

Schriften zur Medienpädagogik 55

Medienbildung für alle

Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

Marion Brüggemann
Sabine Eder
Angela Tillmann (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 55

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Diese Publikation erscheint mit Unterstützung der Technischen Hochschule Köln, des ZeMKI (Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung) an der Universität Bremen und der Universität Paderborn.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
D-33602 Bielefeld
Fon: 0521.67788
Fax: 0521.67729
Email: gmk@medienpaed.de
Website: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autorinnen und Autoren verantwortlich.

Redaktion: Marion Brüggemann, Sabine Eder, Angela Tillmann, Tanja Kalwar

Lektorat: Tanja Kalwar

Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

Druck: Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2019
Arnulfstraße 205
80634 München
Fon: 089.68890098
Fax: 089.6891912
Email: info@kopaed.de
Website: www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-555-0
e-ISBN 978-3-86736-643-4

Inhalt

Marion Brüggemann/Sabine Eder/Angela Tillmann	
Medienbildung für alle	9
Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.	

1. Theoretische Perspektiven

Ricarda Drüeke	
„Check your privilege“	21
Intersektionale Perspektiven auf digitalisierte Medienkulturen	

Ingo Bosse/Anna-Maria Kamin/Jan-René Schluchter	
Inklusive Medienbildung	35
Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gesellschaften	

2. Gesellschaftliche Perspektiven

Lorenz Matzat	
„Algorithmic Accountability“	55
Automatisierte Entscheidungen sichtbar machen	

Bernward Hoffmann	
Medienbildung als Teil kultureller Bildung zwischen Inklusion und exklusiven Angeboten	63

Herbert Kubicek	
Medienbildung wirklich für alle?	75
Digitalbetreuung statt Lernzumutung	

Torben Kohring/Dirk Poerschke/Horst Pohlmann	
Computerspielsucht oder digitale Bewältigungsstrategie?	91
Medienpädagogische Implikationen zur Klassifizierung von exzessivem Spielverhalten als Krankheit	

Judyta Smykowski im Interview mit Sabine Eder	
Disability Mainstreaming	105
Gleichstellung von Menschen mit Behinderung als Querschnittsaufgabe	

3. Empirische Zugänge

Ingrid Paus-Hasebrink	
Teilhabe unter erschwerten Bedingungen – Mediensozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender	117
Zur Langzeitstudie von 2005 bis 2017	

Olivier Steiner/Monika Luginbühl/Rahel Heeg/ Magdalene Schmid/Frank Egle	
Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe der Schweiz	131

Sonja Ganguin/Ronja Schlemme	
Mediennutzung blinder Menschen und Implikationen für die inklusive Medienbildung	143

Adrian Roeske/Katharina Heitmann	
Nutzer*innenwünsche an eine alternative Nachrichtenplattform	161
Co-Creation als Methode partizipativer Sozialforschung	

4. Perspektiven aus der Praxis

Wolfram Hilpert	
Einfach für Alle! Politische Bildung und Inklusion	177
Zum Konzept inklusiver Materialien der politischen Bildung. Das Beispiel der multimedialen bpb-Reihe „einfach POLITIK:“	

Christoph Marx/Luise Jahn	
Selbstbestimmte mediale Teilhabe fördern: Das Projekt „Telling Stories/Geschichten erzählen“	193

5. Positionspapier

Ingo Bosse/Anne Haage/Anna-Maria Kamin/Jan-René Schluchter/
GMK-Vorstand

Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten 207

Positionspapier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der
Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V.
(GMK)

Autorinnen und Autoren 221

Abbildungsnachweis 227

Torben Kohring/Dirk Poerschke/Horst Pohlmann **Computerspielsucht oder digitale** **Bewältigungsstrategie?**

Medienpädagogische Implikationen zur Klassifizierung von exzessivem Spielverhalten als Krankheit

Die Aufnahme von „Gaming-Disorder“ in den Katalog der Erkrankungen (ICD-11, International Classification of Diseases) im Jahr 2018 (vgl. WHO 2018) durch die Weltgesundheitsorganisation WHO wirft für die medienpädagogische Arbeit ein paar Fragen auf. Im Folgenden fassen wir die Fakten zusammen und diskutieren, welche Auswirkungen eine „Computerspielsucht“ auf das Selbstverständnis und das Arbeitsfeld der Medienpädagogik hat.

Die Ausgangslage

Verhaltenssüchte sind durch wiederholte Handlungen ohne vernünftige Motivation gekennzeichnet, die von den Betroffenen nicht kontrolliert werden können. Sie berichten von impulshaftem Verhalten. Zudem schädigt die Verhaltenssucht meist die Interessen der Betroffenen und/oder die anderer Menschen. Betroffene berichten von impulshaftem Verhalten. Verhaltenssüchte sind eine relativ junge Einordnung und die Wissenschaft forscht in vielen Bereichen der Abhängigkeit durch mediale Einflüsse. Die bisherigen Ergebnisse dieser Forschung zeigen, dass Abhängigkeiten die Lebensführung beherrschen und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führen können. Der amerikanische Psychologe Adam Alter verweist auf neuere Studien, nach denen 35 Prozent aller Menschen an einer Störung leiden sollen. Leichtere Verhaltenssüchte sind extrem verbreitet. Kritische Stimmen zu dieser scheinbaren Inflation an psychiatrischen Diagnosen gibt es allerdings auch. Der amerikanische Suchtexperte und Psychiater Allen James Frances siedelt zum Beispiel die hohe Zahl der Störungen als normal und in der Natur des Menschen an und klassifiziert diese als soziales und weniger als ein medizinisches Problem (vgl. Alter 2017: 31).

