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 Spielenutzung 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.