, und das zieht sich aber auch quer durch alle, sage ich mal, Milieus, ist, wenn es in der Schule eine Verschlechterung gibt, dann ist es für die Eltern häufig ein Indikator für problematischen Medienkonsum. Und zwar, inzwischen habe ich das Gefühl, das ist fast so wie ein Trigger-Reflex und völlig unabhängig davon, ob tatsächlich dieser Medienkonsum (...) jetzt stattgefunden hat oder nicht. (EIV 3, Hintenberger, Psychotherapeut, Pos. 22)

Auch die wissenschaftlich umstrittene These, nach der der Konsum bestimmter digitaler Spiele zu erhöhter Gewaltbereitschaft bei Spielenden führen kann (vgl. Kunczik 2013), wurde von einigen Befragten als Sorgenpunkt erwähnt. Dabei wurde die oft lautstarke und aufgeregte Kommunikation ihrer Kinder mit anderen Spielenden über das Headset als Grund für die Sorge angeführt. Einige Mütter betonen dabei aber, dass ihre eigenen Kinder von einer möglichen gewaltfördernden Wirkung digitaler Spiele nicht betroffen sind und zeigen sich in ihren Ansichten diesbezüglich differenziert. Von einer pauschalen gewaltfördernden Wirkung digitaler Spiele bei Jugendlichen ging keine der befragten Personen aus.

Das glaube ich auch, dass man das per se so nicht sagen kann. Ärgern kann man sich bei Mensch ärgere dich nicht genauso, wenn man verliert als wie bei Fortnite, wenn man halt jetzt keinen Sieg davonträgt. Also das ist, ich glaube nicht, dass das per se aggressiv macht. Weiß nicht, es gibt sicher Spiele, die eher am Destruktiven arbeiten, als das wir jetzt so kennen. Da traue ich mich jetzt nichts sagen dazu. Ich glaube jetzt nicht, dass einer, der halt so Schießspiele spielt, automatisch zum aggressiven Täter wird, aber was es da noch alles gibt an Dingen, weiß ich nicht. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 591)

Für die befragten Jugendlichen spielt die Gewaltdiskussion um digitale Spiele keine Rolle, wobei einzelne Jugendliche von Bewohnern in Wohneinrichtungen berichten, die Gewalthandlungen aus Computerspielen nachahmen und für die aus diesem Grund bestimmte Spiele verboten sind. Im Rahmen der Interviews mit Fachkräften fanden diese Begebenheiten keine Erwähnung.

8.4.1 Abwertende Haltung

Bei vielen befragten Erziehenden zeigte sich eine negativ besetzte und teils abwertende Haltung digitalen Spielen gegenüber. Diese Haltung zeigt sich zum einen anhand der Begriffe, die manche der befragten Mütter für Computerspiele verwenden. So wird vom »Kasterl« gesprochen, von dem die Kinder so fasziniert wären, oder von einer ständigen »Wischerei«, wenn die Aktivitäten von Jugendlichen am Smartphone beschrieben werden.

B: Also wirklich. (..) Die müssen oder die können nichts anderes mehr tun in der Freizeit außer diese Computerspiele. (lacht)

I: Okay. Haben Sie den Eindruck?

B1: Vom Eindruck her, ja, genau. Also, für mich war das ein Schreck. (lacht)
(FIV 5, Schönlieb, 44 Jahre, Pos. 57-59)

Kritisch besorgte bis abwertende Äußerungen von Müttern Computerspielen gegenüber kommen in einem Großteil der Interviews vor und gehen von pädagogischen Bedenken bis hin zu klaren Abwertungen. Die Frage, ob sie schon gemeinsam mit ihrem Sohn Computerspiele gespielt hätte, beantwortet eine Mutter mit der Aussage, dass bereits das Zusehen beim Spiel sie langweile:

Ja. Das, das ist so schwachsinnig. Und so fad. Und ich kann mir das nicht vorstellen, ich habe mich wirklich dazugesetzt, damit ich mir das anschauen kann, aber ich finde das voll fad. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 16)

Während eine elterliche Sorge natürlich legitim und nachvollziehbar ist, scheint diese und die in manchen Fällen damit verbundene Abwertung digitaler Spiele auch eine Rolle bei der Entstehung familiärer Konflikte zu spielen. Das Spielen digitaler Spiele nimmt bei den im Rahmen dieser Arbeit befragten Jugendlichen einen großen Stellenwert ein und viele der Befragten äußern

ten den Wunsch, dass sich ihre Erziehenden intensiver mit Computerspielen beschäftigten. Wenn dies nicht geschieht, sondern, im Gegenteil, zu einem möglichen Desinteresse am Medium eine Abwertung kommt, kann dies bei Jugendlichen zu Frustration führen. Die ablehnende Haltung von Eltern wird dabei von den Jugendlichen wahrgenommen und auch kritisiert.

Das ist zwar viel lockerer geworden, es ist jetzt in unserer Familie aber immer noch ein sehr kritisches Thema. Es ist auch egal, ob ich mich jetzt an jede Regel halte oder nicht, es ist sehr kritisch, einfach nur, weil es neu ist. Meine persönliche Meinung ist: es werden viele neue Sachen einfach aus Prinzip abgelehnt. Es kommt mir zumindest so vor. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 164)

Die ablehnende Haltung mancher Mütter drückt sich aus, wenn sie von Computerspielen als sinnlos sprechen, diese als Zeitverschwendung bezeichnen und bemängeln, dass das Spielen von Computerspielen keinen Mehrwert mit sich bringe bzw. die erlernten Fähigkeiten an anderer Stelle nicht einsetzbar wären. Diese Haltungen werden teils sehr direkt ausgedrückt, andere Mütter formulieren ihre Ansichten weniger drastisch.

Aber eigentlich versuche ich nach Möglichkeit dann immer selber zu schauen, ob man nicht irgendwie (räuspern) die Zeit sinnvoller nutzen kann mit ihnen. Oder dass sie draußen sind. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 119)

Während eine negativ konnotierte bis abwertende Haltung digitalen Spielen gegenüber bei einigen Müttern deutlich wird, werden bei Fachkräften kaum abwertende oder negativ konnotierte Ansichten geäußert. Eine Fachkraft reflektiert eine mögliche negative Konnotation digitaler Medien und sieht einen Grund für diese auch selbstkritisch in einem mangelnden medienspezifischen Wissen der Fachkräfte.

Ich würde sagen, dass es sehr negativ behaftet ist, das Ganze, also, man ist irgendwie dazu verleitet, dass einem das sofort total viel vorkommt, weil sie immer mit dem Handy dasitzen. Und weil wir eben selbst mit diesem Thema nicht so vertraut sind. Und auch nicht so genau wissen, was sie eigentlich die ganze Zeit machen. Wir sehen halt, sie haben es die ganze Zeit in der Hand und dann kommt halt schnell das, dass man sagt: »Leg es jetzt einmal weg

und mache einmal was anderes, gehe einmal raus!« (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 35)

In manchen der befragten Familien wurde das Computerspielen des Kindes von Müttern auch in Verbindung mit einer Abnahme der gemeinsamen Aktivitäten mit dem Kind genannt. Das große Interesse an digitalen Spielen und die mit diesen verbrachte Zeit stehe gemeinsamen Freizeitbeschäftigungen wie dem gemeinsamen Kartenspiel im Wege.

Also, mir wäre es oft lieber, er spielt mit mir UNO oder sitzt bei mir oder. (...) Naja, wenn er sich dem Computerspiel widmet (...), dann ist er beschäftigt. Dann steht er den anderen nicht zur Verfügung. (FIV 7, Maier, 41 Jahre, Pos. 629)

Wenn das Computerspiel als Grund dafür erkannt wird, dass die Beziehung zwischen Mutter und Sohn leidet, ist naheliegend, dass es als problematisch wahrgenommen wird. Die Welt der digitalen Spiele ist den Müttern nur schwer zugänglich und die Jugendlichen finden in ihnen einen Rückzugsraum, in dem sie auch vor der elterlichen Kontrolle sicher sind. Dabei kann es geschehen, dass Computerspiele für die Abwesenheit des Kindes im Familienalltag verantwortlich gemacht werden und mit ihnen eine einfache Erklärung für den komplexen Prozess der Individuation und altersadäquate Ablösungsprozesse gefunden wird. Das Computerspiel kann so als Widerstand im Wunsch, mehr Nähe zum Kind zu haben betrachtet, vermehrt Auslöser von Konflikten sein.

Naja, dann verliert er vielleicht das ganze andere, was Spaß macht im Leben. Weil früher habe ich ihn einmal mitgenommen irgendwohin (lacht), aber das liegt vielleicht auch am Alter, das weiß ich halt nicht. Und der Weg dorthin war zwar schwer, aber wenn wir dort waren, hat alles super gepasst und er war lustig. (lacht) Und jetzt schleppe ich ihn wohin und er ist dort dann nur grantig. Also, im Endeffekt (lacht) kann ich ihn zuhause auch lassen. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 114)

Besonders deutlich wird der Unmut digitalen Spielen gegenüber, aber auch der damit verbundene Leidensdruck, wenn dieselbe Mutter erzählt, dass sie das, objektiv gefährlichere, Hobby des Motorradfahrens bei ihrem Sohn

begrüße und es sie entspanne, wenn er, anstatt Computer zu spielen, Zeit am Motorrad verbringe.

Also, ich bin immer entspannter, wenn ich jetzt sehe, dass er auch wie gesagt Motorrad fährt oder irgendwas anderes noch oder Turnen gegangen ist (...). Also, wo ich sage, es ist jetzt nicht nur, dass du siehst, heimkommen und bis zum Schlafengehen den Computer. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 284)

8.4.2 Wahrnehmung des Suchtpotenzials

Im Rahmen der Interviews wurde gezielt zum Thema Sucht nachgefragt und Ansichten darüber erhoben. Dabei zeichnete sich ein überraschend homogenes Bild. Fast alle Befragten, sowohl Erziehende wie auch Jugendliche, gaben an, dass sie die Vernachlässigung anderer Lebensbereiche, die ausschließliche Beschäftigung mit dem Spiel sowie mögliche körperliche Folgeerscheinungen wie Schlafentzug, Schmerzen oder die Verschlechterung der psychischen Verfassung als wichtigste Kennzeichen einer möglichen Suchterkrankung werten würden. Diese Einschätzung geht konform mit der Definition von *Gaming Disorder* der WHO, nach der ein pathologisches Computerspielverhalten anhand durch das Spielverhalten entstandener negativer Konsequenzen auf sozialer und physischer Ebene geprägt ist (siehe Kap. 6.1).

Von Erfahrungen mit psychischen Erkrankungen in Kombination mit dem Spielen von Computerspielen können zwei Familien berichten. In einer Familie erlebt ein Jugendlicher sein Spielverhalten in direktem Zusammenhang mit einer diagnostizierten Depression. In einer zweiten Familie scheint ein problematisches Spielverhalten Tradition bei den Söhnen der Familie zu haben. So erzählt die Mutter, dass sie bereits mit ihrem ersten von vier Söhnen negative Erfahrungen mit Computerspielen erlebt hatte:

Der hat so viel gespielt, da hat der Hans, mein ältester Sohn, da war das auch, der hat sich auch komplett, komplett (...), der ist auch nur mehr am Computer gesessen. Der hat sich komplett eingekapselt gehabt und das war für mich ganz, ganz schlimm. Der hat dann schwere Depressionen gehabt. Dadurch hat er sich noch mehr eingekapselt, der hat nur mehr in seiner Welt gelebt. Dann ist er zwei Mal im LSF gewesen, er hat einen Selbstmordversuch, er hat das alles gehabt, und ich habe, und deshalb, jetzt ist Com-

puterspielen, ist für mich (...) und ich habe dem halt, ich meine, nicht nur dem, aber das war für mich auch so, dass ich gesagt habe, das ist mit schuld gewesen an der ganzen Situation, wie das damals gekommen ist, dass er sich da komplett abgeschottet hat. Natürlich, wieder so, dass ich gesagt habe, ich mir selber Vorwürfe gemacht habe, ich habe es lange nicht gemerkt, dass er sich da komplett abgeschottet hat von allen. Aber trotzdem und gerade deshalb ist das für mich dann so ein Thema, das Computerspielen. Das ist immer so ein bisschen so für mich negativ behaftet durch die Vorfälle, die es da gegeben hat. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 136)

Neben Erzählungen von Jugendlichen mit pathologischem Spielverhalten fällt auf, dass der Suchtbegriff in manchen Familien sehr schnell bemüht wird. So berichten Jugendliche aus Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen, ihre Mütter hielten sie für süchtig und der Verdacht wird auch im Rahmen der Interviews mit Familien geäußert. Dabei scheint die Sorge angesichts der Spieldauer von Jugendlichen so groß zu sein, dass die Erklärungsversuche der Jugendlichen eher zu Sorge beitragen und nicht bei den Erziehenden ankommen scheinen. Hier versucht ein Jugendlicher, seiner Großmutter Turniere im Rahmen des *e-sports* zu erklären:

GM: Was ist das für ein Erfolg? Entschuldige, Armin. Was für ein Erfolg?

Jug.: Ja, E-Sportler halt. E-sport. Das ist ein Sport.

GM: Ach so.

Jug.: Und Fortnite ist das auch sehr hoch, also (...) kann man Preisgelder gewinnen im Wert von, keine Ahnung.

GM: Echt?

Jug.: Ja. (...), 10.000 Euro. 100.000 Euro, 400.000. Kann man da alles gewinnen.

GM: Und dann soll ich nicht von einer Sucht reden? (lachend) (FIV 6, Beranek, 11 Jahre/68 Jahre, Pos. 696-702)

Der Suchtbegriff wird dabei nicht nur von den Müttern (oder wie in diesem Fall der Großmutter) schnell bemüht. Im Rahmen der Interviews schätzten sich auch Jugendliche selbst als süchtig nach Computerspielen ein – allerdings, ohne dies als problematisch zu skizzieren. Vielmehr scheint der Suchtbegriff unter manchen Jugendlichen analog zu einer großen zeitlichen Beschäftigung mit dem Medium verwendet zu werden. Ein Jugendlicher schilderte, ohne

zeitliche Beschränkung, der er in der Wohneinrichtung folge, sehr viel Zeit mit Computerspielen zu verbringen und bezeichnete sich selbst als süchtig. Auf die Frage, weshalb er sich als süchtig empfinde, antwortete er:

Weil ich liebe diese Sachen einfach, ich finde, für mich ist das was ganz Wichtiges in meinem Leben. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 345)

Andere Jugendliche schätzen sich bezüglich einer Suchtbeschreibung als ambivalent ein. So erzählt ein Bursche davon, sich selbst manchmal als süchtig zu bezeichnen, wehrt sich aber gegen dieselbe Zuschreibung, wenn sie von Klassenkolleg*innen kommt:

Also, manchmal sage ich, dass ich süchtig bin. Irgendwie sagen die das in meiner Klasse auch, stimmt so überhaupt nicht. Oder einer aus meiner alten Klasse sagt, dass ich in der Volksschule süchtig nach Fortnite war, stimmt natürlich nicht, weil ich halt nicht süchtig war. Ich bin wegen Fortnite nie nicht in die Schule gegangen oder so, also, GANZ wenig, also, das kann man nicht süchtig nennen, das kann man nur halt, ich will viel spielen. Also, das Spiel gefällt mir, ich will das jetzt länger spielen. Also, irgendwie so. Aber süchtig, nein. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 508)

Während es wie erwähnt zwischen den befragten Müttern und Fachkräften Ähnlichkeiten bei der Beschreibung dessen gibt, was als Computerspielsucht wahrgenommen wird, wird der Suchtbegriff bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe in Bezug auf die Adressat*innen kaum verwendet. Dies könnte mit einer berufsbedingten höheren Sensibilisierung der Fachkräfte für das Thema Sucht und die damit potenziell einhergehende Stigmatisierung von Betroffenen erklärt werden. Aus den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe gibt es einen Bericht über einen Jugendlichen, der ob seines Medienkonsums in eine psychiatrische Einrichtung eingewiesen werden musste. Während über das Spielverhalten anderer Adressat*innen Bedenken geäußert wurden, macht vor allem die zeitliche Regulierung des Medienkonsums in den meisten Einrichtung eine zeitlich exzessive Beschäftigung mit dem Medium sehr schwer.

Von den Schwierigkeiten, die mit einer vorschnellen Suchtzuschreibung von besorgten Eltern verbunden sind, berichtet auch ein Experte.

Also, das ist so ein Problembereich, große Verständnislosigkeit, ein anderes Problem ist, dass Eltern sehr schnell dabei sind, eine Suchtdiagnose zu stellen und sagen: »Du bist süchtig«, dann kämpft man zuhause um diesen Begriff und die Jungs sagen: »Nein, ich bin natürlich nicht süchtig« und sie wollen dieses Label nicht haben. Die Eltern versuchen mit Druck, ihnen eine Suchtdiagnose einzureden und das schließt das Gespräch, das öffnet es nicht. Also, im Grunde wie so ein Grabenkrieg, mal kommt der eine hoch und hat ein paar Meter gewonnen, mal kommt der andere hoch, aber eigentlich haben alle nur Verlust. (EIV 1, Freitag Return, Pos. 28)

8.4.3 Wahrnehmung von Monetarisierungsmodellen

Ein anderer potenziell problematischer Aspekt, der im Rahmen der Interviews konkret abgefragt wurde, ist die Implementierung von glücksspielähnlichen Spielelementen in die Finanzierungsmodelle mancher Computerspiele. Dabei wurde erhoben, wie Jugendliche sowie Erziehende zu den bestehenden Modellen stehen und wie sie diese einschätzen.

Es fällt dabei auf, dass ein Großteil der befragten Erziehenden *Free-to-Play*-Mechaniken und dazugehörige Aspekte wie *Lootboxen* nicht im Detail kennen, viele Erziehende aber wissen, dass Jugendliche Geld in digitalen Spielen ausgeben. So berichtet eine Mutter, die im Einzelhandel tätig ist, über Jugendliche, die Geld für Wertkarten für Computerspiele ausgeben:

Und ich merke halt, dass die Kinder da kommen, und die kratzen ihre letzten Euro zusammen und kaufen sich wieder eine Wertkarte, damit sie spielen gehen. Also, ich sehe das im Geschäft viel, dass die Kinder viel kaufen. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 251)

Wofür genau das Geld ausgegeben wird, ist dabei aber nicht immer klar. Eine andere Mutter gibt an, die Möglichkeit, Geld in Computerspielen auszugeben, für suchtfördernd zu halten und ihren Kindern dies zu verbieten. Worum es sich bei den Möglichkeiten, Geld auszugeben handelt, benennt die Befragte wiederum nicht klar. Eine andere Mutter berichtet von Gesprächen mit Freund*innen und Bekannten, deren Kinder große Mengen an Geld für Mikrotransaktionen ausgegeben hätten. Während also viele der Mütter grundsätzlich wissen, dass es die Möglichkeit gibt, in digitalen Spielen Geld

auszugeben, sind sie zum einen überrascht über die Mengen, die ihre eigenen Kinder in Spielen ausgegeben haben, und scheinen eine nur vage Idee zu haben, wie diese Finanzierungsmodelle funktionieren. Ausnahmen stellen dabei wiederum die Familien dar, in denen die Mütter selbst gerne am Computer spielen.

In zwei Familien ist den Jugendlichen das Ausgeben von Geld in Computerspielen verboten. In einer Familie geschieht dies aufgrund von Sorgen der Mutter, ihr Kind mit suchtfördernden Mechaniken in Kontakt zu bringen, in einer weiteren wird das Erkaufen von Spielfortschritt kritisch gesehen. Interessant ist dabei, dass beide Familien, obwohl sie zum selben Resultat des Verbotes von Mikrotransaktionen kommen, grundlegend unterschiedliche Zugänge zum Medium in der Familie prägen. Während eine Mutter angibt, kein Interesse für digitale Spiele zu haben und diese darum auch nicht spielen zu wollen, gibt die Mutter der anderen Familie an, neue Spiele gemeinsam auszuprobieren, um auch auf eventuell unpassende Werbeangebote aufmerksam zu werden:

Also, meistens probieren wir gerade die Handyspiele zusammen durch, vorher auf dem Handy. Also, ich lade es erst auf mein Handy und gucke auf, wir gucken auf, welche Werbung kommt dazwischen, wenn nach jedem Mal, wenn man stirbt, dann so 30 Sekunden Werbung kommt, ist ja das Spiel relativ schnell bei uns allgemein aus dem Rennen. Aber das ist meistens so eine Entscheidung, die wir gemeinsam treffen. (FIV 9, Wenger, 32 Jahre, Pos. 366-367)

So verfolgt eine Mutter einen Ansatz, der versucht, mögliche Risiken präventiv zu vermeiden, indem ein Verbot ausgesprochen wird, die andere spricht das Verbot aus einem spielimmanenten Grund aus und beschäftigt sich aktiv mit den Spielen ihrer Kinder, um diese besser einschätzen zu können.

Doch auch Müttern, die selbst keine Spielerfahrung gemacht haben, fällt der große Stellenwert des Fortschrittes in digitalen Spielen für ihre Kinder auf, der mitunter käuflich erworben wird.

Es ist schon, man merkt schon so ein bisschen einen Wettlauf, Wettrangeln unter den Jungs. Ah, der hat den Skin, ah, der hat das, und das und das, und das ist schon, das ist halt wie überall bei allen Dingen, da will man halt dann

mit. Und das glaube ich schon, dass das dann sehr reizvoll ist. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 394)

Ebenso wie bei den Müttern ist ein Bewusstsein für Mikrotransaktionen vor allem bei den spielaffinen Fachkräften vorhanden. Während auch hier die spielaffineren Fachkräfte einen differenzierten Einblick in Finanzierungsmodelle digitaler Spiele haben, nehmen weniger spielaffine Kolleg*innen das Thema stark in Verbindung mit Suchtverhalten wahr.

In der Einrichtung weniger, weil ich nicht ganz genau weiß, welche Spiele alle drunterfallen. Ich meine, es ist natürlich so, alle Spiele, die mehr oder weniger gratis sind, sind es in Wahrheit nicht, weil es ja immer schon darum geht, dass ich mir entweder zusätzlich was dazukaufen kann, dass ich wieder weiterspielen kann. Und da ja das (...) das Suchtverhalten, ja, schau, da rutscht man halt einfach leicht in ein Suchtverhalten rein, weil man will ja dann weiterspielen und man will das ja fertigbekommen. Und dann einfach so zusätzlich Käufe gemacht werden, obwohl es eben dann doch etwas kostet, obwohl es vorher nichts gekostet hat. Aber ich weiß es jetzt nicht, welche Spiele da alle genau darunterfallen. Also, ich weiß es nur, dass es ganz viele Handyspiele auch gibt, die so funktionieren. (WGIV 2, 28 Jahre, JIV Daniel, Pos. 152)

Während also ein Bewusstsein dafür, dass Geld in Spielen ausgegeben werden kann, bei vielen Erziehenden gegeben ist, ist ein genaueres Verständnis für damit verbundene Mechaniken nur bei sehr spielaffinen Erziehenden vorhanden. Begriffe wie *Lootbox* sind den Befragten nur dann bekannt, wenn sie sich selbst mit Computerspielen auseinandersetzen. Auch wenn die Spielmechaniken nicht genau bekannt sind, stehen die befragten Erziehenden diesen kritisch gegenüber. Doch nicht nur die Erziehenden sehen *Free-to-Play*-Finanzierungsmodelle kritisch, auch die jugendlichen Spielenden selbst äußern diesbezüglich Bedenken.

Während der Großteil der befragten Jugendlichen bereits Geld für kosmetische Veränderungen, In-Game-Währung oder *Lootboxen* ausgegeben hat, zeigen sich fast alle befragten Jugendlichen Mikrotransaktionen gegenüber kritisch. Von vielen wird der fehlende Mehrwert beim Ausgeben von Geld für *Skins* in Spielen wie *Fortnite* angemerkt.

Wenn du da Geld ausgibst, hast du nichts Reales wirklich davon. Und irgendwann spielst du das Spiel eh nicht mehr und dann hast du gar nichts davon. (FIV 4, Berner, 11 Jahre, Pos. 95)

Während dies als Hauptargument gegen den Kauf von kosmetischen Veränderungen angeführt wird, ist die Kritik an *Pay-to-Win*-Spielen noch stärker ausgeprägt. Die Verzerrung des Wettkampfes durch die Möglichkeit, durch das Ausgeben von Geld Spielfortschritt zu erkaufen sowie ständige Aktualisierungen des Spiels, die Spielende zu erneuten Käufen bewegen sollen, werden von einigen Jugendlichen kritisch angemerkt. Ein Jugendlicher verneint hier die Frage, ob er *FIFA* online spiele.

Nein. (...) Wenn dann irgendwann eine neue Version rauskommt, FIFA 20, und dann wieder alles von Neuem, wieder Geld raushauen, nein, danke. (FIV 2, Götz, 14 Jahre, Pos. 214)

Dass das Spiel *FIFA* diesbezüglich von vielen Jugendlichen genannt wird, liegt vermutlich zum einen am großen Beliebtheitsgrad des Spieles, zum anderen daran, dass das Finanzierungsmodell hinter *FIFA* auch von bekannten Influencer*innen auf *YouTube* öffentlichkeitswirksam kritisiert wurde (vgl. YongYea 2019).

FIFA regt mich, zum Beispiel vorhin der Fall, immer dann so in der Mitte des ersten (Season?) trifft man dann nur noch auf starke Gegner, weil alle halt Geld ausgeben und dann ziehen die die extrem guten Spieler, zum Beispiel die Legenden wie Pelé und so, und dann hat man eigentlich fast keine Chance, außer manchmal ist eine Chance. (JIV 7, Stefan, 14 Jahre, WG 6, Pos. 230)

Weil dann kamen halt einfach die Leute, die viel Geld haben, sind dann einfach automatisch besser in dem Spiel, das mag ich einfach nicht. (unv.) Ich verstehe das nicht. (FIV 1, Tauber, 11 Jahre, Pos. 447)

Das Spiel *FIFA* bedient sich hierfür auch der umstrittenen *Lootbox*-Mechaniken. Im Gegensatz zu den Eltern sind ein Großteil der befragten Jugendlichen mit dem Begriff *Lootboxen* vertraut. Auch dieser wird sehr kritisch betrachtet. Zwei der befragten Jugendlichen setzten *Lootboxen* mit Glücksspiel gleich – eine Debatte, die momentan auch politisch geführt wird (siehe Kap. 6.2.2.3).

Das ist eindeutig eine Abzocke. Und auch Glücksspiel an Minderjährige weitergeben. Also, das ist das Letzte eigentlich. (FIV 7, Maier, 17 Jahre, Pos. 444)
Es ist Glücksspiel. Weil du gibst virtuelles Geld, das du für echtes Geld kaufen kannst, aus. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 36)

Obwohl sich viele der Jugendlichen *Free-to-Play*-Modellen und *Lootboxen* gegenüber sehr kritisch äußern, geben fast alle der Befragten auch Geld für Spiele aus, die diese Modelle anwenden. Während manche betonen, in der Vergangenheit Geld ausgegeben zu haben und dies momentan nicht mehr zu machen, geben andere Jugendliche weiterhin Geld für Spiele aus, deren Finanzierungsmodell sie eigentlich nicht gutheißen. Diese Diskrepanz macht deutlich, dass ein als unpassend erlebtes Finanzierungsmodell allein für viele Jugendliche noch keinen Grund darstellt, mit dem Spielen eines bestimmten Spieles aufzuhören.

I: Und du hast trotzdem Geld ausgegeben dafür?

B: Ja, einmal.

I: Das heißt, du findest es zwar nicht gut, aber du unterstützt es ja irgendwie trotzdem.

B: Ja.

I: Ist es nicht komisch?

B: Ja, schon. Also, ich finde es nur nicht gut, dass man Geld ausgegeben hat, aber das Spiel eigentlich, das ist eh cool. (JIV 7, Stefan, 14 Jahre, WG 6, Pos. 425-430)

Obwohl sich viele Jugendlichen kritisch äußerten, gab nur ein Jugendlicher an, Spiele mit *Pay-to-Win*-Geschäftsmodell nicht mehr kaufen zu wollen. Die anderen Jugendlichen sahen das Problem in bestimmten Spielen, die sie nicht mehr spielten, gaben aber manchmal an, weiterhin Geld in andere Spiele zu investieren.

Du kannst einfach Kisten kaufen, oder Package (...). Ich verabscheue sowas. Ich werde mir nie wieder ein Spiel kaufen, wo es Pay-to-win gibt. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 268)

Neben den Geschäftsmodellen der Spielehersteller richtet sich Unmut bei manchen Jugendlichen auch gegen andere Spielende, die das Modell nutzen, um sich Spielvorteile zu erkaufen.

Geld reinstecken, Geld reinstecken, Geld reinstecken, dann werde ich viel besser als alle anderen, das find' ich erst einmal, ich finde solche Menschen einfach, da denk ich mir: »bäh«, weil ich mag das überhaupt nicht, weil das ist einfach... du bist wahrscheinlich in dem Spiel dreimal so schlecht wie ich, aber gewinnst gegen mich, weil ich gegen dein Level nichts machen kann (...) und ich habe keine Chance, auch wenn meine Taktiken besser sind und auch alles besser ist, vom Können her. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 278)

Derselbe Jugendliche gibt an, in einem *Free-to-Play*-Spiel bereits 400 Euro ausgegeben zu haben. Es scheint somit bei Jugendlichen eine Diskrepanz zu geben zwischen ihrer Wertung eines Geschäftsmodells, das sie aus verschiedenen Gründen als problematisch wahrnehmen, und dem Umstand, dass sie dennoch Geld in die betroffenen Spiele investieren. Gründe dafür konnten im Rahmen dieser Arbeit nicht ausgemacht werden, könnten aber mit einer jugendlichen Prioritätensetzung zusammenhängen, nach der kurzfristiges Vergnügen einen größeren Stellenwert einnimmt.

Naja, bei manchen Spielen macht Geld ausgeben halt auch Spaß, irgendwie. Also, in Fortnite Skins kaufen ist bei mir (...) manchmal, halt seltene kaufe ich mir. Ich habe zwar schon 90 Skins oder so, aber alle von, ich kaufe mir eigentlich nur den Battle Pass, selten ein Skin, nur wenn der selten ist. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 560)

8.4.4 Annahmen über positive Auswirkungen

Neben möglichen bedenklichen Auswirkungen von digitalen Spielen wurden auch positive Auswirkungen dieser angesprochen, die die Befragten annehmen. Diese wurden dezidiert nachgefragt.

Dabei fällt auf, dass sowohl die Eltern als auch die Fachkräfte deutlich weniger positive als negative Auswirkungen digitaler Spiele nennen können. Während manche Mütter vage auf positive Effekte hoffen, ohne konkrete nennen zu können, finden andere Mütter eine klare Antwort auf die Frage:

Also, es hat nichts Positives bewirkt. Rein gar nichts. (FIV 8, Suter, 44 Jahre, Pos. 466-468)

Vielleicht auch (...) vernetzteres Denken. Also, dass das Denken vielleicht anders aktiviert wird. Weiß ich nicht, also Gehirn – es gibt sicher sehr viel Negatives, was es auslöst, aber irgendetwas Positives vielleicht auch im Gehirn. (FIV 3, Kunz, 48 Jahre, Pos. 337)

Von anderen Müttern werden eine mögliche schnellere Reaktionsfähigkeit, eine Verbesserung der Augen-Hand-Koordination und das schnelle Bedienen einer Tastatur als mögliche positive Auswirkungen von Computerspielen genannt. Manche Mütter differenzieren je nach gespieltem Spiel und merken an, dass Lernspiele und kreative Spiele wie *Minecraft* positive Auswirkungen haben könnten. Von Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe werden darüber hinaus das Spielen als verbindendes Element unter Jugendlichen online und physisch, aber auch als verbindendes Element zwischen Fachkräften und Jugendlichen als positiv angemerkt. Auffällig ist, dass in Bezug auf bedenkliche Aspekte bei Spielen alle Befragten deutlich mehr zu berichten wussten.

(...) Positiv. (...) Ja, was der Johannes schon gemacht hat, gemeint hat, reaktionsschnell bist du sicher, also reagieren, so, das musst du sicher sein, damit du da gut bist. (...) Ja, dann bin ich schon ein bisschen fertig (lacht). (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 410)

Jugendliche erwähnten darüber hinaus das Lernen einer Fremdsprache (in vielen Spielecommunitys wird auf Englisch kommuniziert), das gemeinsame Entwickeln einer Spieltaktik sowie die Möglichkeit, andere Rollen einzunehmen als Aspekte, die bei Computerspielen als positiv wahrgenommen werden.

Okay, was du auch schon angeschnitten hast, das Selbstwertgefühl. Und man ist halt einfach eine fiktive Person, und man ist nicht, man ist nicht man selbst. Sondern man ist wer anders, man kann, sozusagen, prinzipiell sind das Fehler, die man im Leben gemacht hat, so ändern oder halt besser machen. (FIV 2, Götz, 14 Jahre, Pos. 411)

Immer wieder werden dabei Vergleiche von Handlungen in digitalen Spielen mit Handlungen in der physischen Realität gezogen und darauf verwiesen, dass im Spiel erlernte Handlungen auch im Alltag eingesetzt werden könnten. Dabei entsteht eine Diskrepanz, bei der Jugendliche negative Auswirkun-

gen von digitalen Spielen abstreiten und positive Auswirkungen annehmen, die aber ebenso schwer belegbar sind wie die negativen. Hier beschreibt ein Jugendlicher genau das, bevor er damit abschließt, dass er durch das Spielen eines Simulationsspiels mehr Verständnis für Verspätungen im öffentlichen Verkehr aufbringen kann.

B: Ja, also, bei FIFA, zum Beispiel, lernt man auch neue Tricks, wenn man irgendwie ein Spiel spielt, dann macht der Gegner irgendwelche Skills, also dann lernt man das auch für das echte Leben, dann im Fußball.

I: In FIFA lernt man was vom echten Leben in Fußball, aber bei GTA macht man es nicht im echten Leben?

B: Ja, schon. Nein, nein.

I: Moment, aber warum lernt man das dann bei FIFA?

B: Also, keine Ahnung, ich spiele beides gern, und bei meinem anderen Spiel, das ich zurzeit spiele, Bus Simulator, da lernt man auch, sonst, da rege ich mich eigentlich immer auf, weil die Busfahrer irgendwie zu spät kommen, aber wenn man dann dieses Spiel spielt, merkt man irgendwie, warum die zu spät kommen, weil die ganzen Fahrgäste immer Tickets kaufen und so, und dann braucht man oft länger. (JIV 7, Stefan, 14 Jahre, WG 6, Pos. 154-159)

8.5 Spezifische Nutzungsart¹

Während zum Umgang mit digitalen Medien sowohl in Familien als auch in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe einschlägige Forschungsarbeiten bestehen, ist der Umgang mit digitalen Spielen mit einigen fundierten Ausnahmen (vgl. Lampert et al. 2012) noch relativ wenig beforscht. Die thematische Eingrenzung auf digitale Spiele im Rahmen dieser Arbeit erlaubt es, auf spezifische Arten der Computerspielnutzung genauer einzugehen und dabei auftretende Phänomene zu erfassen. Basierend auf Hinweisen aus der Literatur und ausgehend von den Aussagen in den Interviews werden dabei das Ausgeben von Geld für Computerspiele, die Rolle von Influencer*innen,

¹ Einzelne Erkenntnisse zu Hatespeech und Kommunikation in digitalen Spielen in dieser Arbeit wurden bereits im Rahmen eines Artikels mit Natalia Wächter verarbeitet: Wächter, Natalia/Meschik, Markus (in Druck): Peer socialization in digital games. Hate culture versus share culture. In: Communications. European Journal of Communication Research.

der kreative und produktive Umgang mit digitalen Spielen, der Kontakt zu fremden Personen sowie die Selbsteinschätzung des eigenen Spielverhaltens erfasst.

8.5.1 Umgang mit Mikrotransaktionen

Wie beschrieben, stellen Möglichkeiten, innerhalb oft kostenloser digitaler Spiele zusätzliche Spielinhalte oder Spielvorteile zu kaufen (sogenannte Mikrotransaktionen), ein lukratives Geschäft für Spielefirmen dar (vgl. Wijman 2018). Knapp ein Drittel der Nutzer*innen digitaler Spiele nutzen die Möglichkeiten, Geld für Extras wie kosmetische Veränderungen oder Spielgegenstände auszugeben (vgl. forsa 2019, S. 39), wobei sowohl Mikrotransaktionen als auch die umstrittenen, glücksspielähnlichen *Lootboxen* von männlichen Spielenden deutlich öfter erworben werden (vgl. forsa 2019, S. 46). Im Rahmen dieser Arbeit wurde erfragt, wie viel Geld Jugendliche für Mikrotransaktionen ausgeben und was die Beweggründe für diese Ausgaben sind.

Die Geldmengen, die von Jugendlichen für Mikrotransaktionen ausgegeben wurden, sind dabei sehr unterschiedlich. Während in zwei Familien, in denen das Ausgeben von Geld für digitale Spiele nicht erlaubt ist, angegeben wurde, bislang kein Geld für Mikrotransaktionen ausgegeben zu haben, führten andere Jugendliche an, bereits mehr als 1000 Euro in diverse Spieltitel investiert zu haben. Dabei berichten Jugendliche auch von Freunden und Bekannten, die noch deutlich mehr in Spiele investiert hätten. Während manche Jugendliche sich als auf finanzielle Aspekte bedacht präsentieren und angeben, nur wenige Male im Jahr kleine Geldbeträge auszugeben (meist für den *Battle Pass*, ein Angebot der Hersteller, das das Erspielen von Inhalten über einen bestimmten Zeitraum erlaubt), beschreiben sich andere Jugendliche beim Tätigen von Mikrotransaktionen als ungehalten und freuen sich, wenn sie der Versuchung, Geld auszugeben widerstehen können.