Die internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme der Weltgesundheitsorganisation nennt unter der Kodierung F63 „Abnorme Gewohnheit und Störung der Impulskontrolle“ exzessive Verhaltensweisen, die Merkmale einer psychischen

substanzungebundenen Abhängigkeit aufweisen und von Betroffenen willentlich nicht mehr vollständig kontrolliert werden können.

Zum Begriff Gaming Disorder: „Disorder“ bedeutet im Deutschen so viel wie Störung. Der Begriff Addiction, der übersetzt „Sucht“ bedeutet, wird nicht verwendet.

Exzessives Computer- oder Videospiele gilt nach einem neuen Verzeichnis (ICD-11) der Weltgesundheitsorganisation (WHO) nun als Krankheit. Gaming Disorder oder Online-Spielsucht wurde 2018 in den neuen Katalog der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen (vgl. WHO 2018). Wie die WHO beschlossen hat, direkt hinter Glücksspielsucht.

Die Goldstandards eines Krankheitsbildes

Die diagnostischen Goldstandards der WHO, also die Diagnosekriterien der Gaming Disorder, lesen sich sehr frei interpretierbar und stellen eigentlich nur einen Bruchteil der in der Fachwelt mittlerweile diskutierten Kriterien dar.

Die WHO stellt drei Symptomgruppen fest, die bei Betroffenen auftreten können:

- Gestörte Kontrolle über das Spielen (Häufigkeit, Dauer, Intensität etc.),
- Priorisierung des Spielens über alle anderen Lebensbereiche und Alltagsaktivitäten,
- Weiterführen oder Eskalation des Spielens trotz negativer Konsequenzen.

Gaming Disorder kann episodisch oder dauerhaft auftreten, eine Diagnose kann nach zwölf Monaten gestellt werden. Eine kürzere Dauer ist denkbar, wenn alle Symptome in besonderer Schwere auftreten.

Mit diesen Kriterien müssen oder können wir in Zukunft in der medienpädagogischen Praxis das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen einschätzen.

Die Arbeitsgruppe Spielsucht der Universitätsklinik Charité in Berlin veröffentlicht auf ihrer Webseite einen Selbsttest, der in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen immer wieder zum Einsatz gebracht wird (vgl. Charité 2019).

Vor allem die Frage 10 des Tests kann durchaus auch kritisch gesehen werden: „Haben Sie Familienangehörige oder Freunde hinsichtlich Ihres Computer- oder Online-Spielverhaltens kritisiert oder sich Sorgen gemacht, dass Sie zu viel spielen?“. Die häufigste Antwort von Jugendlichen in unserer medienpädagogischen Praxis war: „Natürlich, die mögen keine Games.“

Ähnlich verhält es sich im Selbsttest auch mit der Frage 6: „Nutzen Sie Computer- oder Online-Spiele als einen Weg, um vor Problemen zu fliehen oder von negativen Gefühlen wie Hilflosigkeit, Schuld, Angst oder Nieder geschlagenheit abzulenken?“ Auch hier lässt sich sagen, dass es ganz menschlich ist, dass Auswege, Rückzugsgebiete oder eine schöne Alternative gesucht werden, um Problemen aus dem Weg zu gehen. Wenn es nicht das Computerspiel wäre, wäre es sicher etwas anderes, wie zum Beispiel Sport, Kino oder Fernsehen. Dieses Verhalten als kritisch einzuschätzen, führt schon sehr weit.

Dieser Rahmen stellt die Medienpädagogik zusätzlich vor die Frage: Was ist ein normales, funktionales Verhalten? Wie definieren wir diese Konfliktfelder in der medienpädagogischen Arbeit? Unwidersprochen ist: Sucht ist immer auch mit dramatischen persönlichen Schicksalen verbunden. Sie betrifft Abhängige ebenso wie Familienangehörige, Freund*innen oder Kolleg*innen und ist kein Randphänomen unseres Zusammenlebens. Im März 2019 veröffentlichte die Krankenkasse DAK eine Studie (vgl. DAK 2019), nach der 465.000 Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren als Risikogruppe für Computerspielsucht einzustufen sind.

