



„Game Over?“ Über Sucht und entsprechende
Medienerziehungsstrategien bei digitalen
Spielen

Zwischenbericht | Call 13 | Stipendium ID 3550

Lizenz: CC-BY

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Status.....	3
2.1	Meilenstein 1 - Literaturrecherche	3
2.2	Meilenstein 2 – Abschluss Medienerziehung.....	3
2.3	Meilenstein 3 – Abschluss Sucht	4
2.4	Meilenstein 4 – Abschluss Glücksspiel im digitalen Spiel.....	4
2.5	Meilenstein 5 – Fertigstellung der Leitfragebögen	4
2.6	Meilenstein 6 – Abschluss der dyadischen Interviews samt Transkription.....	4
2.7	Meilenstein 7 – Abschluss der Gruppeninterviews	5
2.8	Meilenstein 8 – Abschluss der ExpertInneninterviews.....	5
3	Zusammenfassung Planaktualisierung	5

1 Einleitung

Das Thema „Sucht“ in Bezug auf digitale Medien scheint an Aktualität weiter zu gewinnen – ein Umstand, der nicht nur anhand der medialen Präsenz des Themas zu beobachten ist, sondern auch in meiner persönlichen beruflichen Praxis durch vermehrte Anfragen besorgter Eltern spürbar wird. Der Ein Großteil dieser Anfragen berichtete von Leidensdruck innerhalb der Familie, der durch das Spielverhalten bestimmter, meist junger, Familienmitglieder ausgelöst wurde. Von suchtartigem Verhalten konnte man in vielen dieser Fälle aber nicht sprechen. Dieser Umstand war einer der Gründe für die Änderungen, die in den letzten Monaten an meiner Dissertation durchgeführt wurden.

2 Status

2.1 Meilenstein 1 - Literaturrecherche

Erklärt sich von selbst und konnte problemlos durchgeführt werden, allen voran dank großer Kollegialität in sozialen Netzwerken wie researchgate.com und der Bereitschaft von KollegInnen, auch sehr aktuelle Artikel zu teilen. Dabei zeigte sich die Kehrseite davon, über ein aktuelles Thema zu recherchieren: neue Artikel und Forschungsergebnisse sowohl zu Sucht als auch zu Glücksspiel in digitalen Spielen erscheinen momentan in sehr hoher Frequenz, was es etwas schwierig macht, das Thema Literaturrecherche abzuschließen, sondern den Meilenstein eher zu einem ständigen Wegbegleiter macht.

2.2 Meilenstein 2 – Abschluss Medienerziehung

Dieser Meilenstein wurde mit Ende 2018 abgeschlossen, wobei ich mich am Medienkompetenzbegriff Dieter Baackes orientiere, der unter Medienkompetenz auch das Wissen um die Bandbreite eines Mediums sowie die Fähigkeit, damit aktiv arbeiten zu können versteht. Durch meine Mitarbeit beim „Jungen Netzwerk Medienpädagogik“ der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaften durfte im März dieses Jahres an der Frühjahrstagung der Sektion Medienpädagogik in Paderborn teilnehmen und dabei meine Dissertation präsentieren. Resultat waren unter anderem zahlreiche alternative Vorschläge zum Medienerziehungsbegriff, die insofern noch intensiver ausgearbeitet werden müssten und noch Eingang in die Arbeit finden werden.

2.3 Meilenstein 3 – Abschluss Sucht

Unter Einbeziehung der aktuellen wissenschaftlichen Diskussion des Begriffes selbst wurde der Punkt im Feber dieses Jahres abgeschlossen. Aktuelle Entwicklungen wie die Aufnahme der „Gaming Disorder“ in den ICD-11 im Mai dieses Jahres und darauffolgende Entwicklungen müssen bei der Revision der fertigen Arbeit bedacht werden. Auch hierbei ist es eine Herausforderung, über ein Thema zu recherchieren und zu schreiben, das sich ständig und momentan auch sehr rasant weiterentwickelt.

2.4 Meilenstein 4 – Abschluss Glücksspiel im digitalen Spiel

Hierbei gilt dasselbe wie beim Meilenstein 3. Der Punkt ist an sich abgeschlossen, rechtliche Veränderungen geschehen aber momentan in hoher Frequenz, zuletzt im Juni dieses Jahres in Belgien, wo gewisse kontroverse Spielmechaniken rechtlich verboten wurden. Diese und ähnliche Entwicklungen müssen bei der Revision ergänzt werden, so sie relevant für die Fragestellung sind.

2.5 Meilenstein 5 – Fertigstellung der Leitfragebögen

Die Leitfragebögen konnten bis Ende Jänner fertiggestellt werden und orientieren sich dabei an etablierten Studien aus Deutschland, allen voran der EXIF-Studie von Rudolf Kammer und anderen. Doppelungen wurden nach dem ersten Interview entfernt. Es wurden jeweils ein Fragebogen für dyadische Settings, ExpertInneninterviews sowie für die Gruppeninterviews erstellt.

2.6 Meilenstein 6 – Abschluss der dyadischen Interviews samt Transkription

Bislang konnten acht dyadische Interviews mit Familien, die Computerspiele als problematisch ansehen durchgeführt werden. Die Akquise gelang zum Großteil über ein einschlägiges Workshopangebot an der Stadtbibliothek Graz, an dem ein Großteil der InterviewpartnerInnen teilnahm. Zwei weitere Familien konnten über die Kinder- und Jugendhilfe gewonnen werden. Ausständig ist derzeit noch ein Interview mit einer weiteren Familie, das Anfang September durchgeführt wird.