Bei den für Mikrotransaktionen ausgegebenen Geldmengen zeichnet sich eine Tendenz ab, nach der mehr Jugendliche in den Wohneinrichtungen Geld für diese ausgeben und auch mehr Geld ausgeben als Jugendliche in den Familien. Dies könnte zum einen mit einer vermehrten Kontrolle der finanziellen Situation von Jugendlichen in der Familie zusammenhängen, aber auch Resultat von sozial erwünschten Antworten von Jugendlichen sein, die mit ihren Müttern gemeinsam befragt wurden. Wenn ein großer Teil des

Umsatzes von Mobile Games aber von wenigen Spielenden gemacht wird (vgl. Fiedler et al. 2019a, S. 17), stellt sich angesichts dieser Tendenz die Frage, wer diese wenigen Spielenden genau sind. Wenn diese Spielenden Teil einer vulnerablen Bevölkerungsgruppe wie die jugendlichen Bewohner*innen von sozialpädagogischen Wohneinrichtungen sind, ergibt sich dadurch ein Handlungsbedarf für die sozialpädagogische Praxis. Ein Forschungsdesiderat wäre insofern, in einem quantitativen Forschungsdesign soziodemografische Daten der Jugendlichen zu erheben, die besonders große Geldmengen in digitale Spiele investieren.

Drei der befragten Jugendlichen gaben an, gar kein Geld für Mikrotransaktionen auszugeben. Die meisten der Befragten gaben bereits Geld für Mikrotransaktionen aus.

Ja, insgesamt hab' ich eigentlich nicht nur 400 Euro ausgegeben, ein bisschen weniger, glaube ich, aber ich habe ja seit Season 1 gespielt und jetzt gibt es schon Season 10 und das ist... , die einen Skins werden halt immer, werden halt selten, die sind halt nie wieder im Shop drinnen (...). (JIV 4, Anton, 14 Jahre, WG 4, Pos. 182-198)

B: Ja, ich bin fast, naja, ein bisschen gerusht, also, bisschen viel. Weil ich spiele auch, also, ich habe früher gespielt, dass ich auch gezahlt habe, viele Pakete, was es da gegeben hat. Die Rathauspakete oder Jams, also die Diamanten, die es da gegeben hat.

I: Wie viel hast du so ausgegeben?

B: Ich tät' sagen, wenn wir grob sagen, 500 Euro schon. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 136-138)

»B: Ja, nicht nur einmal, muss ich zugeben. Insgesamt (...) vier-, fünfhundert Euro.

I: Vier-, fünfhundert Euro?

B: Da bin ich aber nicht der Einzige in meiner Klasse. Alle.

I: Alle?

B: Alle über 200, locker. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre, Pos. 36-40)

Die Jugendlichen gaben dabei Spiele an, in denen sie am meisten Geld investiert haben. Am öftesten wurde das Spiel *Fortnite* genannt, bei dem sowohl für *Skins* als auch für den *Battle Pass* Geld ausgegeben werden kann. Neben *Fortnite* und *Grand Theft Auto 5*, bei dem für Geld In-Game-Währung gekauft wird, werden hauptsächlich Mobile Games angeführt. Angesichts der einfa-

chen Verfügbarkeit und des einfachen Zugangs über das Smartphone ist es nicht überraschend, wenn Jugendliche angeben, regelmäßig Geld in Spiele wie *Brawl Stars* oder *Clash Royale* zu investieren. Mit der Ausnahme von drei Befragten gaben alle Jugendlichen an, Geld für Mikrotransaktionen ausgegeben zu haben.

Interessant waren dabei die Antworten auf die Frage, woher die Kinder das Geld bekommen, das sie in Spiele investieren. Jugendliche gaben zur Antwort, ihr Taschengeld zu sparen, Geldgeschenke zu Weihnachten oder Geburtstagen oder finanzielle Zuwendungen von anderen Familienmitgliedern, im Fall der Interviews alle männlich, zu erhalten. Von Fachkräften wird auch von Jugendlichen berichtet, bei denen der Account mit dem Vater geteilt wird, und der Vater deshalb die Käufe im Spiel tätigt. Somit nimmt der Vater neben einer Rolle als Spielkamerad auch eine Rolle als Geldgeber für spielinterne Käufe ein. Dieser Umstand gewinnt an Bedeutung, wenn bedacht wird, dass die im Spiel kaufbaren *Skins* auch eine Rolle als Statussymbol für Spielende spielen.

Das zahlen die Eltern, weil die Eltern es auch spielen. Also, in den beiden Fällen von den beiden älteren Jugendlichen zocken die Väter und bezahlen das und die Kinder spielen halt dann mit, mit dem Konto. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 121-128)

Auch finanzielle Zuwendungen, die in Spiele investiert wurden, wurden zumeist von männlichen Erziehenden wie dem Vater oder dem Großvater getätigt. Dies geschieht auch ohne das Wissen der Mütter. So waren einige der Mütter im Rahmen der Interviews überrascht von den Geldbeträgen, die ihre Kinder in digitalen Spielen ausgegeben hatten.

Jug.: (...) Zwei- oder dreihundert.

I: Dreihundert Euro?

Mutter: So viel? Siehst, das weiß ich jetzt gar nicht.

Jug.: Battle Passe für insgesamt 70, dann Skins.

Mutter: Hast du das selber gekauft oder hat das der Papa gekauft? Der Papa, gell? Das passiert nämlich immer wieder einmal (lacht). (FIV 1, Tauber, 11 Jahre/41 Jahre, Pos. 363-373)

L: Papa wollte mir das Geld nur für V-Bucks geben, der wollte es mir nicht bar auszahlen. (FIV 1, Tauber, 11 Jahre, Pos. 382)

Neben den Geldmengen, die Jugendliche für Spiele ausgeben, waren einige Mütter überrascht zu hören, auf welchen Wert Jugendliche ihre Spielaccounts schätzen, sollten sie diese weiterverkaufen. Diese finanzielle Dimension von digitalen Spielen scheint einer großen Menge Erziehender nicht bewusst zu sein.

Jug.: Naja, also, ich weiß es jetzt nicht, wie viele Spiele davon wirklich gekauft worden sind, aber mit den ganzen Sammelkarten und so, nur der Steam Account zusammengerechnet, das ist 1.500 Euro wert.

Mutter: Also, ich weiß von nichts (lacht). (FIV 8, Suter, 16 Jahre/44 Jahre, Pos. 347-350)

Ob und inwiefern die jugendlichen Gesprächspartner*innen den Wert ihres Accounts realistisch einschätzen können, ist in manchen Fällen fraglich. So geben manche Jugendliche an, ihre Accounts, in die sie Geld investiert haben, im Bedarfsfall mit Gewinn an andere Spielende weiterverkaufen zu können. Bei Schätzungen über die genauen Geldmengen, die durch einen solchen Verkauf erwirtschaftet werden können, geben sie aber nur vage Antworten.

Und es sollte halt eher wieder so eine Sammlung werden, weil, falls ich *Fortnite* nicht mehr brauche, dass ich den Account halt verkaufen kann, das Geld zurückgewinnen. Weil jetzt ist es eigentlich schon das Doppelte wert, als was ich ausgegeben habe, das war ein bisschen mehr. (JIV 4, Anton, 14 Jahre, WG 4, Pos. 260)

Während der Verkauf von Spielaccounts durchaus möglich ist, ist ein Gewinn bei einem solchen Verkauf im Vergleich zum investierten Geld sehr unwahrscheinlich. Aussagen wie diese oder die anderer Jugendlicher, die angeben, ihre Accounts zu einem vierstelligen Betrag verkaufen zu können, könnten somit entweder als Wunsch der Jugendlichen oder als Rechtfertigung der investierten Geldsummen vor erwachsenen Gesprächspartner*innen gewertet werden.

Tatsächlich führt die Schnelllebigkeit digitaler Spiele und der darin erwerb-
baren Inhalte bei manchen Jugendlichen zu Gefühlen der Reue angesichts der Geldmengen, die sie in diese investiert haben. *Fortnite* sorgt beispielsweise mit regelmäßigen Updates in kurzen Zeitintervallen dafür, dass stets neue *Skins* und Spielmodi erhältlich sind, die die vorangegangenen ablösen (vgl.

Epic 2020). Dadurch haben manche Spielende das Gefühl, ihr Geld ausgegeben zu haben, ohne dafür einen Gegenwert erhalten zu haben. Ein Jugendlicher beschreibt Gefühle der Reue bei der Durchsicht der erworbenen *Skins* im Spiel *Fortnite*, für die er mehr als 1000 Euro ausgegeben hat.

B: Ja, schon, viel.

I: Viel?

B: Und ich bereue es.

I: (lacht) Du bereust es?

B: Ja, weil man gibt ja Geld aus, wenn man so denkt, für was eigentlich? Irgendwann spielst du es ja dann fix nicht mehr. (...)

I: Wo hast du denn das her, das Geld?

B: Von meinem Opa. (...) Ja, weil, es ist ja so, am ersten Tag, wo sie draußen sind, denkt man sich so: »Wow, die schauen ja voll cool aus, die will ich haben, muss ich haben« und dann irgendwann sind sie halt unbrauchbar. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 456-519)

Die Schnellebigkeit und die damit verbundene Anforderung, ständig neues Geld in das Spiel zu investieren, wird auch bei anderen Spieltiteln kritisiert. Die Jugendlichen sind in ihren Urteilen über gewisse Praxen der Spieleindustrie nicht zurückhaltend (siehe Kap. 8.4). Trotz teils klarer Verurteilung mancher Monetarisierungsmodelle werden aber von fast allen befragten Jugendlichen Geld in diese Spiele investiert.

Gründe für Käufe

Dies wirft Fragen nach den Beweggründen auf, verhältnismäßig große Summen in Mikrotransaktionen in digitalen Spielen zu investieren. Viele Jugendliche nennen dabei in erster Linie ästhetische Gründe. Die *Skins* würden ihnen gefallen, weshalb diese das Geld, zumindest im ersten Moment, wert seien und deshalb gekauft würden. Eng verbunden mit den *Skins* ist ein sozialer Status in der Spieler*innencommunity und, solange das Spiel in der Peer-group interessant ist, auch in dieser. So berichten Fachkräfte von Gesprächen mit Jugendlichen, bei denen diese stolz ihre *Fortnite*-Sammlung präsentieren oder neue Spielcharaktere in *Brawl Stars* mit anderen Jugendlichen diskutieren und abgleichen, wer welche Charaktere besitzt. Auf die Frage, ob der Besitz von *Skins* wichtig ist, antwortet ein Jugendlicher:

Ich finde eigentlich nicht, aber es ist interessant zu hören, wer was hat. Oder seit wie lange er spielt. Finde ich schon, da kann man schon ein bisschen schauen, zum Beispiel, ich vergleiche mit meinem Freund immer, ob er diesen Skin hat und ob ich diesen Skin habe, ... da sieht man auch, welchen ich nicht habe und welchen er schon. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 719-720)

Als besonders wünschenswert wird dabei beschrieben, exklusive Spielinhalte zu besitzen, die entweder nur eine sehr kurze Zeit verfügbar waren oder die Spielende nur durch Glück oder sehr lange Spielzeiten erhalten können.

Neben den rein kosmetischen *Skins* wird aber auch Geld in *Pay-to-Win*-Spielen ausgegeben, bei denen der Geldeinsatz mit einem direkten Spielvorteil verbunden ist. Beispiele dafür sind die Mobile Games *Clash Royale* und *Brawl Stars*, die von vielen Befragten gerne gespielt werden. Dabei spielt der Wettbewerbscharakter der Spiele eine große Rolle. Wenn andere Spielende Geld in das Spiel investieren und dadurch Zugriff auf stärkere Spielfiguren haben, reagieren manche Jugendliche damit, ebenso Geld zu investieren, um wettbewerbsfähig zu bleiben.

Die Erklärungen mancher Jugendlicher zu ihrem Spielalltag muten dabei manchmal mühsam an und zeichnen ein Bild von einem Computerspielverhalten, das nicht nur freudvoll, sondern auch von Zeitdruck und Stress geprägt ist.

Also, beenden kann man das eigentlich nicht, weil es fast jeden Monat ein neues Update gibt und da gibt es immer irgendwas Neues zu machen. Jetzt zum Beispiel kommt das Juni-Update mit Meisterhütte 9, das ist in Schattendorf, also es gibt schon ein zweites Dorf jetzt. Und da muss ich auch wieder weiter aus... aufbauen, weitermachen alles Mögliche. Da bin ich auch schon auf Meisterhütte 8, ist gerade das Maximale. (JIV 1, Ludwig, 15 Jahre, WG 1, Pos. 156)

Andere Jugendliche geben an, dem Spiel einen großen Stellenwert in ihrer Tagesstruktur einzuräumen und diese auch möglichen Aktionen und Events im Spiel anzupassen, falls dies notwendig sein sollte. Dies führt dazu, dass dem Spielehersteller Verfügungsgewalt über die jugendliche Freizeitgestaltung eingeräumt wird. Viele Spielehersteller sind sich dieser Effekte bewusst und zielen im Sinne einer Gewinnmaximierung darauf ab, Spielende auch freitags und samstags abends zum Spielen zu bewegen – Zeiten, die oft anderen

sozialen Aktivitäten gewidmet sind (vgl. Pfeiffer 2015, S. 171). Damit kann die Priorisierung des Spieles vor anderen Aktivitäten aber dazu führen, dass bisherige Freizeitgewohnheiten zugunsten des Spielverhaltens aufgegeben und vulnerable Spielende weiter kompromittiert werden (vgl. ebd.). Zeitlich begrenzte Sonderangebote werden dabei von den Jugendlichen bevorzugt wahrgenommen und ein besonders preiswertes Angebot kann dazu führen, dass auch Jugendliche, die eigentlich kein Geld für ein Spiel ausgeben möchten, einen Kauf tätigen.

Unter dem Gesichtspunkt, dass das Spiel für Jugendliche auch ein stressbesetztes Medium darstellen kann, wenn es darum geht, mit anderen Spielenden mitzuhalten, ist verständlich, dass manche Spiele gegen Geld Funktionen anbieten, die den Spielenden den ständigen Blick auf das Smartphone ersparen – gegen entsprechendes Entgelt.

B: Es bringt einfach einen neuen Inhalt rein. Man kennt schon das Alte und wenn halt dann so ein Angebot kommt und man das kauft, kriegt man neue Inhalte dazu. Wie zum Beispiel, wenn man den Auto-Modus kauft, dass das auch automatisch geht und man nicht dauerhaft dran kleben muss. Damit man auch andere Sachen machen kann.

I: Das heißt, du gibst Geld aus, damit du nicht spielen musst?

B: Nein, ich gebe zum Beispiel Geld aus, damit ich Push kriege, also das heißt, dass ich mehr unterstützt werde von diesem Spiel. Und dafür kriege ich Sachen, die andere Spieler nicht kriegen. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 179-187)

Wenn Jugendliche für ihre Spiele Geld bezahlen, damit das Spiel automatisch weiterspielt, klingt dies etwas kontraintuitiv. Es erfordert aber ein großes Geschick im Spieldesign, Spiele so zu gestalten, dass sie zu mühsam und langweilig sind, sie ohne Mikrotransaktionen zu spielen, aber spannend genug, um sie trotzdem weiter spielen zu wollen. Auf diesem schmalen Grat bewegen sich Spielehersteller beim Design von Mobile Games, mit offenbar großem Erfolg, auch bei den im Rahmen dieser Arbeit interviewten Jugendlichen. So berichten Jugendliche von Gefühlen der Erleichterung, wenn sie Zeit finden, Events in bestimmten Spielen nachzuholen, und Gefühlen der Verpflichtung, zu bestimmten Zeiten in das Spiel einzusteigen, um dadurch spielinterne Belohnungen zu erhalten. Manche Spielende empfinden die Teilnahme an regelmäßigen Events innerhalb der Spiele als so wichtig, dass auch in (von

Erziehenden verordneten) Phasen der Spielabstinenz über das Device von Freunden regelmäßig das Spiel geöffnet wurde, um keine Inhalte zu versäumen. Das Konzept der »Fear of Missing Out« (FoMO), das eine Furcht darstellt, sozial relevante Geschehnisse zu versäumen und darum zu vermehrtem Konsum von sozialen Medien führt (vgl. Roberts/David 2019, S. 5), könnte in ähnlicher Form somit auch für Videospiele Gültigkeit haben. Hierbei geben Spielehersteller bestimmte Spielzeiten in Form von Angeboten und Events vor, deren Verabsäumen mit Nachteilen gegenüber anderen Spielenden verbunden sein kann. Somit stellt, solange das Spiel in einer Peergroup relevant ist oder in einem sozialen Verband im Spiel agiert wird (zum Beispiel einer Gilde), sozialer Druck sowohl unter den Spielenden selbst als auch ausgehend vom Spieldesign einen großen Faktor beim Tätigen von Mikrotransaktionen dar.

Während das Ausgeben von Geld bei Jugendlichen in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe ein tendenziell größeres Thema war als in den Familien, wird das Thema bei Fachkräften nicht immer wahrgenommen. So geben Fachkräfte in zwei Einrichtungen an, dass das Ausgeben großer Summen in digitalen Spielen in der Einrichtung kein Thema sei und widersprechen damit den Jugendlichen derselben Einrichtungen, die angeben, viel Geld in Spiele investiert zu haben – ein Jugendlicher merkte an, sein Inventar in *Fortnite* sei 1800 Euro wert. Dies könnte bedeuten, dass die Jugendlichen in ihren Erzählungen übertrieben haben, könnte aber auch darauf hinweisen, dass das Thema bei Fachkräften noch wenig Beachtung findet.

In anderen Einrichtungen wird das Thema wahrgenommen, aber sowohl der Bedarf als auch die Möglichkeiten zu handeln als gering angesehen.

Es ist bei uns insofern Thema, dass wir durchaus ein paar Jungs haben, die schon mehrere 100 Euro in Fortnite Games zum Beispiel umgesetzt haben, aber das ist jetzt was, wo wir keinen... bis auf das, dass wir die Eltern darauf aufmerksam machen, weil die das finanzieren, dass wir sagen: »Ist das weise oder ist das klug?« Aber im Prinzip, die schenken halt ihren Kindern ein Gut haben, eben auch zum Beispiel von PlayStation Store. (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 107)

Einen direkten Handlungsbedarf sieht die interviewte Fachkraft nur dann, wenn die betreffende Familie finanzielle Schwierigkeiten hat und der Jugendliche gleichzeitig große Mengen an Geld in ein Computerspiel investiert.

Glücksspielähnliche Elemente wie *Lootboxen* sind vielen der Jugendlichen bekannt, manche haben sich über Influencer*innen auf *You Tube* bereits darüber informiert und äußern sich auch kritisch zu diesen. Während der Großteil kein oder sehr wenig Geld für *Lootboxen* ausgibt, berichtet ein Jugendlicher von einer intensiven Nutzung von *Lootboxen* im Spiel *Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO)*. Dieser spielt das Spiel gemeinsam mit seinem Stiefvater, der ihm regelmäßig Geld für das Öffnen von *Lootboxen* auf seinen *Steam Account* (*Steam* ist ein Spieleservice, über den das Spiel betrieben wird) überweist.

Genau. Also, ist mindestens, wenn du Termine hast oder so, wo du fast keine Zeit hast und du willst trotzdem ein bisschen auch spielen, so ein, zwei Stunden, dann lädst du fünf bis zehn Euro auf, dass du die Case aufmachen kannst. Vielleicht kriegst du irgendwas Geiles, ja. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 259-280)

Die *Lootbox* wird hier als »Case« bezeichnet. Der Jugendliche kauft *Lootboxen* in der Hoffnung, einen seltenen Waffenskin zu erhalten und diesen gegen entsprechenden Geldwert verkaufen zu können. Damit partizipiert er mit der Unterstützung seines Vaters an der umstrittenen Praxis des *Skin Gambings* (siehe Kap. 6.2.2.5).

Während simuliertes Glücksspiel oder andere Online-Glücksspielangebote in keinem der Interviews Erwähnung fanden, wurden unabsichtlich getätigte Käufe in Mobile Games von einem Jugendlichen erwähnt.

Die hier erwähnten hohen Geldsummen, die Jugendliche in digitale Spiele investieren, sollen nicht in einem normativen Kontext verstanden werden. Jugendliche haben das Recht, über ihr Eigentum frei zu verfügen. Fraglich ist dabei aber, ob gewisse Finanzierungsmodelle, die strukturelle Ähnlichkeiten mit traditionellem Glücksspiel aufweisen, bei einer jungen Zielgruppe, ähnlich wie Glücksspiel selbst, einer Regulierung bedürfen. Die großen Summen, die von Jugendlichen in Spiele investiert werden, stellen zusammen mit der Zeiteinteilung, die bei manchen Jugendlichen um das Spiel und darin stattfindende Events mit verbilligten Mikrotransaktionen gemacht wird, Aspekte dar, die bei der Beantwortung dieser Frage zu beachten sind. Die Frage, warum man für *Skins* in digitalen Spielen Geld ausgeben sollte, beantwortete ein Jugendlicher sehr authentisch:

Wenn es ihnen gefällt, weil ich kaufe auch manche Sachen, weil sie schön sind, obwohl ich weiß, dass ich sie nie verwenden werde. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 212-213)

8.5.2 Rolle von Influencer*innen

Viele der interviewten Jugendlichen, mehrheitlich die jüngeren, folgen auf sozialen Plattformen wie *You Tube*, *Instagram* oder *Twitch* Personen, die regelmäßig Inhalte in Form von Videos mit computerspielbezogenen Inhalten produzieren. Durch den hohen Bekanntheitsgrad und den sozialen Status werden Personen, die eine große Anzahl an Followern in sozialen Netzwerken haben, auch *Influencer*innen* genannt – ein Begriff, der aus der Marketingbranche entlehnt ist (vgl. Jahnke 2018, S. 4). Influencer*innen gibt es zu vielen verschiedenen Themen und Konsumgütern, wobei es zum Thema Computerspiele besonders viele oft sehr junge Influencer*innen gibt, deren Videos teils von mehreren Millionen Menschen regelmäßig gesehen werden (vgl. Social Blade 2020).

Im Rahmen der Interviews wurde von einigen Jugendlichen erwähnt, dass sie regelmäßig *Let's-Play*-Videos von Influencer*innen ansehen, um sich einen Eindruck von einem Computerspiel zu verschaffen und dadurch eine Kaufentscheidung treffen zu können. *Let's Plays* stellen eine Form von Videos dar, die meist von Influencer*innen auf *You Tube* erstellt und angeboten werden und in denen diese ein Spiel spielen, dieses dabei kommentieren und den Zusehenden so ihre individuelle Spielerfahrung zugänglich machen (vgl. Radde-Antweiler et al. 2014, S. 17f.). Dabei sprechen manche Influencer*innen mit ihren Gaming-Videos ein Publikum in Millionengröße an und sind deshalb auch für Herstellerfirmen ein wichtiger Faktor, wenn es um Spielverkäufe geht – so erklärt sich auch die Herleitung des Begriffes »Influencer*innen« aus der Marketingbranche. Im Rahmen der Interviews gaben mehrere Jugendliche an, die Einschätzung von Influencer*innen beim Kauf von Spielen zu berücksichtigen. Influencer*innen kommt dabei nicht nur eine wirtschaftliche Macht zu, sie nehmen für manche Jugendliche auch eine meinungsbildende Rolle ein und der Einfluss von Influencer*innen scheint über die reine Spielauswahl hinauszugehen. So berichten Fachkräfte von Jugendlichen, die den Duktus von Influencern auf *You Tube* übernehmen

und dabei zu Ausdrucksweisen greifen, die im Rahmen der Einrichtung nicht erwünscht sind.

Von Seiten der Jugendlichen weniger, ich glaube aber tatsächlich, ich bin mir ziemlich sicher, dass so Hatespeech einfach auch was ist, das was generell schon über YouTube oder so immer wieder übertragen wird. Also, die Kinder reden auch untereinander teilweise so, also es wird einfach auch wirklich teilweise einfach auch so kommuniziert und alles, einfach unsere Aufgabe, jedes Mal das auch immer wieder aufgreifen und sagen: »Hey, das passt nicht für mich. Weißt du, was du da sagst?« (WGIV 2, 28 Jahre, JIV Daniel, Pos. 158)

Dass die Fachkräfte wüssten, welchen computerspielbezogenen Influencer*innen die Jugendlichen genau folgen, wurde im Rahmen dieser Arbeit von den Fachkräften kaum erwähnt.

Neben potenziell unerwünschten Verhaltensweisen, die von Influencer*innen übernommen werden können, gibt es noch weitere kritische Aspekte, die in Bezug auf Influencer*innen beobachtet werden. So berichtet ein Jugendlicher von Influencer*innen, die in ihren Videos große Mengen an *Lootboxen* öffnen und diese Videos als *Pack Openings* veröffentlichen. Damit bewerben sie umstrittene Glücksspielmechanismen – ein Aspekt, der auch vom Jugendlichen kritisch gesehen wird, der die Lootbox-Mechaniken als Glücksspiel bezeichnet.

Ich weiß noch, in einem YouTube-Video hat dann irgendeiner so Zusammenschnitte gemacht von Ausrastern von Leuten, weil sie die jetzt, keine Ahnung, ich glaube, damit man Clash Royale spielt, einfach dann so Kisten aufmachen und dann nie was Gutes rauskriegen aus diesen Kisten. (...) Es ist Glücksspiel. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 34)

Neben dem Kennenlernen neuer Spiele, der Unterstützung bei der Kaufentscheidung und dem Bewundern des Spielgeschickes mancher Influencer*innen werden deren Videos von Jugendlichen vor allem dann angesehen, wenn es ihnen nicht möglich ist, selbst Spiele zu spielen. Das kann der Fall sein, wenn entweder ein Spielverbot ausgesprochen wurde, Jugendlichen nicht erlaubt ist, ein bestimmtes Spiel zu spielen oder die technische Infrastruktur das Spielen eines bestimmten Spieles nicht erlaubt. Das Ansehen von *Let's-Play*-Videos kann somit als eine Art Ersatz für das tatsächliche Spielen ver-

standen werden, wenn dieses aus verschiedenen Gründen nicht möglich ist. Jugendliche geben dazu an, Spiele, die sie selbst nicht spielen können, über die Videos der Influencer*innen zumindest miterleben zu können.

Zwecks Fortnite, ich schaue fast gar keine Fortnite-Youtuber, weil da habe ich auch keine Lust dazu, zum Zuschauen, spiele ich lieber selber. Hauptsächlich so Nintendo-Spiele, wenn es so ein Remake gibt, denke ich mir, kaufen lohnt sich nicht, schaue ich lieber ein Let's Play an, spare ich mir Geld und kann trotzdem den Inhalt anschauen. (FIV 2, Götz, 14 Jahre, Pos. 285)

Der immense finanzielle Erfolg, den Influencer*innen beispielsweise durch *giveaways*, Geschenke, die meist zufällig unter Followern verteilt werden und von Sponsorenfirmen stammen, zur Schau stellen, wirkt auf manche Jugendliche inspirierend und erweckt Wünsche, auch selbst durch das Spielen von Computerspielen finanziell unabhängig zu sein. Ein Jugendlicher berichtet in diesem Zusammenhang auch von einem Gewinn von 50 Euro bei einem Turnier, das ein Influencer veranstaltet hatte. Erlebnisse wie dieses erwecken bei vielen Jugendlichen den Eindruck, dass das Verdienen von Geld über das Spielen von Computerspielen sehr einfach möglich ist. So berichtet ein Jugendlicher vom Wunsch, bei einer *Fortnite*-Meisterschaft mitspielen zu können.

Bei Fortnite möchte ich bei der WM dabei sein, nächstes Jahr, oder bei der EM, keine Ahnung, je nachdem. Und ich möchte schon das Ziel erreichen, dass ich besser werde. Und viel wäre es halt, dass ich in die WM auch hineinkomme. Weil da kannst immerhin drei Millionen Euro gewinnen. Also, schon ein bisschen was, und WWE ist halt, habe ich so auch (Sammlung?). (JIV 4, Anton, 14 Jahre, WG 4, Pos. 138)

Bei der Frage nach der Vorbereitung auf dieses Ziel zeigen sich aber unrealistische Vorstellungen. So gibt der Jugendliche an, momentan täglich eine Stunde *Fortnite* zu spielen, um sich auf dieses Ziel vorzubereiten. Angesichts von 40 Millionen Spielenden, die sich für die *Fortnite*-Weltmeisterschaft 2019 beworben haben und 200 Qualifikanten, die sich letztlich durchsetzen konnten, wirkt eine Teilnahme mit einer Stunde Training am Tag wenig vielversprechend. Das Wort »Qualifikanten« ist bewusst nicht gegendert – unter den 200 Personen, die sich durchgesetzt haben, war keine einzige Frau (vgl. Stuart 2019).

Doch nicht nur die Teilnahme an *e-sports*-Turnieren wird von manchen Jugendlichen als Berufswunsch geäußert. Auch die Produktion von Videos und ein Berufsweg als Influencer*in wird von Jugendlichen als Berufswunsch genannt. Während manche an die Möglichkeit einer solchen Karriere glauben, berichten andere Jugendliche von ernüchternden Erlebnissen, wenn es um Erfahrungen mit *YouTube* geht.

Weil ich finde, das ist für mich so viel Arbeit, jetzt einfach ein Video zu machen und es halt so oft machen, bis du es halt gut gemacht hast und dann musst du das Video schneiden, was zwei, drei Stunden dauert, wenn du Pech hast. Ja, und dann halt hochstellen und wenn du Pech hast, hast du so gut wie gar keine Likes bekommen oder so. Da habe ich gedacht, das ist auch unnötig sein, weil wenn ich halt Geld verdienen würde, würde ich vielleicht damit weitermachen, aber ich bin 13 und hab kein Geld damit verdient und so. Ja, da spiele ich lieber und mache ab und zu Livestreams. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 633)

Im Rahmen der Interviews wurden von einigen Jugendlichen Berufswünsche in Bezug auf Computerspiele und die Erstellung von computerspielbezogenen Videos auf sozialen Plattformen geäußert. Keiner der Jugendlichen hatte eine konkretere Idee, wie diese Wünsche umsetzbar sein könnten und die von einigen geäußerten Vorstellungen dazu wirken oft unrealistisch – so werden beispielsweise auch beiläufige Kontakte zu bekannteren Youtubern als Garantie für den Erfolg des eigenen Kanals verstanden. Der Wunsch von Jugendlichen, eine Karriere im Bereich der digitalen Spiele zu starten, ist also bei vielen vorhanden, aber die Vorstellung, wie eine solche realisierbar wäre, ist nicht immer realistisch und das Engagement der Jugendlichen in diese Richtung auch nicht stets vorhanden, wie eine Fachkraft berichtet:

Und natürlich träumen sie eigentlich alle von einer großen oder manche, sage ich jetzt einmal, von einer großen Karriere als Gamer. Ich denke schon, sie reden davon, aber (...) wirklich machen tun sie nichts (lacht). (WGIV 1, 22 Jahre, JIV Ludwig, Pos. 198)

Doch auch, wenn manche Jugendliche Vorstellungen äußern, die unrealistisch anmuten, gibt es Fälle, bei denen Jugendliche durch die realistische Aussicht auf ein Einkommen durch das Spielen von Computerspielen in Wettbe-

werben eine Karriere im Bereich des *e-sports* einschlagen. Diese Perspektive, durch eine Karriere mit digitalen Spielen finanziell unabhängig zu werden, wird von manchen Jugendlichen auch als Erklärung für ein exzessives Spielverhalten angeführt, wenn diese die langen Spielsessions als Training für eine mögliche Karriere ansehen. Ein Experte aus einer Beratungseinrichtung sieht dies kritisch und berichtet von einem Jugendlichen, der den Einstieg in den *e-sport* plante.

Der quasi das Training forciert und diese Vorstellung: »Wenn ich genug trainiere, ich werde entdeckt.« Hatten wir jetzt gerade einen 16-Jährigen, der hat ein Vertragsangebot aus Österreich bekommen, der ist irgendwie entdeckt worden und das bringt ihn natürlich jetzt voran und da träumt er von einer Perspektive und das rechtfertigt dann auch irgendwie, nicht so viel zu tun für die Schule, »weil ich hab' ja eine Perspektive, mein Geld auf diese Weise zu verdienen.« (EIV 1, Freitag, Return, Pos. 65-67)

8.5.3 Kreativer und produktiver Umgang

Während die Perspektive, mit dem Erstellen von Gaming-Videos auf *YouTube* Geld zu verdienen von erfolgreichen jugendlichen Influencer*innen, die ihre Reichtümer in ihren Videos stolz präsentieren (vgl. Der Standard 2020c) weiter gestärkt wird, stellt die Aussicht auf Reichtum nicht den einzigen Grund für Jugendliche dar, Videos von ihren Spielerlebnissen zu veröffentlichen und ihre eigenen Kanäle auf Plattformen wie *YouTube* oder *Twitch* zu starten.

Die Möglichkeit, anderen Spielenden in der Peergroup die eigenen Spielerlebnisse präsentieren zu können und die Möglichkeit, eigene Spielerfolge im Sinne von »Best-ofs« betonen zu können, werden als weitere Motivationsfaktoren genannt. Das Erstellen von Videos über Spielerlebnisse erfüllt insofern auch eine soziale Funktion. Der Peergroup können eigene Spielerlebnisse zugänglich gemacht werden und Jugendliche berichten auch von Kanälen, die mit Freunden gemeinsam mit Videos befüllt werden. So ist der kreative Prozess der Videoerstellung auch ein sozialer Prozess.

Viele der interviewten Jugendlichen geben an, einen Kanal auf *YouTube* oder *Twitch* zu betreiben oder betrieben zu haben. So scheint es, als wäre das Erstellen und Veröffentlichen von Videos eine Tätigkeit, die viele Jugendliche zumindest ausprobieren, wie auch dieser Interviewpartner berichtet:

B: Ja, hat jeder ausprobiert einmal, würde ich sagen. (lacht)

I: Hat jeder ausprobiert einmal?

B: Ja, ich glaube schon. Also von mir aus, was ich weiß, jeden, den ich kenne, hat sicher schon mal auch Videos ausprobiert, irgendwas zu machen, einfach nur aus Spaß.

I: Und auf YouTube gestellt?

B: Ja, ja, habe ich gesagt, nicht dass er jetzt was wirklich weitermachen wollte oder groß werden wollte, sondern einfach nur zum Ausprobieren. (FIV 8, Suter, 16 Jahre, Pos. 405-411)

»Ausprobieren« ist dabei ein passender Begriff. Viele der Jugendlichen, die Videos veröffentlichen, geben an, dies nach kurzer Zeit wieder zu lassen. Als Gründe dafür werden der große zeitliche Aufwand, der mit dem Erstellen von Videomaterial verbunden ist, die Wahrnehmung einer mangelnden Qualität der eigenen Videos im Vergleich zu den Videos anderer Influencer*innen und der nicht eintreffende Erfolg in Form von ausbleibenden Zuseher*innen und der starken Konkurrenz anderer Influencer*innen mit ähnlichen Inhalten genannt. Die Frustration angesichts ausbleibender Zuseher*innen kann als Hinweis darauf gedeutet werden, dass Jugendliche aus verschiedensten Motiven Videos von ihren Spielerlebnissen veröffentlichen, die Möglichkeit, über Nacht durch einen glücklichen Zufall über *YouTube* sehr schnell bekannt zu werden aber implizit bei vielen als Motivationsfaktor mitspielt. So lassen sich Geschichten von Jugendlichen deuten, die begeistert über einen schnellen Zuwachs von Zuseher*innen bei Videos von Freunden berichten.

Nein, ich war nur einmal bei meinem Freund dabei, der hat sowas. Er hat mittlerweile nur mit Fortnite, ich glaube, der hat früher 300 gehabt, der hat sich ur über das gefreut. Dann hat er einmal ein Fortnite-Video gemacht, am nächsten Tag hatte er 2000 Abonnenten. (JIV 10, Ernst, 13 Jahre, WG 8, Pos. 379-380)

Berichte von Jugendlichen, die über Nacht auf *YouTube* bekannt wurden und dementsprechend pekuniäre Vorteile erlebten, haben bei manchen Jugendlichen einen fast mythischen Charakter. So ist es wenig überraschend, dass Jugendliche bereit sind, viel Zeit und Energie in das Erstellen betreffender Videos zu investieren. Ein Jugendlicher erzählte, dass das Erstellen der Videos viel Zeit in Anspruch nahm, und das Ausbleiben eines finanziellen Erfolges ihn dazu bewegte, mit dem Erstellen aufzuhören.

Weil ich finde, das ist für mich so viel Arbeit, jetzt einfach ein Video zu machen und es halt so oft machen, bis du es halt gut gemacht hast und dann musst du das Video schneiden, was zwei, drei Stunden dauert, wenn du Pech hast. Ja, und dann halt hochstellen und wenn du Pech hast, hast du so gut wie gar keine Likes bekommen oder so. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 633)

Wenig überraschend ob der Zeit, die Jugendliche in das Erstellen von Videos investieren, ist die hohe technische Versiertheit, über die sie dabei verfügen. So erzählen Jugendliche wie selbstverständlich von Software, die zum Videoschnitt verwendet wird, erklären Erfordernisse bei der notwendigen technischen Ausrüstung und haben manchmal große Mengen an Inhalt für ihre Kanäle auf *YouTube* produziert. Sie konnten sich somit über ihre Faszination für digitale Spiele Kompetenzen aneignen, die in vielfältigen anderen, auch beruflichen, Rahmen sinnvoll einsetzbar sind.