Die Schwierigkeiten, einen fachgemäßen Umgang mit suchtgefährdeten Jugendlichen im medienpädagogischen Kontext zu gestalten, sind bekannt und Debatten über Studien und politische Statements werden immer wieder kontrovers geführt. Im schulischen Kontext wird zuerst Kontakt mit dem Elternhaus, dann über die entsprechenden Fachstellen aufgenommen. Die Schulpsychologischen Dienste finden immer wieder auch häusliche Problemlagen als Ursache für eine Suchtgefährdung. In diesen Fällen kommen auch Erziehungsberatungsstellen oft an ihre Grenzen, angemessene Hilfestellungen zu geben. Für (Medien-)Pädagog*innen macht es Sinn, sich zuallererst bei den übergeordneten Behörden zu erkundigen um die Vorgehensweisen abzusprechen. In manchen Schulen gibt es Medienscouts, die entsprechend ausgebildet, Jugendlichen als erste, direkte Ansprechpartner*innen zur Seite stehen können, falls diese unter der eigenen exzessiven Mediennutzung leiden. Die Scouts müssen dann aber auch wissen, an welche Stelle sie die Jugendlichen weitervermitteln können, z.B. an die Drogen- und Suchtberatungsstellen oder bei den jüngeren Spieler*innen an Erziehungsberatungsstellen. Einfach ist das nicht, da alle Stellen sich immer klar darüber werden müssen, was genau unter Gaming Disorder zu verstehen ist.

Wenn wir uns noch einmal die Zahlen der DAK-Studie aus dem Jahr 2019 ansehen, dann werden hier ca. 3 Prozent der untersuchten Altersstufe als Risikogruppe eingestuft. An einer Schule mit 1000 Schüler*innen

wären das statistisch betrachtet 30 Jugendliche. Eine ganze Klasse als Risikogruppe. Breit angelegte Präventionsprogramme, wie bei Problematiken von z.B. der Drogen- und Gewaltprävention, gibt es im Bereich Gaming-suchtprävention in Deutschland derzeit leider noch nicht.

Was ist eine gestörte Kontrolle über das Spielen?

„Über alle Spieloptionen (Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphone-spiele) gesehen, beträgt die durchschnittliche Spieldauer der 12- bis 19-Jäh-rigen nach eigener Schätzung unter der Woche 103 Minuten pro Tag (125 Minuten am Wochenende). Im Vergleich zum Vorjahr zeigt sich ein deutli-cher Anstieg der Spieldauer um mehr als 20 Prozent (2017 Mo-Fr: 84 Min.). Dieser signifikante Anstieg geht vermutlich mit der Beliebtheit des vor einem Jahr erschienenen und direkt sehr erfolgreichen Spieletitels *Fortnite* einher.“ (mpfs 2018: 58)

Das bedeutet, dass wir direkte Auswirkungen einzelner Spieltitel in der Statistik messen können. Die Industrie lernt von solchen Erfolgen und die Anforderungen an das Game-Design, die technische Umsetzung und das Marketing der Spiele werden sie immer wieder versuchen neu zu perfek-tionieren. Allerdings ist *Fortnite* ein Koop-Survival-Spiel und wie lange der derzeitige Hype anhält, ist ungewiss, denn Spielevorlieben ändern sich im-mer wieder und das erfolgreiche Genre von heute kann auch der Misserfolg von morgen sein.

Was allerdings bleibt, ist die Frage nach der Dauer und Intensität: Fin-den wir schnell genug medienpädagogische Antworten auf die jeweils an-gesagten Hypes, um Kinder und Jugendliche auch präventiv nicht in einen ungesunden Erfolgsdruck für das jeweils angesagte Spiel abgleiten zu las-sen? Oder müssen wir aufgrund von Förderzyklen und langen Vorlaufzeiten den nächsten Hype abwarten und stets spontan darauf reagieren?

Bindungsfaktoren und Spielmechanismen

Angesichts der erhobenen Spielzeiten stellt sich die Frage, wie Computer- und Videospiele Gamer*innen auch über einen längeren Zeitraum in ihren Bann ziehen und welche Bindungsfaktoren und Spielmechanismen dabei eine besondere Rolle spielen. Der offensichtlichste Unterschied zu anderen Medienformaten ist die Möglichkeit, interaktiv in den Spielwelten zu agie-ren. Hierbei stellt das Spiel ständig neue Aufgaben oder Herausforderun-gen, auf die Spielende reagieren müssen, um weiterzukommen und einen

Spielerfolg zu erleben. Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an, um auch weiterhin neue Herausforderungen zu bieten und Erfolgserlebnisse zu ermöglichen. Stimmt das Verhältnis von Herausforderungen, Belohnungen und Erfolgserlebnissen, tauchen Spieler*innen in die Spielwelt ein und erleben ein sog. Flow-Erlebnis, ein positives emotionales Erleben, beim und durch das Spielen. In einem Flow-Erlebnis begegnet eine Person vor ihr liegenden Herausforderungen mit Einsatz der eigenen Fähigkeiten und wird bei Erfolg für die Leistung belohnt. Stimmt das Mischungsverhältnis zwischen Herausforderung, eigenem Können und Belohnung, steigt die Motivation und die nächste Aufgabe wird in Angriff genommen, um das Flow-Erleben aufrechtzuerhalten. So entsteht ein Schaffens- oder Tätigkeitsrausch. In der Tat ist kein anderes Medium besser dazu in der Lage, ein Flow-Erlebnis herbeizuführen, als ein Computer- und Videospiele, das aufgrund seiner Programmierung auf die Eingaben und das Vorankommen der Spielenden reagieren kann. Viele Spieledesigner*innen werden also versuchen, ein Spiel so zu programmieren, dass es Gamer*innen bindet und ein Flow-Erleben ermöglicht. Sie versuchen, die Spielmechanik so aufzubauen, dass die Bindungsfaktoren aufgehen und funktionieren. Ein Spiel, das dies nicht schafft, bietet in den Augen der Spielenden kein ausreichendes Preis-Leistungs-Verhältnis und wird im Markt-Konkurrenzkampf nicht bestehen.

