



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

Endbericht | Call 13 | Stipendium ID 3550

Lizenz CC-BY

# Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Allgemeines .....	4
3	Ergebnisse.....	5
4	Geplante weiterführende Aktivitäten .....	7
5	Anregungen für Weiterführung durch Dritte .....	8

## 1 Einleitung

Im Rahmen meiner Arbeit als Sozialarbeiter sowie als Leiter der Fachstelle für digitale Spiele „Enter“ bin ich regelmäßig mit Fragen zu neuen Medien in der Kindeserziehung konfrontiert. Während es bereits große Mengen einschlägiger Ratgeberliteratur zu diesem Thema gibt, sind neue Medien in der Erziehungs- und Bildungswissenschaft, allen voran der Sozialpädagogik, eine Art blinder Fleck geblieben. In der Literatur wird oft von Medien geschrieben, ohne eine notwendige Differenzierung zwischen den verschiedenen Ausprägungen und Wirkmechanismen dieser vorzunehmen und der Grundtenor ist ein vorwiegend bewahrpädagogischer – die Frage scheint dabei oft zu lauten: wie können wir junge Menschen vor den Gefährdungspotentialen der Medien, welche auch immer das dann seien, gebührend schützen?

In dieser Arbeit wird versucht, die bewahrpädagogische Haltung zu überwinden, ohne reale und potentiell problematische Aspekte des Mediengebrauchs, in diesem Fall mit Fokus auf digitalen Spielen, zu bagatellisieren. Vielmehr soll der familiäre Umgang mit dem Medium Computerspiele und der Stellenwert des Mediums im familiären Alltag erörtert werden. Dabei stehen Fragen nach der Art des familieninternen Regelwerkes in Bezug auf Computerspiele, den erlebten Chancen und Herausforderungen mit dem Medium im Familienalltag und den eigentlichen Spielmotiven der Spielenden im Vordergrund.

Bei der Suche nach InterviewpartnerInnen, die digitale Spiele in ihrem Erziehungsalltag als herausfordernd empfinden, entstand eine erfolgreiche Vernetzung mit einem Träger der stationären Kinder- und Jugendhilfe in Oberösterreich. Dadurch entstand die Chance auf Interviews mit Fachkräften und BewohnerInnen von sozialpädagogischen Wohngemeinschaften, die wiederholt rückmeldeten, den Umgang mit digitalen Spielen als Herausforderung zu erleben. Der Zugang zu dieser Zielgruppe stellte sich als attraktive Chance dar, einen breiteren Erziehungsbegriff heranzuziehen und die Untersuchung von traditionellen Familiensystemen mit einer Untersuchung in stationären sozialpädagogischen Einrichtungen zu erweitern. Die Medienerziehung in sozialpädagogischen Einrichtungen stellt einen Forschungsbereich dar, zu dem es bislang kaum Literatur gibt, weshalb auf diese Weise auch wissenschaftliche Pionierarbeit geleistet wird. Der Titel der Arbeit wurde entsprechend angepasst und lautet mit Stand Dezember 2019: „Game Over?“ - Über den Umgang mit digitalen Spielen in Kontexten der Erziehung.

Der ambitionierte Zeitplan, der die Fertigstellung der Arbeit im Dezember dieses Jahres vorsah, konnte leider nur teilweise eingehalten werden. Dafür zeichneten sich zum einen Überarbeitungen bei der Erhebungsmethode und zum anderen und vor allem Schwierigkeiten bei der Akquise von InterviewpartnerInnen verantwortlich, die trotz

finanziellem Incentive und großflächiger Aussendungen nur relativ spärlich gefunden werden konnten. Die letzten Interviews sind aus diesem Grund für den Februar 2020 geplant; die Fertigstellung und Nachreichung der Arbeit für den Sommer 2020.