Neben den Interviews mit Familien wurden bislang auch sechs Interviews mit VertreterInnen und BewohnerInnen der stationären Kinder- und Jugendhilfe durchgeführt.

Die Interviews gestalteten sich dabei selten unter einer Stunde, was eine Transkription zu einer sehr zeitintensiven Aufgabe macht. Bisher konnten deshalb fünf der Interviews transkribiert werden.

2.7 Meilenstein 7 – Abschluss der Gruppeninterviews

Die Gruppeninterviews konnten aufgrund logistischer Schwierigkeiten nicht stattfinden. Grund dafür war, dass in zwei von den drei geplanten Workshopsettings jeweils ein Teilnehmer nicht mit der Videoaufnahme einverstanden war (ohne eine Videoaufnahme ist die Transkription nicht möglich). Ein dritter Termin wurde von der Stadtbibliothek, die die Termine ausrichtete, aufgrund zu weniger TeilnehmerInnen abgesagt.

2.8 Meilenstein 8 – Abschluss der ExpertInneninterviews

Es konnten Interviews mit vier ExpertInnen im deutschsprachigen Raum durchgeführt werden. Die ExpertInnen stammen sowohl aus psychologischen und psychotherapeutischen als auch aus sozialpädagogischen Fachbereichen. Vor allem in Deutschland ist es hierbei leichter, Beratungsstellen im vorgelagerten Bereich zu finden. In Österreich wird problematisches Medienverhalten sehr schnell im hochschwelligeren therapeutischen Bereich gesehen und dementsprechend hochschwelligere Angebote gesetzt.

3 Zusammenfassung Planaktualisierung

Wie bereits in der Einleitung besprochen, wurden einige inhaltliche Änderungen der Arbeit notwendig. Zum einen betrifft dies den Fokus auf suchtartiges Spielverhalten. Der Begriff des problematischen/suchtartigen Spielens wurde auf Spielen am Computer generell ausgeweitet (und schließt das problematische und suchtartige Spielen mit ein). Der Titel der Arbeit wurde dementsprechend von „Game Over- Über Sucht und entsprechende Medienerziehungsstrategien bei digitalen Spielen“ geändert in „Game Over – Über den Umgang mit digitalen Spielen in Kontexten der Erziehung“.

Dies umfasst zwei Änderungen, die sowohl aus einer Schwierigkeit als auch aus einer Chance entstanden.

1. Zum einen stellte es eine große Herausforderung dar, Zugang zu einer ausreichend großen Zielgruppe zu gewinnen. Der Suchtbegriff ist nicht nur stigmatisierend, er ist auch klinischen Einrichtungen vorbehalten. Obwohl ich von der „Sigmund- Freud -Universität“ in meinem Vorhaben unterstützt wurde, konnten kaum Familien mit einem spezifischen Suchtproblem erreicht werden, die zu einem Interview bereit gewesen wären. Aus diesem Grund wurde die Zielgruppe erweitert auf alle Eltern, die den Umgang mit digitalen Spielen als eine Herausforderung im Familienalltag ansehen. Damit wird auch dem Umstand genüge getan, dass der Umgang mit Computerspielen in der Familie ein Problem darstellen kann, auch ohne dem Vorliegen einer Suchtdiagnose. Die Akquise verlief zum Großteil über das in der Stadtbibliothek Graz stattfindende Workshopangebot von „Enter“, einem Verein, der in Graz Beratung zum Thema

Medien in der Familie anbietet, sowie über die Kinder- und Jugendhilfe in Graz und Wien. Bislang konnten 8 Interviews mit Familien erfolgreich durchgeführt werden.

2. Die zweite Änderung betrifft ebenfalls die Zielgruppe und ergab sich aus einem Treffen mit einem Vertreter der stationären Kinder- und Jugendhilfe, der mir Zugang zu sehr vielen betreuten Wohneinrichtungen gewährte. Da Erziehung nicht nur in der Familie, sondern eben auch in sozialpädagogischen Kontexten stattfindet, wurde in Absprache mit meinem Dissertationsbetreuer die Arbeit um eine zweite Teilstudie erweitert, die dieselben Fragestellungen im Bereich der stationären Kinder- und Jugendhilfe untersucht. Die Zielgruppe erweitert sich also um BetreuerInnen und BewohnerInnen der stationären Kinder- und Jugendhilfe, mit denen bislang 6 Interviews erfolgreich durchgeführt werden konnten. Die Ziele der Arbeit bleiben dabei sehr ähnlich wie zuvor und lauten wie folgt:

- Zusammenfassung vorhandener Daten zum Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung sowie problematischen Spielen (Computerspielsuchtforschung, Vernetzung von Computerspiel und Glücksspiel)
- Exploration des Stellenwertes, den das Medium für Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt hat
- Exploration von Phänomenen im Zusammenhang mit Videospiele im Erziehungsalltag sowohl von traditionellen Familiensystemen als auch in der stationären Kinder- und Jugendhilfe
- Erforschung des Umgangs mit den Phänomenen in der erzieherischen Praxis
- Konzeption passgenauer Prävention- und Beratungsangebote unter Berücksichtigung vorhandener Angebote im deutschsprachigen Raum

Die inhaltlichen Änderungen zusammen mit der herausfordernden Akquise von InterviewpartnerInnen führen dazu, dass der Abschluss der Arbeit mit Dezember 2019 nicht realisierbar ist und auf März 2020 verlegt werden muss.