Eine Erfolgskontrolle findet in Games unmittelbar und meist ohne Zeitversatz statt, d.h. eine Bewertung *von* und Belohnungen *für* die Leistungen erfolgen direkt und Spieler*innen erleben sich kontinuierlich als selbstwirksam (vgl. Klimmt/Hartmann 2006: 133-145). Dadurch lässt sich auch jederzeit messen, wie gut jemand im Spiel ist und andere Spieler*innen können ihre eigene Leistung mit denen der anderen abgleichen. Entscheidend für die Wahrnehmung des eigenen Spielerfolgs ist so auch, Anerkennung von anderen für die eigene Leistung zu erhalten. Da diese Leistung aber nur von jemandem eingeschätzt werden kann, der/die mit den Spielforderungen vertraut ist, erfolgt die Anerkennung nur innerhalb von Gamer*innen-Kreisen. Oder anders gesagt, Personen, die das Spiel nicht kennen, es nicht selbst gespielt haben und nicht wissen, auf was es im Spiel ankommt, werden keine Leistungsbewertung abgeben können. Bestätigungen erhalten und suchen Gamer*innen also bei Gleichgesinnten. In einer Studie für die Landesanstalt für Medien NRW äußern sich Vielspieler*innen dahingehend, dass die Hauptmotivationen für zeitintensives Gamen die sozialen Kontakte zu anderen Gamer*innen und die Anerkennung für die Leistungen innerhalb eines Spielkontextes ausmachen (vgl. Fritz/Lampert/Schmidt/Witting 2011: 234ff.). Die sozialen Kontakte zu anderen Gamer*innen ergeben sich

natürlich auch aus dem gemeinsamen Spielen, ganz gleich, ob miteinander im Team oder im Wettstreit gegen andere.

Um sich im Wettbewerb zu behaupten, versuchen Spielefirmen also, ein Produkt auf den Markt zu bringen, das Spieler*innen stärker bindet als Konkurrenzprodukte. Das gelingt mit einer passenden Mischung der skizzierten Spielmechaniken. Manche gehen aber noch einen Schritt weiter und bedienen sich bestimmter Mechanismen, die aus der Glücksspielforschung bekannt sind und eine Bindung verstärken können. Und genau hier setzt die Kritik im Sinne einer möglichen Inkaufnahme von Abhängigkeiten an, die nicht nur aufseiten von Wissenschaft und Pädagogik laut wird, sondern auch unter Game-Designer*innen und in der Gaming-Community selbst sehr kontrovers diskutiert wird: Darf sich ein Computerspiel klassischer Glücksspielprinzipien bedienen, die offensichtlich nur der Spieler*innen-Bindung und der Gewinnmaximierung dienen? In dem Kontext sind vor allem folgende Aspekte zu diskutieren: Durch den zunehmenden Schwierigkeitsgrad eines Spiels verbessert sich der/die Spieler*in kontinuierlich. Herausforderungen, die zu Beginn noch gar nicht zu meistern sind, da den Spieler*innen die Spielfähigkeiten fehlen, werden immer greifbarer und eine Belohnung oder ein Spielerfolg sorgt für ein Flow-Erleben. Gleichzeitig werden die Spieler*innen darauf konditioniert, die eigenen Fähigkeiten stetig zu verbessern, um weitere Belohnungen für Spielhandlungen zu erhalten. Das Aufrechterhalten des Flows und das Erreichen der nächsten Belohnung werden zu impliziten Zielen und Konditionierung geht mit einer Bedürfnisbefriedigung einher.

Das eingangs erwähnte Spiel *Fortnite* folgt dem sog. „Battle-Royal-Prinzip“, in dem Spieler*innen in direkter Auseinandersetzung gegeneinander antreten, bis nur noch eine Spielerin bzw. ein Spieler übrig bleibt und das Match gewinnt. Einen Überblick über das Battle-Royal-Genre gibt Tobias Nowak in einem Radio-Beitrag für WDR 5 (vgl. Nowak 2018). Eine kulturelle Hervorhebung erfuhr das Spielprinzip mit dem Romanzyklus *Die Tribute von Panem* bzw. mit seiner Kino-Verfilmung. Auch hier treten Kontrahent*innen auf einem immer enger werdenden Spielfeld gegeneinander an, versuchen, bessere Waffen zu bekommen, um sich gegen die anderen durchzusetzen. Entsprechende Ausrüstung liegt auf dem Spielfeld nach dem Zufallsprinzip verstreut und es ist Glückssache, welche Waffen Spieler*innen bekommen. Die direkte Wettkampf-Situation selbst sorgt für Anspannung und Adrenalin. Gewinnen werden letztlich diejenigen, die über die stärkeren Waffen und die meiste Spielerfahrung verfügen.