## 2 Allgemeines

Die Arbeit stellt eine qualitative Studie dar, anhand derer der Gebrauch von und der Umgang mit digitalen Spielen in verschiedenen Erziehungskontexten untersucht wird. Besonderer Fokus wird dabei auf problematischen Computerspielgebrauch gelegt. Anhand der beschriebenen Phänomene soll unter Bezugnahme auf ExpertInneninterviews darüber hinaus normativ ein passgenauer Leitfaden zum Umgang mit digitalen Spielen in der Erziehung erstellt werden. Die Forschungsfragen lauten demnach wie folgt:

- 1) Wie gestaltet sich der Zugang zu und der Umgang mit digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen?  
(Welchen Stellenwert nimmt das Medium in ihrer Freizeit ein? Welchen in Schul/Arbeitskontexten? Welche Motive gibt es, Computerspiele zu spielen? Wie werden F2P Geschäftsmodelle gewertet und genutzt? Wie wird problematisches Spielverhalten wahrgenommen und eingeschätzt? Wie bewusst ist der Zielgruppe der Einfluss von Glücksspielelementen?)
- 2) Wie gehen Erziehungsberechtigte in der Erziehung mit digitalen Spielen um?  
(Welche Herausforderungen erkennen sie? Welches Wissen und welche Annahmen bestehen über das Medium? Wie gestaltet sich die Diskussion darüber? Welche Regeln werden aufgestellt? Was geschieht bei gemeinsamen Spielen?)
- 3) Wie könnten Eltern und Kinder und Jugendliche bei der Erziehung zu einem kompetenten Umgang mit dem Medium unterstützt werden?  
(Welche Konzepte dazu bestehen im deutschsprachigen Raum? Wie können diese umgesetzt werden und die Zielgruppe erreicht werden? Wie könnte ein kompetenter Umgang aussehen?)

Im Sinne einer Lebensweltorientierung nach Hans Thiersch werden darüber hinaus die subjektiven Problemzuschreibungen von Menschen im Umgang mit digitalen Spielen erforscht. Somit werden die Problemlösungsversuche und Selbstdeutungen von Menschen in den Vordergrund gerückt und von einem rein medizinisch und klinisch gefärbten Untersuchungsdesign Abstand genommen. In diesem Sinne ist auch der Begriff „Sucht“ oder „Computerspielsucht“ aufgrund seiner klinischen Konnotation sowie des mit ihm verbundenen sozialen Stigmas im Titel der Arbeit abgeändert worden. Vielmehr wird auf die subjektive Problemwahrnehmung der teilnehmenden Familien eingegangen, wenn von „problematischem Computerspielgebrauch“ die Rede ist.

Ein weiterer Grund für die Verwendung des Begriffes des „problematischen Computerspielgebrauchs“ bzw. „problematischen Computerspielens“ ist die Tatsache, dass nicht nur suchtartiges Spielverhalten in der Familie als problematisch wahrgenommen wird. Auch ein Verletzen von familieninternem Regelwerk kann problematisch sein. Dieses kann beispielsweise in Form von Überschreiten des zeitlich festgesetzten Rahmen, in Form des Verletzens von Regeln bezüglich adäquatem und erlaubtem Spielinhalt, in Form von Verletzen von Regeln bezüglich der Kommunikation mit fremden Personen in bestimmten Spielen oder auch in Form von finanziellen Investitionen in bestimmten Spielen passieren. Hauptfokus dieser Arbeit werden exzessives oder suchtartiges Spielverhalten sowie die Möglichkeit, innerhalb von digitalen Spielen Geld auszugeben sein. Diese sind aufgrund der thematischen Aktualität beider als Hauptfokus bestimmt worden. So wird „Computerspielsucht“ mit Mitte 2019 in den ICD-11 aufgenommen und die Finanzierungsmodelle vieler Computerspiele stehen aktuell unter dem Verdacht, Glücksspiel sehr ähnlich zu sein und werden darum in einigen europäischen Ländern bereits reguliert (vgl. Belgien). Themen wie die Gewaltspieldiskussion werden aufgrund der polarisierenden wissenschaftlichen Forschung ausgespart und finden nur Platz, wenn sie im Rahmen der noch ausstehenden Interviews besonders betont werden.