Die Kanäle auf *YouTube* und die damit verbundenen Zuseher*innen-zahlen scheinen auch ein Statussymbol darzustellen. So geben sich manche Jugendliche bei der Frage nach den Followern bedeckt und möchten dies lieber nicht erwähnen, andere bitten in der Hoffnung auf höhere Zahlen an Followern darum, dass der Name ihres Kanals im Rahmen dieser Arbeit veröffentlicht wird – eine Bitte, der der Wahrung der Anonymität willen nicht nachgekommen werden kann.

Die Kehrseite des möglichen Statusgewinns in der Peergroup bei hohen Zahlen an Followern ist die Möglichkeit, Ziel des Hohns von Klassenkolleg*innen zu werden, wenn die hohen Zahlen ausbleiben. So berichten Jugendliche, die gerne Videos von Influencer*innen ansehen, davon, aufgrund von Schamgefühlen selbst keine Videos erstellen zu wollen.

B: Das noch nicht, nein. Also, da kommt mir zu viel der Fremdscham.

I: Ist dir unangenehm?

B: Ja, wenn das gerade in der Schulzeit, wenn das gefunden wird. Am Anfang kann man nicht die perfekten Videos machen, und dann (...)

I: Das wäre dir unangenehm, wenn das in der Schule dann besprochen wird?

B: Ja. (...) (FIV 2, Götz, 14 Jahre, Pos. 315-319)

Jugendliche in Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen berichten davon, dass sie finanziell selbst kaum in der Lage sind, Ausrüstung zur Erstellung von Videos zu erwerben und in den Einrichtungen weder die technischen noch

räumlichen Möglichkeiten bestünden, Videos für *YouTube* zu erstellen – ein Befund, der auch von den Fachkräften geteilt wird. In einer einzigen Einrichtung wird Jugendlichen das Erstellen von Streams erlaubt, allerdings ohne *facecam*, also ohne die Präsentation des eigenen Gesichtes. Die Jugendlichen erstellen besagte Videos deshalb hauptsächlich während ihrer Besuche in den Herkunftsfamilien, wo sie dies oft ungestört, aber auch unbegleitet machen können.

Dass Jugendliche Videos erstellen, wurde von wenigen Fachkräften angesprochen, und die Begleitung des kreativen Prozesses gestaltet sich auch ob der fehlenden technischen Infrastruktur in den Einrichtungen als schwierig. Diese wird auch bewusst abgelehnt, wobei von Fachkräften auf den Datenschutz verwiesen wird und andere Anwesende im Raum oder der genaue Aufenthaltsort des Jugendlichen nicht preisgegeben werden sollen. Thematisiert wird das Erstellen der Videos von einer Fachkraft regelmäßig, die das Medium pädagogisch nutzt. So wird mit dem Jugendlichen Inhalt und Aufbereitung seines Videos diskutiert und ihm eine Rückmeldung zu seinem Werk gegeben.

Aus Datenschutzgründen ist das einfach nicht möglich. Aber es ist jetzt auch nicht so, dass wir da komplett strikt kategorisch das ablehnen. Und das ist auch einfach für ihn auch ein Tool, dass er sich halt kreativer betätigt. Also, und er macht das auch eigentlich recht gut. Und entwickelt sich auch. Das ist voll lustig. Also, wenn man sich anschaut seine früheren Streams, wo er sehr viel auf diese Jugend-Youtuber-Sprache halt, mit sehr viel fluchen und sehr viel: »Raaaa«, Herumgeschreie und so. Und irgendwie, wenn du ihm halt feedbackst: »Ja, du, ich schaue mir deine Videos an, aber sobald du das erste Schimpfwort sagst, drehe ich es ab, weil es mich nicht interessiert.« Und da hat er echt, dann sagt er: »Hast du mein letztes Video angeschaut? Ich habe gar nicht geflucht.« (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 191-217)

Während datenschutzrechtliche Bedenken der Fachkräfte aufgrund der besonders schutzwürdigen Zielgruppe der Jugendlichen in der Kinder- und Jugendhilfe berechtigt sind, stellt die Tatsache, dass sehr viele Jugendliche Videos von sich und ihren Spielerlebnissen veröffentlichen, einen Umstand dar, auf den Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe reagieren müssen. Während manche Fachkräfte dies mit einem pädagogischen Zugang intendieren, bei dem Jugendlichen Feedback auf ihre Videos gegeben und der Inhalt die-

ser diskutiert wird, geben andere Fachkräfte an, das Thema nur am Rande wahrzunehmen. Sowohl im Sinne des Schutzes der Jugendlichen, die ihre Videos einer breiten Öffentlichkeit bereitstellen, als auch im Sinne einer Förderung von Medienkompetenz und Partizipationsmöglichkeiten könnte eine Förderung und Begleitung von Jugendlichen bei der kreativen Erstellung von Videos förderlich sein. Eine Möglichkeit wäre dafür die Bereitstellung von technischer Infrastruktur für Jugendliche, die in keiner der untersuchten Einrichtungen vorhanden war, was manche Jugendliche trotz des Wunsches, eigene Videos zu produzieren, davon abhält, dies zu machen. Fraglich wären dabei noch rechtliche Aspekte, die auch bei den interviewten Fachkräften für Unsicherheit sorgen. Eine diesbezügliche Begleitung erscheint zeitgemäß und stellt eine Förderung von jugendlichen kreativen Freizeitinteressen dar.

Die aktive Modder-Szene, die einige digitale Spiele über längere Zeiträume belebt, fand sich im Rahmen der Interviews nicht wieder. Nur einer der interviewten Jugendlichen gab an, regelmäßig Modifikationen für ein Videospiel zu erstellen.

Zum Beispiel, ich erstelle Mods auch selber, das ist voll viel Arbeit. Ich will, ich halt nicht zum Download stellen, weil oder auch nicht weitergeben, nur an bestimmte Personen, weil zum Beispiel bestimmte Personen, den ich die weitergeben anfangen, irgendwelche Seiten hochladen. Obwohl die privat bleiben soll. Und das ist schon vielen Moddern passiert, so heißen die, und deswegen ist die Community so gespalten. Deswegen gibt es auch so wenig gute Mods heute noch. (JIV 2, Daniel, 17 Jahre, WG 2, Pos. 324)

8.5.4 Kontakt zu anderen Spielenden

Soziale Plattformen sowie viele digitale Spiele bieten ihren Nutzer*innen vielfältige Möglichkeiten der Interaktion mit anderen. Dies kann, wie bei sozialen Netzwerken, der Hauptzweck des Programmes sein, aber auch, wie bei digitalen Spielen, das Spielgeschehen begleiten und zu einem intensiveren und gelungeneren Spielerlebnis beitragen. Dabei treten Jugendliche über Spiele in Kontakt mit anderen Personen – Freunden, Bekannten und Fremden. Die Möglichkeit, mit fremden Personen über Spiele in Kontakt zu treten, bringt eine weitere kooperative Spieldimension mit sich, ebnet aber auch den Weg für mögliche negative Konsequenzen. Neben Berichten von *Cybergrooming*,

bei denen erwachsene Personen aus sexuellen Motiven über Computerspiele Kontakt mit Jugendlichen suchen (vgl. BBC 2017), kann auch der Umgang der Spielenden untereinander problematisch anmuten. So geben im Rahmen einer Studie 74 Prozent der befragten Spielenden in Amerika an, bereits Opfer von verbaler Belästigung in digitalen Spielen geworden zu sein (vgl. Anti-Defamation League 2019, S. 18). Diese Belästigung kann in Form von Beleidigungen, Androhungen körperlicher Gewalt, diskriminierendem Hatespeech bis hin zu *doxing* auftreten, bei dem persönliche Informationen des Spielenden ausfindig gemacht und veröffentlicht werden (vgl. ebd.). Den Zahlen von negativen Erfahrungen gegenüberstellen kann man dabei eine große Zahl von Spielenden, die im Rahmen eines Spieles positive soziale Erfahrungen gemacht hätten. 88 Prozent der Befragten gaben an, eine positive Erfahrung wie das Schließen neuer Freundschaften, gegenseitige Hilfsbereitschaft unter Spielenden oder ein Gefühl der Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft erlebt zu haben (vgl. ebd., S. 15). Dennoch ist es angesichts des manchmal diskriminierenden Umgangs in Onlinecommunities sowie des Risikos des *Cybergroomings* wenig verwunderlich, dass der Umgang mit fremden Personen einen Aspekt darstellt, der vielen Erziehenden Sorge bereitet (vgl. Brüggem et al. 2017, S. 23). Im Rahmen dieser Arbeit wurden Jugendliche über ihre Erfahrungen im Umgang mit anderen Spielenden in Onlinecommunities befragt.

Bezüglich persönlicher Treffen mit Personen, mit denen bislang nur über virtuelle Wege kommuniziert wurde, geben sich die befragten Jugendlichen deutlich weniger besorgt als die Erziehenden. Im Vorfeld zu persönlichen Treffen wurde entweder telefoniert, Fotos ausgetauscht oder über Videotelefonie kommuniziert. Die Stimme des Gegenübers wurde als wichtigstes Erkennungsmerkmal genannt. Nur wenige der Jugendlichen gaben an, sich mit Personen, die sie über Onlinespiele kennengelernt hatten, auch physisch zu treffen oder treffen zu wollen. Vor allem bei Jugendlichen, die mit anderen Spielenden engere freundschaftliche Beziehungen pflegen, wurde von unregelmäßigen Treffen oder dem Wunsch danach berichtet.

Fast alle der interviewten Jugendlichen berichten, über das Spielen digitaler Spiele mit Fremden in Kontakt zu kommen. Bei manchen geschieht dies über eine spieleigene Chatfunktion, bei der Spielende, die durch einen Algorithmus gemeinsam in einem Team spielen, kommunizieren können. Viele der Befragten geben an, in Communities in Onlinespielen involviert zu sein. Diese haben meist die Form von Clans oder Gilden und stellen Bündnisse dar, in denen Spielende sich gegenseitig beim Erreichen von Spielzielen

unterstützen. Die Intensität dieser Kontakte ist bei den Befragten sehr unterschiedlich. Während manche angeben, ihren engsten Freundeskreis über ein Computerspiel kennengelernt zu haben und mit diesem über das Spiel auch in Kontakt zu bleiben, sprechen andere Spieler von losen Kontakten zu Personen, die sie im Sinne einer Zweckgemeinschaft als Spielkolleg*innen, nicht aber als Freund*innen bezeichnen würden. Die zufällige Gemeinschaft, die durch das gemeinsame Zusammenspielen von fremden Personen in einem Team entsteht, nötigt Jugendliche auch zur Kommunikation auf Englisch, da sich oft Spielende aus anderen europäischen Ländern in den Teams finden. Diese Spielkontakte können einmalig sein, bei gelungenem Zusammenspiel oder Sympathie aber auch zu regelmäßigen gemeinsamen Spielen führen.

B: Ja, ich habe auch, vor allem jetzt in so Shooter-Spielen oder so, ist das also immer mit fünf Leuten in irgendeinem Thema. Wenn du dich halt gut verstehst oder gut zusammenspielst, dann spielst du halt öfters miteinander oder schon lang mit den Fremden.

I: Aber hast du da, gibt es auch Personen, wo du sagen würdest, das sind Kumpels von dir, die du persönlich noch nicht gekannt hast zum Beispiel?

B: Nicht wirklich, nein, einfach nur Spielkollegen. Mehr nicht. (FIV 8, Suter, 16 Jahre/44 Jahre, Pos. 182-185)

Jugendliche berichten bei den Kontakten mit anderen Spielenden von positiven Erfahrungen. So erzählte ein Befragter von Hilfestellungen in Form von Spielressourcen, die er von einem erfahrenen Spieler im Spiel *Roblox* erhalten hatte und derer er sich lebhaft erinnerte. Vereinzelt gibt es Berichte über Unterstützung, die Jugendliche von anderen Spielenden erhielten und als positiv erlebte Ereignisse, die in Clans und anderen Spielecommunitys stattfinden.

Und dann gibt es noch Leute, die sagen: »Okay, da gibt es jetzt den und den«, dann fragen sie, was wir heute haben. Und wenn man zum Beispiel reinschreibt, dass man Geburtstag hat, man kann das nämlich auch nachschauen und sie sehen, dass du wirklich Geburtstag hast, dann geben sie dir einfach so Geschenke, so als Geburtstagsgeschenk. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 486-490)

Auch Erzählungen anderer Befragter deuten darauf hin, dass in Onlinecommunitys, obschon es aufgrund von mangelnder Öffentlichkeit im Vergleich

zu sozialen Netzwerken kein soziales Korrektiv gibt, doch soziale Gepflogenheiten existieren. Berichte über diese kommen vor allem im Rahmen der Clans in Mobile Games wie *Clash Royale* vor und beinhalten beispielsweise das gegenseitige Beschenken mit Spielressourcen. Bleibt dieses aus, wird das in der Community bemerkt und kann zum Ausschluss aus einem Clan führen. Das Spielgenre und die damit verbundenen Möglichkeiten sozialen Austauschs könnten somit eine Rolle für die Art des Umganges unter den Spielenden spielen. So kann in einem Spiel, das eine Clanfunktion zur gegenseitigen Unterstützung und dem Austausch von Spielenden enthält, mehr soziale Verbindlichkeit geschaffen werden als bei einem Spiel wie *Fortnite*, wo der Kontakt mit fremden Personen nur im Spiel selbst möglich und nach der Spielrunde auch nicht mehr nötig ist.

Die soziale Verbindlichkeit gegenüber einer Community kann aber auch unangenehme Ausprägungen annehmen und zu Gefühlen sozialen Drucks führen. So berichten Jugendliche von Erwartungshaltungen, die im Rahmen der Clans oder Gilden an die Spielenden gerichtet werden. Diese müssten regelmäßig ihren (spielerischen) Beitrag leisten, um nicht aus der Gilde ausgeschlossen zu werden. Mit der Teilnahme an dieser Community, die als bereichernd und angenehm erlebt wird, ist also auch ein vermehrter Druck, das Spiel zu spielen verbunden.

B: Ja, weil man muss netter sein, wenn man in einer Gilde ist. Man muss nett sein, weil sonst wirft dich der einfach raus.

I: Bist du in einer Gilde?

B: Ich bin rausgeflogen, weil mein Tablet kaputt war und ich somit nicht spenden konnte und bin deswegen rausgeflogen.

I: Das ist auch weit entfernt von nett, oder? (lacht) Wenn du nicht spendest, fliegst du raus.

B: Ja, nein, das war, weil, man wollte nämlich nette Leute drinnen haben und die, die einfach den anderen die Arbeit überlassen, die werden rausgeworfen.

I: Ah, ich verstehe.

B: Wenn man nur auf die anderen aufbaut, aber selbst nichts hinkriegt und nichts macht.

I: Oh, das klingt ja fast so wie an einem Arbeitsplatz.

B: Ja. (...) Ja, genauso bei der Arbeit. (lacht) »Du machst jetzt das und du machst dann das.« Aber zum Glück sind es nicht nur solche Sachen.

I: Ja, und also das ohne Lohn? Und das macht man trotzdem freiwillig, obwohl es fast wie Arbeit ist?

B: Mhm, also, es ist halt nicht wirklich Arbeit, sondern du schickst ihm einfach jetzt ein paar Soldaten, um die unterstützen zu können, damit sie dann schneller vorankommen. Und dafür unterstützen sie dich dann mit besseren Soldaten, damit du weiter vorankommst und dann kannst du ihn wieder mit noch besseren unterstützen. Also man baut sich gegenseitig auf.

I: Wie war das für dich, wo du rausgeflogen bist, aus dem Clash of Clans, aus der Gilde?

B: Nicht glücklich, aber es gibt hunderte Gilden, denen man beitreten kann. Nur das Beste ist jetzt Duty, wird mit der Zeit immer schlechter, ist immer schlechter geworden. Mittlerweile verlangen die so 3.000 Pokale, damit du beitreten kannst, was eine ordentliche Leistung ist. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 426-465)

Der soziale Druck, der bei der Teilnahme an einer Gilde oder einem Clan erlebt wird, spielt auch für Jugendliche eine Rolle, die ihr Spielverhalten verändern möchten. Die Bekanntschaften und sozialen Verpflichtungen, die über teils lange Zeiträume durch die Teilnahme an einer Spielgemeinschaft eingegangen wurden, können Jugendlichen einen Abschied vom Spiel und das Etablieren von Freizeitbeschäftigungen abseits von diesem erschweren. So berichtet eine Expertin von Gefühlen sozialen Drucks, die ihre jugendlichen Adressat*innen beim Versuch erleben, Spielzeit zu verkürzen.

Und das ist das, was unsere Jugendlichen auch mal beschreiben, dass es quasi dazu führt, dass ich das Gefühl habe, gerade, gerade, wenn ich in der Gilde spiele, dass ich dann wirklich dableiben muss, dass ich da verbindliche Zeiten habe. Dass wir Jugendliche haben, die tatsächlich auch sagen: »Ich kann irgendwie von der Gilde mich so schlecht verabschieden.« Also es ist nicht bei allen so, aber wenn jemand in der Gilde gespielt hat, dass wir dann auch den Prozess der Verabschiedung der Gilde und sie dann auch tatsächlich noch einmal eine Frage ist: »Muss ich mit allen Zocker-Freunden befreundet sein oder nicht?« (EIV 2, Harlake, Auxilium Reloaded, Pos. 40)

Einen ausschlaggebenden Grund für dieses Verhalten erkennt die Expertin beim Spieldesign, das bewusst auf die Bindung von Spielenden setze und das soziale Aspekte wie Gilden, in denen sich Spielende gegenseitig unterstützen,

als Mittel zur Spieler*innenbindung nutze. Adressat*innen, die über das Spiel positive Rückmeldungen erhalten, die ihnen in anderen Lebenskontexten oft verwehrt bleiben, sprechen demnach auf die Bindung zur Spieler*innengemeinschaft besonders sensibel an und erleben Gefühle des sozialen Druckes, wenn sie versuchen, weniger oft zu spielen.

Einige Erziehende und Fachkräfte geben an, den Kontakt von Jugendlichen mit anderen Personen über digitale Spiele zwar präventiv zu besprechen, die Kontrolle dieser Kontakte sei aber kaum möglich und die Adressat*innen berichten nur selten von Erlebnissen innerhalb der Spielecommunitys. Eine Fachkraft gibt an, nach Möglichkeit dem gemeinsamen Spielen der Adressat*innen beizuwohnen, um den Duktus, der beim gemeinsamen Spiel herrscht, auch thematisieren zu können. In anderen Einrichtungen wird dieses Thema weniger berücksichtigt. Auch hierbei verweist eine Fachkraft auf den Einfluss, den die digitale Spielkultur und die damit verbundenen Bekanntschaften online auf das Verständnis von Beziehung hat, das junge Menschen mit sich bringen. Während dies im Rahmen des Interviews als ein Generationenwechsel beschrieben wird, könnte man einwerfen, dass nicht die gesamte Generation an dieser Art der Onlinebeziehungen teilnimmt. Vielmehr deuten Mediennutzungsstudien darauf hin, dass die intensivere Auseinandersetzung mit dem Medium in Form der Teilnahme an Clans und Gilden männlich dominiert ist. So scheinen die Onlinecommunitys in Videospiele nicht nur ein Phänomen dieser Generation zu sein, sie weisen darüber hinaus einen exkludierenden Charakter gegenüber manchen Teilen der Bevölkerung auf. Demnach berichten Jugendliche von vielfältigen als negativ erlebten Erfahrungen mit fremden Personen in Computerspielen.

8.5.5 Umgang mit Belästigungen und Hatespeech²

Ein geringschätziger Umgangston, regelmäßige Beleidigungen und rassistische und diskriminierende Aussagen stellen für viele der Interviewten den Alltag im Umgang mit anderen Spielenden in Computerspielen dar. Dabei wird dies von manchen der Betroffenen nicht als belastend beschrieben, sondern scheint wie selbstverständlich Teil des Spieles zu sein.

2 In der englischen Fachliteratur findet sich der Begriff *harassment*, der mit »Belästigung« übersetzt werden kann, als Sammelbegriff für Beleidigungen, Stalking und diskriminierende Kommentare.

Also, das Lustigste, was, also, lustig, ja, (...) also, einmal habe ich gespielt, zum Beispiel, und man tauscht sich ja auch aus in dem Spiel, so »Woher kommst du?« und so, da habe ich ihm gesagt: »aus Österreich«, da habe ich mit ein paar Leuten noch gespielt, die waren auch aus Österreich und der hat dann voll angefangen mit den Nazi-Witzen und alles. Und das nimmst du halt eh irgendwann nicht ernst, also. (...) Und so und ja. Schwarze werden oft diskriminiert. (FIV 7, Maier, 17 Jahre, Pos. 495)

Neben beleidigenden Aussagen wird oft von anderen Spielenden das Spiel sabotiert, indem beispielsweise bewusst Spielzüge gesetzt werden, die zur Niederlage des eigenen Teams führen – ein Verhalten, das in der Szene als *Trolling* bekannt ist. Manche der Befragten geben an, diese Erfahrungen bei jeder Spielsession zu machen und beschreiben dies mittlerweile als normal und alltäglich. Andere Jugendliche haben Strategien entwickelt, mit diesen Erlebnissen umzugehen. So nutzen Jugendliche die spielinternen Funktionen, einzelne Spielende den Betreibern des Spiels zu melden, steigen aus dem Spiel oder aus Clans aus, sobald beleidigende Sprache bemerkt wird, schalten die betreffenden Spielenden stumm (das bedeutet, dass man selbst den Spielenden nicht mehr hören oder lesen kann, die anderen Spielenden aber schon), reagieren selbst mit Wut und Beleidigungen oder ertragen die Beleidigungen und versuchen, sie zu ignorieren. Wenn dies nicht möglich ist, wird auch mit einem humorvollen Zugang reagiert, der in diesem Ausschnitt fast wie eine paradoxe Intervention anmutet.

Also, ich bekomme tagtäglich rassistische Kommentare, aber ich finde das relativ lustig. Ich sag´ dann immer: »Schön, dass du dir die Mühe machst, mich zu beleidigen.« (unv.) Immer zurückdissen. Oder wenn sich so fünf Leute gegen mich stellen: »Ja, gut, dass ihr euch die Sorgen um mich macht und mit mir streitet. Ich finde es toll.« (JIV 3, Samuel, 16 Jahre, WG 3, Pos. 250-256)

Bei Streit, der im Spiel selbst entsteht, wird von manchen auch eine sportliche Variante als Konfliktlösung angeführt, bei der die beiden streitenden Parteien nach dem Spiel ein neues Spiel starten, in welchem sie gegeneinander spielen und ihren Disput im Spiel selbst regeln. Dies kann eine Sublimierung aggressiver Tendenzen darstellen, die im Rahmen des Spielens aufkommen, in weiterer Folge aber im selben Rahmen durch das Spielen gegeneinander gelöst werden können.

Die befragten Jugendlichen sind aber nicht nur Betroffene von verschiedenen Formen von Belästigung in digitalen Spielen, manche geben an, dies auch aktiv zu betreiben. So können andere Spielende, die das Spiel sabotieren (*trollen*) und Frustration über Mitspielende dazu führen, dass andere beschimpft werden. Dabei geben Jugendliche an, ihren Unmut eher bei fremden Personen zu äußern und sich Freund*innen gegenüber im Spiel nicht aggressiv zu verhalten.

B: Gegen andere geht das. Also, meine Leute schreie ich nie so an.

I: Okay, das heißt, bei den Fremden fühlst du dich dann...

B: Ja, die würde ich nie so anschreien.

I: Bitte?

B: Die würde ich nie so anschreien.

I: Okay.

B: Und beschimpfen wegen sowas, nein. (FIV 7, Maier, 17 Jahre, Pos. 276-283)

Beleidigungen unter Freund*innen kommen beim Spielen ebenfalls vor, werden aber von den Jugendlichen als freundschaftliches Aufziehen beschrieben. Den genauen Wortlaut von Beleidigungen, die Spaßhalber unter Freund*innen ausgetauscht werden, wollte keiner der Interviewpartner*innen offenbaren. Jugendliche scheinen zwischen den Beleidigungen, die unter Freund*innen ironisch verteilt werden, und diskriminierenden und rassistischen Beleidigungen auf einem schmalen Grat zu wandern.

Außer es ist lustig und nicht ernst gemeint. Wenn ich merke, das ist ironisch und lustig, dann mach' ich mit. Aber wenn wirklich einer sagt, keine Ahnung: »Schwarze sind scheiße oder keiner mag Schwarze« – ich mag schwarzen Humor. Da steh ich voll und ganz zu. Auch so rassistischen Humor, aber ich meine es selbst nicht ernst. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre, Pos. 307)

Fraglich ist, wo dabei die Grenze zwischen einer übergriffigen Beleidigung und einem derben Umgangston liegt, der für manche der Jugendlichen als Teil des Spiels verstanden wird. Vor allem in digitalen Spielen, wo eine Reaktion des Gegenübers nur über Stimme und Sprache bemerkbar ist, stellt das Realisieren einer Grenzübertretung auch für Täter*innen eine Herausforderung dar. Das fehlende soziale Korrektiv in vielen digitalen Spielen kann dabei dazu führen, dass Normalisierungstendenzen bestehen und eine übergriffige

Sprache von Spielenden, wie dies bei vielen der interviewten Jugendlichen der Fall war, als selbstverständlich erlebt und nicht hinterfragt wird.

Keine Ahnung, kann ich ihn ja auch irgendwie zurückbeleidigen, weil mache ich manchmal immer, einmal hat er zu mir gesagt, weißt du, ich habe irgendwie komisch gelacht, und er hat irgend so ein, ich habe vergessen, mein Mikro rauszustecken und ich, da habe ich immer meinen Kopfhörer an, da hat er dann irgendwann gesagt, irgendwas mit: »Lutsch mein Pimmel«, hat dann irgendeiner gesagt, keine Ahnung, dann habe ich gelacht und dann hat er gesagt: »Was lachst du jetzt so?«, also, das war irgend so ein Deutscher, keine Ahnung. (JIV 7, Stefan, 14 Jahre, WG 6, Pos. 454)

Während Jugendliche ausgiebig von ihren positiven und negativen Erfahrungen mit anderen Spielenden in Computerspielen zu berichten wissen, ist das Thema nur bei wenigen Fachkräften und Eltern präsent. Mit der Ausnahme einer Fachkraft wurde der Umgang mit anderen Spielenden in digitalen Spielen von Erziehenden kritisch gesehen. In Familien wird der Kontakt zu fremden Personen oft reguliert oder untersagt, während dies in Wohneinrichtungen als schwer umsetzbar beschrieben wird. Der kritische Standpunkt kommt aber auch hier zu tragen, wenn eine Fachkraft Parallelen zwischen dem Duktus ihrer Adressat*innen in digitalen Spielen und einer abwertenden Sprache im Alltag bemerkt.

Ja, also, indirekt, möglicherweise ist der Umgangston, den die Kinder in der WG untereinander haben, schon von dem auch geprägt, also, es ist schon so, dass es auffällig ist, dass sie oft sehr abwertend miteinander reden oder einfach unpassende Bemerkungen machen, sich gegenseitig beleidigen und das alles. Und dann, wenn man sie drauf aufmerksam macht, als Witz darstellen oder: »das ist ja nicht so schlimm, wir reden halt so miteinander.« Also, das kann ich mir schon vorstellen, dass das auch dadurch beeinflusst ist, wenn da so ein Umgangston ist, in diesen Kontakten. (WGIV 4, 30 Jahre, JIV Anton, Pos. 123)

8.5.6 Einschätzung des eigenen Spielverhaltens

Viele der digitalen Spiele, die bei Jugendlichen beliebt sind, zeichnen sich durch ein offenes Spieldesign aus, bei dem kein klares Spielende erkennbar und ein Spielfortschritt somit fast immer möglich ist. Jugendliche antworten auf die Frage, wann ein Spiel beendet sei, mit dem Verweis auf einen ständig fordernden Wettbewerb mit anderen Spielenden, laufend erweiterte Spielinhalte von Spieleherstellern und dem Gefühl, immer besser werden zu können. Mit der Möglichkeit, Spiele endlos spielen zu können, scheinen für manche Jugendliche auch verlängerte Spielzeiten einherzugehen. Während einige der befragten Jugendlichen ihr Spielverhalten als unbedenklich einschätzten, gaben viele an, ihr Spielverhalten als zumindest teilweise problematisch wahrzunehmen.

Dabei wird von Spielsessions über 12 Stunden und länger berichtet, die als problematisch erlebte Auswirkungen mit sich bringen. Das Vernachlässigen von Kontakten zu Freund*innen und von Freizeitaktivitäten außerhalb der Wohnung, Streit mit anderen Familienmitgliedern und körperliche Auswirkungen wie Kopfschmerzen, brennende Augen oder übermäßiges Schwitzen werden als problematische Aspekte und Auswirkungen ihres Spielverhaltens genannt. Ein Befragter berichtet von Gefühlen der Reue, wenn die Wochenenden, die in der Herkunftsfamilie verbracht werden, mit dem Spielen digitaler Spiele erfolgen, anstatt gemeinsame Zeit mit der Mutter zu verbringen. Jugendliche, die im Rahmen der Wohneinrichtungen befragt wurden, schätzen dabei ihr Spielverhalten vermehrt als problematisch ein und berichten öfter von ausgedehnten Spielsessions. Diese werden im Rahmen von Besuchen in der Herkunftsfamilie durchgeführt, wo medienbezogene Restriktionen weniger konsequent eingefordert werden als in den Einrichtungen. Bezüglich der als problematisch erlebten Zeitspanne zeigen sich die Jugendlichen ebenso heterogen wie ihre Erziehenden. Während manche eine eigene Spielzeit von zwei bis drei Stunden täglich als problematisch bezeichnen, berichten andere fast begeistert von Nächsten, die nur mit Unterstützung von Energydrinks durchgespielt werden konnten.

Auffällig ist, dass sich einige der Jugendlichen selbst als süchtig nach digitalen Spielen beschreiben. Dies ist nicht nur einer flapsigen und leichtfertigen jugendsprachlichen Verwendung des Suchtbegriffes zuzuschreiben. Einige Jugendliche beschreiben die Nutzung von digitalen Spielen, um unangenehmen Gefühlen auszuweichen, misslungene Versuche, weniger Zeit mit Spie-

len zu verbringen oder erklären sich selbst aufgrund von starkem emotionalen Erleben während des Spielens als süchtig:

Ich versetze mich da ziemlich hinein, dann, wenn man sich reinversetzt, kann man auch besser spielen, weil man dann weniger mitkriegt und halt mehr drinnen ist. Und da kommt es halt schon vor, dass ich manchmal anfangs zu schreien, wenn ich zum Beispiel eine wichtige Runde verloren habe. Dann schreie ich auch oftmals. Oder ich habe einfach schlechte Laune und brauche jetzt irgendwas zum Spielen. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 339-341)

Andere beschreiben, bereits im Volksschulalter den Eindruck gehabt zu haben, süchtig nach digitalen Spielen zu sein, Fachkräfte belogen und Schulaufgaben verabsäumt zu haben, um zu spielen, Gefühle eines Dranges erlebt zu haben, die trotz körperlicher Erschöpfung dazu geführt haben, dass Nächte durchgespielt wurden. Auf die Frage, wie ein weniger problematisches Spielverhalten aussehen würde, antwortete ein Jugendlicher:

Ich glaube, wenn ich weniger spielen würde, und das für meine Mutter auch passen würde. Aber (...) kann ich halt nicht. (FIV 2, Götz, 14 Jahre, Pos. 348)

Es werden also Gefühle der Machtlosigkeit ob eines starken Verlangens (*Craving*, siehe Kap. 6.1) sowie negative körperliche, soziale und psychische Auswirkungen des Spielverhaltens, die nicht mit einer Einschränkung von diesem einhergingen, beschrieben. Viele der berichteten Verhaltensweisen von Jugendlichen erinnern dabei tatsächlich an Muster pathologischen Spielverhaltens. Manche der Erzählungen sind auch von persönlichem Leidensdruck einer Ambivalenz dem Medium gegenüber geprägt.

Weil, wenn ich, also, ich habe auch in letzter Zeit zum Beispiel gemerkt, wo es mir schlechter gegangen ist, dass ich mich wirklich viel mehr reinvertiefe. (unv.) jetzt, an einem Tag habe ich mich wieder voll reingesteigert in das Spiel und seitdem ist die Xbox abgesteckt eigentlich. (...) Und, ja, deshalb schaue ich schon, dass ich dem sehr entgegensteuere, eigentlich. (FIV 7, Maier, 17 Jahre, Pos. 149)

Die Selbsteinschätzung der Jugendlichen, sie wären süchtig nach Computerspielen, wird von Fachkräften dann geteilt, wenn beobachtbare Verhaltensänderungen bei Jugendlichen auftreten. Zu diesen gehören der über einen

längeren Zeitraum andauernde Rückzug aus gemeinschaftlichen Aktivitäten zugunsten des Spielverhaltens, aufkommende Probleme des Jugendlichen bei der sozialen Interaktion mit anderen Personen oder eine Zentrierung von Gesprächsthemen rund um das Computerspiel. In den Einrichtungen wird mit dem vermehrten Führen von Gesprächen, der gemeinsamen Suche nach alternativen Freizeitgestaltungen und der Abnahme des Computerspiels reagiert, wenn bezüglich des Spielverhaltens eines/r Adressat*in Sorge besteht. Dabei betonen Fachkräfte eine hohe Flexibilität und eine ständige Anpassung der erzieherischen Schritte, sobald sich das Verhalten von Jugendlichen in eine Richtung zu ändern beginnt. Von der Einweisung aufgrund eines über einen längeren Zeitraum andauernden exzessiven Spielverhaltens eines Jugendlichen in eine psychiatrische Einrichtung berichtet eine Fachkraft.

Im Rahmen der Interviews mit Familien wurde ein problematisches Spielverhalten vermehrt über das Ausbleiben der Erfüllung alltäglicher Pflichten ausgemacht. So wird der regelmäßige Schulbesuch bzw. die Schulnoten als Sensorium für einen angemessenen Medienkonsum herangezogen. Dementsprechend wird im Umkehrschluss in manchen Familien bei einer Verschlechterung von Schulnoten das Spielen digitaler Spiele als Grund dafür ausgemacht und problematisiert.

Also, wir haben ein Kind, das ist, das war der Jüngste, der ist sieben, der wird dann wirklich, der zeigt schon fast ein Suchtverhalten, also bei Entzug wird er aggressiv oder bei einer zeitlichen Beschränkung, also, der konnte das ganz schwer annehmen, das mussten wir dann sogar stärker reglementieren eine Zeit lang und sehr oft besprechen. Mittlerweile funktioniert es sehr gut. (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 78)

8.6 Computerspielverhalten der Erziehenden

Sowohl im Rahmen dieser Arbeit als auch in anderen einschlägigen Forschungsarbeiten wurde gezeigt, dass vor allem männliche Bezugspersonen innerhalb der Familie sowohl »Türöffner« zum Medium als auch regelmäßige gemeinsame Spielpartner von Jugendlichen sein können (vgl. Lampert et al. 2012, S. 35ff.). Dabei ist fraglich, ob das gemeinsame Spielen eine bewusste und pädagogisch motivierte Handlung der meist männlichen Familienmitglieder darstellt, oder ob ein Interesse an digitalen Spielen bereits bestand,

das mit zu Erziehenden geteilt wird – oder einen Anlass bietet, sich für digitale Spiele zu interessieren. Angesichts einer oft beobachteten Rollenverteilung innerhalb von Familien, bei der Väter als Spielkumpanen fungieren und Müttern vermehrt die medienerzieherische Verantwortung zugesprochen wird (vgl. ebd., S. 73), ist auch die Frage nach dem Computerspielverhalten der Erziehenden relevant, die in ihrem Verhalten eine Vorbildfunktion für Jugendliche einnehmen können (vgl. ebd.).

Bei der Frage nach eigenen Erfahrungen mit digitalen Spielen wurde evident, dass es keinesfalls ein homogenes Verständnis davon gibt, was mit dem Begriff »Computerspiel« gemeint ist. So fragten sowohl manche Erziehende als auch Fachkräfte nach, ob damit lediglich Spiele bezeichnet würden, die am Computer spielbar sind, oder ob auch Konsolenspiele und Mobile Games gemeint seien. Diese Unklarheit in der Definition führte auch zu Missverständnissen. Ein Jugendlicher in einer Wohneinrichtung gab beispielsweise an, mit den Fachkräften gemeinsam keine Computerspiele zu spielen, erzählte aber kurz darauf von gemeinsamen Spielerlebnissen mit Fachkräften an der hauseigenen Spielkonsole. Eine Klärung des Begriffes war darum in manchen Interviews notwendig. Bei Nachfrage wurde im Rahmen dieser Untersuchung darauf verwiesen, dass Computerspiele durch eine Spielmechanik definiert seien, unabhängig von der Plattform, auf der sie genutzt werden. Das schließt alle Programme auf Smartphone, Konsole, Computer oder Laptop mit ein, die spielerisch genutzt werden können.

Diese Klärung war vor allem in Interviews mit Müttern relevant, die angaben, selbst keinerlei Erfahrung mit Computerspielen zu haben, dabei aber betonten, gerne Rätselspiele auf ihrem Smartphone zu spielen. Einige der befragten Mütter verstanden die Mobile Games, die sie regelmäßig spielen, um beispielsweise Wartezeiten beim Arzt oder in öffentlichen Verkehrsmitteln zu überbrücken, nicht als Computerspiele.

