

# Professioneller Umgang der offenen Jugendarbeit mit dem Konsum elektronischer Spiele

Bachelorarbeit der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Simon Staudenmann, Renato Hüppi, Daniel Betschart



## Urheberrechtliche Hinweise zur Nutzung Elektronischer Bachelor-Arbeiten

Die auf dem Dokumentenserver der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern (ZHB) gespeicherten und via Katalog IDS Luzern zugänglichen elektronischen Bachelor-Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit dienen ausschliesslich der wissenschaftlichen und persönlichen Information.

Die öffentlich zugänglichen Dokumente (einschliesslich damit zusammenhängender Daten) sind urheberrechtlich gemäss Urheberrechtsgesetz geschützt. Rechtsinhaber ist in der Regel<sup>1</sup> die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Der Benutzer ist für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlich.

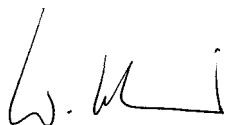
Die Nutzungsrechte sind:

- Sie dürfen dieses Werk vervielfältigen, verbreiten, mittels Link darauf verweisen. Nicht erlaubt ist hingegen das öffentlich zugänglich machen, z.B. dass Dritte berechtigt sind, über das Setzen eines Linkes hinaus die Bachelor-Arbeit auf der eigenen Homepage zu veröffentlichen (Online-Publikation).
- Namensnennung: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers bzw. der Autorin/Rechteinhaberin in der von ihm/ihr festgelegten Weise nennen.
- Keine kommerzielle Nutzung. Alle Rechte zur kommerziellen Nutzung liegen bei der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, soweit sie von dieser nicht an den Autor bzw. die Autorin zurück übertragen wurden.
- Keine Bearbeitung. Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Allfällige abweichende oder zusätzliche Regelungen entnehmen Sie bitte dem urheberrechtlichen Hinweis in der Bachelor-Arbeit selbst. Sowohl die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit als auch die ZHB übernehmen keine Gewähr für Richtigkeit, Aktualität und Vollständigkeit der publizierten Inhalte. Sie übernehmen keine Haftung für Schäden, welche sich aus der Verwendung der abgerufenen Informationen ergeben. Die Wiedergabe von Namen und Marken sowie die öffentlich zugänglich gemachten Dokumente berechtigen ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen und Marken im Sinne des Wettbewerbs- und Markenrechts als frei zu betrachten sind und von jedermann genutzt werden können.

Luzern, 16. Juni 2010

Hochschule Luzern  
Soziale Arbeit



Dr. Walter Schmid  
Rektor

---

<sup>1</sup> Ausnahmsweise überträgt die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit das Urheberrecht an Studierende zurück. In diesem Fall ist der/die Studierende Rechtsinhaber/in.

**Bachelor-Arbeit**  
**Ausbildungsgang Soziokultur**

Kurs VZ SK 08

Kurs BB SK 07

Kurs VZ SK 08

**Betschart Daniel**  
**Hüppi Renato**  
**Staudenmann Simon**

**Professioneller Umgang der offenen Jugendarbeit mit dem Konsum  
elektronischer Spiele**

Diese Bachelor-Arbeit wurde eingereicht im August 2012 in 4 Exemplaren zur Erlangung des vom Fachhochschulrat der Hochschule Luzern ausgestellten Diploms für Soziokulturelle Animation.

---

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

---

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

---

Reg. Nr.:

---

## **Vorwort der Schulleitung**

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im August 2012

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit  
Leitung Bachelor

**Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis  
der Welt, in der sie Leben!**

Maxim Gorki, 1954  
(zit. in Ulrich Heimlich, 2001, S.59)

## Abstract

Ausgangslage	Die Mehrheit der männlichen und rund ein Viertel der weiblichen Jugendlichen in der Schweiz konsumieren regelmässig elektronische Spiele. Dies geschieht zunehmend auch in der Umgebung der Jugendarbeitenden. Diese sind aber oft mit dem Medium überfordert.
Zielsetzung	Die Autoren zeigen auf, welche Chancen und Risiken dieses Medium mit sich bringt und möchten einer Stigmatisierung, der für die Jugendlichen so wichtigen Freizeitbeschäftigung, entgegenwirken. Dazu wird eine Handlungsempfehlung für die offene Jugendarbeit abgegeben.
Umsetzung	Um festzustellen wie elektronische Spiele wirken, wird eine Analyse der bestehenden Literatur, unter anderem aus dem Bereich Spielpädagogik, vorgenommen. Die Resultate werden durch eigene Forschungen überprüft und erweitert.
Ergebnisse	Es können verschiedenste Kompetenzen mit elektronischen Spielen gefördert werden. Doch gibt es immer alternative Methoden, die eine ähnliche Wirkung erzielen. Das elektronische Spiel bietet aber einen niederschweligen Zugang wovon die Jugendarbeit profitieren kann.
Schlussfolgerung	Damit das elektronische Spiel als Medium in der Jugendarbeit sinnvoll gehandhabt werden kann, ist ein Grundwissen über die elektronischen Spiele unabdingbar. Die Spiele gehören zur Lebenswelt der Jugendlichen und damit auch zum Aufgabenbereich der offenen Jugendarbeit. Es soll aber nicht nur mit den Jugendlichen gearbeitet werden, sondern auch mit Erwachsenen wie Eltern oder LehrerInnen.

Verfasst wurde diese Bachelorarbeit von Daniel Betschart, Renato Hüppi und Simon Staudenmann, Studierende der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit aus dem Fachbereich Soziokultur.