Das Glücksprinzip beim Ergattern besserer Ausrüstung lässt sich noch weiter ausbauen, wenn z.B. Kisten bzw. Boxen, sog. „Lootboxen“, im Spiel gewonnen werden können, deren Inhalt unbekannt ist. Die Spieler*innen

erhoffen sich, besondere Gegenstände zu erhalten und sind dafür durchaus bereit, für das Öffnen dieser Boxen Geld zu bezahlen (In-Game- bzw. In-App-Käufe). Ob tatsächlich etwas Besonderes in der Box versteckt ist, bleibt dem Zufall überlassen und ist demnach durchaus als glückspielähnlich einzustufen. Dem Argument, dass kein Geld ausgezahlt wird, halten die Neuseeländischen Psychologen Drummond und Sauer entgegen:

„Some legal definitions of gambling require that the aforementioned ability to cash out their winnings for money is present. However, we argue that this is a narrow definition of gambling because it fails to recognize the value created for players from the combination of scarcity of, and competitive advantage provided by, in-game items in the gaming environment. Nonetheless, even according to this strict interpretation of gambling, at least one in five (23%) of the games with loot boxes we sampled constituted a form of gambling.“ (Drummond/Sauer 2018: 3)

Das Lootbox-Prinzip ist insgesamt nicht neu, sowohl analog als auch digital, wenn wir uns z.B. Wundertüten oder Überraschungseier anschauen. Denn auch hier ist ungewiss, was man bekommt, auch wenn man den Eindruck hat, Einfluss nehmen zu können. Luke Clark vom Behavioural and Clinical Neuroscience Institute an der Cambridge University schreibt zu diesem Glücksspiel-Mechanismus:

„Gambling games promote an 'illusion of control': the belief that the gambler can exert skill over an outcome that is actually defined by chance.“ (Clark 2007)

Die Erwartungshaltung ist sehr groß und die Enttäuschung meist auch, wenn die Inhalte ausgepackt sind. Dennoch sorgen Ungewissheit, Neugier und der Wunsch nach (Status-)Verbesserung dafür, dass die Produkte überhaupt gekauft werden, denn schließlich werden die wenigsten ein Überraschungsei nur wegen der Schokolade kaufen. Eine ausführliche Darstellung und Kritik von Glücksspiel-Prinzipien in Computerspielen nimmt der Autor und Software-Entwickler Peter Bright für das Internetportal arstechnica vor (vgl. Bright 2018).

Einen ganz anderen Aspekt beleuchtet der Autor und Multimedia-Künstler Eron Rauch in einem Beitrag für die Zeitschrift WASD (vgl. Rauch 2018). Er verknüpft Spielinhalte und Spielmechaniken mit den Merkmalen einer anderen Verhaltenssucht, der Arbeitssucht, und führt aus, dass Spieler*innen ähnliche Verhaltensmuster an den Tag legen. Wenn Games

Aspekte der Realität virtuell simulieren, ist es nicht verwunderlich, wenn sich Merkmale der Arbeitswelt in Spielen wiederfinden. Interessant ist seine Annahme, dass einerseits Personen, die an Arbeitssucht leiden, gezielt Spiele wählen, die die Mechanismen aufgreifen (Spieler*innen wählen lebenstypisch und kompensatorisch), dass die Wirkmechanismen sich andererseits aber auch wechselseitig verstärken können. Hier stellt sich die Frage nach der Henne und dem Ei und wie pädagogisch und therapeutisch darauf reagiert werden kann.

Warum wir auch digital spielen

Wenn wir über das menschliche Spielen sprechen, sprechen wir über eine Tätigkeit, die offensichtlich zivilisatorisch schon immer einen wichtigen und hohen Stellenwert hatte und, so wissen wir heute, eine unverzichtbare Grundlage für unsere psychische Entwicklung darstellt. Das Spielen weist immer einen Bezug zum Spielmaterial auf, schließlich spielt der Mensch meist mit Gegenständen wie einer Puppe, einem Instrument, einer Spielfigur, einem Fahrzeug oder auch einem Computer. Das bevorzugte Spielzeug spiegelt dabei auch immer den Zeitgeist wider. Das Computerspiel ist eines der vorherrschenden Mittel zur eigenen und gemeinsamen Auseinandersetzung mit der sogenannten dritten digitalen Revolution. Die mit dieser Revolution einhergehenden Veränderungen in der Wirtschafts- und Arbeitswelt, in Öffentlichkeit und Privatleben vollziehen sich in großer Geschwindigkeit und das digitale Spielzeug übernimmt damit auch eine Funktion. Eine Funktion, die Spiele schon immer, neben der Unterhaltungsfunktion, auch hatten: die Entschärfung unserer Ängste und unbewussten Vorbehalte vor zu großen Veränderungen. Ist der technologische Umbruch von mir persönlich zu meistern? Welche Erwartungshaltungen und Leistungsanforderungen kommen da auf mich zu? Wir finden in der Psychologie und der Psychoanalyse unzählige Beispiele für diese wichtige Funktion des Spiels. Menschen setzen sich im Spiel mit unbewussten oder auch echten Ängsten auseinander. Damit haben digitale Spiele heute auch eine wichtige Funktion und sind keinesfalls nur ein nutzloser Zeitvertreiber für die Konsument*innen, als die sie häufig eingeordnet werden. Für exzessive Spieler*innen würde dann in erster Linie die Aufgabe bestehen, sich mit den Gründen für ihr übermäßiges Spielverhalten kritisch auseinanderzusetzen. Eine Klassifizierung als Krankheit des Nutzungsverhaltens im Spiel erschwert unserer Meinung nach die echte Ursachenforschung. Viele Untersuchungen verweisen deshalb auch immer auf ein schwieriges soziales Umfeld, kritische Lebenssituationen oder auf die Nutzung digitaler