Es gibt ein paar Sachen, wo man dann im Wartezimmer wartet, die man dann schon auch nutzt zum Zeitvertreib, aber das ist eher so Scrabble spielen am Handy oder eher so. Also, richtige Computerspiele wie ich es vom Florian her kenne, das war nie mein Interesse, daher ist auch meine Kenntnis hier sehr gering. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 2-3)

Mit einer Ausnahme beschrieben sich alle befragten Mütter als dem Medium der Computerspiele gegenüber wenig interessiert und unterschieden zwi-

schen den Spielen, die sie teilweise selbst nutzen und denjenigen, die ihre Söhne regelmäßig spielen. In zwei Interviews wurden die Mütter, nachdem sie angaben, keine Computerspiele zu spielen, von ihren Söhnen darauf aufmerksam gemacht, dass sie dies in Form von Mobile Games sehr wohl täten.

B: Ach so, DAS, ja, ja, das war nur so ein Spaß, da muss man etwas zeichnen und der andere muss erraten, was man da gezeichnet hat, das ist ja für mich kein Computerspiel, das ist eigentlich...

I: Was ist für Sie dann ein Computerspiel?

B: Eben so, wenn man da so herumspringt und andere Leute umbringen muss oder so irgendwas, so. Das, wo ich nur mit den Fingern irgendwas zeichne und ihm das schicke und er soll erraten, was das ist, das ist für mich in dem Sinn kein Computerspiel. (FIV 2, Götz, 52 Jahre, Pos. 148-150)

Die Unterscheidung zwischen den Spielen, die sie selbst und jenen, die ihre Söhne gerne spielen, ist auch Resultat eines heterogenen Verständnisses dessen, was ein Computerspiel ist. Eine Befragte erinnerte sich nach dem Einwand ihres Sohnes, nach dem sie auch Computerspiele spiele, an Phasen, in denen sie, im Wortlaut, exzessiv Spiele gespielt habe. Die Spiele, die die befragten Mütter gerne spielen, unterscheiden sich vor allem im Grad der Komplexität von den Spielen ihrer Söhne und sind aufgrund der Verfügbarkeit über das Smartphone und der relativ klaren Spielmechaniken einfacher zugänglich als etwas komplexere Spiele, welche die Jugendlichen als bevorzugte Spieltitel angeben.

Die persönlichen Vorerfahrungen mit digitalen Spielen werden somit von den meisten befragten Müttern als gering angegeben. Ein Grund, der dafür angegeben wird, ist die fehlende Verfügbarkeit des Mediums in der eigenen Jugend der Mütter. So wird von einigen Befragten erzählt, dass ihre Jugend allen voran vom Medium des Fernsehens geprägt und die Verfügbarkeit von kindgerechten Serien sehr gering ausgeprägt war. Erzieherische Maßnahmen, die den Medienkonsum der Mütter einschränkten, haben nur sehr wenige erlebt. Auf die Frage hin, ob sie so viel fernsehen durfte wie sie wollte, antwortete eine Mutter:

Meines Wissens schon, ja. Aber es war halt größtenteils nicht interessant. Weil es halt nichts Gescheites gab zu der Zeit. Also von dem her hat sich das bis da schon begrenzt. Und sonst, Computer hat es erst gegeben, da war ich

schon in den Zwanzigern oder so. Mit 22, 23 habe ich meinen ersten Computer gehabt. Da war ich schon erwachsen. (FIV 4, Berner, 48 Jahre, Pos. 318)

Während der Großteil der Mütter entweder keine Computerspiele spielt oder angibt, zur Zeitüberbrückung hin und wieder Spiele am Smartphone zu spielen, beschreibt sich eine Mutter, bei der das gemeinsame Spielen auch Teil des Familienalltages ist, als an dem Medium interessiert. Sie gibt dabei aber an, dass sie das Verfolgen der ständigen Weiterentwicklung digitaler Spiele und das Informieren über Neuerungen wie beispielsweise Finanzierungsmodelle (siehe Kap. 6.2) als herausfordernd erlebt.

Von den im Rahmen der Arbeit interviewten männlichen Fachkräften gaben beide an, gut über digitale Spiele Bescheid zu wissen und diese auch selbst zu spielen, während nur eine weibliche Fachkraft sich als (ehemalige) Spielerin bezeichnet. Auffällig ist hierbei, dass die Frage, welche Fachkraft privat Computerspiele spielt, von allen befragten Jugendlichen sofort beantwortet werden konnte, die Jugendlichen das Spielverhalten also bewusst wahrnehmen.

8.7 Geschlechtsspezifische Unterschiede im Spielverhalten

Während im Rahmen dieser Befragung mit einer Ausnahme ausschließlich männliche Jugendliche befragt wurden, wurden dennoch Hinweise auf geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit digitalen Spielen erkennbar. Zum einen kann bereits die Tatsache, dass sich, obschon Familien und Jugendliche die Zielgruppen waren, ausschließlich männliche Jugendliche sowie deren Mütter zu einem Interview bereit erklärten ein Hinweis darauf sein, dass digitale Spiele in der männlichen Sozialisation ein größeres Thema darstellen. Weitere Hinweise sowie Erklärungsansätze dafür fanden sich in den Interviews wieder. Im Rahmen der Interviews wurde gefragt, ob auch mit weiblichen Personen Computerspiele gemeinsam gespielt werden, wie das Verhältnis zwischen weiblichen Jugendlichen und digitalen Spielen wahrgenommen wird und welche Erklärung die Jugendlichen für den Umstand finden, dass tendenziell mehr männliche als weibliche Jugendliche Computerspiele spielen (vgl. Education Group 2019, S. 6).

Und während manche der befragten Jugendlichen angeben, nie mit Mädchen gemeinsam Computerspiele zu spielen, gibt es vereinzelte Berichte

von Jugendlichen, die ihre Lieblingsspiele auch mit weiblichen Spielenden gemeinsam spielen. Dies sind vor allem Klassenkolleginnen und Freundinnen, ein Jugendlicher gab auch an, über ein gemeinsames Spiel mit fremden Personen auch weibliche Spielende kennengelernt zu haben. Dies sei eine Erfahrung, die mit einer zunehmenden Präsenz weiblicher Spielender zusammenhänge.

Am Anfang waren das bisher nur Jungs gewesen. Und mittlerweile, mit der Zeit sind immer mehr Mädchen dazugekommen. Und mittlerweile ist es nicht mehr dieses Burschendings, mittlerweile ist das einfach allgemein. Und auch wie ich (...), man schickt sich manchmal Freundschaftsanfragen, um ein Rematch machen zu können, also, um das auch zu wiederholen, was man gerade gemacht hat. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 248-263)

Ein Anstieg in der Nutzungsfrequenz von digitalen Spielen kann auch beim Vergleich der JIM-Studien der letzten 8 Jahre festgestellt werden, wobei Burschen (88 Prozent der Befragten spielen mehrmals wöchentlich) immer noch deutlich mehr spielen als Mädchen (60 Prozent der Befragten spielen mehrmals wöchentlich) (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund 2020, S. 44).

Einige der Befragten gaben an, dass sie kaum Mädchen kennen, die Computerspiele spielen, aber dass sie mit ihren Schwestern regelmäßig spielen würden. Dabei stellt die Schwester vor allem dann eine potenzielle Spielpartnerin dar, wenn sie dieselben Spiele spielt wie der Jugendliche selbst. Altersbeschränkungen stellen in diesem Fall kein Hindernis dar, wie in diesem Fall beschrieben, wo *CS: GO*, das ab 18 Jahren freigegeben ist, von einem Jugendlichen mit seiner Schwester gespielt wird.

Ja, meine Schwester, die ist jetzt zwölf. Die spielt auch mit mir *CS: GO*. (JIV 9, René, 14 Jahre, WG 8, Pos. 55-58)

Einige der befragten Jugendlichen gaben an, keine Mädchen zu kennen, die Computerspiele spielen. Ein Jugendlicher sagte, in seiner Klasse spiele niemand Computerspiele und fügte an, dass es sich mit zwei männlichen Ausnahmen um eine reine Mädchenklasse handle.

Die Frage, weshalb Mädchen weniger Computerspiele spielten als Burschen überforderte manche der Jugendlichen, die den Umstand zwar anmerkten, dies aber offenbar als selbstverständlich hinnahmen. Antworten auf diese

Frage sind oft von stereotypen Ansichten von Männlichkeit und Weiblichkeit geprägt. So gibt ein Jugendlicher an, die Interessen seiner Klassenkolleginnen würden weniger digitale Spiele und mehr die Pflege ihres Aussehens umfassen.

B: Mit Schönheit oder so. Dass die schon mehr auf Schönheit oder wollen Ausmalbilder ausmalen oder die reden einfach die ganze Zeit über Schminke oder über irgendwelche Leute, die sie über YouTube oder Snapchat oder so kennen.

I: Aber das schließt sich aber nicht aus, man kann ja wohl auf Schönheit achten und trotzdem gerne Computerspiele spielen?

B: Ich weiß, aber die interessiert das halt nicht so, da das nicht so ihr Geschmack ist. (JIV 8, Emil, 16 Jahre, WG 7, Pos. 253-255)

Interessanterweise gibt derselbe Jugendliche später an, immer wieder Mädchen in digitalen Spielen zu treffen und mit diesen auch gemeinsam zu spielen. Ähnliche Diskrepanzen zeigen sich auch in den Erzählungen eines anderen Jugendlichen, der über Spielerfahrungen mit einer Klassenkollegin berichtet, grundsätzlich aber davon ausgeht, dass Mädchen sich für Computerspiele nicht interessieren.

B: Weil Mädchen eher so rausgehen, sich schminken und so. (...) Eher so, wie heißt das? Shoppen gehen, glaube ich, ja.

I: Okay. Und du glaubst, da geht sich das nicht mehr aus, Computerspiele zu spielen, man kann ja shoppen gehen und danach Computerspiele spielen.

B: Keine Ahnung, ich glaube, den meisten Mädchen, denen gefällt das zusammen gar nicht so und die meisten haben auch keine Konsole, glaube ich. (...) Viele denken wahrscheinlich, dass das eher was für Jungs ist, die Mädchen denken, das habe ich viel gehört, dass viele sagen: »Das ist nur was für Jungs«, also viele Mädchen sagen das, und dass sie dann lieber rausgehen (...). (JIV 7, Stefan, 14 Jahre, WG 6, Pos. 74-80)

Die Zuschreibung, Computerspiele wären ein klassisch männlich besetztes Medium, scheint sich bei vielen Jugendlichen etabliert zu haben. So kommen Aussagen wie diese bei einigen der Befragten vor.

Weil es ja einfach, weil die auch in (...) so Mädelszeug oder so herumspielen und Computer eher was mit Burschen ist. (JIV 2, Daniel, 17 Jahre, WG 2, Pos. 32)

Wenn unter vielen Jugendlichen die Grundannahme besteht, dass das Spielen von Computerspielen eine männlich besetzte Tätigkeit ist, ist es denkbar, dass weibliche Spielerinnen ihr Hobby nicht kommunizieren, um keine Angriffsfläche für möglichen Spott und Exklusion zu bieten. Die Annahme, Computerspiele seien etwas für Burschen, fungiert so als selbsterfüllende Prophezeiung und wird dadurch gestärkt, dass Mädchen sich eventuell auch aus potenziellen Schamgefühlen nicht als Computerspielerinnen bezeichnen.

Eine interessante Anekdote findet sich auch im Interview mit einem anderen Jugendlichen wieder, der berichtet, dass im Rahmen einer Schulklasse Mädchen und Burschen gemeinsam ein Computerspiel spielten. Dies änderte sich auf Wunsch der Mädchen, die den Umgangston der männlichen Klassenkollegen als Grundangaben, nicht mehr mit diesen gemeinsam spielen zu wollen.

B: Keine Ahnung, es ist irgendwie so, von uns, wir sind halt eher so, wir reden halt eher so wie Jungs, wir in der Klasse, halt so wie, wie soll ich sagen, wir reden halt immer so: »Lass was rüberwachsen« und so und da haben manchmal die Mädchen bei uns in der Klasse so gesagt: »Hey, hör auf, so mit uns zu reden« und so und dann halt, ist es halt dazu gekommen, dass nur noch wir Jungs irgendwas machen und nicht mit den Mädchen. Weil wir haben ja früher mit den Mädchen ab und zu gezockt, aber dann jetzt irgendwie nicht mehr.

I: Warum nicht mehr? Also, weil ihr so (...)

B: Ja, weil wir so reden immer.

I: Das hat den Mädchen nicht gefallen?

B: Und dann haben sie halt den Vorschlag gemacht, dass wir halt Jungs-Jungs, Mädchen-Mädchen... (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 87-100)

Berichte von Frauen, die in Communitys digitaler Spiele negative Erfahrungen erleben und sich oft sexistischen Beleidigungen und Drohungen ausgesetzt sehen, sind keine Seltenheit, und eine Strategie, derer sich Frauen darum oft bedienen, ist die Abkehr von Spielen und Spielgemeinschaften, in denen ein entsprechender Umgangston herrscht (vgl. McLean/Griffiths 2019). Damit soll nicht impliziert werden, dass männliche Spielende generell einen sexistischen oder abwertenden Umgangston in Computerspielen pflegen, die Berichte von Frauen, die sich in männlich dominierten Spielen Belästigung ausgesetzt sehen und unwohl fühlen, sind aber keine Seltenheit und stellen

ein Forschungsdesiderat dar. Anfänge dieser Spielkultur können bereits bei sehr jungen Spielenden ausgemacht werden, wenn auch der Vergleich mit sexistischen Angriffen in diesem Fall nur bedingt gegeben ist.

Eine weibliche Teilnehmerin gibt an, in ihrer Klasse gemeinsam mit den Mädchen sowie den Burschen Computerspiele zu spielen und macht überdies auf einen wichtigen Aspekt aufmerksam, wenn sie erwähnt, dass Mädchen zwar ebenfalls gerne Computerspiele spielen, sich aber nicht in dem Ausmaß über Computerspiele unterhalten, wie die männlichen Klassenkollegen dies tun.

Nein, nein, die Mädchen unterhalten sich eigentlich nicht so sehr über Computerspiele, nur manchmal, wenn Jungs sie etwas über Computerspiele fragen. Also, die Mädchen unterhalten sich eigentlich nicht so. (FIV 9, Wenger, 11 Jahre, Pos. 42)

Diese Beobachtung teilt sie mit anderen Befragten, die anmerken, dass manche Mädchen zwar Computerspiele spielten, das Medium aber in der Klasse unter den Mädchen kein frequentes Gesprächsthema darstellt.

Die Burschen, ja, weil es wird auch öfter von dem geredet, Mädchen reden halt Schminken und so, was ich mitbekommen habe, aber die Jungs eher über Fortnite, über Siege und so. (JIV 6, Felix, 13 Jahre Fachkraft WG 6, Pos. 100)

Dies bestärkt zum einen den Eindruck, dass digitale Spiele in der männlichen Sozialisation einen größeren Stellenwert einnehmen, zum anderen nährt es die Vermutung, dass ein öffentliches Bekenntnis zum Computerspielen für manche Mädchen mit einem potenziellen Stigma einhergehen könnte. Dass Mädchen statistisch betrachtet weniger Computerspiele spielen als Burschen wäre dann genauso wenig einem Zufall oder fehlendem Interesse bei weiblichen Jugendlichen geschuldet wie der Umstand, dass weniger Mädchen Fußball spielen als Burschen – es wäre somit ein Resultat bestehender sozialer Normen und Gepflogenheiten, die hinterfragt werden können.

Ebenso stereotyp wie die Annahmen über die Freizeitbeschäftigungen erweisen sich Erzählungen von Jugendlichen über die Lieblingsspiele von weiblichen Spielenden. So wird darauf hingewiesen, dass Mädchen, sollten sie überhaupt Computerspiele spielen, andere Spiele als Burschen spielten, allen voran kreative Titel wie *Minecraft* und Mobile Games. Im selben Atemzug wird wiederum erwähnt, dass manche Mädchen auch Ego-Shooter spielen

würden. Dass viele der männlichen Jugendlichen überfragt sind, wenn sie nach den Lieblingsspielen der Mädchen gefragt werden, deutet auch darauf hin, dass es für sie gar keine Rolle spielt, welche Spiele sie spielen.

Manche spielen Barbie-Spiele und meine Freundin, weiß ich gar nicht, was die spielt. Die spielt auf der PS4. Aber ich weiß nicht, ich glaube, Call of Duty spielt sie auch. (JIV 4, Anton, 14 Jahre, WG 4, Pos. 32)

So stereotyp die Unterteilung von Mädchen, die eher Zeit auf sozialen Plattformen verbringen und ab und an ein Mobile Game spielen, und Burschen, die eher Computer spielen, anmuten mag – sie wird sowohl von manchen Jugendlichen als auch von Fachkräften beobachtet.

Also, von der Art der Spiele ist es ganz stereotyp aufgezeichnet, die Burschen spielen Shooter, vor allem, und Action Spiele. Und Mädels sind eher so (...), eher so in Richtung Instagram, Filtersachen, auch Fotospiele, Puzzlespiele, also eher Sachen für den Kopf (...). (WGIV 7, 34 Jahre, JIV Emil, Pos. 148)

So berichten viele Fachkräfte von eben jener stereotypen Unterteilung, wobei auch in einer Einrichtung von Mädchen berichtet wird, die ausdauernd an Konsolen spielen, allerdings im Gegensatz zu den Burschen, die gerne auch allein spielen, hauptsächlich gemeinsam. Anzumerken ist auch bei dieser Erzählung, dass beobachtet wird, wie Computerspiele von Mädchen genutzt werden, um gemeinsam zu spielen, bei Burschen dieses Spiel aber auch über die Spielzeit hinaus als Gesprächsthema präsent ist und in der Peergroup somit eine deutlich größere Rolle spielt.

Also, die Jungs, die reden auch untereinander über Fortnite, zum Beispiel, oder über FIFA und (...) die Mädels spielen ein anderes Spiel. (...) Die Mädels spielen mehr gemeinsam, also selten, dass sich eine alleine hinsetzt, die Buben spielen gerne einmal allein auch. Und die Mädels reden halt nachher nicht über die Spiele. (lacht) Das ist ja dann, außerhalb vom Spiel ist es ihnen dann nicht mehr wichtig. Aber wenn sie halt gerade Bock haben, dann spielen sie. (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 171)

Im Rahmen der Interviews kam pathologisches Spielverhalten nur am Rande vor. Da die große Mehrheit der suchtartig Spielenden aber männlich ist,

scheint das Geschlecht auch bei pathologischem Spielverhalten eine große Rolle zu spielen. Angesichts der scheinbaren Präferenz der Nutzung sozialer Medien bei Mädchen (wobei Burschen genauso soziale Medien nutzen) und der Präferenz von digitalen Spielen bei Burschen stellt sich auch die Frage, warum viele Burschen pathologisches Spielverhalten aufweisen, verhältnismäßig wenige Mädchen aber unter exzessiver Nutzung von Social Media leiden. Einen Erklärungsansatz dafür, der auch die Problemwahrnehmung von digitalen Spielen von Müttern verständlicher machen könnte, bietet ein Suchtexperte:

Also, wir sehen den Rückzug von Jungs aus gesellschaftlichen Bereichen in die virtuelle Welt und das, finde ich, ist viel deutlicher in dem Bereich als in dem Bereich Social Media, weil mein Eindruck ist, dieses Phänomen ist viel selbstverständlicher auch bei Erwachsenen etabliert, sodass es länger dauert, bis man anfängt, das zu problematisieren. Das Thema Computerspielen ist leichter erkennbar zu problematisieren und das könnte vielleicht ein wesentlicher Unterschied sein. (EIV 1, Freitag Return, Pos. 103)

8.8 Unterstützungsmöglichkeiten

Da das Thema digitale Spiele in der Erziehung eine aktuelle Herausforderung darstellt, bestehen diesbezüglich für Erziehende noch wenige konkrete Beratungsangebote. In den Interviews gaben einige Erziehende den Wunsch nach erhöhtem Unterstützungsbedarf an und erzählten, wohin sie sich im Falle eines Bedarfes wenden würden.

Der Großteil der befragten Eltern gab an, keine spezifische Anlaufstelle zu kennen und im Falle eines Unterstützungsbedarfes auf Erfahrungen im Bekannten- und Freundeskreis zurückzugreifen. Weiters stellt die Suche nach Informationen im Internet einen ersten Ansatz bei der Suche nach Unterstützung dar. Damit wird zum einen nach lokal verfügbaren Beratungsangeboten gesucht, zum anderen werden konkrete Richtlinien und hilfreiche Informationen gesucht. Dies wird von Müttern als herausfordernd beschrieben, da zum einen unbefriedigende Erfahrungen mit einschlägigen Beratungsangeboten gemacht wurden, zum anderen die Aktualität potenziell hilfreicher Informationen angezweifelt wird. Eine Mutter berichtet von Angeboten des Projektes

Saferinternet, mit denen sie Erfahrungen gemacht hatte und die ihr nicht weit genug gingen:

Das war nicht die Herausforderung mehr, Saferinternet. Wie gehe ich um mit der ganzen Medienerziehung? Und wenn man da schaut, man findet keine Literatur, man findet gerade mal ein bisschen was im Internet. Aber man hat bei allem irgendwie so das Gefühl, das hängt alles so ein bisschen hinten nach, die ganze Information. Also das ist schon schwer. Und wo ich da nachschauen tät, ja, keine Ahnung. (FIV 4, Berner, 11 Jahre/16 Jahre/48 Jahre, Pos. 325)

Die Angebote von *Saferinternet* wurden von einigen der befragten Mütter erwähnt, meist jedoch im Kontext von Schulworkshops, denen ihre Kinder beigezogen hatten, und nicht als Informationsquelle für die Eltern selbst – obwohl *Saferinternet* fundierte Informationen für Eltern bietet (vgl. Saferinternet 2020). Die Projekte und Angebote für Schüler*innen wurden dabei als hilfreich erlebt. Von einigen Eltern wird der Wunsch nach vermehrten Informationsangeboten im schulischen Rahmen erwähnt, sowohl für die Eltern als auch für jüngere Kinder. Der Wunsch, vermehrte Unterstützungs- und Aufklärungsangebote für Kinder in der Schule anzubieten und somit einen Teil der (medien-)erzieherischen Verantwortung in die Schule auszulagern, kann als Hinweis auf eine Unsicherheit im eigenen medienerzieherischen Handeln gedeutet werden.

Das ist aber auch wirklich etwas, das. Ich finde, das geht ab. Das müsste in, weiß ich nicht, vierte Volksschule oder so, in dem müssten Eltern echt mehr Informationen kriegen, wie man damit am besten umgeht. Weil dieses komplett diffuse und so viele Möglichkeiten, also, was man eben so sieht. Also irgendwelche Richtlinien oder Empfehlungen fände ich wirklich sehr hilfreich und eben, in manchen Familien auch wirklich notwendig. (FIV 1, Tauber, 41 Jahre, Pos. 644)

Manche Eltern berichten von Erfahrungen mit psychiatrischen Einrichtungen und psychologischen Fachkräften, die bereits aufgesucht wurden.

Also, wir waren bei einer Psychologin, aber jetzt auch wegen der Scheidung und so, aber da ist das dann auch wieder gefallen. Nur, wenn es dann nicht

weitergemacht wird (lacht), weil ich da Angst gehabt habe, dass er süchtig ist und dann wollte (die? ich?) halt herausfinden, was für einen hohen Stellenwert die Spiele haben. Aber, ja, ich weiß nicht, ob die jetzt so spezialisiert genau auf das gewesen wäre. Aber wenn ein Jugendlicher nicht will, dann will er nicht, also man kann natürlich mit niemand arbeiten, der nicht will. (lacht) Und jetzt habe ich es halt selber wieder versucht. (FIV 8, Suter, 16 Jahre/44 Jahre, Pos. 493)

In einer Einrichtung der Kinder- und Jugendhilfe wird ebenfalls auf ein Beratungsangebot von *Saferinternet* zurückgegriffen, sollten medien spezifische Fragen auftreten. Ein Trägerverein bietet Mitarbeitenden darüber hinaus einen internen Suchtbeauftragten, den diese zur Unterstützung auch bei exzessivem Medienverhalten konsultieren können.

8.9 Reflexion des Forschungsprozesses/Grenzen der Arbeit

Wie bereits mehrfach erwähnt, konnten trotz offener Aufforderung zur Teilnahme fast ausschließlich Mütter und männliche Jugendliche zur Teilnahme bewegt werden. Dies ist nicht überraschend, wenn bedacht wird, dass die Haupterziehungsverantwortung in vielen Haushalten bei den Müttern gesehen wird: Während sich 51 Prozent der befragten Frauen im Rahmen der FIM-Studie als Haupterziehende verstanden, bezeichneten sich nur ein Prozent der befragten Männer selbst als Haupterziehende (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016a, S. 8).

Fragen nach dem Erleben von digitalen Spielen und nach dem, was genau daran Freude macht, wurden teils recht einsilbig beantwortet. Dies kann auch auf altersspezifische Umstände zurückzuführen sein, wenn das Vokabular, bestimmte Gemütslagen auszudrücken oder eine gewisse Reflexionsfähigkeit von Beobachtungen noch nicht vorhanden sind. Hier wäre der Aufbau eines Vokabulars, die Möglichkeit, Gefühle in einer Liste auszuwählen, methodisch sinnvoll gewesen.

Eine weitere Besonderheit, die sich im Rahmen vieler der Interviews abzeichnete, die mit Familien geführt wurden, war die Aussage von Müttern, die nach Durchführung der Interviews angaben, über die Teilnahme an der Erhebung sehr erfreut zu sein. Sie hätten das Thema in dieser Intensität noch

nicht besprochen und wären froh, dieses in dem Rahmen gemeinsam reflektieren zu können. Diese Rückmeldung kam auch von Familien, in denen das Spielverhalten von Kindern sehr große Schwierigkeiten und Diskussionen ausgelöst hatte. In diesem Fall ist eine Diskrepanz zwischen dem Leidensdruck, den das Medium auslöst, und der Diskussionsbereitschaft der Teilnehmenden über das Medium auffällig.

Manche der auch provokant gestellten Fragen verleiteten die jugendlichen Teilnehmenden dazu, die Frage aufzugreifen und sie zu einem Argument im Streitgespräch mit ihren Eltern zu verwenden. Auffallend war dabei, dass ein Jugendlicher in betreffendem Gespräch deutlich munterer und lebhafter wurde, sobald er die Möglichkeit hatte, in einem Gespräch mit seiner Mutter ein gutes Argument in der Hand zu haben. Dies ist ein Hinweis auf den hohen Stellenwert von Computerspielen in seiner Lebenswelt – obwohl es tägliche Diskussionen über das Medium gibt und das Medium im Zentrum zahlreicher Streitgespräche steht, scheint der Jugendliche keine Ermüdung zu zeigen, wenn um die erneute Diskussion über den Wert des Mediums geht.

Im Rahmen von Beratungsgesprächen mit Jugendlichen konnte ein weiteres Phänomen beobachtet werden, das in den geführten Interviews nicht anzutreffen war. In zwei Familien in Beratungssituationen hatten Jugendliche hohe Geldbeträge (Beträge im vierstelligen Eurobereich) in digitale Spiele investiert. Auf die Frage hin, ob diese bereit wären, risikofrei an einer in Vorbereitung befindlichen Sammelklage gegen die Anbieter der Spiele teilzunehmen und damit einen Großteil des Geldes potenziell zurückzuerhalten, verneinten beide Jugendliche. Sie betrachteten ihr Investment als selbstverschuldet und wollten der Firma keinen Schaden zufügen. Diese Loyalität Spielen und ihren Herstellern gegenüber lässt sich auch bei problematischem Spielverhalten beobachten (siehe Kap. 6.1) und ist ein Hinweis auf eine hohe emotionale Involvierung von Spielenden in ihre Spiele.

Der Ansatz, dyadische Interviews zu führen, wurde in verschiedenen Variationen auch in anderen Forschungsarbeiten zu digitaler Mediennutzung in Familien angewandt (vgl. Junge 2013) und entstand aus empirischen Erfahrungen des Autors in Workshopsettings, in denen sich wiederholt interessante und aussagekräftige Diskussionen zwischen den einzelnen erwachsenen Teilnehmenden und ihren Kindern entwickelten. Diesen Austausch und die Diskussion zu fördern und empirisch auszuwerten, war Grundidee der dyadischen Interviews. Diese Intention konnte zum Teil erfüllt werden. Neben Dialogen zwischen Müttern und Kindern, die im Rahmen der Interviews zustande

kamen, wurde in manchen Interviews aber ersichtlich, dass sich Kinder durch die Anwesenheit von zwei erwachsenen Personen, die sie zu ihrem Spielverhalten befragen, auch versucht fühlen, sozial erwünscht zu antworten. So waren für die Forschungsfrage nach der Bedeutung von digitalen Spielen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen die Einzelgespräche mit Jugendlichen deutlich ertragreicher. Die Möglichkeit sozial erwünschter Antworten, die sich aus dieser Konstellation ergeben, wurde zugunsten der diskursiven Elemente in Kauf genommen. Im Folgenden wird ein kurzer Einblick in die stattgefundenen Diskussionen sowie die sozial erwünschten Antworten gegeben.

Diskussionen

Wiederholt kamen verwunderte Reaktionen ob der teils großen Summen an Geld vor, die Jugendliche angaben, für Mikrotransaktionen in digitalen Spielen ausgegeben zu haben. Dabei war manchen Müttern nicht bewusst, von wem die Jugendlichen die Geldbeträge erhalten hatten. In einem Fall wurde vom Jugendlichen der Vater genannt, der dem Burschen ohne das Wissen der Mutter Geld für Käufe in digitalen Spielen gewährte. In einem anderen Fall erklärte ein Jugendlicher seiner Mutter, warum sein Account bei einer Spieleplattform über 1000 Euro wert sei.

Während das Thema in vielen Familien ein regelmäßiges Konfliktthema darstellt, heißt das nicht, dass es in Familien nicht ausgiebig und differenziert besprochen werde. Zwei der Familien, die an der Untersuchung teilnahmen, bedankten sich im Anschluss an das Interview und merkten an, sich in dieser Intensität noch nicht über digitale Spiele unterhalten zu haben, obwohl das Spielverhalten der Jugendlichen in den betreffenden Familien ein regelmäßiges Konfliktthema dargestellt hatte. Dementsprechend nutzten manche Jugendliche die Interviewsituation auch, um ihren Müttern Eigenheiten des Spieles zu erklären oder über Regeln bezüglich der Nutzung digitaler Spiele zu berichten. So reagierte eine Mutter überrascht, als sie erfuhr, dass ihr 17-jähriger Sohn ohne ihr Wissen bereits sehr früh Spiele gespielt hatte, die nicht für sein Alter geeignet waren. Darüber hinaus kam es zu Verhandlungen ob bestehender Regeln, hier zu Bekanntschaften in digitalen Spielen – auch, wenn diese von der Mutter schnell abgeblockt wurden:

Mutter: Wo einfach schon ganz lange eine Kommunikation ist und auch telefoniert wird außerhalb, also nicht nur im Spiel, wo einfach schon doch so was wie eine Onlinefreundschaft entstanden...

I: Hast du die online kennengelernt? Aha.

Mutter: Und die, mit der Gruppe darf er reden, also das ist ein (...)

Jug.: Darf ich auch mit den Freunden von meinen Freunden von den Freunden telefonieren?

Mutter: Ja, nein, also...

Jug.: Ja, warum denn nicht? Die kennen die ja alle.

Mutter: (leise) Das ist jetzt nicht Thema, glaube ich, oder? (FIV 1, Tauber, 11 Jahre/41 Jahre, Pos. 92-98)

Meinungsverschiedenheiten zwischen Eltern und Jugendlichen zeigten sich in einigen Interviews. Im folgenden Zitat versucht ein Jugendlicher, seiner Mutter zu erklären, warum er vom gemeinsamen Kartenspiel absieht und seine Zeit lieber mit *Fortnite* verbringt – mit einem nachvollziehbaren Vergleich. Die Mutter, die im Rahmen des Interviews mehrmals angab, *Fortnite* langweilig zu finden, scheint sich auf diesen Vergleich nicht einzulassen. Dies verdeutlicht nochmals die ablehnende Haltung, die bei vielen Müttern gegenüber digitalen Spielen herrscht und die sowohl einen Generationenkonflikt darstellen kann, bei dem Eltern das Verständnis für digitale Spiele fehlt, aber auch Resultat wiederholter negativ besetzter (Konflikt-) Erfahrungen mit dem Medium in der Familie sein kann.

Mutter: Dann würde er, Johannes, vielleicht mit uns wieder Karten spielen, was eigentlich auch gerade lustig ist. Er hat das einmal gern gemacht, aber seit er Computer spielt, tut er das nicht mehr.

Jug.: Ich hab' schon vorher Computer gespielt.

Mutter: Wir tun das aber sehr gern, und er spielt mit uns nicht.

Jug.: Karten spielen ist für mich, wie du Fortnite spielst.

Mutter: Oder Monopoly spielen, zum Beispiel. Wäre auch lustig.

Jug.: Ja, da bin ich der gleichen...

Mutter: Für ihn wäre das Stress, wenn es zwei Tage keinen Strom gibt.

Jug.: Magst du mich mal ausreden lassen auch?

Mutter: Ja, bitte.

Jug.: Für mich ist das, wie du gesagt hast, beim Fortnite spielen, für dich ist das langweilig, immer wieder das Gleiche. Es ist für mich so wie beim Karten spielen oder beim Monopoly spielen. Es ist exakt dasselbe, wie du bei Fortnite gesagt hast.

Mutter: Es ist nicht nur immer dasselbe.

Jug.: Ja, das könnte ich auch vorhersagen. (FIV 2, Götz, 14 Jahre/
52 Jahre, Pos. 447-458)

Auch über die Zuschreibung von suchtartigem Verhalten wurde in einem Interview diskutiert. So wehrte sich ein Jugendlicher vehement gegen eine Suchtzuschreibung seiner Großmutter. In derselben Familie vermutete die Großmutter den Grund für eine Verschlechterung von Schulleistungen im Spielen digitaler Spiele – eine Annahme, die in mehreren Familien für Diskussionen gesorgt hatte und von Jugendlichen abgelehnt wurde. Interessant ist hierbei, dass sich Jugendliche gegen die Verbindung von schulischen Leistungen und dem Spielen digitaler Spiele wehren, aber kaum alternative Erklärungen bieten, während manche Eltern dazu tendieren, trotz der Abwehr des Kindes Computerspiele als Grund zu erkennen. Im folgenden Zitat wird ein Jugendlicher von seiner Großmutter auf seine Schulnoten angesprochen:

Jug.: Naja, bei Englisch kann es schon sein.

GM: Ja, glaube schon, dass es damit zusammenhängt, weil...

Jug.: Nein.

GM: Glaubst nicht?

Jug.: Also, ich glaube das nicht.

GM: Du glaubst das nicht? Ich hätte den Eindruck, dass spielen wichtiger ist als Schule.

Jug.: Nein.

GM: Ich hätte als deine Mama den Eindruck, Armin. Ist auch nur ein Eindruck. Muss auch gar nicht stimmen.

Jug.: Stimmt aber nicht.

GM: Ja? Passt das eh? Ja?

Jug.: Es ist, man merkt es mir halt an, aber es stimmt ja nicht. (FIV 6, Beranek, 11 Jahre/68 Jahre, Pos. 824-834)

Sozial erwünschte Antworten waren aufgrund des Interviewsettings schwer auszuschließen. Obwohl es nicht einfach möglich ist zu erkennen, wann sozial erwünscht geantwortet wurde, kann aufgrund der Umstände und der vorangegangenen Diskussion auf Widersprüche in den Aussagen der Befragten aufmerksam gemacht werden, die mitunter vorkamen und auffällig waren. Dies soll keinen Generalverdacht an die Interviewpartner*innen darstellen,

sondern eine Beobachtung, die mit dem Phänomen sozial erwünschter Antworten erklärbar wäre.

Auffällig war bei den Gesprächen im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe, dass das eigene Spielverhalten von den Jugendlichen weit weniger drastisch beschrieben wurde als von den Fachkräften, die die Jugendlichen betreuen. Dies könnte an einer unterschiedlichen Wahrnehmung von problematischem Spielverhalten oder in einer anderen Wahrnehmung von zeitlichen Dimensionen des Computerspielgebrauches liegen, es könnte aber auch sein, dass Jugendliche ihre Spielzeiten bewusst geringer angeben, um sich keiner möglichen Bloßstellung auszusetzen. So vermutete eine Fachkraft, auf diese Beobachtung angesprochen, dass das Thema auch von Schamgefühlen besetzt sein könne:

Ja, es ist immer, auf der anderen Seite glaube ich auch, es ist schon auch drinnen, dass das irgendwie doch so ein bisschen verwerflich ist, dass man viel spielt, das mag man nicht so raushängen lassen. (WGIV 6, 37 Jahre, JIV Felix, JIV Stefan, Pos. 147)

Es gab einige Momente, in denen Antworten der sehr spielaffinen Gesprächspartner*innen nicht stimmig anmuteten. So beschrieben sich Jugendliche, die Spiele spielten, die für sie nicht freigegeben waren, als große Befürworter von Altersbeschränkungen, pflichteten ihren Eltern bei, wenn diese Computerspiele als zu brutal beschrieben oder gaben an, Computerspiele hätten ein derart schädliches Potenzial, dass ein Verzicht auf diese der optimale Umgang damit wäre. Eine Erklärung für diese Annahme bleibt ein jugendlicher dabei schuldig.

B: Ja, eigentlich schon am besten. Oder am besten gar nicht spielen.

I: Am besten gar nicht spielen? Okay, wieso das?

B: Ist am besten, ja.

I: Wieso glaubst du das?