### 3 Ergebnisse

Da die Auswertung zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund noch ausstehender Interviews nicht sinnvoll ist, wird eine formatierte Aufbereitung der Ergebnisse erst im Sommer 2020 möglich sein. Dennoch gibt es Auffälligkeiten und Beobachtungen, die bereits im Vorfeld der Auswertung festhaltbar sind.

Zum einen scheint es eine große Diskrepanz bei der Wahrnehmung und Wertung von Freundschaft zwischen den jüngeren Spielenden und deren Erziehungsberechtigten zu geben. Dies ist vor allem im Kontext der Kinder- und Jugendhilfe deutlich beobachtbar. Viele der Befragten beschrieben intensive Beziehungen mit anderen Menschen, die sie

ausschließlich über das gemeinsame Spielen kennengelernt haben. Viele dieser Kontakte bestehen über Jahre, oft auch ohne ein persönliches Treffen und werden von den Jugendlichen sehr geschätzt:

*„Er versteht MICH jetzt, ich versteh IHN, wir sind fast wie Brüder nur noch, wir kennen unsere kompletten Gedanken. Wenn wir zusammen spielen, weiß er ganz genau was ich denke, und wie ich denke. Und ich weiß genau dasselbe von ihm auch. (...) Ich freu mich schon darauf, ihn zu treffen und einmal gemeinsam Spaß zu haben.“* Oliver, 15 Jahre

Diese Form der Beziehung und der Freundschaft wird von der betreffenden Erziehungsberechtigten nicht als legitime Freundschaft betrachtet, wenn sie sagt:

*„Er glaubt halt, das sind seine ECHTEN Freunde die er da im Internet trifft. Und für uns ist wichtig ihm auch zu zeigen, NEIN, das sind nicht deine echten Freunde, ja, die sind ja nicht da. Letztens sind wir zum Beispiel ins Kino gegangen und dann sag ich ich, ja schau, wenn der jetzt da wäre, dann könnte der mitgehen ins Kino.“* Britta, 38

Diese Ansicht ist zum einen mit Sicherheit dem erzieherischen Auftrag geschuldet, Kinder auf potentiell bedenkliche Kontakte im Netz vorzubereiten. Neben einem präventiven Auftrag wird dabei aber auch ein bestehender Kontakt hinterfragt, was mehr Hinweis auf einen generellen Generationenkonflikt im Hinblick auf das Verständnis von Freundschaft und Beziehung allgemein darstellt.

Eine weitere Auffälligkeit stellte sich im Rahmen der dyadischen Interviews heraus, die gemeinsam mit einem Elternteil und einem Kind durchgeführt wurden. Beim Gespräch um das Thema Mikrotransaktionen kam es wiederholt zu dem Fall, dass der Elternteil überrascht über die großen Mengen an Geld war, die das Kind für bestimmte Spiele ausgegeben hat. So gibt der 12-jährige Lukas an, zwei-bis dreihundert Euro in das Spiel „Fortnite“ investiert zu haben, ohne dass das der Mutter bewusst war.

*L: (...) Zwei- oder dreihundert.*

*B: So viel? Siehst, das weiß ich jetzt gar nicht.*

*L: Battlepasse für insgesamt 70, dann Skins*

*B: Hast du das selber gekauft oder hat das der Papa gekauft?(...) Der Papa, gell? Das passiert nämlich immer wieder einmal (lacht), dass der Papa meint, er tut ihnen was Gutes.*

Das Phänomen, dass auch sehr bemühte und aufmerksame Elternteile oft nicht über die Mengen an Geld, die ihre Kinder in Spiele investieren Bescheid wissen zieht sich durch einige Interviews. Meist gibt es bei diesen Entdeckungen auch Hinweise auf Verwandte

netidee Call 13 Endbericht Stipendium-ID XXXX

oder Bekannte, die den Kindern finanzielle Zuwendungen zukommen lassen, die diese zum Großteil in das Spiel investieren. Die Möglichkeit, diese Investitionen zu beobachten geht aber auch Hand in Hand mit dem Wissen über die Bezahlungsmöglichkeiten bei bestimmten Spielen, den technischen Möglichkeiten, die den Kindern zur Verfügung stehen sowie der Einstellung der Familie zu digitalen Spielen.