Spiele zur Selbstmedikation bei manifesten Persönlichkeitsstörungen. Hier sind wir, die Autoren dieses Beitrags, uns allerdings auch untereinander nicht einig. Dagegen spricht, dass die oben beschriebenen Bindungsfaktoren in digitalen Spielen Sucht stärker begünstigen können, als dies in anderen Spielformen der Fall ist.

Auf der steten Suche nach dem Kompass – das Selbstverständnis der Medienpädagogik

Medienpädagog*innen fällt es nicht leicht, sich klar zu den beschriebenen Phänomenen zu positionieren und zu verhalten. Das liegt zum einen in der ständigen technischen und inhaltlichen Transformation digitaler Spiele begründet, deren Mechanik, Form und Ästhetik sich mit jedem Update ändern oder erweitern können. Da die beschriebenen Bindungsfaktoren ihre volle Wirkung erst im Zusammenspiel entwickeln, lassen sich viele Phänomene nachahmen, aber fast nie vollständig kopieren, was die Greifbarkeit von Games als „Suchtmittel“ schwierig und eine Einschätzung im Vorfeld fast unmöglich macht. Schaut man sich z.B. den langjährigen Platzhirsch unter den Online-Rollenspielen *World of Warcraft* an, so lassen sich die Bindungsfaktoren des Spiels gut beschreiben. Dies hat aber trotzdem nicht dazu geführt, dass andere Spiele, die versuchten möglichst viele dieser erfolgreichen Faktoren zu kopieren, die gleiche Beliebtheit erzielen konnten.

Zum anderen fällt es Medienpädagog*innen auch deshalb schwer, weil Abhängigkeit immer individuell betrachtet werden muss. *Den* Spieler bzw. *die* Spielerin gibt es nicht, denn wie beschrieben, ist das Spielverhalten immer ein von persönlichen Vorlieben geprägtes. Damit sind auch die Spielelemente, die Spieler*innen besonders binden, äußerst individuell. Genau bei dieser individuellen Wirkung digitaler Spiele kommt die Medienpädagogik mit breit angelegten Projekten durch die Beschreibung des ICD11 der WHO an ihre Grenzen. Bis heute gibt es außerhalb der Institution Schule nur wenige brauchbare Instrumente, um die Wirksamkeit von medienpädagogischen Angeboten zu beschreiben und zu messen.

Das System Schule hat z.B. mit dem Medienkompetenzrahmen NRW versucht, den Begriff der Medienkompetenz aufzugliedern und auf den Bereich Schulunterricht anzuwenden (vgl. Medienkompetenzrahmen NRW 2018). Natürlich fällt einem kompetenzorientierten und altersgegliederten System wie der Schule die Beschreibung von Kompetenzbereichen leichter als in der offenen Kinder- und Jugendarbeit, in der viele klassische medienpädagogische Angebote verortet sind und deren Aufgabe es ist, Jugendliche bei der Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen. Die direkten Aus-

wirkungen dieser Bemühungen sind natürlich schwer bis gar nicht direkt messbar und haben trotzdem Auswirkungen auf die Abhängigkeitsgefährdung Jugendlicher und junger Erwachsener.

Die Diagnosen von Kinderärzt*innen, Kindertherapeut*innen und Psycholog*innen aufgrund der Beschreibungen des ICD11 erfordern dagegen in der Zukunft viel stärkere individuelle Unterstützungsstrategien durch medienpädagogische Fachkräfte.

So beschäftigt sich z.B. eine Arbeitsgruppe der Evangelischen Jugendhilfe Godesheim in Bonn seit 2018 intensiv mit dem Thema „Digital Care“ (vgl. Stadtgrenzenlos 2018). In der Arbeitsgruppe zur Entwicklung eines anamnестischen Instruments sind Fachkräfte verschiedener Bereiche vertreten, wie beispielsweise Psycholog*innen, Sozialpädagog*innen, Medienpädagog*innen und Vertreter*innen von Stadtgrenzenlos.

„Ziel ist es, ein alltagstaugliches Handwerkszeug zu entwickeln, mit dessen Hilfe der Medienkompetenzrahmen eines jungen Menschen und sein Verhalten in der Medienwelt greifbar wird – durch gezielte Betrachtung wird deutlich, was der Einzelne mitbringt, auf welchen Brettern der digitalen Welt er sich sicher bewegt und welche Unterstützung er zur ‚digitalen Fitness‘ noch braucht. Punkte wie Nutzungsmotive, Anwendungskompetenzen, soziale Beziehungen, Werte und Normen, und einiges mehr, werden mit Hilfe determinierter Ankerwerte evaluiert – die Arbeitsgruppe bedient sich hierbei der Logik eines in der Einrichtung seit Jahren genutzten Evaluationsinstruments namens WIMES.“ (ebd.)