B: Keine Ahnung. (JIV 6, Felix, 13 Jahre, WG 6, Pos. 571-575)

In einer Familie gaben die befragten Jugendlichen an, ihnen gefalle am Computerspielen am besten, dass man dabei etwas für die Schule lernen könne. Die Jugendlichen gaben dabei an, Spiele wie *Fortnite* nicht spielen zu wollen, kannten sich dabei aber sehr gut mit dem Spiel aus und folgten Influencer*in-

nen auf *YouTube*, die Videos zu *Fortnite* produzieren. Dass der folgende Ausschnitt unter Umständen nicht die gesamten Ansichten des Jugendlichen wiedergibt, wird nachvollziehbarer, wenn die Computerspielen gegenüber sehr kritische Mutter mitgedacht wird, die bei dieser Aussage mit verschränkten Armen neben dem Burschen sitzt:

Jug. 1: Ja, dass man kommunizieren kann mit anderen, eben, und dass hin und wieder, wenn man die Sprache auf Englisch stellt und so, dass man auch dazulernt, irgendwie, so für die Schule auch gleichzeitig ein bisschen.

I: Das ist das, was dir gefällt?

Jug. 1: Ja.

I: Aha (...), okay. Und bei dir?

Jug. 2: Ja, eigentlich auch das Gleiche. (...) Also, dass man die Sprache dazulernt und so. (FIV 5, Schönlieb, 11 Jahre/13 Jahre/44 Jahre, Pos. 37-41)

Sozial erwünschte Antworten sind überdies nicht nur bei den Jugendlichen, sondern auch bei deren Eltern nicht unwahrscheinlich, wenn es um Fragen zur Erziehung bei digitalen Spielen geht. Mitunter kommt es vor, dass die erzieherische Praxis mit einem Idealbild der Erziehung nicht konform geht. Dies einzugestehen, kann herausfordernd sein und könnte, wenn es sich nicht um ein einfaches Missverständnis handelt, ein Grund für Diskussionen wie die folgende sein.

Mutter: Nein, also als Motivation sehe ich das nicht, dass du gute Noten kriegst. Und dann darfst du länger spielen.

Jug.: Die letzten fünf Male, als ich gute Noten gehabt habe, hast du gesagt:

»Jetzt kannst du ein bisschen länger spielen.«

Mutter: Nein, das habe ich nie gesagt.

Jug.: Doch, hast du, ganz sicher.

Mutter: Nein. (FIV 3, Kunz, 15 Jahre/48 Jahre, Pos. 80-84)

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die vermuteten sozial erwünschten Antworten einen marginalen Informationsverlust für die Auswertung der Ergebnisse bedeuteten.

9. Zusammenfassung und Ausblick

Im Zentrum dieser Erhebung stand die Frage nach dem Umgang mit digitalen Spielen von verschiedenen Akteur*innen. Dies betrifft sowohl jugendliche Spielende selbst als auch Eltern sowie Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe, die einen Umgang mit dem Medium und der Spielfreude ihrer Kinder und Adressat*innen entwickeln müssen. Das Medium der Computerspiele hat dabei einen besonderen Stellenwert im Vergleich zu anderen digitalen Medien. Zum einen stellen Computerspiele momentan das einzige digitale Medium dar, das laut ICD-11 pathologisch klassifiziert werden kann, zum anderen fallen sie durch eine starke Ungleichverteilung bei der Nutzung zwischen männlichen und weiblichen Jugendlichen auf, wobei männliche Jugendliche deutlich spielfreudiger scheinen (siehe Kap. 3).

Eine Ungleichverteilung ist auch im Rahmen dieser Arbeit vorhanden. Obwohl weibliche Jugendliche sowie männliche Erziehende dezidiert zur Teilnahme an der Erhebung eingeladen wurden, erklärten sich ausschließlich Mütter und männliche Jugendliche (mit einer Ausnahme) zur Teilnahme an den Interviews bereit. Während dieser Umstand bereits Hinweise auf eine klassische Rollenverteilung in Bezug auf Erziehungsaufgaben in Familien sowie eine größere Wahrnehmung des Mediums im Umgang mit männlichen Jugendlichen liefert, muss festgehalten werden, dass im Rahmen dieser Erhebung die Väter nicht zu Wort kamen. Anhand vieler Erzählungen von Müttern und Jugendlichen waren sie aber dennoch im Rahmen der Interviews präsent.

Die Befunde einschlägiger Arbeiten wurden in dieser Erhebung teilweise bekräftigt. So zeigten sich bei vielen Erziehenden, die eine negative Grundhaltung zum Medium haben, tendenziell restriktivere erzieherische Umgänge (vgl. auch Nikken/Janzs 2006, S. 3). Das qualitative Forschungsdesign dieser Arbeit erlaubte aber tiefere Einblicke in diese Zusammenhänge und machte darüber hinaus weitere Faktoren evident, die zu bestimmten Entscheidungen von Erziehenden beitragen können.

9.1 Umgang mit digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen

Der Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung kann nur nachvollzogen werden, wenn auch der Stellenwert, den das Medium für Kinder und Jugendliche einnimmt, mitbedacht wird.

Während alle befragten Jugendlichen gerne Computerspiele spielen, nahmen manche Jugendliche ihr Spielverhalten als problematisch wahr, was anhand von Konsequenzen wie Streit in der Familie, körperlichen Folgeerscheinungen oder schulischen Problemen festgemacht wurde, die das Computerspielen mit sich brachte. Darüber, was genau beim Spielen digitaler Spiele eigentlich problematisch sein könne, gab es sowohl bei Jugendlichen als auch bei Erziehenden sehr heterogene Definitionen. Sowohl Jugendliche als auch Mütter bemühen im Rahmen der Interviews in Bezug auf Spielverhalten schnell den Suchtbegriff; manche Jugendliche bezeichneten sich auch selbst als süchtig.

9.1.1 Motive

Die Spielenden nutzen digitale Spiele dabei aus vielfältigen Gründen, wobei ein Großteil dieser Motivationen eng mit sozialen Aspekten verknüpft ist. So werden die Welten digitaler Spiele als Versuchsräume genutzt, in denen sich Jugendliche autonom, spielerisch und unter dem schützenden Aspekt eines anonymen Spieler*innennamens auf Entwicklungsschritte vorbereiten können. So werden unter dem Deckmantel der Anonymität neue Verhaltensformen in der Interaktion mit anderen Spielenden erprobt; eine Fachkraft berichtet auch von einem Jugendlichen, der Spielecommunitys nutzte, um seine sexuelle Orientierung zu erproben.

Einen weiteren großen Motivationsfaktor stellt neben dem Spielens als lustvollem Zeitvertreib dabei die stetige Verbesserung des eigenen Spielgeschickes dar, um sich mit anderen Spielenden messen zu können. Der beim gemeinsamen Spielen auftretende soziale Faktor stellt einen zentralen Aspekt bei der Spielmotivation von Jugendlichen dar. Durch Spielfunktionen, die das gemeinsame Spielen in Spieler*innencommunitys wie Clans erlauben, erleben Jugendliche eine soziale Bindung an das Spiel, die auch mit Gefühlen der Verpflichtung verbunden ist und Gefühle sozialen Druckes auslösen

kann. Grund dafür ist nicht immer die Spielcommunity, die Druck auf Spielende ausübt, sondern auch das Spieldesign selbst, das auf Spieler*innenbindung angelegt ist und eine intensive Beschäftigung mit dem Spiel erfordert, um gegen andere Spielende wettbewerbsfähig zu bleiben. So sind Spielende gewillt, auch über eine reine lustbringende Beschäftigung hinaus Zeit und Energie in ein Spiel zu investieren – eine Tätigkeit, die sie teils selbst als Arbeit identifizieren.

9.1.2 Funktionen

Das Spielen von Computerspielen erfüllt dabei verschiedene Funktionen. Vor allem im Rahmen der stationären Kinder- und Jugendhilfe erleben Jugendliche die während des Spielens subjektiv schneller vergehende Zeit als angenehm, vor allem, wenn Handlungsalternativen und physisch erreichbare soziale Kontakte nicht wahrgenommen werden. Spiele dienen somit dazu, Langeweile zu vertreiben, gleichzeitig werden vor allem Mobile Games im Sinne eines Zeitvertreibes auch dazu verwendet, potenziell unangenehme Situationen wie das Warten auf den Bus oder im Arztzimmer zu überbrücken. Das Computerspielen fungiert somit für viele Jugendliche als Quelle positiver Gefühle oder dient zur Ablenkung von unangenehmen Gefühlen, wenn andere als angenehm erlebte Aktivitäten nicht möglich oder attraktiv sind.

Spiele dienen darüber hinaus zur Befriedigung sozialer Bedürfnisse, vor allem, wenn diese nicht anders abdeckbar sind; sie bieten schnelle Erfolgserlebnisse und wirksame Ablenkung bei Gefühlen der Trauer. Während Jugendliche angeben, sich durch das Computerspielen auch zu entspannen, gibt es diesbezüglich widersprüchliche Berichte. Während manche Jugendliche von Gefühlen der Entspannung nach dem Spielen eines Computerspiels berichten, gaben Befragte auch an, Stress und negative Gefühle durch das Spielen noch zu verstärken. Dies tritt vor allem dann ein, wenn Spiele mit starkem Wettbewerbscharakter gespielt werden und Spielende dabei Niederlagen erleben, die Frustrationen verstärken können. Während das Spielen eines Spieles als angenehm und gefühlsregulierend erlebt wird, solange Spielende dabei gewinnen, wirkt sich die erlebte Frustration bei Niederlagen auch auf die Spielfähigkeiten der Spielenden aus – dies führt zu weiteren Verlusten, womit ein sogenannter Teufelskreis entsteht: Es wird gespielt, um negative Gefühle

zu verdrängen, da aber die Spielleistung durch die negativen Gefühle vermindert ist, werden erneut negative Erfahrungen gemacht.

Zum Stressabbau werden deshalb oft gezielt bestimmte Spielgenres oder Spielmodi genutzt, in denen ein kompetitiver Spielaspekt nicht oder nur sehr beschränkt beinhaltet ist. Es stellt insofern bei der Gefühlsregulierung mit digitalen Spielen eine große Rolle, welche Art von Spiel gespielt wird. Die große Diversität bei Spielgenres und die verschiedenen Modi, diese Genres zu nutzen, macht ersichtlich, wie wichtig ein grundlegendes Wissen über Spielgenres und damit verbundenen Spielerlebnissen für Eltern und Fachkräfte bei der Beurteilung von Spielverhalten bei Kindern und Jugendlichen sein kann. Eine differenzierte Betrachtung der konkreten Spielgenres, die von Spielenden gespielt werden, ist bei weiteren Forschungsarbeiten zu Umgang und Wirkung digitaler Spiele insofern wünschenswert.

Der immense Stellenwert digitaler Spiele in der jugendlichen Lebenswelt wird nachvollziehbar, wenn neben den Funktionen auf einer persönlichen Ebene auch vielzählige Funktionen beachtet werden, die das Medium auf einer sozialen Ebene erfüllt.

Digitale Spiele sind ein immer wiederkehrendes Gesprächsthema in Peergroups und Klassenverbänden von vor allem männlichen Jugendlichen. Dabei werden Erfolge, gemeinsame Spielerlebnisse, Spielfortschritte oder neu erworbene Spielinhalte diskutiert und in vielen Fällen wird auch gemeinsam mit Klassenkolleg*innen gespielt, wobei das Spiel als eine Art soziale Plattform genutzt wird und das Geschehen im Spiel selbst oft nachrangigen Charakter hat. Das Spielen diverser Spieltitel hat also einen partizipativen Charakter, wenn es um die Teilhabe in einem spielaffinen Klassengefüge geht. Dabei werden auch die eigenen spielerischen Fähigkeiten betont, was auch im Rahmen der Interviews immer wieder zur Sprache kam. Stellvertretend für Computerspiele als Gesprächsthema in Peergroups kann momentan das Spiel *Fortnite* genannt werden, das von den meisten befragten Jugendlichen gespielt wird. Interessanterweise nehmen aber auch Jugendliche, die *Fortnite* nicht spielen können oder dürfen, an Gesprächen über das Spiel teil und berichten von ihren – in diesem Fall fiktiven – Spielerfahrungen. Betreffende Jugendliche informieren sich über spielaffine Influencer*innen auf *YouTube* oder *Twitch* über das Spiel. Dies verdeutlicht die Relevanz des Mediums in der Peergroup. Nicht über das Spiel Bescheid zu wissen, würde bedeuten, nicht am Diskurs teilhaben zu können, weshalb Jugendliche auch bereit sind, zu Halbwahrheiten und Unwahrheiten zu greifen, um Exklusionserfahrungen zu entgehen.

Nicht an bestimmten digitalen Spielen teilnehmen zu können, stellt somit ein Risiko für den sozialen Status in der Klasse dar. Von einem partizipativen Aspekt des Wissens über digitale Spiele berichten auch Fachkräfte aus den Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe, die darauf verweisen, dass die ersten Fragen, die von Jugendlichen an neue Bewohner*innen gestellt werden, oft das Thema Computerspiele sowie Errungenschaften innerhalb dieser behandeln.

Auch Erfolge, die Spielende in digitalen Spielen feiern, sind ein regelmäßiges Gesprächsthema und werden von Jugendlichen ernst genommen. So kann das wiederholte Verlieren in digitalen Spielen mit einem Abstieg in öffentlich einsehbaren Ranglisten verbunden sein und Spiele somit zu einer hohen emotionalen Agitation der Spielenden führen, die sich auch in laustarken Äußerungen und aggressiven Entladungen gegen Spielgeräte zeigen kann. Das Spielgeschick stellt demnach ebenso wie das Wissen über Spiele einen Faktor dar, über den in der Peergroup Anerkennung erlangt werden kann. Im Umkehrschluss dazu wird versucht, sich von weniger versierten Spielenden zu distanzieren, die durch Begriffe wie »noobs« oder »no-skins« abgewertet werden. Letzterer bezeichnet Spielende, die kein Geld für den Erwerb von kosmetischen Veränderungen in Spiele wie *Fortnite* investieren. Die Abwertung, die mit dem Begriff verbunden ist, kann sozialen Druck aufbauen und einen relevanten Aspekt beim Tätigen von Käufen innerhalb von Spielen darstellen.

9.1.3 Mikrotransaktionen

Das Tätigen von Mikrotransaktionen innerhalb digitaler Spiele spielt für einen Großteil der befragten Jugendlichen eine große Rolle. Manche der Befragten geben an, Beträge im vierstelligen Bereich für Zusatzkäufe in Spielen ausgegeben zu haben, wobei zumeist in *Fortnite* und diverse Mobile Games investiert wurde. Die Geldsummen werden vom Taschengeld gespart oder von meist männlichen Bezugspersonen als Geschenk zur Verfügung gestellt, oft ohne das Wissen der Mütter. Als Gründe für die Käufe gaben Jugendliche an, die kosmetischen Inhalte für ästhetisch befunden zu haben, der Besitz von *Skins* ist aber auch regelmäßiges Gesprächsthema in Klassenverbänden und somit mit einem sozialen Status verbunden, was einen großen Kaufanreiz darstellt.

Neben den kosmetischen Inhalten geben Jugendliche auch Geld für Spielvorteile aus, die vor allem in Mobile Games angeboten werden. Dabei spielt die Wettbewerbsfähigkeit eine große Rolle und Jugendliche erfahren Gefühle

sozialen Druckes, die zum Ausgeben von Geld in einem Spiel führen können, um mit anderen Spielenden mithalten zu können. Neben dem Ausgeben von Geld erfordert das Design mancher Spiele eine regelmäßige zeitliche Beschäftigung mit dem Spiel, die von Jugendlichen auch als mühsam und von Zeitdruck und Stress begleitet beschrieben wird. So wird bei manchen Befragten die Tagesstruktur durch das Gefühl, zu bestimmten Zeiten in ein Spiel einsteigen zu müssen, maßgeblich von Angeboten in diesem Spiel mitgeprägt.

Einige Jugendliche äußerten sich kritisch gegenüber dem *Pay-to-Win*-Finanzierungsmodell sowie dem Glücksspielcharakter der Zusatzkäufe in digitalen Spielen, allen voran *Lootboxen* (siehe Kap. 6.2.2.3). Dennoch geben sie an, weiterhin Geld in digitale Spiele zu investieren. Diese Diskrepanz macht deutlich, dass ein als unpassend erlebtes Finanzierungsmodell für viele Jugendliche noch keinen Grund darstellt, mit dem Spielen eines bestimmten Spieles aufzuhören.

Die Befragten innerhalb der Wohneinrichtungen gaben tendenziell höhere Geldbeträge als Investitionen in digitale Spiele an als die Jugendlichen in den Familien. Dies könnte mit einer vermehrten Kontrolle der finanziellen Situation von Jugendlichen in der Familie zusammenhängen, kann aber auch Resultat von sozial erwünschten Antworten von Jugendlichen sein, die mit ihren Müttern gemeinsam befragt wurden. Wie im klassischen Glücksspiel erfolgt auch bei digitalen Spielen ein großer Teil der Umsätze von einem kleinen Teil der Spielenden durch Mikrotransaktionen (vgl. Fiedler et al. 2019a, S. 17). Angesichts der hier vorgefundenen Tendenz stellt sich die Frage, wer diese wenigen Spielenden genau sind. Wenn diese Personen, wie im Rahmen dieser Erhebung eruiert, vermehrt vulnerable Bevölkerungsgruppen wie die Bewohner*innen von sozialpädagogischen Wohneinrichtungen sind, stellt dies einen Handlungsbedarf für die Sozialpädagogik dar. Eine quantitative Erhebung soziodemografischer Daten der Personen, die besonders große Mengen in digitale Spiele investieren, stellt zur genaueren Abklärung dieses Sachverhaltes insofern ein Forschungsdesiderat dar.

9.1.4 Zur Rolle von Influencer*innen

Inspiration zum Kauf von Zusatzinhalten von digitalen Spielen finden die Jugendlichen auch beim Betrachten der Videos und Livestreams von Influencer*innen. Diese dienen als spielerisches Vorbild, werden von Jugendlichen

als Inspiration wahrgenommen, ihre spielerischen Fähigkeiten zu verbessern, werden aber auch genutzt, um sich über Spiele zu informieren – vor allem, wenn der Zugang zu betreffenden Spielen direkt aufgrund eines Verbotes oder fehlender technischer Infrastruktur nicht möglich ist.

Der Erfolg vieler Influencer*innen inspiriert manche Jugendliche und weckt in diesen auch Berufswünsche. So scheint die Produktion eigener computerspielbezogener Videos allein oder mit Freund*innen und das Betreiben eigener Gaming-Kanäle auf sozialen Plattformen bei vielen der befragten Jugendlichen eine alltägliche soziale Praxis zu sein. Neben einer Neugierde auf Rückmeldungen von Zuseher*innen und dem Wunsch, erlebte Spielinhalte mit Freund*innen und Bekannten zu teilen, stellen wohl auch der Wunsch, über *YouTube* zu einer großen Bekanntheit und damit einhergehend zu Ruhm und finanziellem Wohlstand zu gelangen, große Motivationsfaktoren bei der Erstellung dieser Videos dar.

9.1.5 Kontakte zu anderen Spielenden online

Die Kontakte zu fremden Personen im Kontext verschiedener Onlinespiele werden von den meisten Jugendlichen als positiv erlebt. Wenn im Rahmen des Spiels rassistischer oder diskriminierender Hatespeech erlebt wird, wirkt das für die wenigsten Jugendlichen irritierend und wird fast selbstverständlich als Teil des Spiels beschrieben. Während Jugendliche mit übergriffigen Kommentaren auf verschiedene Arten umgehen (siehe Kap. 8.5.4), beschreiben sie beleidigende Kommentare auch zwischen Teammitgliedern als eine soziale Praxis, die regelmäßig stattfindet und meist neckisch gemeint sei. Die Spielenden bewegen sich dabei auf einem schmalen Grat zwischen neckischen Bemerkungen und diskriminierenden Übergriffen, der durch das fehlende soziale Korrektiv in vielen digitalen Spielen verschärft wird. Die negativen Erfahrungen, die Jugendliche mit anderen Spielenden in digitalen Spielen machen, werden offenbar kaum mit Eltern oder Fachkräften geteilt.

Je nach Spielgenre gibt es auch unterschiedliche Intensitäten der Beziehungen der Spielenden zueinander. Viele Jugendliche beschreiben längerfristige Beziehungen zu anderen Spielenden, die in ihrer Qualität sehr heterogen sind. So sprechen manche Jugendliche von Kumpeln, mit denen sie hin und wieder ein Spiel spielen, während andere Jugendliche angeben, ihre besten Freunde in einem digitalen Spiel kennengelernt zu haben. Manche dieser

Beziehungen gehen dabei weit über den Rahmen des digitalen Spiels hinaus und Jugendliche berichten von täglichen Telefonaten und intensiven Gefühlen der Verbundenheit mit Personen, die sie physisch noch nicht treffen konnten. Von manchen Fachkräften werden diese Beziehungen kritisch gesehen. Sie finden sich in einem Konflikt zwischen ihrem Auftrag, Jugendliche vor potenziell problematischen Kontakten zu bewahren, und dem Anerkennen der freundschaftlichen Beziehungen des Jugendlichen. Die Fachkräfte sind also gefordert, die bestehenden Onlinekontakte ihrer Adressat*innen sowie deren Qualität mit Rücksicht auf die Autonomiebestrebungen und dem Recht von Jugendlichen, sich Freundschaften selbst auszusuchen, zu bewerten. Um dieser Aufgabe fachlich adäquat gerecht zu werden, kann ein fundierteres Hintergrundwissen um die Funktionen sozialer Netzwerke und Spiele hilfreich sein. Unterschiede in der Wahrnehmung der Qualität von Freundschaftsbeziehungen, bei denen physische Kontakte wertvoller eingeschätzt werden als virtuelle Bekanntschaften, bestehen in der Wahrnehmung von Jugendlichen und Fachkräften; sie könnten somit als Resultat eines Generationenkonfliktes zwischen *digital natives* und *digital immigrants* (Schulmeister 2012, S. 43) gewertet werden. Die betreffenden Fachkräfte, die sich um die Qualität der Onlinebeziehungen ihrer Adressat*innen sorgten, waren aber selbst noch sehr jung und gehörten vermutlich nicht den *digital immigrants* an. Die unterschiedlichen Wahrnehmungen bestehen insofern vielleicht weniger zwischen den Generationen, sondern liegen in der Medienaffinität und damit verbunden den Kenntnissen der sozialen Praxis innerhalb bestimmter Medien. Naheliegender als einen Generationenkonflikt ist es insofern, einen Unterschied im Grundverständnis dessen zu verorten, was eine Beziehung zu einem anderen Menschen ausmacht; ein Unterschied, der zwischen medienaffinen und weniger medienaffinen Personen besteht. Damit würde mit der zunehmenden Mediatisierung der Gesellschaft ein Paradigmenwechsel nicht nur im Verständnis dessen, was eine Beziehung ausmacht, sondern auch in der Wertung einer solchen einhergehen. Ob eine klare Bewertung von physischen und virtuellen sozialen Kontakten, wie sie bei manchen der befragten Erziehenden feststellbar ist, von Dauer sein kann oder ob in der Wahrnehmung von Beziehung eine Art Paradigmenwechsel bevorsteht, kann an dieser Stelle nur angenommen werden.

9.1.6 Geschlechtsspezifische Unterschiede

Die Tatsache, dass fast ausschließlich männliche Jugendliche für ein Interview zum Thema Computerspiele gewonnen werden konnten, kann bereits als Hinweis darauf gedeutet werden, dass diese vor allem bei männlichen Jugendlichen eine große Rolle spielen – ein Umstand, der auch in anderen einschlägigen Arbeiten befunden wurde (vgl. Junge 2013, S. 367).

Manche der befragten Jugendlichen gaben dabei an, regelmäßig gemeinsam mit weiblichen Peers zu spielen und bemerkten auch einen Anstieg von weiblichen Spielenden in den Spielecommunitys. Diese gemeinsamen Spielerfahrungen stehen aber in Diskrepanz zu Annahmen der Befragten, nach denen Computerspiele eine vorwiegend männlich besetzte Freizeitgestaltung seien, und sich die weiblichen Peers für andere Themen interessierten. Diese Annahmen von Jugendlichen waren teils von stereotypen Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit geprägt. So geben männliche Befragte an, die Interessen ihrer Klassenkolleginnen würden weniger digitale Spiele und unter anderem mehr die Pflege ihres Aussehens umfassen. Diese Ansichten finden sich auch bei Jugendlichen, die angeben, regelmäßig mit weiblichen Spielenden gemeinsam zu spielen.

Wenn unter vielen Jugendlichen die Grundannahme besteht, das Spielen von Computerspielen sei eine männlich besetzte Tätigkeit, ist es denkbar, dass weibliche Spielerinnen über ihr Hobby weniger kommunizieren, um keine Angriffsfläche für möglichen Spott und Exklusion in ihren Peergroups zu bieten. Die Annahme, Computerspiele seien klassisch männlich besetzt, fungiert so als selbsterfüllende Prophezeiung (Watzlawick 1983, S. 91) und könnte dadurch gestärkt werden, dass Mädchen sich aus potenziellen Schamgefühlen nicht als Computerspielerinnen bezeichnen. Darüber hinaus bestehen Berichte von Mädchen, die sich bewusst entscheiden, nicht mit Burschen zusammenzuspielen, weil diese im Spiel einen Duktus an den Tag legen, der ihnen unangenehm ist.

Während immer wieder auch von Mädchen berichtet wird, die gerne digitale Spiele spielen, wurde ein großer Unterschied in der geschlechtsspezifischen Handhabung des Mediums evident: während weibliche Jugendliche ebenso digitale Spiele spielen, nehmen diese einen kleineren Stellenwert als Gesprächsthema bei Mädchen ein, ein Umstand, auf den auch in anderen Erhebungen hingewiesen wurde (vgl. forsä 2019, S. 32f.). Bei den befragten männlichen Jugendlichen sind Computerspiele über die reine Spielzeit hinaus in der Peer-

group präsent, dienen als regelmäßiges Gesprächsthema, als Einstiegsthema beim Kennenlernen und als Quelle von sozialem Status, wenn Spielerfolge oder seltene Spielinhalte vorgewiesen werden können. Ein ähnlich hoher Stellenwert über das Spiel hinaus wird bei weiblichen Jugendlichen weder von Eltern und Fachkräften noch von den Jugendlichen selbst berichtet.

Diese Umstände bestärken zum einen den Eindruck, dass digitale Spiele in der männlichen Sozialisation einen größeren Stellenwert einnehmen, zum anderen nähren sie die Vermutung, dass ein öffentliches Bekenntnis zum Computerspielen für manche Mädchen mit einem Stigma einhergehen könnte. Dass Mädchen statistisch betrachtet weniger Computerspiele spielen als Burschen wäre dann mehr ein Resultat fragwürdiger bestehender sozialer Normen und Gepflogenheiten als ein Zufall oder ein fehlendes Interesse bei weiblichen Jugendlichen.

Verschiedene Untersuchungen weisen auf den Umstand hin, dass digitale Spiele signifikant öfter von Jungen als von Mädchen gespielt werden und dass das Spielen von Computerspielen auch in der Familie oft eine männlich besetzte Aktivität ist (vgl. Wagner et al. 2013, S. 246f.). Dies ist an sich wertfrei hinzunehmen, besitzt aber angesichts aktueller Entwicklungen um das Medium Computerspiele auch eine kritische Komponente. Im Juli 2019 wurde mit der *Fortnite*-Weltmeisterschaft eines der bislang größten *e-sports*-Turniere weltweit ausgetragen. Dabei wurden über 100 Millionen Dollar an Preisgeld ausgeschüttet (vgl. Der Standard 2019). Der Gewinner, der 16-jährige Kyle Giersdorf, gewann drei Millionen Dollar – zum Vergleich: das amerikanische Gewinnerinnenteam der *FIFA*-Frauenweltmeisterschaft bekam vier Millionen an Preisgeld, das unter 23 Spielerinnen aufgeteilt werden musste (vgl. Tu 2019). Nun gibt die Herstellerfirma des Spiels *Fortnite* an, dass 35 Prozent der Spielenden weiblich seien (vgl. Stuart 2019) – viele Nutzungsstudien besagen aber, dass knapp mit 50 Prozent noch deutlich mehr der Computerspielenden weiblich seien (vgl. Entertainment Software Association 2019). Bei der Qualifikationsrunde für die *Fortnite*-Weltmeisterschaft nahmen ca. 40 Millionen Spieler*innen teil, 200 davon schafften es zur Weltmeisterschaft. Keine einzige Frau konnte sich dabei qualifizieren. Wenn der *e-sport* langfristig eine ernsthafte berufliche Option darstellt, gilt es, diese Option auch Frauen zugänglich und attraktiv zu machen. Gesellschaftliche Teilhabe und Partizipation zu ermöglichen, ist ein Thema der Sozialpädagogik, weshalb es auch eine Aufgabe der Sozialpädagogik sein muss, Frauen in der kompetitiven

e-sport-Szene zu stärken, um eine Reproduzierung der Ungleichbehandlung von Frauen, die in vielen Massensportarten erfolgt, zu verhindern.

9.2 Umgang mit digitalen Spielen von Erziehungsberechtigten

In vielen Familien zeigte sich eine bewahrpädagogische Grundhaltung im Umgang mit digitalen Spielen, bei der das Medium tendenziell negativ besetzt ist und als Auslöser für unerwünschtes Verhalten in anderen Lebensbereichen erkannt wird. Der oft ablehnenden Haltung der Mütter steht dabei der Wunsch vieler Jugendlicher gegenüber, ihre Mütter würden sich vermehrt mit digitalen Spielen auseinandersetzen.

9.2.1 Wissen über digitale Spiele

Den Umgang mit digitalen Spielen wird in den Familien als herausfordernd erlebt. Als Gründe gaben mit einer Ausnahme alle teilnehmenden Mütter an, aufgrund von persönlichem Desinteresse oder fehlender eigener biographischer Erfahrungen mit dem Medium wenig spezifisches Wissen über digitale Spiele zu haben. Während sich manche Mütter über Lektüre und Vorträge zum Thema weiterbilden, nur selten aber mit Kindern gemeinsam spielen, wird das Wissen über digitale Spiele eher den männlichen Erziehenden sowie noch mehr den Jugendlichen selbst zugeschrieben. Diese dienen auch als Expert*innen in der Familie, wenn es um die Handhabung neuer Hardware und Software im Haushalt geht und auf ihre Expertise bei digitalen Spielen wird von ihren Müttern auch in Bezug auf adäquate Regelungen für Computerspiele ihrer jüngeren Geschwister zurückgegriffen. Durch den Kontrast in Bezug auf Wissen über Computerspiele zwischen Erziehenden und Jugendlichen ergibt sich eine Situation, die in ihrer Ausprägung historisch bemerkenswert ist (vgl. auch Lampert et al. 2012, S. 71).

Aufgrund ihrer Beliebtheit bei einem nicht nur jungen Zielpublikum und nicht zuletzt aufgrund ihrer großen wirtschaftlichen Relevanz stellen digitale Spiele ein aktuelles gesellschaftliches Leitmedium dar, mit dem viele gegenwärtige und zukünftige Berufsfelder verbunden sind. Gleichzeitig stellen digitale Spiele ein Phänomen dar, bei dem Kinder und Jugendliche einen

deutlich fundierteren Einblick zu haben scheinen als ihre Erziehenden und es somit, zumindest in diesem Teilaspekt, zu einer Hierarchieumkehr kommt. Altershierarchien, nach denen erwachsene Personen über mehr Wissen als ihre Kinder verfügen, haben bei diesem Thema keine Gültigkeit, was sowohl Erziehende als auch Jugendliche irritieren kann – so äußerten auch einige Jugendliche den Wunsch, ihre Eltern sollten sich intensiver mit dem Medium beschäftigen, auch, um adäquatere Regelungen der Mediennutzung treffen zu können.

Angesichts der großen Mengen Geld, die manche Jugendliche in digitale Spiele investieren, stellt sich die Frage nach einem elterlichen Bewusstsein über diesen Umstand. Viele der Mütter wissen von der grundsätzlichen Möglichkeit, in digitalen Spielen Geld auszugeben. Dennoch sind sie zum einen überrascht über die teils hohen Summen an Geld, die ihre eigenen Kinder in Spielen ausgegeben haben, und scheinen zum anderen nur vage Ideen zu haben, wie diese Finanzierungsmodelle funktionieren. Ausnahmen stellen dabei wiederum jene Familien dar, in denen die Mütter selbst gerne am Computer spielen – in dieser Arbeit war dies nur eine der befragten Mütter.

9.2.2 Wertung von digitalen Spielen

Mit dem geringeren Wissen über digitale Spiele geht bei vielen Müttern eine tendenziell kritische und ablehnende Grundhaltung dem Medium gegenüber einher. So fällt es den meisten Befragten deutlich leichter, potenziell negative Auswirkungen von Computerspielen zu nennen als potenziell positive. Die hohe emotionale Agitation, die manche Jugendliche beim Spielen erleben sowie die großen Mengen an Zeit, die viele mit dem Medium verbringen, führen bei Müttern zur Sorge, dass durch das Spielen digitaler Spiele wichtige Entwicklungsschritte verabsäumt und schulische oder berufliche Pflichten vernachlässigt werden. Das Spielen von Computerspielen wird dabei auch als Erklärung bei einer Verschlechterung schulischer Leistungen herangezogen.

Eine Geringschätzung des Mediums wird von manchen Müttern direkt formuliert, aber auch anhand der benutzten abwertenden Begrifflichkeiten und Attribuierungen wie »langweilig« oder »schwachsinnig« sichtbar. Oft wird die Beschäftigung mit dem Medium als sinnfreie Aktivität wahrgenommen und anderen Aktivitäten gegenübergestellt, die in der Wahrnehmung der Befragten sinnvoller seien. Die Frage nach einer sinnvollen Freizeitgestaltung zieht sich dabei durch einige der Interviews, wobei mit Blick auf die Funk-

tionen, die das Medium für Spielende erfüllen kann, eine unterschiedliche Vorstellung bezüglich der Sinnhaftigkeit digitaler Spiele bei Jugendlichen und deren Müttern nachvollziehbar ist.

Während eine elterliche Sorge ob vermehrter Spielzeiten von Jugendlichen legitim und nachvollziehbar ist, scheint sie und die in manchen Fällen damit verbundene Abwertung digitaler Spiele auch eine Rolle bei der Entstehung familiärer Konflikte zu spielen. Das Spielen digitaler Spiele nimmt bei den im Rahmen dieser Arbeit befragten Jugendlichen einen großen Stellenwert ein und viele der Befragten äußerten wie beschrieben den Wunsch, dass sich ihre Erziehenden intensiver mit Computerspielen beschäftigen würden. Wenn Mütter diesem Wunsch mit Desinteresse und Ablehnung entgegen, kann es bei Jugendlichen zu Frustration kommen und eine bestehende Konfliktsituation wird zusätzlich verschärft. Die ablehnende Haltung von Eltern wird dabei von den Jugendlichen wahrgenommen und auch kritisiert.

9.2.3 Erzieherischer Umgang

Die fehlenden eigenen biografischen Erfahrungen und die tendenziell kritische Haltung digitalen Spielen gegenüber tragen dazu bei, dass Mütter im Umgang mit diesen wenig Sicherheitsgefühl aufweisen. Der erzieherische Zugang ist bei vielen Müttern stark bewahrpädagogisch geprägt und das Thema in den meisten befragten Familien konfliktbehaftet. Nur in einer Familie wurde das Spielen digitaler Spiele als weitgehend konfliktfreie gemeinsame Aktivität in der Familie beschrieben. Die Problemwahrnehmung bei vielen der Teilnehmenden ist teils mit der Methode der Zielgruppenakquise zu erklären und dabei keinesfalls repräsentativ.

9.2.4 Regeln

In fast allen Familien werden Spielzeit und Spielinhalte von den Eltern reguliert, wobei sich Jugendliche in manchen Familien auch dankend für elterliche Regulierungen und die damit verbundene Tagesstruktur äußern. Regeln werden aber auch oft erst dann aufgestellt, wenn das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen bereits als problematisch erlebt wird.

Bei der inhaltlichen Regulierung verlassen sich Mütter größtenteils auf die Altersfreigaben der Alterseinstufungssysteme PEGI und USK. Die Altersfreigaben werden in vielen Familien diskutiert, zumeist, wenn Jugendliche Spiele spielen möchten, die nicht für ihr Alter zugelassen sind. Während Mütter sich von jüngeren Kindern betreffende Spiele auf Plattformen wie *YouTube* zeigen lassen, zeigen sich Eltern bei älteren Jugendlichen eher resigniert und geben an, eine Kontrolle der Alterseinstufungen auch aufgrund der höheren technischen Versiertheit der Jugendlichen nicht mehr durchführen zu können. Besondere Schwierigkeiten bei der Regulierung von Spielinhalten bringen momentan Spiele wie *Fortnite* mit sich, das ab 12 Jahren freigegeben ist, sich aber auch bei einer jüngeren Zielgruppe großer Beliebtheit erfreut. Mütter sehen sich dabei in einem Dilemma: während das Spiel in der Schulklasse des Kindes ein wichtiges Thema darstellt und das Kind nicht den Anschluss an die Peergroup verlieren soll, gilt es auch, das Kind vor potenziell schädlichen Inhalten zu schützen. Darum lassen sich Eltern oft auf Kompromisse bezüglich des empfohlenen Alters ein und erlauben auch jüngeren Kindern das Spielen von Spieltiteln, die für diese noch nicht empfohlen sind.

Während bei der inhaltlichen Regulierung in Form von Altersfreigaben Richtlinien bestehen, an die sich Erziehende halten können, stellt das Aufstellen adäquater zeitlicher Regeln eine größere Herausforderung dar. Bezüglich adäquater Spielzeit bestehen keine übergeordneten gesellschaftlichen Normen und die Regelungen diesbezüglich werden in Familien sehr heterogen gestaltet, weshalb Mütter eine intuitive zeitliche Regulierung der Spielzeit ihrer Kinder beschreiben.