Auffällig (und eine Herausforderung die der Begrenzung der Zielgruppe) war auch das Problemverständnis der befragten Personen. Während alle interviewten Familien angaben, dass der Umgang mit digitalen Spielen für sie eine Herausforderung darstelle (das war auch die Voraussetzung zur Teilnahme), zeigten diese Herausforderung eine sehr große Heterogenität. Während eine Familie die unregelmäßige Überschreitung einer Regel, die Spielen im Ausmaß von 30 Minuten am Tag für einen 12-jährigen vorsieht als problematisch wahrnimmt, wird bei einer anderen Familie das stundenlange Spielen eines 8-jährigen am Smartphone als angenehm (weil ruhig und entspannt) aufgefasst, solange er die richtigen Spiele spielt (Spiele ohne gewaltverherrlichende Inhalte).

## 4 Geplante weiterführende Aktivitäten

Die vermehrte Einbindung in universitäre Settings durch meine Berufung als Sprecher des „Jungen Netzwerks Medienpädagogik“ der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaften erlaubt mir einen deutlich engmaschigeren Austausch mit Forschenden im deutschsprachigen Raum. Im Rahmen dieses Austauschen konnte ich auch wertvolle Vorarbeit von KollegInnen in Bezug auf den Begriff der Medienerziehung einsehen, die in meine theoretischen Ausarbeitungen mit einbezogen werden. Außerdem werden die Monate bis zur Auswertung auch zur Transkription des relativ umfassenden Datenmaterials genutzt (es wurden über 30 Interviews geführt). Somit stehen für die nächsten Monate folgende Schritte an:

Jänner 2020:

- Überarbeitung Kapitel „Medienerziehung“
- Transkription Interviews

Feber 2020:

- Ausstehende Interviews (2 Interviews mit Familien, 3 mit Jugendlichen/ Fachkräften Kinder- und Jugendhilfe)
- Transkription Interviews

März, April, Mai 2020:

- Auswertung und Finalisierung der Arbeit

## 5 Anregungen für Weiterführung durch Dritte

Diese Arbeit stellt eines der ersten Forschungsprojekte zum Umgang mit digitalen Medien im erzieherischen Kontext der Kinder- und Jugendhilfe dar. Während das Thema der Medienerziehung in traditionellen Familienstrukturen auch fachlich untersucht wurde, stellt die stationäre Kinder- und Jugendhilfe, die ebenso einen Erziehungsauftrag innehat, bislang einen blinden Fleck der medienpädagogischen Forschung dar. Diese Arbeit setzt einen ersten Stein, auf dem fortführende, im besten Fall auch quantitative Arbeiten aufbauen können. Ein Forschungsdesiderat, das sich bereits vor der Auswertung abzeichnet ist der Stellenwert und die Prävalenz von Zahlungen hoher Geldbeträge von Minderjährigen in Form von (teils umstrittenen) Mikrotransaktionen in digitalen Spielen. Darüber hinaus wird anhand der Dissertation auch ein praxisnahes Vorhaben verfolgt. Die Erkenntnisse aus den Interviews mit Familien sowie ExpertInnen und Fachkräften werden in eine niederschwellige und leicht zugängliche Form gebracht und sollen für die Zielgruppen selbst eine passgenaue Unterstützung im alltäglichen Umgang mit problematischem Videospieldgebrauch darstellen.