Anhand dieses Beispiels wird deutlich, dass die Logik und auch Finanzierung eines Systems sich als entscheidend für den Umgang mit dem Thema „Computerspielsucht“ darstellt. Die Definition der Problemlage und die Festlegung eines normalen, funktionalen Verhaltens im Bezug auf digitale Spiele werden hier in einem bestehenden System getroffen.

Unabhängig vom System werden wir in der Zukunft differenzierte Ansätze für den Umgang mit dem Thema exzessiver digitaler Spielekonsum benötigen. Helbig führt dazu an, dass „das souveräne Handeln in einer mediatisierten Gesellschaft, die kritisch-reflexive Bewertung der Gegebenheiten und der selbstbestimmte Gebrauch von digitalen Medien die individuelle Ausprägung von Medienkompetenz erfordert. Wird ein Blick in die Aufgabenfelder der Kinder- und Jugendhilfe geworfen, zeigt sich, dass sich medienpädagogische Inhalte aktuell nur in wenigen Angeboten und Leistungen wiederfinden und die Förderung von Medienbildungsprozessen und Medienkompetenz noch am Anfang steht [...]. Die wenigen medienpädagogischen Projekte in der So-

zialen Arbeit sind meist in offenen Angeboten der Kinder- und Jugendarbeit verortet, die gesetzlich dazu aufgefordert sind, die Entwicklung Jugendlicher zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu fördern" (§11 SGB VIII; vgl. Helbig 2017: 138).

Neben der klassischen jugendkulturellen Projektgestaltung zum Thema Computerspiele müssen sich Medienpädagog*innen stärker in die Ausgestaltung von differenziertem Präventionsmaterial einbringen, das über eine reine Warnung oder Aufklärung gegenüber dem Medium hinausgeht und stärker die individuelle Nutzung digitaler Spiele und Medien durch Jugendliche in den Blick nimmt. Dabei gilt es, nicht nur dem nächsten Hype hinterherzulaufen, sondern Materialien zu erstellen, die die grundlegenden und identifizierten Bindungsfaktoren von digitalen Spielen unabhängig von aktuellen Spielen analysieren und für Jugendliche greifbar machen.

In der Ausbildung von Medienpädagog*innen spielt die individuelle Beratung und individuelle medienpädagogische Arbeit mit Klient*innen in den Hilfen zur Erziehung bisher fast keine Rolle. Möchte die Medienpädagogik an dieser Stelle in der Zukunft eine Rolle spielen, müssen bestehende Konzepte übertragen und neue Konzepte entwickelt werden, die insbesondere Jugendlichen und jungen Erwachsenen direkte Hilfestellungen bieten.

Die bisherigen Konzepte nehmen digitale Spiele eher aus einem kultur- oder spielpädagogischen Blickwinkel wahr und nehmen die Prävention nur als einen Baustein in ihre Arbeit mit auf. Fraglich ist zudem, ob die bestehende Struktur der Projektförderung einer gelingenden, breit angelegten und nachhaltigen Prävention nicht im Weg steht, da individuelle Hilfen natürlich aufwendiger und dadurch kostenintensiver sind als zeitlich begrenzte Projekte, die zudem in der Regel immer wieder einen neuen Schwerpunkt oder einen innovativen Ansatz verfolgen müssen, wodurch langfristige Ansätze nur schwer umzusetzen sind.

Ein medienpädagogisches Arbeitsfeld wird auch in Zukunft die Aufklärung und Beratung von Eltern sein. Sie müssen über technische Aspekte wie Spielmechanismen, Spielgenres und Finanzierungsmodelle aufgeklärt werden und benötigen Beratung auf pädagogischer Ebene zu Spielzeitenregelungen, Interventionsmöglichkeiten und müssen auch dazu angeregt werden, sich ernsthaft für das Spielinteresse ihrer Kinder zu interessieren, vielleicht mal mitzuspielen, um mitdiskutieren zu können, ohne Gefahr zu laufen, den Anschluss an die digitale Lebenswelt der Heranwachsenden zu verlieren. Eine größere Bedeutung wird zukünftig der Kooperation mit Erziehungs- und Drogenberatungsstellen sowie behandelnden Therapeut*innen zukommen, um einen systemischen Ansatz in der Behandlung von exzessiver Mediennutzung überhaupt angehen zu können.