Diese ist auch aufgrund der oft fehlenden eigenen Spielerfahrung von Eltern von Unsicherheit geprägt und folgt bei keiner der teilnehmenden Familien fachlich begründeten Richtlinien. Die Regeln bezüglich zeitlicher Nutzung, die in fast allen teilnehmenden Familien bestehen, werden dabei nicht immer streng befolgt und sind, wie in manchen Interviews evident wurde, auch nicht immer allen Familienmitgliedern klar ersichtlich.

Bezüglich des erlaubten Zeitrahmens zeigten sich Familien heterogen und erlaubten zwischen 30 Minuten und 5 Stunden täglicher Spielzeit. Die Regeln zu Spielzeit sind dabei regelmäßiges Diskussionsthema, was damit zusammenhängen kann, dass sie mit steigendem Alter und damit steigender Autonomiebestrebung der Jugendlichen ständig angepasst und diskutiert werden müssen. Oft ist die Nutzung digitaler Spiele direkt an die Erledigung schulischer Aufgaben, dem Nachgehen anderer Freizeitbeschäftigungen oder

dem Erfüllen von Pflichten im Haushalt gebunden und Mütter zeigen sich kulanter bei Regelübertritten, wenn keine negativen Auswirkungen bei diesen anderen Lebensbereichen bemerkbar sind. Umgekehrt wird eine Verschlechterung von schulischen Leistungen oft in Verbindung mit dem Spielen digitaler Spiele gebracht, ein Zusammenhang, den Jugendliche im Rahmen der Interviews immer wieder abstritten.

Bezüglich der Regelung der Spielzeiten bestehen in vielen Familien erfinderische und kreative Zugänge, die über teils komplexe Punktesysteme, die durch das Erledigen von Aufgaben erworben und gegen Spielzeit getauscht werden können bis zum Erstellen von Listen mit Tagespunkten, die vor dem Spielen erledigt werden müssen, reichen. Das Computerspiel erhält dadurch eine besondere Rolle in der Familie, die nicht nur von Jugendlichen so wahrgenommen, sondern auch von Erziehenden in ihrem Verhalten unterstützt wird.

Eine besondere Situation stellt die Regelung von Computerspielverhalten bei Geschwistern mit großem Altersunterschied dar. Dabei haben jüngere Geschwister teils Zugang zu Spielen, die für sie laut Altersbeschränkung nicht geeignet wären, von ihren älteren Geschwistern jedoch gespielt werden. Manche der älteren Geschwister übernehmen dabei auch eine Kontrollfunktion und unterstützen Erziehende bei der Etablierung und Kontrolle adäquater Regeln durch ihr computerspielspezifisches Expert*innenwissen, was von Müttern als entlastend erlebt wird.

Obschon der Kontakt zu fremden Personen über digitale Spiele von manchen Eltern als besorgniserregendes Thema angeführt wird, wird dieser Kontakt nur in wenigen Familien reguliert. Regeln diesbezüglich bestehen vor allem in Familien, in denen Eltern über spielbezogenes Wissen verfügen, weshalb auch ein fehlender Einblick in soziale Gepflogenheiten in Communitys digitaler Spiele ein Grund dafür sein könnte.

In manchen Familien bestehen zum Spielverhalten keine Regeln, auch wenn der Spielkonsum von Müttern als problematisch wahrgenommen wird. Dabei werden Jugendliche als sehr beharrlich dargestellt, mehr Spielzeit einzufordern und bestimmte Spiele spielen zu dürfen – angesichts des Stellenwertes des Mediums in Peergroups ist dieser Wunsch nachvollziehbar. Diese Aushandlungsprozesse sind dabei wiederkehrend und können für Erziehende belastend sein, weshalb das Fehlen von Regeln auch als Resultat eines konfliktvermeidenden Verhaltens der Erziehungsberechtigten beschrieben wird.

9.2.5 Kontrolle der Regeln

In den meisten Familien basiert die Einhaltung der aufgestellten Regeln auf Vertrauen den Jugendlichen gegenüber. Oft stellt der Versuch einer Kontrolle von Spielinhalten auch eine Herausforderung dar, da die Jugendlichen als die kompetenteren Personen im Umgang mit digitalen Medien beschrieben werden und Kontrollversuche in kräftezehrende Konfliktsituationen münden können. So beschreiben Mütter, das Zimmer des Kindes immer wieder mit dem Hinweis auf die überzogene Spielzeit zu besuchen, bis das Kind mit dem Abschalten der Konsole reagiert. Dieser beiderseits kraftraubende Akt kann dabei in regelmäßigen Abständen stattfinden und in manchen Familien, vor allem in Familien mit älteren Jugendlichen, auch den Alltag darstellen. So ist nachvollziehbar, dass manche Mütter in Diskussionen über digitale Spiele resignieren und auf die Eigenverantwortung ihres Kindes hoffen.

Die Kontrolle stellt weiterhin auch eine Herausforderung dar, wenn seitens der Erziehenden wenig Wissen über den Ablauf konkreter digitaler Spiele besteht. Dies wird von manchen Jugendlichen geschickt genutzt, indem beispielsweise neue Spiele gestartet werden, im Wissen, dass diese nicht vor Ablauf der erlaubten Spielzeit vorüber sind. Einen Spielabbruch inmitten eines laufenden Spiels erleben die meisten Jugendlichen als sehr frustrierend, da damit auch negative Konsequenzen für den Spielstand und weiteren Spielverlauf verbunden sein können, weshalb Mütter diesbezüglich oft kulant sind. Versuche, laufende Spiele der Jugendlichen mit Verweis auf die Spielzeitregelung zu beenden, werden auch von Jugendlichen selbst als Ursache für Gefühle der Aggression und Frustration beschrieben. Ausschlaggebend für diese sei oft weniger die erlebte Spielsituation als mehr die als rigide erlebte Art der Durchsetzung von Regeln durch die Mutter.

9.2.6 Konsequenzen

Konsequenzen bei Regelübertritten werden in Form von Spielverboten oder einer verringerten Spielzeit für den nächsten Tag gezogen. Eine Abnahme von Spielkonsolen oder anderen Komponenten wird von Müttern als Machtkampf beschrieben, der wiederum als kräftezehrend erlebt wird. Die Einschränkung von Spielverhalten ist in manchen Familien mit großem Konfliktpotenzial besetzt und manche Erziehende greifen dabei auf verzweifelte Mittel wie die

Störung der Privatsphäre durch Anwesenheit der Mutter beim Spielen selbst oder die Zerstörung von Spielkonsolen und damit verbundenen Spielständen zurück.

Auch hier geben vor allem Mütter von älteren Jugendlichen an, die ständigen Diskussionen und die mühsame Durchsetzung von Konsequenzen als zermürend zu empfinden und Jugendliche in ihrem Spielverhalten gewähren zu lassen. Dieser *Laisser-faire*-Stil stellt dann weniger eine bewusste Entscheidung und mehr das Resultat von zermürenden Erfahrungen im Umgang mit dem Thema dar, womit der Grund für das Ausbleiben von Konsequenzen im Harmoniebedürfnis der Erziehenden zu finden ist. Während der Rückzug aus den Diskussionen über das Spielverhalten bei Erziehenden auch das Resultat altersspezifischer Autonomiebestrebungen von Jugendlichen sein kann, stellt er einen Umstand dar, der zu Leidensdruck und Abwertung der eigenen erzieherischen Kompetenzen bei den Erziehenden führt.

Die erzieherischen Konsequenzen in Form von Verbot von digitalen Spielen sind nicht immer direkt an eine Regelübertretung beim Spielen selbst geknüpft, sondern können auch bei Verabsäumen schulischer Pflichten oder sozialer Normen in der Familie, wie dem gemeinsamen Abendessen, ausgesprochen werden. Das Verbot von Computerspielen wird somit als erzieherische Maßnahme instrumentalisiert, deren Anwendung auch bei unerwünschtem Verhalten des Jugendlichen vorgenommen wird, das in keinem Zusammenhang mit dem Computerspiel selbst steht.

9.2.7 Sonderrolle männlicher Bezugspersonen

Auch wenn Väter und männliche Familienmitglieder im Rahmen der Interviews nicht anwesend waren, wurden sie und ihre Rolle in Bezug auf den Umgang mit digitalen Spielen von vielen Teilnehmenden als wichtig wahrgenommen.

So wurden Väter und männliche Bezugspersonen oft als Spielpartner genannt, mit denen gemeinsam erste Spielerfahrungen gemacht und Spiele ausprobiert worden waren. Väter werden von Jugendlichen sowie von den meisten Müttern auch als die kompetenteren Ansprechpartner in Bezug auf digitale Spiele genannt. Außerdem erfolgt ein erster Zugang zu digitalen Spielen oft über Väter und männliche Verwandte bzw. mit männlichen Bezugspersonen, ein Befund, der sich auch in anderen Arbeiten findet (vgl. Lampert

et al. 2012, S. 47). Die ersten Spielerfahrungen konnten von allen Jugendlichen schnell abgerufen werden und wurden teils nostalgisch beschrieben. Der Vater hat somit oft eine Doppelrolle inne, sowohl als Spielpartner als auch als Mentor, der dem Kind das Spiel erklärt.

Bei der Suche nach adäquaten Regeln wird von Müttern auf das spielbezogene Wissen, das bei Vätern in der Wahrnehmung der Befragten öfter vorhanden ist, zurückgegriffen – die erzieherische Durchsetzung dieser Regeln liegt aber oft bei den Müttern. Fraglich ist darüber hinaus, ob und wie weit das väterliche Spielverhalten, das auch gemeinsam mit den Jugendlichen stattfindet, eine pädagogische Intention im Sinne eines Kennenlernens der kindlichen Lebenswelt oder einer Abklärung möglicher Chancen und Risiken des Mediums hat, und wie weit es dem eigenen Spielvergnügen dient. In letzterem Fall wäre das gemeinsame Interesse eher als Zufall oder als Interesse des Jugendlichen aufgrund einer Vorbildwirkung des Vaters anstatt als erzieherische Intervention zu deuten.

Auffällig war darüber hinaus, dass in jenen Familien, in denen der Vater nicht im gemeinsamen Haushalt lebt, das Computerspielen am problematischsten erlebt wurde. Hinweise auf solche Korrelationen finden sich auch in einschlägiger Literatur (vgl. Kammerl et al. 2012, S. 79) wie auch in den Expert*inneninterviews dieser Arbeit, wo die Absenz von Vätern und anderen unmittelbaren männlichen Bezugspersonen als Prädiktor für problematisches Spielverhalten angeführt wird; vor allem, wenn von Jugendlichen versucht wird, das Bedürfnis nach Bestätigung einer männlichen Bezugsperson über Computerspiele abzudecken.

9.2.8 Gemeinsames Spielen

Während mit manchen Vätern gemeinsam gespielt wird, kommt dies nur bei einer der befragten Mütter vor. Diese geben verschiedene Gründe dafür an, warum mit ihren Kindern nicht gemeinsam Videospiele gespielt werden. So berichten sie von gemeinsamen Spielerfahrungen, die von Frustration geprägt sind, trauen sich das Spielen digitaler Spiele nicht zu, werten ihre spielerischen Fähigkeiten ab oder geben an, aufgrund fehlender biografischer Vorerfahrungen mit dem Medium keine Freude daran finden zu können. Viele der Mütter geben gleichzeitig aber an, zumindest hin und wieder selbst Mobile Games am Smartphone zu spielen. Die Berichte über Frustration beim gemeinsamen

Spielen werden oft mit mangelnden spielerischen Fähigkeiten der Mütter im Vergleich zu ihren spielaffinen Kindern begründet und können Hemmungen verursachen, gemeinsam Spiele auszuprobieren. Somit ist sowohl das Spielgenre, das beim gemeinsamen Spielen gespielt wird, zu beachten – ein kompetitives Spiel führt demnach eher zu Frustrationen als ein kooperatives Spiel, bei dem gemeinsam an einem Spielziel gearbeitet wird. Gleichzeitig ist aber auch ein weiterer Hinweis auf eine Umkehr einer Altershierarchie gegeben, bei der Eltern ihren Kindern in einer Tätigkeit, die diesen sehr wichtig ist, eindeutig unterlegen sind.

In einer der befragten Familien ist Computerspielen in den gemeinsamen Familienalltag eingebettet und wird als konfliktfreies Familienereignis beschrieben. Die Mutter bezeichnete dabei sich selbst und den Kindesvater als sehr spielaffin.

9.2.9 Spiele als Gesprächsthema

Während Spiele als Gesprächsthema in Familien oft als Konfliktthema auftreten, suchen Eltern auch den Kontakt zu Jugendlichen, um sich deren Spiele erklären zu lassen. Da bestimmte Spiele komplex sein können, wird die oftmalige Thematisierung eines Spieles von einem Jugendlichen von den Eltern auch als ermüdend erlebt. Der große Mitteilungsbedarf ihrer Kinder über neue Errungenschaften und Begebenheiten in digitalen Spielen wird dann als überfordernd beschrieben und abgewehrt, wenn Mütter den Erzählungen nicht folgen können, da sie das Spiel nicht in dem Ausmaß wie ihr Kind kennen.

9.3 Umgang mit digitalen Spielen bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe

Im Rahmen dieser Arbeit wurde der Umgang mit digitalen Spielen in traditionellen Familiensystemen sowie in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe erhoben. Wenig überraschend bestehen in beiden Kontexten von Erziehung Analogien im Umgang mit digitalen Spielen. Fachkräfte im Bereich der Kinder- und Jugendhilfe sehen sich dabei aber besonderen Herausforderungen gegenüber.

9.3.1 Wissen

Wie bereits in den Familien wird auch von Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe den Jugendlichen mehr Wissen in Bezug auf digitale Spiele zugesprochen. Die meisten befragten Fachkräfte gaben an, wenig bis nichts über das Thema zu wissen und sich wenig dafür zu interessieren; Ausnahmen stellten dabei die zwei männlichen Fachkräfte dar, die angaben, in ihrer Freizeit selbst gerne digitale Spiele zu spielen. Auf das Wissen der spielaffineren Kolleg*innen wird bei Fragen zum Umgang mit dem Medium auch im Team oft zurückgegriffen, weshalb ihr spielbezogenes Wissen eine besondere Ressource in Teamsettings darstellt, das von manchen Befragten als unabdingbar dargestellt wird. Während das Fachwissen der spielaffinen Kolleg*innen bezüglich adäquater erzieherischer Interventionen bei medienspezifischen Anlässen eine große Ressource für das Team darstellt, muss betont werden, dass dieses Fachwissen nicht aufgrund der Ausbildung besagter Fachkräfte, sondern aufgrund ihrer persönlichen Freizeitinteressen in die Einrichtung getragen wurde. Die Fachkräfte gaben an, in ihren spezifischen Ausbildungen nicht in Kontakt mit dem Thema Computerspiele gekommen zu sein. In Einrichtungen, in denen ein solches Interesse bei den Fachkräften nicht vorhanden ist, wird ein Fehlen spezifischen Fachwissens von Fachkräften auch bemängelt.

Das Wissen über Computerspiele ist sowohl im Team als auch in der direkten Arbeit mit Adressat*innen, wobei Computerspiele oft als hilfreiches Thema für den Einstieg in ein Erstgespräch beschrieben werden, mit Vorteilen verbunden. Hier wäre insofern eine Expertise von Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe wünschenswert, die sich nicht nur auf zufällig vorhandenes persönliches Interesse einzelner Fachkräfte stützt, sondern auch in der Ausbildung dieser verankert ist und somit eine Selbstverständlichkeit für Professionist*innen darstellt.

Bewusstsein über kontroverse Aspekte wie Mikrotransaktionen und Glücksspielelemente in digitalen Spielen ist ebenfalls hauptsächlich bei Fachkräften vorhanden, die selbst gerne spielen. Dies steht in Diskrepanz zur hohen Beliebtheit von Mikrotransaktionen bei den interviewten Jugendlichen aus den jeweiligen Einrichtungen.

Im Rahmen der Interviews dieser Arbeit waren zwei der drei Fachkräfte, die angaben, sich mit digitalen Spielen auszukennen, männlich. Ebenfalls wurden männliche Kollegen oder Jugendliche selbst als die Personen genannt, die am besten über das Medium Bescheid wüssten. Analog zu den Familien

weist dies darauf hin, dass es eine Tendenz gibt, digitale Spiele als männlich dominiertes Thema einzuordnen.

9.3.2 Wertung

Die Wertung digitaler Spiele verläuft bei Fachkräften deutlich weniger negativ und differenzierter als bei den befragten Müttern. Vielmehr zeigen sich viele Fachkräfte selbstkritisch bezüglich fehlenden eigenen Wissens in Bezug auf digitale Spiele. Dennoch zeigen sich viele Analogien zu den Familien. So wird das Spielen von Computerspielen vor allem dann als problematisch wahrgenommen, wenn schulische und berufliche Verpflichtungen vernachlässigt werden und Spiele gespielt werden, um Ablenkung von anderen Problematiken zu finden. Die Vernachlässigung anderer Lebensbereiche stellt einen Aspekt dar, den fast alle befragten Fachkräfte homogen mit einer Suchtentwicklung in Verbindung bringen. Fast alle Befragten, sowohl Erziehende wie auch Jugendliche in den Einrichtungen, gaben an, dass sie die Vernachlässigung anderer Lebensbereiche, die ausschließliche Beschäftigung mit Spiel sowie mögliche körperliche Folgeerscheinungen wie Schlafentzug, Schmerzen oder die Verschlechterung der psychischen Verfassung als wichtigste Kennzeichen einer möglichen Suchterkrankung werten würden.

Während suchtartiges Spielverhalten von den Fachkräften thematisiert wurde, gibt es nur sporadische Erfahrungen mit betroffenen Adressat*innen. Die im Vergleich zu den Familien deutlich rigideren zeitlichen Beschränkungen erschweren auch eine zeitlich exzessive Mediennutzung von Bewohner*innen.

Ein ausdifferenziertes Bild über Spielgenres ist nur bei spielaffineren Fachkräften vorhanden. So äußern manche Fachkräfte die Vermutung, ihre Adressat*innen würden vorwiegend Spiele mit Gewaltinhalten spielen, nennen dabei aber Titel, die keine Gewaltdarstellungen aufweisen. Gleichzeitig zeigen sich die Jugendlichen in der Beschreibung ihrer Lieblingsspiele deutlich differenzierter und erwähnen keinesfalls nur Spiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten. Diese Einschätzung der Fachkräfte könnte zum einen daran liegen, dass wenig Fachwissen über den konkreten Inhalt der Spiele besteht, sie könnte aber auch ein Resultat der vermehrten Aufmerksamkeit sein, die gegenüber Spielen mit potenziellen Gewaltinhalten aufgebracht wird. In diesem Fall würde der Umgang mit digitalen Spielen in der Praxis von einem Verständnis von pädagogischer Arbeit als Schutz der Adressat*in-

nen vor inadäquaten Inhalten nach bewahrpädagogischer Tradition geprägt sein. Dies stellt eine Diskrepanz dar, da das Medium zumindest für einzelne Adressat*innen als ein sehr wichtiges erkannt wird, das für diese auch förderliche Funktionen einnimmt.

9.3.3 Erzieherischer Umgang

In den besuchten Einrichtungen spielen digitale Spiele eine große Rolle im Alltag mancher Bewohner*innen und damit auch der Fachkräfte. Sie finden dabei auch Anwendung, wenn es darum geht, Jugendliche in Momenten großer Agitation Entspannungsmöglichkeiten zu bieten bzw. Situationen großer Unruhe zu entspannen. So gibt es Berichte über den gelungenen Abbau von Aggressionen, bei denen Jugendlichen bewusst ermöglicht wurde, digitale Spiele in Situationen großer Agitation zu spielen. In diesem Sinne wird das Computerspiel auch in der stationären Kinder- und Jugendhilfe und ausgehend von Fachkräften als Regulativ verwendet, um unangenehme Situationen vorübergehend aufzulösen. Dies stellt aber eine Ausnahmesituation dar. Der alltägliche Gebrauch von digitalen Spielen wird dabei in der Kinder- und Jugendhilfe rigider reguliert als in den befragten Familien.

9.3.4 Regeln

Wie auch in den Familien ist die Medienzeit, zu der auch die Zeit mit digitalen Spielen gezählt wird, in allen und die Inhalte der Spiele, die gespielt werden dürfen, in fast allen besuchten Einrichtungen reguliert. Die Legitimität und Sinnhaftigkeit dieser Regeln stellen ein regelmäßiges Diskussionsthema zwischen Adressat*innen und Fachkräften dar, was von vielen Fachkräften als belastend erlebt wird. Ebenfalls ähnlich wie bei den Familien orientieren sich Fachkräfte bei der inhaltlichen Regulierung stark an die offiziellen Altersbeschränkungen der PEGI und USK. In den meisten Einrichtungen wird die Einhaltung dieser Beschränkungen aber als deutlich rigider beschrieben als in den Familien. Dies diene der Einhaltung des Jugendschutzes, wobei die Einhaltung der Altersbeschränkungen der PEGI und USK in den Jugendschutzgesetzen in Wien und Salzburg verankert ist. Eine Fachkraft berichtet von einem bewussten Verzicht auf die Einhaltung der Altersbegrenzungen

innerhalb der Einrichtung zugunsten einer pädagogischen Handhabe und der Möglichkeit, das Spielverhalten der Adressat*innen wirkungsvoll begleiten zu können. In einer weiteren Einrichtung bestehen zwar Regeln bezüglich adäquater Spielinhalte, diese werden aber wenig kontrolliert, da die Adressat*innen im Herkunftssystem oft unbeschränkten Zugang zu digitalen Spielen hätten. So kann der Verzicht auf die Regulierung von Spielinhalten oder die Kontrolle dieser Regulierungen auf pädagogischen Überlegungen fußen, scheint aber auch Resultat einer ob verschiedener Regelsysteme im Herkunftssystem bestehenden resignierten Grundhaltung von Fachkräften zu sein.

Wie auch in den Familien wird der Kontakt zu fremden Personen kaum reguliert, in erster Linie von Fachkräften mit persönlichen Erfahrungen im Gaming als Thema wahrgenommen und von manchen der Befragten im Vergleich mit physischen Kontakten abgewertet. Dabei wurde fast resigniert angemerkt, dass die Kontrolle von Kontakten mit fremden Personen bei Adressat*innen schwer zu überprüfen sei, ohne die Privatsphäre der Jugendlichen durch Kontrolle der Smartphones und Chatverläufe zu verletzen – eine Praxis, die in zwei der besuchten Einrichtungen zumindest zeitweise angewandt wurde.

Ebenfalls kaum reguliert ist die Möglichkeit der Adressat*innen, Geld in digitale Spiele zu investieren, was angesichts eines geringen Bewusstseins für die Thematik bei vielen Fachkräften wenig überraschend ist. Die nicht vorhandene Regulierung und das geringe Bewusstsein für das Thema steht in Kontrast zur Bereitschaft der Adressat*innen, in digitalen Spielen Geld auszugeben.

Während in Familien Geschwister mit größeren Altersunterschieden gelegentlich vorkommen, stellt ein großer Altersunterschied der Bewohner*innen in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe die Regel dar. Dies bringt ähnliche Herausforderungen mit sich, wenn jüngere Jugendliche über ihre älteren Mitbewohner*innen Zugang zu Spielinhalten bekommen, die für sie ungeeignet oder verstörend sein können.

Die in den Einrichtungen bestehenden Regeln werden in den Teamsettings der Fachkräfte gemeinsam besprochen und, wenn nötig, modifiziert. Wieder zeigt sich dabei, dass Fachkräfte mit persönlichem Interesse an und Fachwissen über digitale Spiele bei Gesprächen zum Thema einen Expert*innenstatus einnehmen und deren Einschätzungen einen besonderen Stellenwert haben. Besagte Fachkräfte berichten dabei, nicht nur für Adressat*innen, sondern auch für besorgte Kolleg*innen Ansprechpartner*innen zum Thema digitaler Spiele zu sein.

Analogien zur Familie bestehen aber nicht nur bei der inhaltlichen Regelung in Bezug auf digitale Spiele, sondern auch bei der zeitlichen. Die intuitive Regelung bezüglich adäquater Spielzeit, die in Familien beobachtet werden konnte, setzt sich auch bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe fort. Die in den Einrichtungen erlaubte Medien- und Spielzeit fußt in keiner der besuchten Einrichtungen auf empirisch belegten Erfahrungswerten oder Empfehlungen und wird intuitiv gesetzt, wobei versucht wird, diese an den Entwicklungsstand der Adressat*innen anzupassen und je nach Erfahrung nachjustieren. Ein intuitiver und auf eigenen medienbiografischen Vorerfahrungen basierender Zugang beim Aufstellen adäquater Regeln ist mangels einfach zugänglicher Richtlinien und Empfehlungen zum Umgang mit digitalen Spielen nachvollziehbar. Fragwürdig ist ein intuitiver Ansatz bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe, deren Handeln einen professionellen Anspruch hat. Wenn in sozialpädagogischen Handlungsfeldern im Umgang mit dem Medium ähnlich intuitiv gehandelt wird wie in Familien, werden Fachkräfte ihrem eigenen Professionalitätsanspruch nicht gerecht. Eine Sicherung besagter Professionalität liegt jedoch nicht nur in der Verantwortung der Fachkräfte selbst. Bei der Einschätzung des Spielverhaltens von Adressat*innen sind sie in vielen Fällen auf sich allein gestellt und verfügen weder über ein fachliches Konzept, das ihnen von Seiten der Trägervereine zur Verfügung gestellt wird, noch über spezifisches Fachwissen, das sie im Rahmen ihrer Ausbildung erwerben konnten. Das Thema in der Ausbildung sozialarbeiterischer und sozialpädagogischer Fachkräfte stärker zu verankern sowie die Bereitstellung von fundierten Fachkonzepten seitens der Trägervereine könnte Fachkräfte dabei unterstützen (siehe Kap. 8.2.9) und zu einem fachlich fundierteren Umgang mit dem Medium beitragen. Ein einschlägiges Konzept wurde in einer der besuchten Einrichtungen vom Träger zur Verfügung gestellt. Ein weiterer Träger stellt Mitarbeitenden eine entsprechend ausgebildete Fachkraft zur Seite, die bei Fragen zu suchtartiger Mediennutzung als Ansprechpartner dient.

9.3.5 Kontrolle der Regeln

Viele der zeitlichen und inhaltlichen Beschränkungen werden in Einrichtungen über technische Hilfsmittel realisiert. Fachkräfte nutzen dazu Softwarelösungen wie den *Google Family Link*, Controller für Spielkonsolen, die zu

bestimmten Zeiten ausgegeben werden, und, in fast allen besuchten Einrichtungen, Hardwarelösungen über einen WLAN-Router, der Bewohner*innen nur zu bestimmten Zeiten zur Verfügung steht. Da viele der von den Jugendlichen präferierten Computerspiele nur über einen aktiven Internetzugang spielbar sind, schränkt dies gleichzeitig die Spielaktivität ein. Ähnlich wie in Familien werden Überziehungen individuell vereinbarter Medienzeit vor allem dann geduldet, wenn schulische und berufliche Pflichten regelmäßig erfüllt werden.

Viele Einrichtungen stellen den Bewohner*innen technische Infrastruktur in Form von Computern oder Spielkonsolen zur Verfügung, deren Nutzung an die vorherige Erledigung schulischer und Haushaltspflichten gebunden ist. Diese können von den Jugendlichen genutzt werden, wobei jeder Person eine bestimmte Spielzeit zugesprochen wird. Durch diese interne technische Infrastruktur unterstützen auch die Bewohner*innen selbst das Einhalten der zeitlichen Regeln, da für eine große Zahl an Interessierten nur eine beschränkte Anzahl von Spielmöglichkeiten besteht und jede/r entsprechend Spielzeit zur Verfügung bekommen soll.

Die Heterogenität sowohl des Alters als auch des jeweiligen Entwicklungsstandes der Bewohner*innen erfordert von den Fachkräften eine je nach Bewohner*in individuelle Regelsezung. Durch diese stellt die Kontrolle der Regeln einen erheblichen Mehraufwand für die Fachkräfte dar, der durch Konsolen und Smartphones, die sich im Privatbesitz der Jugendlichen befinden, zusätzlich erschwert wird. Gleichzeitig erfordert die Kontrolle von Smartphones von Jugendlichen nach jugendgefährdenden Inhalten auch Wissen über spezifische Spieltitel auf Seiten der Fachkräfte. Für die Kontrolle der aufgestellten Regeln zum Thema Computerspiele ist also ein eingängiges Wissen über Computerspiele notwendig, über das Fachkräfte nicht immer verfügen.

9.3.6 Konsequenzen

Das Setzen von adäquaten Konsequenzen bei Überschreitung der bestehenden Regeln wird von vielen Fachkräften als herausfordernd beschrieben. So werden zwar Monitore und Spielkonsolen abgenommen und den Eltern übergeben, was aber aufgrund oft geringer Regulierung des Spielverhaltens in den Herkunftssystemen als wenig zielführend beschrieben wird, da Adressat*innen bei nächster Gelegenheit wieder in Besitz der Geräte kommen. Die

Abnahme dieser gestaltet sich dabei oft schwierig und kann von Eskalationen und Gewaltausbrüchen bei manchen Jugendlichen begleitet sein. Darüber hinaus zeigen sich Adressat*innen sehr findig in der Umgehung von Spielverboten, schmuggeln Konsolen und ganze Bildschirme in Einrichtungen oder verlegen WLAN-Kabel vom Büro der Fachkräfte in die Zimmer der Jugendlichen. Die Vehemenz und Kreativität, mit der Jugendliche ein Verbot digitaler Spiele zu umgehen versuchen, zeugen vom großen Stellenwert, den das Medium im Alltag dieser einnimmt.

Das Verbot von digitalen Spielen oder die Einschränkung von Spielzeit kann von Fachkräften aber auch unabhängig von Überschreitungen der spielbezogenen Regeln ausgesprochen werden. So kann ein Verhalten wie Schulverweigerung, die mutwillige Zerstörung von Gegenständen, die Beleidigung von Fachkräften oder eine Sorge um die Entwicklung und das Wohlergehen des Jugendlichen bei vermehrtem Mediengebrauch ebenfalls zu einer Einschränkung von Spielzeiten führen. Das Verbot und die Einschränkung digitaler Spiele stellen somit eine oft angewandte erzieherische Intervention dar.

9.3.7 Gemeinsames Spielen

In allen besuchten Einrichtungen werden von Fachkräften gemeinsam mit Jugendlichen Computerspiele gespielt. Auch hier fungieren vermehrt die männlichen Fachkräfte als Spielpartner, während weibliche Fachkräfte oft Bedenken bezüglich ihrer spielerischen Fähigkeiten äußern und das gemeinsame Spiel gerne den männlichen Kollegen überlassen. Eine bei Familien beobachtete Tendenz, nach der vor allem männliche Erziehende gemeinsam mit den Jugendlichen spielen, setzt sich somit in der stationären Kinder- und Jugendhilfe fort. Oft wird dabei einer männlichen Fachkraft die meiste Kompetenz mit dem Medium zugesprochen, die dann zuständig ist, mit den Adressat*innen gemeinsam zu spielen. Die Jugendlichen in den untersuchten Einrichtungen nehmen die männlichen Fachkräfte meist als die spielaffineren wahr und trauen diesen damit mehr inhaltliche Kompetenzen zu. Ob dabei das Geschlecht der Fachkräfte eine Rolle spielt oder das persönliche Interesse an Computerspielen ausschlaggebend ist, bleibt hierbei offen.

Das gemeinsame Spielen dient nicht nur einer freudvollen gemeinsamen Beschäftigung, es wird von Fachkräften auch genutzt, um bestimmte Spiele und damit verbunden die Lebenswelt der Adressat*innen besser verstehen zu

können. Dabei kann das gemeinsame Spielen über den Rahmen der Einrichtung hinausgehen, wenn beispielsweise mit Fachkräften Spiele gespielt werden, während sich diese COVID-19-bedingt in Quarantäne befinden.

Bei Fachkräften kommt insofern die Frage nach der Grundmotivation für das gemeinsame Spielen nochmals stärker zu tragen als bereits in den Familien. Ob gemeinsam gespielt wird, weil zufällig dasselbe Interesse da ist, oder ob mit einer pädagogischen Intention gespielt – beispielsweise, weil die Lebenswelt des Jugendlichen besser verstanden werden oder das Spiel auf potenziell riskante Inhalte hin überprüft werden soll, spielt eine Rolle für das professionelle Selbstverständnis im Umgang mit digitalen Spielen.

9.3.8 Jugendliche Selbstdarstellung auf sozialen Netzwerken

Ein großer Teil der befragten Jugendlichen gab an, Videos mit spielbezogenen Inhalten zu produzieren oder produzieren zu wollen und diese auf Plattformen wie *YouTube* zu veröffentlichen. Dass Jugendliche Videos erstellen, wurde jedoch nur von wenigen Fachkräften angesprochen, und die Begleitung eines solchen kreativen Prozesses gestaltet sich auch ob der fehlenden technischen Infrastruktur in den Einrichtungen als schwierig. Diese wird teils auch bewusst abgelehnt, wobei von Fachkräften auf den Datenschutz verwiesen wird und unter dem Aspekt des Kinder- und Jugendschutzes andere Anwesende im Raum oder der genaue Aufenthaltsort des Jugendlichen nicht preisgegeben werden sollen. Regelmäßig thematisiert wird das Erstellen von Videos von einer Fachkraft, die das Medium auch mit pädagogischem Interesse thematisiert. So wird mit einem Jugendlichen regelmäßig der Inhalt und die Aufbereitung der Videos diskutiert und ihm eine Rückmeldung zu seinem Werk gegeben.

Kinder und Jugendliche stellen einen besonders schutzwürdigen Bevölkerungsteil dar, weshalb datenschutzrechtliche Bedenken seitens der Fachkräfte berechtigt sind. Die Tatsache, dass sehr viele Jugendliche Videos von sich und ihren Spielerlebnissen veröffentlichen, stellt einen Umstand dar, auf den Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe reagieren müssen. Während bei manchen Fachkräften dies in Form einer pädagogisch motivierten Diskussion über Inhalte und Wirkung der Videos der Jugendlichen geschieht, geben andere Fachkräfte an, das Thema nur am Rande wahrzunehmen. Eine

Förderung und Begleitung von Jugendlichen bei der kreativen Erstellung von Videos stellt eine Möglichkeit dar, sowohl im Sinne des Schutzes der Jugendlichen, die ihre Videos einer breiten Öffentlichkeit bereitstellen, als auch im Sinne einer Förderung von Medienkompetenz und Partizipationsmöglichkeiten unterstützend zu wirken. Rechtliche Aspekte, die auch bei den interviewten Fachkräften für Unsicherheit sorgen, wären abzuklären, um eine zeitgemäße Begleitung und Förderung von jugendlichen kreativen Freizeitinteressen umsetzen zu können.

9.3.9 Spiele als Gesprächsthema

Jugendliche berichten auch in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe gerne und ausgiebig von Errungenschaften und Spielfortschritten in digitalen Spielen, wenden sich dabei aber bevorzugt an Fachkräfte, die in Bezug auf digitale Spiele als versierter wahrgenommen werden, im Fall dieser Erhebung an die männlichen Fachkräfte. Dabei gibt es auch Gespräche über Spielinhalte, bei denen Jugendliche versuchen, Fachkräften ihre Spiele zu erklären, um diese von einer Änderung von Regelungen zu überzeugen. In solchen Fällen können sie Fachkräfte auch überzeugen, womit, wie auch bei den Familien, auf das Expert*innenwissen der Jugendlichen zur Etablierung adäquater Regelungen zurückgegriffen wird.

Während Spielfortschritte und Errungenschaften in Spielen vor allem von und mit spielaffinen Fachkräften besprochen werden, werden bei Gewaltdarstellungen und als problematisch erlebten Entwicklungen im Zusammenhang mit Computerspielen alle Fachkräfte aktiv und suchen das Gespräch mit Jugendlichen.

9.3.10 Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem

Eine besondere Herausforderung im Umgang mit digitalen Spielen stellen sowohl für Fachkräfte als auch für Jugendliche die Lebensumstände der Jugendlichen dar, die bei Besuchen im Herkunftssystem mit anderen, meist weniger rigiden Regeln konfrontiert sind als in der Einrichtung. Dies erleben auch Fachkräfte als herausfordernd, die von Jugendlichen berichten, die nach Besuchen bei ihrer Familie nach einem Wochenende erschöpft und übermü-

det zurück in die Wohngruppe kommen, da sie die Nächte mit dem Spielen digitaler Spiele verbracht hätten. Gespräche mit den Eltern werden dabei oft als positiv erlebt, Eltern werden aber auch als überfordert bei der konsequenten Einforderung von spielbezogenen Regeln und manchmal auch als unkooperativ beschrieben, da eine Problemeinsicht bezüglich des Spielverhaltens ihrer Kinder oft nicht gegeben sei. Wieder werden hier vor allem die Väter genannt, die ihren Kindern teils einen ausschweifenden Spielkonsum vorleben, gemeinsam mit ihren Kindern spielen und oft auch entgegen der erzieherischen Interventionen von Müttern handeln. Unter diesen Aspekten ist nachvollziehbar, dass sich Jugendliche sowohl in den Erzählungen von Fachkräften als auch im Rahmen der Interviews selbst dankbar für eine Struktur zeigten, die die Regulierung in der Einrichtung ihrem Spielverhalten bietet.

9.3.11 Konzeptuelle Verankerung

Während in allen Einrichtungen Regeln zum Umgang mit digitalen Spielen bestehen und fast alle untersuchten Einrichtungen ihren Bewohner*innen technische Infrastruktur zum Spielen anbieten, besteht nur in einer der besuchten Einrichtungen ein medienpädagogisches Konzept, das Fachkräften Orientierung im Umgang mit dem Medium bietet. Die Absenz besagter Richtlinien und die fehlende Thematisierung in der Ausbildung trägt zu einer je nach Fachkraft individuellen und oft intuitiven Handhabung des Themas bei.

9.4 Befunde

Da die Fragestellung nach dem Umgang mit digitalen Spielen in verschiedenen Kontexten der Erziehung sehr breit gefasst ist und die Ergebnisse dementsprechend umfassend sind, werden die **wichtigsten Befunde** der vorliegenden Arbeit hier nachfolgend nochmals in aller Kürze aufgelistet. Während eine detailliertere Beantwortung der Forschungsfragen im Rahmen der Auswertung einsehbar ist, werden hier evident gewordene Phänomene und Forschungsdesiderate angeführt. Viele der Befunde beziehen sich analog auf den Umgang mit dem Medium in der Familie sowie in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe.

- Sowohl in Familien als auch bei Fachkräften bestehen Regeln zu Spielzeit und Spielinhalten für Jugendliche, die sich auch aufgrund fehlender gesellschaftlich etablierter Leitlinien im Umgang mit dem Medium heterogen gestalten.
- Andere Aspekte, die im alltäglichen Spielverhalten von Jugendlichen relevant sind, werden kaum reguliert. Dies betrifft zum einen den Kontakt zu anderen Spielenden in Onlinespielen und die Möglichkeit, über Mikrotransaktionen Geld in digitalen Spielen zu investieren – beides Aspekte, die in erster Linie von Erziehenden mit persönlichen Erfahrungen mit digitalen Spielen als Thema wahrgenommen wurden.
- Es besteht eine Diskrepanz im Wissen über und der Handhabung von digitalen Spielen zwischen Jugendlichen und deren Erziehenden. Da digitale Spiele einen gesellschaftlich und wirtschaftlich relevanten Bereich darstellen und das Medium eine große Diversität und Komplexität aufweisen kann, stellen digitale Spiele ein Medium dar, bei dem es zu einer historisch bemerkenswerten Hierarchieumkehr zwischen Kindern und Erziehenden kommt. Hierbei greifen Erziehende auch auf das spielbezogene Fachwissen ihrer Kinder zurück, um adäquate Regeln etablieren zu können.
- Erziehende stehen bei der Regulierung von digitalen Spielen vor einem Dilemma: Während bestimmte Spiele in den Peergroups der Jugendlichen ein wichtiges Thema darstellen und eine partizipative Funktion

einnehmen, gilt es auch, das Kind vor potenziell schädlichen Inhalten zu schützen. In Familien werden deshalb Kompromisse getroffen, bei denen Kinder auch Spiele spielen dürfen, die laut Altersempfehlung nicht für sie geeignet sind.

- Väter sowie männliche Bezugspersonen und Fachkräfte scheinen im Zugang zu und im Umgang mit digitalen Spielen eine besondere Rolle im Familienalltag einzunehmen. Sie werden tendenziell als die spielaffineren Erziehenden beschrieben und stehen für Jugendliche vermehrt als Spielpartner zur Verfügung. Die Familien, bei denen der Vater nicht im gemeinsamen Haushalt lebt, beschrieben im Rahmen der Erhebung eine deutlich größere Problemwahrnehmung in Bezug auf digitale Spiele. Die Sonderrolle von Vätern bei der jugendlichen (Medien-)Sozialisation stellt darum ein Forschungsdesiderat dar.
- Manche Mütter erleben eine Distanzierung ihrer Söhne im Adoleszenzalter, die einen altersadäquaten Entwicklungsprozess darstellen kann. Einen Rückzugsraum vor der elterlichen Kontrolle finden Jugendliche auch in der virtuellen Welt digitaler Spiele, die Erziehenden oft schwer zugänglich ist. Dabei kann es geschehen, dass das Spielen von digitalen Spielen als Grund für eine zunehmende Abwesenheit des Kindes im Familienalltag angenommen wird, womit u.U. eine einfache Erklärung für komplexe Begebenheiten wie altersadäquate Ablösungsprozesse gefunden werden kann und das jugendliche Spielverhalten problematisiert wird.
- Bei Erziehenden stellen biografische Erfahrungen und ein persönliches Interesse am Medium einen Vorteil bei der Etablierung eines konfliktfreien Umgangs mit diesem dar. Dies trifft besonders für Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe zu. Das spielbezogene Wissen erweist sich für Fachkräfte als hilfreich im Beziehungsaufbau mit Adressat*innen und spielaffine Fachkräfte werden von Jugendlichen als Gesprächspartner*innen zum Thema bevorzugt aufgesucht. Gleichzeitig wird ihr Wissen als wertvolle Ressource in fachlichen Teams genutzt, wenn es um den Umgang mit digitalen Spielen in der Einrichtung geht. Das Wissen über digitale Spiele stellt somit eine Kompetenz für die professionelle Arbeit im Bereich der stationären Kinder- und Jugendhilfe dar,

deren Erwerb momentan ausschließlich an das persönliche Interesse der Fachkräfte geknüpft und nicht in der Ausbildung dieser verankert ist.

- Sowohl in Familien als auch bei Fachkräften gestaltet sich der Umgang mit digitalen Spielen weitestgehend intuitiv. Fragwürdig ist ein rein intuitiver Ansatz bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe, deren Handeln einen professionellen Anspruch hat. Wenn in sozialpädagogischen Handlungsfeldern im Umgang mit dem Medium ähnlich intuitiv gehandelt wird wie in Familien, werden diese ihrem Professionalitätsanspruch nicht gerecht. Ein fehlender fachlicher Bezug zu digitalen Spielen ist dabei auch mit der kaum vorhandenen Thematisierung dieser in der Ausbildung von Fachkräften sowie dem weitestgehenden Verzicht auf eine konzeptuelle Verankerung im Umgang mit dem Medium von Trägerinstitutionen zu erklären.
- Bezüglich der Einhaltung von Altersbeschränkungen sowie Spielzeiten gelten im Bereich der Kinder- und Jugendhilfe striktere Regeln als bei den befragten Familien. Die strikte Einhaltung von Altersempfehlungen in sozialpädagogischen Wohneinrichtungen kann dabei für Jugendliche zu Exklusionserfahrungen führen, wenn diese beispielsweise nicht die Möglichkeit haben, an Diskussionen über digitale Spiele teilzunehmen. Oft erleben Bewohner*innen wiederum bei Besuchen in der Herkunftsfamilie keine Regulierungen in Bezug auf ihr Spielverhalten. Wenn Fachkräften bekannt ist, dass Jugendliche dabei Computerspiele spielen können, die für ihr Alter nicht freigegeben sind, stellt sich die Frage, ob das ausschließliche Verbot solcher Spiele in der Einrichtung ein hinreichendes pädagogisches Mittel darstellt.
- Die Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem stellt für Fachkräfte aufgrund oft fehlender Konsequenz bei der Durchsetzung bestehender Regeln, nicht vorhandenem Kooperationswillen oder fehlender Problemeinsicht bezüglich des jugendlichen Spielverhaltens in der Herkunftsfamilie eine Herausforderung dar. Jugendliche bewegen sich somit in zwei Kontexten, in denen andere Regeln gelten, nutzen die unbeschränkte Mediennutzung im Herkunftssystem und kehren oft erschöpft in die Wohneinrichtungen zurück.

- Das computerspielbezogene Expert*innenwissen in Familien sowie Einrichtungen liegt in vielen Fällen bei den Kindern und Jugendlichen selbst. Diese werden von Erziehenden bei Fragen zu Spieltiteln zurate gezogen und gehen auf Erziehende zu, um diesen Spieltitel und Spielablauf in der Hoffnung auf eine Änderung von spielbezogenen Regeln zu erklären. Ein Interesse diesbezüglich ist bei Erziehenden nicht immer vorhanden, weshalb von Jugendlichen mehrfach der Wunsch geäußert wurde, Erziehende würden sich intensiver mit digitalen Spielen beschäftigen.
- Die Investition von Geld in Computerspiele in Form von Mikrotransaktionen ist eine gängige Praxis bei spielaffinen Jugendlichen, wobei manche Jugendliche oft ohne das Wissen von Eltern und Fachkräften hohe Geldbeträge investierten. Der Wunsch, gegen andere Spielende wettbewerbsfähig zu bleiben, Druckgefühle, die durch das Spieldesign erlebt werden sowie der Statusgewinn, der mit dem Besitz seltener Spielgegenstände in der Peergroup verbunden ist, stellen für die Jugendlichen Gründe für die Käufe dar. Fraglich ist, ob der soziodemografische Hintergrund der Jugendlichen das Ausgeben großer Geldsummen erlaubt, oder ob Spielende durch diese Investitionen ein finanzielles Risiko eingehen. Die soziodemografischen Hintergründe und in Mikrotransaktionen investierten Geldsummen von Minderjährigen stellen ein Forschungsdesiderat dar.
- Das konkrete Spielgenre stellt einen in einschlägigen Arbeiten oft wenig berücksichtigten Aspekt dar. Das Genre des Spieles beeinflusst die erlebte Agitation von Spielenden während des Spielens und die Möglichkeiten, das Medium als Copingstrategie einzusetzen. Es spielt eine Rolle bei der Problemwahrnehmung digitaler Spiele durch Erziehende und bei Unterschieden in der Spielnutzung zwischen männlichen und weiblichen Spielenden. Dem Genre sollte deshalb bei zukünftigen Forschungsarbeiten besondere Aufmerksamkeit zuteilwerden, zumal es genrespezifische Charakteristika gibt, auf die differenzierte Forschung achten muss. Das Medium soll dabei nicht getrennt von seinem Inhalt untersucht werden.
- Jugendliche halten teils intensive Kontakte und Beziehungen mit Menschen, die sie über digitale Spiele kennen. Manche dieser Beziehungen gehen dabei weit über den Rahmen des digitalen Spiels hinaus und wer-

den als intensive Freundschaften erlebt. Von Erziehenden werden diese Beziehungen kritisch gesehen. Sie finden sich in einem Konflikt zwischen ihrem Auftrag, Jugendliche vor potenziell problematischen Kontakten zu bewahren, und dem Anerkennen der freundschaftlichen Beziehungen des Jugendlichen. Gleichzeitig zeigen sich bei manchen Fachkräften Tendenzen, die virtuellen Kontakte der Qualität physischer Kontakte gegenüberzustellen und damit abzuwerten. Hier scheint weniger eine Generationenkluft als vielmehr eine Kluft zwischen medienaffinen und weniger medienaffinen Personen in der Bewertung virtueller Kontakte zu bestehen.

- Auch wenn weibliche Spielende zunehmend wahrgenommen werden, scheinen digitale Spiele einen deutlich größeren Stellenwert bei der männlichen Sozialisation auszumachen. Für viele männliche Jugendliche erfüllen digitale Spiele auch über das reine Spiel hinaus wichtige Funktionen in der Peergroup, dienen als regelmäßiges Gesprächsthema sowie als Statussymbol, wenn Erfolg oder seltene neue Inhalte vorgewiesen werden können. Digitale Spiele werden als Thema den männlichen Jugendlichen zugeordnet, womit ein öffentliches Bekenntnis zu dieser Freizeitbeschäftigung für weibliche Jugendliche mit einem Stigma einhergehen könnte. Die Rolle weiblicher Spielender in digitalen Spielen stellt vor allem in Bezug auf exkludierende Elemente und die Diskriminierung weiblicher Spielender in Spielecommunitys ein weiteres Forschungsdesiderat dar.
- Wenn beispielsweise Spiele mit inadäquaten Inhalten gespielt werden und dies den Fachkräften bekannt ist, kann ein pädagogisches und reflektiertes gemeinsames Spielen in einem angemessenen Rahmen und mit pädagogischer Zielsetzung auch wertvoll sein. Dies soll nicht als Anreiz verstanden werden, bestehende Jugendschutzgesetze zu ignorieren. Das Verbot und die Tabuisierung bestimmter Spiele können aber einer ernsthaften pädagogischen Auseinandersetzung mit diesen entgegenwirken. Dies ist somit ein Hinweis darauf, dass die österreichischen Jugendschutzgesetze in ihrer derzeitigen Form nicht mehr zeitgemäß sind und vor allem in Bezug auf neue Medien einer deutlichen Nachschärfung bedürfen.

Das eingangs erwähnte Beispiel einer Mutter, die mit der Mediennutzung ihrer Tochter überfordert schien und die Akkulaufzeit als Begrenzung für die Spielzeit gelten ließ, scheint somit kein Einzelfall zu sein und exemplarisch für die Herausforderungen zu stehen, die eine Generation von Erziehenden im Umgang mit Medien zu bewältigen hat, mit denen selbst nur wenige biografische Erfahrungen gemacht wurden. Es gilt insofern, Erziehende, sowohl in Familien als auch professionell, bei der Etablierung eines fachlich fundierten Umgangs mit dem Medium, der den Stellenwert dieses bei den jugendlichen Nutzenden anerkennt, zu unterstützen. Sowohl fachliche Konzepte in Trägervereinen, die Etablierung des Themas in der Ausbildung von Fachkräften sowie breitere medienpädagogische Beratungsangebote können hilfreich sein, Erziehende zu ermächtigen, Kinder und Jugendliche bei der Nutzung digitaler Spiele nicht alleinzulassen und erzieherische Verantwortung nicht an die Kapazitäten der Akkus der Endgeräte abzugeben.

10. Glossar

Eine Auflistung der im Rahmen dieser Arbeit genannten digitalen Spiele und Begriffe samt einer kurzen Beschreibung finden Sie auf den folgenden Seiten.

Avatar

Eine virtuelle Figur, die einer/m bestimmten Nutzer*in zugeordnet werden kann. In manchen digitalen Spielen, allen voran älteren Rollenspielen, werden die eigenen Spielfiguren der Spielenden als Avatare bezeichnet.

Call of Duty: Black Ops (USK 18)

Ego-Shooter-Reihe mit realitätsnaher grafischer Darstellung, die vor allem durch den Online-Spielmodus sehr große Beliebtheit und Bekanntheit erlangte.

Brawl Stars (USK 6)

Ein kostenlos spielbares Mobile Game, in dem zwei Teams sich in Comicgrafik bekämpfen. Durch das Ausgeben von Geld kann ein Spielvorteil anderen Spielenden gegenüber erkaufte werden.

Candy Crush Saga (USK 0)

In diesem Mobile Game müssen gleichfarbige Steine aneinandergereiht werden, um Levels zu bestehen. Es ist eines der finanziell erfolgreichsten Mobile Games weltweit.

Casual Games

Als *Casual Games* werden leicht zugängliche, intuitiv erlernbare digitale Spiele bezeichnet, die meist geringe technische Voraussetzungen benötigen und oft kostenfrei spielbar sind. Die meisten Spiele auf Smartphones würden sich als solche *Casual Games* qualifizieren.

Cheating

Eine Spielpraxis, bei der mithilfe unerlaubter Mittel wie dem Einsatz von Zusatzprogrammen ein unfairer Spielvorteil geschaffen wird. In der Spieler*innenszene wird der Begriff meist abwertend gebraucht.

Clash of Clans (USK 6)

Ein kostenlos spielbares Mobile Game, das vor allem bei einer jüngeren Zielgruppe sehr beliebt ist. Dabei müssen Spielende ein virtuelles Dorf aufbauen, strategische Verteidigungsvorkehrungen gegen andere Spielende treffen und sich in Clans gegenseitig unterstützen. Durch das Zahlen von Geld wird ein schnellerer Spielfortschritt ermöglicht.

Clash Royale (USK 6)

Im Nachfolger von *Clash of Clans* kämpfen je zwei Spielende gegeneinander, indem sie durch Knopfdruck verschiedene Einheiten in die Schlacht schicken. Das Spiel ist in kindgerechter Comicoptik gehalten und es ist möglich, mit dem Einsatz von Echtgeld einen Spielvorteil zu erkaufen.

Coin Master (USK 16)

Ein Mobile Game, das durch seine offensichtliche Nähe zu klassischem Glücksspiel und seiner großen Beliebtheit bei einem jungen Zielpublikum kontroversiell diskutiert wurde. Die Anhebung der Altersbeschränkung der USK auf 16 Jahre ist eine der Konsequenzen dieser Debatte.

Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) (USK 16)

Ein vor allem in der kompetitiven Szene des *e-sports* beliebter Ego-Shooter, bei dem zwei Teams in kurzen Runden gegeneinander antreten. Bekannt wurde das Spiel neben Diskussionen über die vorherrschende Waffengewalt durch die Implementierung von Glücksspielelementen in das Spielkonzept (siehe Kap. 6.2.2).

Diablo (USK 16)

Ein Spielklassiker, bei dem eine Vielzahl von gegnerischen Ungeheuern, einschließlich des titelgebenden Teufels selbst, besiegt werden muss, um immer stärkere Ausrüstung zu erlangen. Vor allem gemeinsam mit anderen Spielenden online erfreute sich der Titel großer Beliebtheit.

Die Sims (USK 6)

Ein Simulationsspiel, bei dem verschiedene Spielfiguren (*Sims*) beim Meistern ihres Alltages begleitet werden müssen. Dazu gehören alltägliche Aufgaben wie das Reinigen des Haushaltes, das Bestreiten von Arbeitswegen und das Kennenlernen anderer virtueller Spielfiguren.

Discord

Eine Kommunikationsplattform, die kostenlose Kommunikation und Videotelefonie zwischen Nutzenden erlaubt. *Discord* wird vor allem in Kombination mit digitalen Spielen genutzt.

E-sports

Als *e-sports* wird der sportliche Wettkampf mit digitalen Spielen, meist Teamspielen, bezeichnet. Damit sind teils hohe Preisgelder verbunden, es gibt aber auch kleinere verbandliche Vereine, die das gemeinsame Spielen praktizieren.

FIFA (USK 0)

FIFA ist eine beliebte Fußballsimulationsreihe, die auf fast allen Plattformen vertreten ist und jährlich neu aufgesetzt wird. Unter Kritik steht das Finanzierungsmodell des Spieles, bei dem Nutzende *Lootboxen* kaufen, und, wenn sie Glück haben, Spieler bekannter Vereine freischalten können.

Fortnite (USK 12)

Eines der meistgespielten und beliebtesten digitalen Spiele, vor allem bei einer jüngeren Zielgruppe, das auf fast allen Plattformen, auch auf Smartphones, spielbar ist. In Teams von bis zu 4 Personen kämpfen Spielende dabei auf einer Insel um ihr Überleben, indem sie andere Spielende abschießen. Das Spiel ist grafisch comichaft inszeniert und generiert Umsätze über den Verkauf von *Skins*.

Google Family Link

Ein Programm, mit der Nutzungszeit und heruntergeladene Apps auf Smartphones überprüft werden können und das zur erzieherischen Begleitung von Kindern im Umgang mit deren Smartphones konzipiert wurde.

Grand Theft Auto (GTA) (USK 18)

Eines der meistverkauften digitalen Spiele, in dem eine Gangstergeschichte aus verschiedenen Perspektiven erzählt wird. Dabei kommt es zu teils drastischen Gewaltdarstellungen. *GTA* wird gerne online gespielt, wobei es eine Vielzahl verschiedener Spielmodi gibt.

Hatespeech

Auf Deutsch oft mit »Hassrede« übersetzt, werden darunter meist rassistische und diskriminierende Ausdrücke verstanden, die mit dem Ziel verwendet werden, bestimmte Personen oder Gruppen abzuwerten.

Hearthstone (USK 0)

Ein beliebtes Online-Kartenspiel, bei dem neue, meist stärkere Spielkarten ständig veröffentlicht werden. Um gegen andere Spielende bestehen zu können, müssen deshalb regelmäßig neue Spielkarten erspielt oder erworben werden.

Let's-Play-Videos

Eine besondere Art von Videos, bei denen Computerspiele gespielt und von den Spielenden meist zeitgleich kommentiert werden. *Let's Plays* erfreuen sich großer Beliebtheit auf Plattformen wie *YouTube*.

Lootboxen

Bei Lootboxen handelt es sich um virtuelle Beutekisten innerhalb eines Spiels, die je nach Spielmechanik für das Erreichen bestimmter Ziele freigeschaltet, gefunden oder gegen echtes Geld gekauft werden können.

Mario Kart (USK 0)

Ein kindgerechtes Rennspiel, das durch eine farbenfrohe Gestaltung und einen manchmal chaotischen Spielverlauf gekennzeichnet ist.

Minecraft (USK 6)

Ein sehr bekanntes und beliebtes Sandbox-Spiel, bei dem in einfach gehaltener grafischer Darstellung eine immer neue Spielwelt erkundet werden kann. Dabei werden Rohstoffe abgebaut und Bauwerke erschaffen. Daneben gibt es zahlreiche weitere Spielmodi und Möglichkeiten, mit anderen Spielenden in Kontakt zu treten.

MOBA

Steht kurz für *Multiplayer Online Battle Arena* und stellt ein eigenes Spielgenre dar. Dabei stehen sich zwei Teams zu je drei bis fünf Spielenden gegenüber und müssen versuchen, die gegnerische Basis zu zerstören. Um dabei erfolgreich zu sein, ist es meist notwendig, die Spielcharaktere und deren Fähigkeiten sehr gut zu kennen.

Mobile Games

Spiele-Apps, die auf mobilen Endgeräten wie Smartphones oder Tablets spielbar sind, und ein Betriebssystem wie *Android* oder *IOS* benötigen. Die meisten Mobile Games sind technisch wenig anspruchsvoll und können auf allen neueren Devices gespielt werden. Durch die einfache Verfügbarkeit erfreuen sich Mobile Games großer Beliebtheit bei einer breiten Zielgruppe.

NPC (Non-Player Character)

Ein Spielcharakter, der nicht von Spielenden gesteuert werden kann. Meist steht dieser im Hintergrund und dient dazu, die Geschichte des Spieles voranzutreiben oder über computergenerierten Text mit Spielenden zu interagieren.

Overwatch (USK 12)

Overwatch ist eine Mischung zwischen einem *MOBA* und einem Ego-Shooter, erfreut sich großer Beliebtheit und wurde aufgrund der implementierten *Lootbox*-Mechaniken wiederholt kritisiert.

Pack Openings

Eine Art von Videoinhalten auf Videoplattformen wie *YouTube*, bei der Influencer*innen meist mehrere Kartenpackungen oder *Lootboxen* in digitalen Spielen öffnen und ihre Reaktionen dabei filmen.

PlayStation

Eine Konsolenmarke von *Sony*. Die beliebte *PlayStation 4* wurde 2013 veröffentlicht.

Rainbow Six: Siege (USK 18)

In diesem taktischen Ego-Shooter treten zwei Teams gegeneinander an und versuchen, sich gegenseitig auszuschalten. Wie in *Counter-Strike* können auch

hier *Lootboxen* gekauft werden, die in ihrer Funktion an traditionelles Glücksspiel erinnern.

Reddit

Eine Nachrichtenplattform, auf der verschiedenste Inhalte geteilt werden. Die Nutzenden haben dabei die Möglichkeiten, Inhalte positiv oder negativ zu bewerten und zu kommentieren. Die Plattform ist in themenspezifische Foren unterteilt, die zwar moderiert werden, dennoch immer wieder politisch und ethisch fragwürdige Inhalte aufweisen können.

Roblox (USK 12)

Roblox ist weniger ein eigenes Spiel als mehr eine Spieleplattform, mit der Nutzende eigene Spiele erschaffen und mit anderen Nutzenden teilen können. Im Spiel ist es möglich, gegen Echtgeld In-Game-Währung zu kaufen.

Rocket League (USK 6)

Eine Mischung zwischen Rennspiel und Fußballspiel. Zwei Teams versuchen, durch das Manövrieren eines Rennwagens einen Ball in das je gegnerische Tor zu befördern.

Snapchat

Eine soziale Plattform, mit der vor allem Fotos versendet werden. Bekannt wurde die App durch die zahlreichen Filteroptionen, mit denen Fotos modifiziert werden können.

Snipen

Ein spielspezifisches Wort. Jemanden zu *snipen* bedeutet, einen Gegner in einem Spiel mit einem Scharfschützengewehr oder aus großer Entfernung abzuschießen.

Spielecommunitys

Damit sind die Gemeinschaften von Spielenden gemeint, die sich in einem Spiel begegnen. Die Begegnungen und Diskussionen können dabei im Spiel selbst oder auf Diskussionsplattformen, die dem Spiel gewidmet sind, stattfinden.

Squad

Die verschiedenen Teams in Shooter-Spielen werden häufig als *Squads* bezeichnet.

Steam

Steam ist eine Spieleplattform der Firma *Valve*, bei der Spiele online gekauft und heruntergeladen werden können. Momentan ist *Steam* noch die größte derartige Plattform.

Super Mario

Eine bekannte Spieleserie von *Nintendo*, bei der mittlerweile sehr viele Spielgenres abgedeckt werden. Die Spiele haben eine junge Zielgruppe und sind meist sehr kindgerecht gestaltet.

Switch

Eine Spielkonsole von *Nintendo*, die 2017 veröffentlicht wurde und sich großer Beliebtheit erfreut.

TikTok

Eine soziale Plattform aus China, die durch den Kauf von *musical.ly* auch im Westen Fuß fassen konnte. Sie wird aufgrund der Zensur von bestimmten politischen Inhalten und dem intransparenten Umgang mit Nutzer*innendaten kritisiert.

Twitch

Eine Plattform, die vor allem genutzt wird, um computerspielbezogene Inhalte wie z.B. *e-sports*-Turniere zu streamen. Manche Streamer haben dabei tausende von meist jungen Zuseher*innen. Die Plattform wurde 2014 von *Amazon* aufgekauft.

Wii U

Eine Spielkonsole des Herstellers *Nintendo*, die 2012 veröffentlicht wurde und die durch die ausgefallene Controllerform auffällt.

World of Warcraft (USK 12)

Ein Rollenspielklassiker von *Blizzard*, bei dem sich Spielende einer Seite anschließen und in oft großen Spieler*innenverbänden Gegner besie-

gen. Eines der ersten populären *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), also Rollenspielen, die von sehr vielen Spielenden gleichzeitig online gespielt werden konnten.

Worms (USK 6)

Ein Spielklassiker, bei dem Spielende comichaft gezeichnete Würmer steuern. Ziel ist dabei, die gegnerischen Würmer durch den Einsatz ausgefallener militärischer Mittel zu besiegen.

11. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Computerprobleme (Visual Statements 2020)	24
Abb. 2: Freizeitaktivitäten von Jugendlichen (Education Group 2019, S. 6)	28
Abb. 3: Elektronische Geräte im Besitz von Jugendlichen (Education Group 2019, S. 22)	30
Abb. 4: Häufigkeit der Spielnutzung (forsa 2019, S. 3)	33
Abb. 5: Spielfrequenz im europäischen Vergleich (Smahel et al. 2020, S. 31)	34
Abb. 6: Liebste Computerspiele 2019 (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2019, S. 47)	37
Abb. 7: Forsa 2019 – Lieblingsspiele nach Geschlecht (forsa 2019, S. 11, 12)	39
Abb. 8: Mikrotransaktionen bei Candy Crush Saga	115
Abb. 9: Öffnen von Kartenpackungen bei Hearthstone	117
Abb. 10: Die farbenfrohe visuelle Gestaltung von Candy Crush Saga	118
Abb. 11: Glücksspielautomat bei Coin Master	123
Abb. 12: Pro-Kopf-Ausgaben für verschiedene Gaming-Geschäftsmodelle (Fiedler et al. 2019a, S. 17)	130
Abb. 13: Verteilung der kumulierten Glücksspielausgaben (Fiedler et al. 2019b, S. 40)	131
Abb. 14: Aufschlüsselung der Zielgruppen	146
Abb. 15: Medienplan einer Einrichtung	204

Die Grafiken 2, 3, 4, 5, 6, 7, 12, 13 sind eigene Darstellungen des Autors.

12. Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Demografische Angaben der Familien (Jugendliche)	148
Tab. 2: Demografische Angaben der Familie (Erziehende)	149
Tab. 3: Demografische Angaben Jugendliche	151
Tab. 4: Demografische Angaben Fachkräfte	151
Tab. 5: Befragte Expert*innen	152
Tab. 6: Überblick über verwendete Kürzel	153

13. Literatur

- American Psychiatric Association (2013): Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition. Arlington: American Psychiatric Association. Online unter <https://cdn.website-editor.net/30f11123991548a0af708722d458e476/files/uploaded/DSM%2520V.pdf> (21.11.2020)
- Anti-Defamation League (2019): Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. Online unter: <https://www.adl.org/media/13139/download> (19.09.2020).
- Bachmayer, Sonja/Strizek, Julian/Hojni, Markus/Uhl, Alfred (2020): Handbuch Alkohol – Österreich. Band 1: Statistiken und Berechnungsgrundlagen 2019, 7. Aufl., Wien: Gesundheit Österreich. Online unter: <https://broschuerenservice.sozialministerium.at/Home/Download?publicationId=598> (20.09.2020).
- BBC (2017): Minecraft paedophile Adam Isaac groomed boys online. Online unter: <https://www.bbc.com/news/uk-wales-south-east-wales-38691882> (21.10.2020).
- Beck, Ulrich (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Billieux, Joel/Schimmenti, Adriano/Khazaal, Yasser/Maurage, Pierre/Heeren, Alexandre (2015): Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research, in: Journal of Behavioral Addictions, Jg. 4, Nr. 3, S. 119–123. doi: 10.1556/2006.4.2015.009.
- Blase, Robin (2018): Online – Casino auf Twitch. Youtuber zeigt Kindern, wie man mit Glücksspiel reich wird. Online unter: <https://uebermedien.de/32597/youtuber-zeigt-kindern-wie-man-mit-gluecksspiel-reich-wird/> (20.09.2020).
- Böcking, Saskia (2006): Elterlicher Umgang mit kindlicher Fernsehnutzung: Test einer deutschsprachigen Skala und erste Befunde für die Deutschschweiz, in: Medien- & Kommunikationswissenschaft, Jg. 54, Nr. 4, S. 599–619.
- Böhnisch, Lothar (2012): Sozialpädagogik der Lebensalter. Eine Einführung, 6. Aufl. Weinheim, München: Beltz Juventa.
- Börner, Claudia (2016): Eltern als Mediendidaktiker. Elterlicher Einfluss auf die bildungsbezogene Computer- und Internetnutzung von Kindern. Wiesbaden: Springer.

- Brandt, Mathias (2019): Coin Master wird eigenem Namen gerecht. Online unter: <https://de.statista.com/infografik/19637/weltweiter-umsatz-der-app-coin-master/> (23.09.2020).
- Breuer, Johannes (2017): Hate Speech in Online Games. In: Kaspar, Kai/Gräßer, Lars/Riffi, Aycha (Hrsg.): Online Hate Speech. Perspektiven auf eine neue Form des Hasses. Düsseldorf, München: kopaed, S. 107–112.
- Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Drosselmeier, Marius/Gebel, Christa/Hasebrink, Uwe/Rechlitz, Marcel (2017): Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. Online unter: https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf (01.09.2020).
- Brunner, Anne (2014): Der Umgang mit neuen Medien in der stationären Jugendhilfe. Masterarbeit, Johannes-Gutenberg-Universität, Mainz, Sozialwissenschaften, Medien und Sport.
- Brustein, Joshua/Novy-Williams, Eben (2016): VIRTUAL WEAPONS ARE TURNING TEEN GAMERS INTO SERIOUS GAMBLERS. The boom in pro video gaming is fueled by \$2.3 billion in online bets. Online unter: <https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/> (20.09.2020).
- Bundes -Kinder- und Jugendhilfegesetz (2013), Fassung vom 31.12.2019. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20008375&FassungVom=2019-12-31> (20.09.2020).
- Chatterjee, Promothesh/Rose, Randall (2012): Do Payment Mechanisms Change the Way Consumers Perceive Products?, in: Journal of Consumer Research, Jg. 38, S. 1129–1139. Online unter: https://pdfs.semanticscholar.org/d4f1/5cc22940db013377b1260458403567a41d1e.pdf?_ga=2.152111289.1463952878.1600869892-1991844648.1600531425 (20.09.2020).
- Der Standard (2017): Sind Lootboxen Glücksspiel? Europäische Behörden ermitteln. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000068003386/sind-lootboxen-ein-gluecksspiel-europaeische-behoerden-ermitteln> (23.09.2020).
- Der Standard (2018): Immer mehr Kinder müssen wegen Fortnite-Sucht in Therapie. Online unter: <https://derstandard.at/2000092687987/Immer-mehr-Kinder-muessen-wegen-Fortnite-Sucht-in-Therapie> (20.09.2020).
- Der Standard (2019): 100 Millionen Dollar Preisgeld: Drei Österreicher bei »Fortnite«-WM dabei. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000104340452/100-millionen-dollar-preisgeld-drei-oesterreicher-bei-fortnite-wm-dabei> (21.10.2020).

- Der Standard (2019a): »Brawlstars« & Co: Lootboxen als gefährliches Glücksspiel für Kinder. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000111295012/brawlstars-co-lootboxen-als-gefaehrliches-gluecksspiel-fuer-kinder> (20.09.2020).
- Der Standard (2019b): Gamingsucht offiziell als Krankheit anerkannt – bald erste Therapien. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000103638679/gamingsucht-offiziell-als-krankheit-erkannt-bald-erste-therapien> (20.09.2020).
- Der Standard (2020): Böhermann gegen »Coin Master«: Umstrittenes Spiel wird nicht indiziert. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000115420942/rueckschlag-fuer-boehmermann-umstrittenes-spiel-coin-master-wird-nicht-indiziert> (23.09.2020).
- Der Standard (2020a): Söhne von Ex-NBA-Star verprassten 15.000 Euro bei »Fortnite«. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000116740207/soehne-von-ex-nba-star-verprassten-15-000-euro-bei> (23.09.2020).
- Der Standard (2020b): Debatte im Netz: Darf man als Eltern den Spielfortschritt des Kindes löschen? Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000117376513/debatte-im-netz-darf-man-als-eltern-den-spielfortschritt-des> (22.10.2020).
- Der Standard (2020c): Villa und Sportwagen: »Fortnite«-Youtuber protzen mit ihrem Reichtum. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000118599042/villa-und-sportwagen-fortnite-youtuber-protzen-mit-ihrem-reichtum> (22.10.2020).
- Derevensky, Jeffrey/Sklar, Alissa/Gupta, Rina/Messerlian, Carmen (2010): An Empirical Study Examining the Impact of Gambling Advertisements on Adolescent Gambling Attitudes and Behaviors, in: *International Journal of Mental Health and Addiction*, Jg. 8, S. 21–34. Online unter: <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11469-009-9211-7> (22.10.2020).
- Derevensky, Jeffrey/Gainsbury, Sally/Gupta, Rina/Ellery, Michael (2013): Play-for-fun/social-casino gambling: An examination of our current knowledge. Online unter: <https://www.manitobagamblingresearch.com/system/files/private/Full%20Report%20Play%20For%20Fun%20Social%20Casino%20Gambling-%20An%20Examination%20of%20Our%20Current%20Knowledge.pdf> (21.10.2020).
- Diaz, Ana (2019): EA calls its loot boxes 'surprise mechanics,' says they're used ethically. Online unter: <https://www.polygon.com/2019/6/21/18691760/ea-vp-loot-boxes-surprise-mechanics-ethical-enjoyable> (20.09.2020).
- Dupke, Tobias (2010): Forscher erklären Videospiele zum neuen Leitmedium. Online unter: <https://www.welt.de/spiele/article10960980/Forscher-erklaeren-Video-spiele-zum-neuen-Leitmedium.html> (16.09.2020).

- Education Group (2016): Medienverhalten bei Kindern – Zielgruppe Eltern. Online unter: https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_Eltern_2016.pdf (15.09.2020).
- Education Group (2019): Medienverhalten der Jugendlichen im Trend. Aus dem Blickwinkel der Jugendlichen. Online unter: https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_Jugendliche_2019.pdf (15.09.2020).
- Education Group (2019a): Medienverhalten der Jugendlichen aus dem Blickwinkel der Eltern. Online unter: https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/PDF_ZR2550_Education_Group_Eltern_2019_kontrolliert_PORTAL.pdf (15.09.2020).
- Entertainment Software Association (2019): 2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Online unter: <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> (21.10.2020).
- Epic (2020): Fortnite News. Online unter: <https://www.epicgames.com/fortnite/de/news> (20.10.2020).
- Eschenbeck, Heike/Kohlmann, Carl-Walter (2002): Geschlechtsunterschiede in der Stressbewältigung von Grundschulkindern, in: *Zeitschrift für Gesundheitspsychologie*, Jg. 10, Nr. 1, S. 1–7.
- Eschenbeck, Heike/Kohlmann, Carl-Walter/Lohaus, Arnold (2007): Gender Differences in Coping Strategies in Children and Adolescents, in: *Journal of Individual Differences*, Jg. 28, Nr. 1, S. 18–26. doi: 10.1027/1614-0001.28.1.18.
- ESVÖ (2019): eSport Verband Österreich. Online unter: <http://www.esvoe.at/> (18.09.2019).
- Fam, Jia Yuin (2018): Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades, in: *Scandinavian Journal of Psychology*, Jg. 59, Nr. 5, S. 524–531. <https://doi.org/10.1111/sjop.12459>.
- Ferguson, Christopher (2017): The Video Game Addiction Myth. Online unter: <https://www.usnews.com/opinion/policy-dose/articles/2017-03-10/no-video-game-addiction-is-not-a-disease> (19.10.2020).
- Festl, Ruth/Scharkow, Michael/Quandt, Thorsten (2013): Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults, in: *Addiction*, Jg. 108, Nr. 3, S. 592–599. doi: 10.1111/add.12016.
- Fiedler, Ingo/Lennart, Ante/Steinmetz, Fred (2019): Die Konvergenz von Gaming und Gambling. Eine angebotsseitige Marktanalyse mit rechtspolitischen Empfehlungen. Wiesbaden: Springer.