Fazit

Die Medienpädagogik steht angesichts des technischen Fortschritts und der fortschreitenden Digitalisierung aller Lebensbereiche vor vielen Fragen. Dies merkt man letztlich nicht nur an ungeklärten Fachtermini, sondern auch an einer mangelnden Differenzierung der Profession. Medienpädagog*innen müssen im Angesicht von medienpädagogischen Fragestellungen wie der Computerspielsucht bereit sein, mit anderen Fachrichtungen zusammenzuarbeiten und gemeinsam Hilfestellungen für die individuellen Probleme von Betroffenen zu entwickeln. Hierbei wird es in Zukunft auch um die Zuständigkeit im Hinblick auf bestimmte Problemstellungen gehen, für die klare Positionen und fachliche Differenzierungen notwendig sind. Wenn man sich die Ausbildung von Medienpädagog*innen in den verschiedenen Studiengängen jedoch anschaut, werden eher Alleskönner*innen auf die Arbeit vorbereitet, denn Spezialist*innen für verschiedene Arbeitsbereiche. Die Debatte um die Computerspielsucht gibt der Fachdisziplin Medienpädagogik die Chance, über ihr Selbstverständnis auch im Hinblick auf eine gesamtgesellschaftliche Entwicklung nachzudenken und sich darauf vorzubereiten, neben den Bereichen Schule und Jugendförderung auch vermehrt in anderen Bereichen der sozialen Arbeit ein Betätigungsfeld zu erhalten. Dies setzt jedoch gerade in der individuellen Hilfe eine andere Förderlogik der Medienpädagogik voraus, will man diese Entwicklung nicht komplett einem ökonomisch orientierten Markt überlassen.

Literatur

- Alter, Adam (2017): Unwiderstehlich. Berlin Verlag.
- Bright, Peter (2018): Op-ed: Game companies need to cut the crap—loot boxes are obviously gambling. arstechnica. Abrufbar unter: <https://arstechnica.com/gaming/2018/05/op-ed-game-companies-need-to-cut-the-crap-loot-boxes-are-obviously-gambling/> [Stand: 21.03.2019].
- Charité, AG Spielsucht (2019): Computerspiel – Merkmale, Selbsttest. Abrufbar unter: <https://ag-spielsucht.charite.de/computerspiel/> [Stand: 21.03.2019].
- Clark, Luke (2007): The psychology of gambling. Cambridge. Abrufbar unter: <https://www.cam.ac.uk/research/news/the-psychology-of-gambling> [Stand: 21.03.2019]
- DAK (2019): Computerspiele: 465.000 Jugendliche sind Risiko-Gamer. Abrufbar unter: <https://www.dak.de/dakonline/live/dak/bundes-themen/computerspielsucht-2053894.html> [Stand: 21.03.2019].

- Drummond, Aaron/Sauer, James D. (2018): Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. In: nature – human behaviour. London: Macmillan Publishers Limited. Abrufbar unter: http://www.tascl.org/uploads/4/9/3/3/49339445/drummond_sauer_nhb_2018_loot_boxes.pdf [Stand: 21.03.2019].
- Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM). Band 66. Berlin: Vistas. Abrufbar unter <https://www.medienanstalt-nrw.de/foerderung/forschung/abgeschlossene-projekte/schriftenreihe-medienforschung/kompetenzen-und-exzessive-nutzung-bei-computerspielern.html> [Stand: 21.03.2019].
- Helbig, Christian: Die Mediatisierung professionellen Handelns – Zur Notwendigkeit von Handlungskompetenzen im Kontext digitaler Medien in der Sozialen Arbeit. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung: Themenheft Nr. 27: Tagungsband: Spannungsfelder und blinde Flecken. Medienpädagogik zwischen Emanzipationsanspruch und Diskursvermeidung. Herausgegeben von Sven Kommer, Thorsten Junge und Christiane Rust. Abrufbar unter: <https://www.medienpaed.com/article/download/484/467/> [Stand: 21.03.2019].
- Klimmt, Christoph/Hartmann, Tilo (2006): Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games – Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. In: Vorderer, P./Bryant, J. (Eds.): Playing video games: Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 133-145. Abrufbar unter: https://www.researchgate.net/publication/284789921_Effectance_self-efficacy_and_the_motivation_to_play_video_games [Stand: 21.03.2019].
- Medienkompetenzrahmen NRW (2018). LVR Zentrum für Medien und Bildung, Düsseldorf. Abrufbar unter: <https://medienkompetenzrahmen.nrw.de> [Stand: 21.03.2019].
- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018): JIM-Studie 2018 – Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. Abrufbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf [Stand: 21.03.2019].
- Nowak, Tobias (2018): Das ‚Battle-Royal‘-Genre. Radio-Beitrag für WDR5 Scala, 12.01.2018. Abrufbar unter: <https://soundcloud.com/kollege-gamer/battle-royal> [Stand: 21.03.2019].
- Rauch, Eron (2017): Warum sich Spiele manchmal wie Arbeit anfühlen – und was wir dagegen tun können. In: WASD Magazin 12. München: Sea of Sundries Verlag. Abrufbar unter: <https://wasd-magazin.de/wasd-12/leseprobe-warum-sich-spiele-manchmal-mit-arbeit-anfuehlen-und-was-wir-dagegen-tun-koennen/> [Stand: 21.03.2019].

Stadtgrenzenlos (2018): Digitaler Medienkonsum & Digital Care: Wie sich Hilfenformen weiterentwickeln. Abrufbar unter: <https://stadtgrenzenlos.de/digitaler-medienkonsum-digital-care-wie-sich-hilfenformen-weiterentwickeln/> [Stand: 21.03.2019].

WHO ICD11 (2018): Gaming Disorder. Abrufbar unter: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> [Stand: 21.03.2019].

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>