- Fleischer, Sandra/Hajok, Daniel (2019): Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit. Stuttgart: Kohlhammer.
- forsa (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren für die DAK-Gesundheit. Online unter: <https://www.dak.de/dak/download/computerspielsucht-2103404.pdf> (20.09.2020).
- Foye, Lauren (2020): In-game gambling – the next cash cow for publishers. Online unter: <https://www.juniperresearch.com/document-library/white-papers/in-game-gambling-the-next-cash-cow> (21.10.2020).
- Freitag, Eberhard (2015): Ambulante Beratung und Behandlung von computer- und internetabhängigen Kinder, Jugendlichen und deren Eltern – Aus der Arbeit der Beratungsstelle «return», Hannover. In: Möller, Christoph (Hrsg.): Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer, S. 205–215.
- Friedmann, Daniel (2017): Hearthstone has become a \$400 a year game. Online unter: <https://www.polygon.com/2017/12/12/16763594/hearthstone-expensive-expansions-cost> (23.09.2020).
- Gach, Ethan (2017): Meet The 19-Year-Old Who Spent Over \$17,000 On Microtransactions. Online unter: <https://www.kotaku.com.au/2017/11/meet-the-19-year-old-who-spent-over-17000-on-microtransactions/> (20.09.2020).
- Gambling Commission (2018): Young People and Gambling 2018. A research study among 11-16 year olds in Great Britain. Online unter: <https://www.gambling-commission.gov.uk/pdf/survey-data/young-people-and-gambling-2018-report.pdf> (20.09.2020).
- Gambling Commission (2018a): Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming. Online unter: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/International-gaming-and-gambling-declaration-2018.pdf> (23.09.2020).
- Gametrack (2019): Europe: In-Game Spending Study. Online unter: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/12/GameTrack-In-Game-Spending-2019.pdf> (20.09.2020).
- Gee, James (2007): What Videogames have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.
- Gentile, Douglas/Choo, Hyekyung/Liau, Albert/Sim, Timothy/Li, Dongdong/Fung, Daniel/Khoo, Angeline (2011): Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study, in: *Pediatrics*, Jg. 127, Nr. 2, S. 319–328. doi:10.1542/peds.2010-1353.

- Google Play (2020): Top Apps. Online unter: <https://play.google.com/store/apps/top?gl=AT> (20.09.2020).
- Gordon, Rob (2017): Overwatch: Blizzard Denies Rumors of Loot Drop Rate Changes. Online unter: <https://gamerant.com/overwatch-loot-drop-rate-change> (23.09.2020).
- Griffiths, Mark (1999): The psychology of the near miss (revisited): A comment on Delfabbro and Winefield, in: *British Journal of Psychology*, Jg. 90, Nr. 3, S. 441–445. Online unter: https://www.academia.edu/429661/Griffiths_M.D._1999_The_psychology_of_the_near_miss_revisited_A_comment_on_Delfabbro_and_Winefield_British_Journal_of_Psychology_90_441-445 (20.10.2020). doi: <https://doi.org/10.1348/000712699161512>.
- Griffiths, Mark (2009): The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence, in: *International Journal of Mental Health and Addiction*, Jg. 8, Nr. 1, S. 119–125. doi: 10.1007/s11469-009-9229-x.
- Griffiths, Mark/Pontes, Halley (2014): Internet Addiction Disorder and Internet Gaming Disorder are Not the Same, in: *Journal of Addiction Research and Therapy*, Jg. 5, Nr. 4, S. 124–125. <https://doi.org/10.4172/2155-6105.1000e124>.
- Grüsser, Sabine/Thalemann, Ralf (2016): *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*. Bern: Hogrefe.
- Hajok, Daniel (2019): Medienerziehung als Thema von Kinder-, Jugend- und Erziehungshilfen. In: Fleischer, Sandra/Hajok, Daniel (2019): *Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit*. Stuttgart: Kohlhammer, S. 194–208.
- Hajok, Daniel (2019a): Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft. Kinder und Jugendliche im Spannungsfeld digitaler Medien. In: Fleischer, Sandra/Hajok, Daniel (Hrsg.): *Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit*. Stuttgart: Kohlhammer, S. 35–59.
- Hayer, Tobias/Kalke, Jens/Meyer, Gerhard/Brosowski, Tim (2018): Do Simulated Gambling Activities Predict Gambling with Real Money During Adolescence? Empirical Findings from a Longitudinal Study, in: *Journal of Gambling Studies*, Jg. 34, Nr. 3, S. 929–947. doi: 10.1007/s10899-018-9755-1.
- Heidenreich, Ulrike (2018): Das Virus im Kinderzimmer. Online unter: <https://www.sueddeutsche.de/leben/computerspiel-fortnite-das-virus-im-kinderzimmer-1.3900972> (20.09.2020).

- Hirte, Christine/Hirte, Christoph (2015): Selbsthilfearbeit. Mediensucht aus Elternsicht. In: Möller, Christoph (Hrsg.): Internet- und Computersucht. Ein Praxis- handbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer, S. 245–254.
- Howard, B. (2019): How To Report Toxic Behavior In EA Games. Online unter: <https://www.thegamer.com/how-to-report-toxic-behavior-ea-games/> (12.09.2020).
- Jacques, Christian/Fortin-Guichard, Daniel/Bergeron, Pierre-Ives/Boudreault, Catherine/Lévesque, David/Giroux, Isabelle (2016): Gambling Content in Facebook Games. A common phenomenon?, in: *Computers in Human Behavior*, Jg. 57, S. 48–53.
- Jahnke, Marlies (2018): Influencer Marketing. Für Unternehmen und Influencer: Strategien, Plattformen, Instrumente, rechtlicher Rahmen. Mit vielen Beispielen. Wiesbaden: Springer. Online unter: <https://link.springer.com/content/pdf/bfm%3A978-3-658-20854-7%2F1.pdf> (19.11.2020).
- Roberts, David/David, Meredith (2019): The Social Media Party: Fear of Missing Out (FoMO), Social Media Intensity, Connection, and Well-Being, in: *International Journal of Human–Computer Interaction*, Jg. 36, Nr. 4, S. 386–392. doi: 10.1080/10447318.2019.1646517.
- Jiow, Hee Jhee (2014): Parental Mediation of Video Gaming in Singapore. Dissertation, Nationaluniversität Singapur.
- Junge, Thorsten (2013): Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter. Eine explorative Untersuchung zur Rolle der Eltern. Wiesbaden: Springer.
- Kaleva, Jari-Pekka (2018): Statement on WHO ICD-11 List and the Inclusion of Gaming. Online unter: <http://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2018/06/Industry-Statement-on-18-June-WHO-ICD-11.pdf> (26.09.2020).
- Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena/Rosenkranz, Moritz/Schwinge, Christiane/Hein, Sandra/Wartberg, Lutz/Petersen, Kai-Uwe (2012): EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-) erzieherischen Handeln in den Familien. Online unter: <https://www.agev.de/mediathek/file/EXIF-Exzessive-Internetnutzung-in-Familien.pdf> (20.09.2020).
- Kardefelt-Winther, Daniel (2014): A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use, in: *Computers in Human Behavior*, Nr. 31, S. 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>.

- Kardefelt-Winther, Daniel/Heeren, Alexandre/Schimmenti, Adriano/van Rooij, Antonius/Maurage, Pierre/Carras, Michelle/Edman, Johan/Blaszczynski, Alexander/Khazaal, Yasser/Billieux, Joel (2017): How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?, in: *Addiction*, Jg. 112, Nr. 10, S. 1709–1715. doi: 10.1111/add.13763.
- Kelle, Udo/Kluge, Susann (2010): Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung, 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kensgold (2020): An open letter to DICE, EA, and other devs: I am 19, and addicted to gambling. Online unter: https://www.reddit.com/r/StarWarsBattlefront/comments/7dfoqg/an_open_letter_to_dice_ea_and_other_devs_i_am_19/ (23.09.2020).
- Kim, Tae (2019): ‘Loot Boxes’ Could Be Trouble for the Videogame Industry. Here’s What You Need to Know. Online unter: <https://www.barrons.com/articles/videogame-publishers-face-scrutiny-over-the-use-of-lock-boxes-51555120828> (23.09.2020).
- King, Daniel (2018): Comment on the global gaming industry’s statement on ICD-11 gaming disorder: A corporate strategy to disregard harm and deflect social responsibility?, in: *Addiction*, Jg. 113, Nr. 11, S. 2145–2146. doi: 10.1111/add.14388.
- King, Daniel (2018a): Gaming-gambling convergence: Implications for gaming disorder screening. Presentation to the WHO meeting, Changsha, China, November 2018. Online unter: https://www.researchgate.net/publication/329235446_Gaming-gambling_convergence_Implications_for_gaming_disorder_screening (20.09.2020).
- King, Daniel/Gainsbury, Sally/Delfabbro, Paul/Hing, Nerilee/Abarbanel, Brett (2015): Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research, in: *Journal of Behavioral Addictions*, Jg. 4, Nr. 4, S. 215–220. doi: 10.1556/2006.4.2015.045.
- King, Daniel/Delfabbro, Paul (2019): Loot box limit-setting is not sufficient on its own to prevent players from overspending: a reply to Drummond, Sauer and Hall, in: *Addiction*, Jg. 114, Nr. 7, S. 1324–1325. doi: 10.1111/add.14628.
- Kiraly, Orsolya/Griffiths, Marl/Urban, Robert/Farkas, J Judit/Kökönyei, Gyöngyi/Elekes, Zsuzsanna/Tamas, Domokos/Demetrovics, Zsolt (2014): Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample, in: *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, Jg. 17, Nr. 12, S. 749–754. Online unter: http://real.mtak.hu/27924/1/Kiraly_et_al_2014_CPBSN_POG%26PIU.pdf (20.10.2020).

- Kirwill, Lucyna (2009): Parental Mediation Of Children's Internet Use In Different European Countries, in: *Journal of Children and Media*, Jg. 3, Nr. 4, S. 394–409. doi: 10.1080/17482790903233440.
- Klicksafe (2020): Kinder im Internet. Online unter: <https://www.klicksafe.de/eltern> (am 21.09.2020).
- Köhler, Regine (2008): *Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Koo, Hoon Jung/Hyun Han, Doug/Park, Sung-Yong/Kwon, Jung-Hye (2016): The Structured Clinical Interview for DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and Validation for Diagnosing IGD in Adolescents, in: *Psychiatry Investigation*, Jg. 14, Nr. 1, S. 21–29. doi: 10.4306/pi.2017.14.1.21.
- Köppl, Elmar/Dornauer, Kurt/Stöckl, Andrea/Gastl, Rita/Rumpold, Gerhard (2013): *Internet- und Computersucht bei Jugendlichen. Erhebung zur Internet- und Computerspielnutzung bei Jugendlichen*. Online unter: <https://medienwelt.tibs.at/sites/medienwelt.tibs.at/files/upload/Finale%20Version%20Forschungsbericht%203.0.pdf> (21.09.2019).
- Kuckartz, Udo (2010): *Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kuckartz, Udo (2014): *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Kunczik, Michael (2013): *Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele*. Berlin: LIT Verlag.
- Kuss, Daria (2013): Internet gaming addiction: current perspectives, in: *Psychology Research and Behavior Management*, Jg. 6, S. 125–137.
- Kuss, Daria/Griffiths, Mark (2011): Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research, in: *International Journal of Mental Health and Addiction*, Jg. 10, Nr. 2, S. 278–296. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5.
- Kuss, Daria/Louws, Jorik/Wiers, Reinout (2012): Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, in: *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking*, Jg. 15, Nr. 9, S. 480–485. doi: 10.1089/cyber.2012.0034.
- Kuss, Daria/Griffiths, Mark/Pontes, Halley (2016): Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder. Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field, in: *Journal of Behavioral Addictions*, Jg. 6, Nr. 2, S. 103–109. doi: 10.1556/2006.5.2016.062.
- Kuss, Daria/Pontes, Halley/Király, Orsi/Demetrovics, Zsolt (2018): A Psychological Overview of Gaming Disorder. In: *Attrill-Smith, Alison/Fullwood, Chris/*

- Keep, Melanie/Kuss, Daria (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Cyberpsychology*. Oxford: Oxford University Press, S. 2–23. doi: 10.1093/oxfordhb/9780198812746.013.25.
- Kutscher, Nadia/Behnisch, Michael (2014): Medienerziehung in der Jugendhilfe, in: *Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz*, 50. Jg., Ausg. 2.
- Laconi, Stephanie/Pires, Sophie/Chabrol, Henri (2017): Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology, in: *Computers in Human Behavior*, Jg. 75, S. 652–659. doi: 10.1016/j.chb.2017.06.012.
- Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena (2012): Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte. Online unter: <https://www.medienanstalt-nrw.de/zum-nachlesen/forschung/abgeschlossene-projekte/lfm-dokumentationen/computerspielen-in-der-familie.html> (21.09.2020).
- Larche, Chanel/Chini, Katrina/Lee, Christopher/Dixon, Mike/Fernandes, Myra (2019): Rare Loot Box Rewards Trigger Larger Arousal and Reward Responses, and Greater Urge to Open More Loot Boxes, in: *Journal of gambling studies*. doi: 10.1007/s10899-019-09913-5.
- Lauer, Nadine (2011): Das Paarinterview als Erhebungsinstrument in der sozialpädagogischen (Familien-) Forschung. In: Oelerich, Gertrud/Otto, Hans-Uwe (Hrsg.): *Empirische Forschung und Soziale Arbeit. Ein Studienbuch*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 293–301.
- Lemmens, Jeroen/Valkenburg, Patti/Peter, Jochen (2009): Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents, in: *Media Psychology*, Jg. 12, Nr. 1, S. 77–95. doi: 10.1080/15213260802669458.
- Lemmens, Jeroen/Valkenburg, Patti/Gentile, Douglas (2015): The Internet Gaming Disorder Scale, in: *Psychological Assessment*, Jg. 27, Nr. 2, S. 567–582. doi: 10.1037/pas0000062.
- Liebold, Renate/Trinczek, Rainer (2009): Experteninterview. In: Kühl, Stefan/Strodtholz, Petra/Taffertshofer, Andreas (Hrsg.): *Handbuch Methoden der Organisationsforschung. Quantitative und Qualitative Methoden*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 32–56.
- Lilge, Thomas/Stein, Christian (2018): *Spielwissen und Wissensspiele*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Livingstone, Sonia/Helsper, Ellen (2008): Parental mediation and children's Internet use, in: *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Jg. 52, Nr. 4, S. 581–599. doi: 10.1080/08838150802437396.

- Livingstone, Charles/Adams, Peter/Cassidy, Rebecca/Markham, Francis/Reith, Gerda/Rintoul, Angela/Schüll, Natasha Dow/Woolley, Richard/Young, Martin (2017): On gambling research, social science and the consequences of commercial gambling, in: *International Gambling Studies*, Jg. 18, Nr. 1, S. 56–68. doi: <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1377748>.
- Lobo, Sascha (2019): *Realitätsschock. Zehn Lehren aus der Gegenwart*. Köln: Kiepenheuer und Witsch
- Loos, Eugene/Nijenhuis, Jordy (2020): Consuming Fake News: A Matter of Age? The perception of political fake news stories in Facebook ads. In: Zhou, Jia/Gao, Qin (Hrsg.): *Human Aspects of IT for the Aged Population. Healthy and Active Aging*. 6th International Conference, ITAP 2020, Held as Part of the 22st HCI International Conference, HCII 2020, Copenhagen, Denmark, July 19–24, 2020, Proceedings, Part II. Cham: Springer International Publishing – Springer, S. 69–88.
- Luginbühl, Monika/Reber, Corinne/Bürge, Lukas (2018): Förderung von Medienkompetenzen in Institutionen für Kinder und Jugendliche mit besonderen Bedürfnissen. Leitfaden zur Standortbestimmung. Online unter: https://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/Brosch%C3%BCren_Flyer/Brosch%C3%BCre_Medienkompetenz_Heime/Broschuere_Medienkompetenz_Heil_Sozial_Sonderpaedagogik.pdf (22.09.2020).
- McLean, Lavinia/Griffiths, Mark (2019): Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study, in: *International Journal of Mental Health and Addiction*, Jg. 17, S. 970–994. doi: 10.1007/s11469-018-9962-0.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2012): JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2012/JIM_Studie_2012.pdf (15.09.2020).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016): JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf (15.09.2020).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016a): FIM-Studie. Familie, Interaktion, Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/FIM/2016/FIM_2016_PDF_fuer_Website.pdf (17.09.2020).

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018): JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf (21.09.2020).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019): JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf (15.09.2020).
- Meschik, Markus (2014): Die Rezeption von Videospielen bei Fachkräften offener Jugendarbeit. Masterarbeit, Karl-Franzens-Universität Graz, Institut für Erziehungswissenschaften.
- Meschik, Markus (2018): »Loot Boxes« – Über die Verwandtschaft von Videospiel und Glücksspiel, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, Jg. 56, Nr. 1. doi: 10.21243/mi-01-18-12.
- Meyer, Gerhard/Brosowski, Tim/Meduna, Marc von/Hayer, Tobias (2015): Simuliertes Glücksspiel, in: Zeitschrift für Gesundheitspsychologie, Jg. 23, Nr. 4, S. 153–168. doi: 10.1026/0943-8149/a000144.
- Meyer, Gerhard/Bachmann, Meinolf (2017): Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten, 4. Aufl. Bremen, Konstanz: Springer.
- Meyer, René (2008): Nicht einsam, aber süchtig. Online unter: <https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/jugend-schreibt/online-spiele-nicht-einsam-aber-suechtig-1697928.html> (26.09.2020).
- Mitgutsch, Konstantin (2013): Why Sports Videogames Matter to their players. Exploring Meaningful Experiences in Playographies. In: Consalvo, Mia/Mitgutsch, Konstantin/Stein, Abe (Hrsg.): Sports Video Games. New York: Routledge, S. 252–277.
- Molde, Helge/Holmøy, Bjørn/Merkesdal, Aleksander Garvik/Torbjørn, Torsheim/Mentzoni, Rune Aune/Hanns, Daniel/Sagoe, Dominic/Pallesen, Ståle (2019): Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample, in: Journal of Gambling Studies, Jg. 35, S. 545–557. doi: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9781-z>.
- Müller, Kai/Wölfling, Klaus (2017): Pathologischer Mediengebrauch und Internetsucht. Stuttgart: Kohlhammer.
- Murray, Janet (1997): Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press.
- Nathanson, Amy (2001): Parent and Child Perspectives on the Presence and Meaning of Parental Television Mediation, in: Journal of Broadcasting and Electronic Media, Jg. 45, Nr. 2, S. 201–220, doi: 10.1207/s15506878jobem4502_1.

- Nielsen, Rune Kristian Lundedal/Grabarczyk, Paweł (2019): Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games, in: ToDIGRA. Transactions of the Digital Games Research Association, Jg. 4, Nr. 3, S. 171–207. doi: 10.26503/todigra.v4i3.104.
- Nikken, Peter/Jansz, Jeroen (2004): Parental mediation of children's video game playing: A similar construct as television mediation. Online unter: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.50493.pdf> (19.09.2020).
- Nikken, Peter/Jansz, Jeroen (2006): Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children, in: Learning, Media and Technology, Jg. 31, Nr. 2, S. 181–202. doi: 10.1080/17439880600756803.
- OIAT (2010): Elternratgeber Computerspiele. Online unter: https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Elternratgeber_Computerspiele.pdf (20.10.2020).
- Österreichisches Glücksspielgesetz (2020): Fassung vom 23.09.2020. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10004611> (23.09.2020).
- ÖVUS (2017): Gaming in Austria 2017. Eine Studie der GfK im Auftrag des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware. Online unter: https://www.ots.at/a/OBS_20171011_OBS0018 (26.09.2020).
- ÖVUS (2019): Gaming in Austria 2019. Eine Studie der GfK im Auftrag des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware ÖVUS. Online unter: https://www.ovus.at/wp-content/uploads/2019/12/Infografik-Gaming-in-Austria-2019_Large.jpg (15.09.2020).
- Parent Zone (2018): Skin Gambling. Teenage Britain's secret habit. Online unter: https://parentzone.org.uk/system/files/attachments/Skin_Gambling_Report_June_2018.pdf (20.09.2020).
- PEGI (2018): PEGI announces new content descriptor: in-game purchases. Online unter: <https://pegi.info/de/node/58> (23.09.2020).
- PEGI (2020): Minecraft. Online unter: https://pegi.info/de/search-pegi?q=minecraft&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-dgG1OMRYWLZ97wzEbhARPVjGM329SzOZeSFiZzRMARQ&form_id=pegi_search_form (22.10.2020).
- PEGI (2020a): Pan European Gaming Information. Online unter: <https://pegi.info/de> (22.10.2020).
- Petry, Jörg (2016): Computersüchtig? Pathologischer PC-/Internetgebrauch als neues Störungsbild. In: ARCHIV für Wissenschaft und Praxis der sozialen

- Arbeit, Ausg. 1, S. 70–77. Online unter: <https://www.joerg-petry.de/wp-content/uploads/2019/01/PetryArchivSozArb2016.pdf> (20.09.2020).
- Pfeiffer, Regine (2015): Hochprozentiges für Kinder, Jugendliche und Erwachsene – Warum Online-Rollenspiele und Free-to-play-Spiele abhängig machen können. In: Möller, Christoph (Hrsg.): Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer, S. 145–172.
- Pocketgamer (2019): 22 mobile games that have generated more than \$1 billion in lifetime sales. Online unter: <https://www.pocketgamer.biz/feature/66339/mobile-games-billion-dollar-club/entry/20/> (20.09.2020).
- Postman, Neil (1998): Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt: Fischer.
- Puhm, Alexandra/Strizek, Julian (2016): Problematische Nutzung von digitalen Spielen. Forschungsbericht im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit und Frauen. Online unter: <https://www.sozialministerium.at/dam/jcr:7388a8e8-08c2-429c-bde4-1f3d21b30296/Problematische%20Nutzung%20von%20digitalen%20Spielen.pdf> (26.09.2020).
- Quandt, Thorsten (2017): Wie Millionen Computerspieler zu Süchtigen erklärt werden sollen. Online unter: <https://www.sueddeutsche.de/digital/computer-spiele-und-psyche-wie-millionen-computerspieler-zu-suechtigen-erklaert-werden-sollen-1.3509072> (18.09.2020).
- Quandt, Thorsten/Chen, Vivian/Mäyrä, Frans/van Looy, Jan (2014): (Multiplayer) Gaming Around The Globe? A Comparison of Gamer Surveys in Four Countries. In: Kröger, Sonja/Quandt, Thorsten (Hrsg.): Multi-player: the Social Aspects of Digital Gaming. London: Routledge, S. 23–46.
- Rath, Matthias (2011): »Medienerziehung« – Statement zu einem Begriff. In: Moser, Heinz/Grell, Petra/Niesyto, Horst (Hrsg.): Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik. München: kopaed, S. 237–243.
- Rehbein, Florian/Mößle, Thomas (2013): Video Game and Internet Addiction: Is there a Need for Differentiation?, in: Sucht, Jg. 59, Nr. 3, S. 129–142. doi: 10.1024/0939-5911.a000245.
- Rehbein, Florian/Kliem, Sören/Baier, Dirk/Mößle, Thomas/Petry, Nancy (2015): Prevalence of Internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample, in: Addiction, Jg. 110, Nr. 5, S. 842–851. doi: 10.1111/add.12849.

- Rehbein, Florian/Baier, Dirk/Kleinmann, Matthias/Mößle, Thomas (2015a): Computerspielabhängigkeitsskala. Ein Verfahren zur Erfassung der Internet Gaming Disorder nach DSM-5. Göttingen: Hogrefe Verlag.
- Rehbein, Florian/Staudt, Andreas/Hanslmaier, Michael/Kliem, Sören (2015b): Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? In: *Computers in Human Behavior*, Jg. 55, S. 729–735. doi: 10.1016/j.chb.2015.10.016.
- Republik Österreich (2018): Lootboxen – Versteckte Gefahr und Suchtpotential in Computerspielen. Online unter: <https://www.parlament.gv.at/PAKT/VHG/XXVI/II/00358/index.shtml> (20.09.2020).
- Republik Österreich (2018a): Sitzung des Nationalrates am 21. November 2018. Online unter: https://www.parlament.gv.at/PAKT/VHG/XXVI/NRSITZ/NRSITZ_00049/index.shtml (23.09.2020).
- Richardson, Emily (2015): How Counter-Strike: Global Offensive's Economy Works. Online unter: <https://www.rockpapershotgun.com/2015/08/14/cs-go-skin-economy-explained> (20.09.2020).
- Rideout, Victoria/Foehr, Ulla/Roberts, Donald (2010): *Generation M2: media in the Lives of 8- to 18-year-olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation. Online unter: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527859.pdf> (21.10.2020).
- Saferinternet (2019): Digitaler Zeitstress bei Jugendlichen. Online unter: <https://www.saferinternet.at/news-detail/immer-mehr-jugendliche-im-digitalen-zeitstress/> (20.09.2020).
- Saferinternet (2020): Eltern. Online unter: <https://www.saferinternet.at/zielgruppen/eltern/> (21.09.2020).
- Schau hin (2020): Welche Onlinespiele sind geeignet? Elternwissen kompakt. Online unter: <https://www.schau-hin.info/tipps-regeln/welche-onlinespiele-sind-geeignet-elternwissen-kompakt> (22.10.2020).
- Scholz, Detlef (2014): *Systemische Interventionen bei Internetabhängigkeit*. Heidelberg: Carl Auer.
- Schu, Martina/Mohr, Sören/Hartmann, Rüdiger/Steffens, Rebekka (2014): Suchtmittelkonsum und suchtbezogene Problemlage von Kindern und Jugendlichen in stationärer Jugendhilfe. Münster: Kettler. Online unter: <https://repository.publisso.de/resource/fri:6028856-1/data> (22.09.2020).
- Schulmeister, Rolf (2012): Vom Mythos der Digital Natives und der Net Generation. Online unter: <https://www.bibb.de/veroeffentlichungen/de/publication/download/6871> (20.10.2020).
- Schüll Dow, Natasha (2012): *Addiction by Design. Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press.

- Shieber, Jonathan (2018): Video game revenue tops \$43 billion in 2018, an 18% jump from 2017. Online unter: <https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017> (15.09.2020).
- Smahel, David/Machackova, Hana/Mascheroni, Giovanna/Dedkova, Lenka/Staksrud, Elisabeth/Ólafsson, Kjartan/Livingstone, Sonia/Hasebrink, Uwe (2020): EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. Online unter: <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01of0> (22.10.2020).
- Social Blade (2020): Top 250 Youtubers Games Channels sorted by SB Rank. Online unter: <https://socialblade.com/youtube/top/category/games> (22.10.2020).
- Spawntaneous (2019): Here's Your Sandwich! | OMG a Girl Series [8]. Online unter: https://www.youtube.com/watch?v=0iwIaPZymsM&list=PLEDsO12Ccv9ES1Qlnwu_Gi72udJyhVXYZ&index=8 (19.09.2020).
- Statista (2020): Anzahl der Smartphone-Nutzer in Deutschland in den Jahren 2009 bis 2018. Online unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/198959/umfrage/anzahl-der-smartphonenuutzer-in-deutschland-seit-2010> (20.09.2020).
- Statista (2020a): Umsatz im eSports-Markt weltweit in den Jahren 2018 und 2019 und Prognose für 2020 und 2023. Online unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit/> (22.10.2020).
- Statista (2020b): Statistiken zur Gamescom. Online unter: <https://de.statista.com/themen/2056/gamescom/> (22.10.2020).
- Steiermärkisches Jugendgesetz (2020): Fassung vom 23.09.2020. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=LrStmk&Gesetzesnummer=20000626> (20.09.2020).
- Steiner, Oliver/Heeg, Rahel/Schmid, Magdalene/Luginbühl, Monika (2017): MEKiS. Studie zur Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe. Basel, Olten: Hochschule für Soziale Arbeit, FHNW.
- Steiner, Oliver/Luginbühl, Monika/Heeg, Rahel/Schmid, Magdalene (2019): Medienpädagogik in der Kinder- und Jugendhilfe, in: Suchtmagazin. Interdisziplinäre Fachzeitschrift der Suchtarbeit und Suchtpolitik, Jg. 45, Nr. 2, S. 37–40.
- Stoppert, Kim/Hecklau, Robert (2019): Die (teure) WAHRHEIT über BIBI und COIN MASTER! Online unter: https://www.sr.de/sr/sr1/programm/themen/kritik_coin_master_app100.html (23.09.2020).
- Stremmel, Jan (2018): Über einen, der aus Ängsten Geld macht. Online unter: <https://www.sueddeutsche.de/leben/buchautor-manfred-spitzer-ueber-einen-der-aengsten-geld-macht-1.3965193> (22.10.2021).

- Strickland, Derek (2019): Gambling agency orders Valve to stop CS:GO skin trade. Online unter: <https://www.tweaktown.com/news/54289/gambling-agency-orders-valve-stop-cs-go-skin-trade/index.html> (20.09.2020).
- Stuart, Keith (2019): Not one of the Fortnite World Cup's 100 finalists was a woman. Why? Online unter: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/jul/29/fortnite-world-cup-100-finalists-female-gamer-esports-pro-sexism> (21.10.2020).
- Sumper, Martin/Zechner, Lily (2019): Lootboxen (virtuelle Schatzkisten) in Online-Videospielen aus der Sicht des Glücksspielrechts. In: RdW 2/2019, S. 122–132. Online unter: https://static.uni-graz.at/fileadmin/rewi-institute/Finanzrecht/Publikationen/RdW_2019_02_097.pdf (21.10.2020).
- Suter, Lilian (2016): Medienerziehung und Videogames. Welche Rolle spielen die Spielhäufigkeit der Eltern und der von den Eltern vermutete Einfluss von Videogames auf ihr Kind? In: Merz. Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik, Jg. 60, Nr. 6, S. 33–45.
- Swrve (2016): Monetization Report 2016. Lifting the lid on player spend patterns in mobile. Online unter: <https://www.swrve.com/images/uploads/whitepapers/swrve-monetization-report-2016.pdf> (20.09.2020).
- Takahashi, Dean (2020): 40 more game companies join WHO #PlayApartTogether coronavirus awareness campaign. Online unter: <https://venturebeat.com/2020/04/05/40-more-game-companies-join-whos-playaparttogether-coronavirus-awareness-campaign/> (22.10.2020).
- Thubron, Rob (2016): Teenager spends almost \$8,000 on microtransactions without father's knowledge. Online unter: <https://www.techspot.com/news/63454-teenager-spends-almost-8000-microtransactions-without-father-knowledge.html> (23.09.2020).
- Treumann, Klaus Peter/Baacke, Dieter/Haacke, Kirsten/Hugger, Kai Uwe/Vollbrecht, Ralf (2002): Medienkompetenz im digitalen Zeitalter. Wie die neuen Medien das Leben und Lernen Erwachsener verändern. Wiesbaden: Springer.
- Tu, Jessie (2019): 100 gamers competed in the Fortnite World Cup and none were women. Online unter: <https://womensagenda.com.au/latest/100-gamers-competed-in-the-fortnite-world-cup-none-were-women/> (21.10.2020).
- USK (2020): Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Online unter: <https://usk.de/> (22.10.2020).
- Ustinaviciene, Ruta/Skemiene, Lina/Luksiene, Daria/Radisauskas, Ricardas/Kaliniene, Gintare/Vasilavicius, Paulius (2016): Problematic computer game use as expression of Internet addiction and its association with self-rated health in the

- Lithuanian adolescent population, in: *Medicina*, Jg. 52, Nr. 3, S. 199–204. doi: 10.1016/j.medic.2016.04.002.
- Valkenburg, Patti/Krcmar, Marina/Peeters, Allerd/Marseille, Nies (1999) Developing a scale to assess three styles of television mediation: »Instructive mediation,« »restrictive mediation,« and »social coviewing«, in: *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Jg. 43, Nr. 1, S. 52–66. doi: 10.1080/08838159909364474.
- Van der Voort, Tom/van Lil, Jan/Peeters, Allerd (1998): Determinants of parental television guidance as reported by parents versus children, in: *Zeitschrift für Medienpsychologie*, Jg. 10, Nr. 3, S. 165–183.
- Van Rooij, Antonius/Schoenmakers, Tim/Van de Mheen, Dike (2015): Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: A sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of young patients with »video game addiction.«, in: *Addictive Behaviors*, Jg. 64, S. 269–274. doi: 10.1016/j.addbeh.2015.10.018
- Visual Statements (2020): Computerprobleme. Online unter: <https://www.visual-statements.net/visuals/visualstatements/und-so-begab-es-sich-dass-sich-zu-je-ner-zeit-des-jahres-soehne-und-toechter-an-den-staetten-ihrer-geburt-einfanden-um-die-computer-probleme-ihrer-eltern-zu-loesen/> (19.09.2020).
- Wächter, Natalia/Hollauf, Isabella (2018): Soziale Herausforderungen und Entwicklungsaufgaben im Medienalltag jugendlicher Videospieler/innen, in: *Deutsche Jugend*, Jg. 66, Nr. 5, S. 218–226.
- Wächter, Natalia/ Meschik, Markus (in press): Peer socialization in digital games. Hate culture versus share culture. In: *Communications. European Journal of Communication Research*
- Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Online unter: <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-72.pdf> (18.09.2020).
- Wagner, Ulrike/Eggert, Susanne/Schubert, Gisela (2016): MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung. Online unter: https://www.jff.de/ablage/Projekte_Material/mofam/JFF_MoFam_Studie.pdf (15.09.2020).
- Wang, Chong-Wen/Chan, Cecilia/Kwok-Kei, Mak/Ho, Sai-Yin/Wong, Paul/Rainbow, Ho (2014): Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study, in: *The Scientific World Journal*, Jg. 2014. doi: 10.1155/2014/874648.
- Wardle, Heather (2019): The Same or Different? Convergence of Skin Gambling and Other Gambling Among Children, in: *Journal of gambling studies*, Jg. 35, Nr. 4, S. 1109–1125. doi: 10.1007/s10899-019-09840-5.

- Watzlawick, Paul (1983): Die erfundene Wirklichkeit. Beiträge zum Konstruktivismus. München: Piper.
- WHO (2018): WHO releases new International Classification of Diseases. Online unter: [https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11)) (27.09.2020).
- WHO (2020): ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. Gaming Disorder. Online unter: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> (28.09.2020).
- Wiener Jugendschutzgesetz (2020): Fassung vom 21.11.2020. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=LrW&Gesetzesnummer=20000267> (20.10.2020).
- Wijman, Tom (2018): Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. Online unter: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> (20.09.2020).
- Willemse, Isabel/Waller, Gregor/Suter, Lilian/Genner, Sarah/Süss, Daniel (2017): JAMESfocus. Onlineverhalten: unproblematisch – risikohaft – problematisch. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Zürich. Online unter: https://zahlen-fakten.suchtschweiz.ch/docs/library/willemse_rop2or8satu.pdf (20.09.2020).
- Wölfling, Klaus/Jo, Christina/Bengesser, Isabel/Beutel, Manfred/Müller, Kai (2013): Computerspiel- und Internetsucht. Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmニュアル. Stuttgart: Kohlhammer.
- Yee, Nick (2007): Motivations for Play in Online Games, in: *Journal of CyberPsychology and Behavior*, Jg. 9, Nr. 6, S. 772–775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772.
- Yin-Poole, Wesley (2018): Now Belgium declares loot boxes gambling and therefore illegal. Online unter: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-25-now-belgium-declares-loot-boxes-gambling-and-therefore-illegal> (20.09.2020).
- YongYea (2019): EA's Scummy FIFA Gambling Leads to Kids Emptying Parents' Bank Account... SURPRISE! Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=K5z4juqqhus> (20.10.2020).
- Zendle, David/Cairns, Paul (2018): Video game loot boxes are linked to problem. Results of a large-scale survey, in: *PLoS ONE*, Jg. 14, Nr. 3. doi: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0214167>.

Weitere Publikation im BÜCHNER-Verlag:



Arno Görgen, Rudolf Inderst (Hg.)
Wissenschaft und Technologie
in digitalen Spielen
280 Seiten, 14,5 x 20,5 cm, kartoniert
ISBN 978-3-96317-194-9 (Print)
29,00 € (Print)
ISBN 978-3-96317-716-3 (ePDF)
23,00 € (ePDF)

Arno Görgen, Rudolf Inderst (Hg.)

WISSENSCHAFT UND TECHNOLOGIE IN DIGITALEN SPIELEN

Technik, Forschung und Wissenschaft bilden Schlüsselbegriffe unserer Moderne. Sie bestimmen in unterschiedlichen Ausprägungen große Teile unseres alltäglichen Lebens und werden daher – bewusst wie unbewusst – medial wahrgenommen, aufgegriffen und neu zusammengesetzt. Eine solche Form der Reflexion und Verarbeitung, aber auch ihrer Anwendung, findet in Video- und Computerspielen statt. Sie greifen wissenschaftliche und technologische Entwicklungen und ihre möglichen Bedeutungen für die Gesellschaft auf und verarbeiten diese in einer Klammer aus spekulativer Erzählung und fesselndem Spiel-Design.

Der von Arno Görgen und Rudolf Inderst herausgegebene Band skizziert die vielfältigen Darstellungen von Technik, Forschung und Wissenschaft in modernen Video- und Computerspielen wie etwa der Science-Fiction-Saga Mass Effect oder der postapokalyptischen Fallout-Serie und stellt Fragen nach den gesellschaftlichen Rückbezügen, Verortungen und Konsequenzen. Damit verstehen sich die Ausführungen der Autor_innen als Teil eines technowissenschaftlichen Diskurses, der als Verbindung von Erkenntnis und Innovation gedeutet werden kann und erste Einblicke in dieses spannende und bisher weitgehend unbeobachtete Forschungsfeld gibt.



BÜCHNER