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>Abstract</b> .....	<b>II</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>VI</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	<b>VI</b>
<b>Grafikverzeichnis</b> .....	<b>VI</b>
<b>Vorwort</b> .....	<b>VII</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Hypothesen und Fragestellungen</b> .....	<b>2</b>
<b>1.2 Forschungsmotivation und Zielsetzung</b> .....	<b>3</b>
<b>1.3 Berufsrelevanz und AdressatInnen</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4 Aufbau der Arbeit</b> .....	<b>4</b>
<b>2 Ausgangslage</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Das elektronische Spiel</b> .....	<b>6</b>
2.1.1 Entstehungsgeschichte.....	6
2.1.2 Elektronische Spiele als Populärkultur.....	8
2.1.3 Spielegenres.....	9
2.1.4 Jugendschutz.....	10
<b>2.2 Die Spielenden</b> .....	<b>13</b>
2.2.1 Mediennutzung in der Schweiz .....	13
2.2.2 Wer spielt wie.....	13
<b>2.3 Diskurs im deutschsprachigen Raum</b> .....	<b>16</b>
2.3.1 Politik und Gewaltdebatte .....	16
2.3.2 Medien .....	18
2.3.3 Soziale Arbeit .....	19
<b>3 Elektronische Spiele aus theoretischer Sicht</b> .....	<b>23</b>
<b>3.1 Soziokultureller Ansatz</b> .....	<b>23</b>
3.1.1 Handlungsansätze und Aufgaben der Soziokultur.....	23
3.1.2 Lebensweltorientierter Ansatz .....	26
3.1.3 Raum und Aneignung .....	28

<b>3.2</b>	<b>Spielpädagogischer Ansatz .....</b>	<b>29</b>
3.2.1	Spielen – eine Begriffsdefinition .....	30
3.2.2	Die Funktionen des Spiels .....	31
3.2.3	Elektronische Spiele – eine Sonderrolle .....	33
3.2.4	Die Grundelemente der Bildschirmspiele .....	33
3.2.5	Motivation zum Spielen von elektronischen Spielen.....	35
3.2.6	Die Schemata virtueller Spielwelten .....	36
3.2.7	Virtuelle Spielgemeinschaften – Multiplayer-Spiele .....	38
<b>3.3</b>	<b>Transferprozess.....</b>	<b>38</b>
3.3.1	Konzept nach Jürgen Fritz.....	39
3.3.2	Abstraktionsebenen und Transferformen .....	39
3.3.3	Diskussion um den Transferprozess.....	41
<b>3.4</b>	<b>Entwicklungspsychologischer Ansatz .....</b>	<b>42</b>
<b>3.5</b>	<b>Lernpotentiale von Computerspielen.....</b>	<b>44</b>
<b>4</b>	<b>Forschungsdesign .....</b>	<b>47</b>
<b>4.1</b>	<b>Gruppendiskussion .....</b>	<b>48</b>
4.1.1	Wahl und Begründung der Forschungsmethode.....	49
4.1.2	Aufbereitung und Auswertung der Daten .....	49
4.1.3	Teilnehmende.....	50
<b>4.2</b>	<b>Leitfadeninterview mit erwachsenen Spielenden .....</b>	<b>51</b>
4.2.1	Wahl und Begründung der Forschungsmethode.....	51
4.2.2	Aufbereitung und Auswertung der Daten .....	52
4.2.3	Teilnehmende.....	53
<b>4.3</b>	<b>Expertengespräche.....</b>	<b>57</b>
4.3.1	Wahl und Begründung der Forschungsmethode.....	57
4.3.2	Aufbereitung und Auswertung der Daten .....	57
4.3.3	Teilnehmende.....	58
<b>5</b>	<b>Forschungsergebnisse .....</b>	<b>60</b>
<b>5.1</b>	<b>Fokusgruppe .....</b>	<b>60</b>
5.1.1	Ergebnisse aus den Fokusgruppen.....	60
5.1.2	Erkenntnisse aus der Fokusgruppe.....	66
<b>5.2</b>	<b>Leitfadeninterview .....</b>	<b>66</b>
5.2.1	Ergebnisse aus den Leitfadeninterviews .....	67
5.2.2	Erkenntnisse aus den Leitfadeninterviews.....	77



<b>6</b>	<b>Diskussion und Schlussfolgerung .....</b>	<b>78</b>
6.1	Diskussion .....	78
6.2	Beantwortung der Fragestellungen.....	81
6.3	Schlussfolgerung und Handlungsempfehlung für die offene Jugendarbeit.....	82
6.4	Ausblick .....	83
<b>7</b>	<b>Anhang .....</b>	<b>88</b>
A	Glossar .....	88
B	Handlungsempfehlung – Infoblatt .....	91
C	Forschungsteil – Fragebogen Fokusgruppen .....	94
D	Forschungsteil – Fragebogen Leitfadenterviews.....	95
E	Rechercheprotokoll .....	96

## Abbildungsverzeichnis

Titelbild: eigenes Bild	
Abbildung 1: Konsole Nintendo NES.....	1
Abbildung 2: Flyer Pong Automat .....	6
Abbildung 3: Spiel „World of Warcraft“ .....	7
Abbildung 4: Grafik-Design von Fahrzeugen .....	9
Abbildung 5: Karikatur „Killergames“ .....	18

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Die Spielgenres .....	10
Tabelle 2: Klassifizierung problematischer Spieleinhalte nach PEGI-Richtlinie.....	11
Tabelle 3: Spiele Alterszulassung nach PEGI-Richtlinie.....	12
Tabelle 4: Vermittlungsebene.....	26
Tabelle 5: Grundelement nach Genre .....	34
Tabelle 6: Entwicklungsaufgaben im Jugendalter.....	43
Tabelle 7: Kompetenzerwerb in Computerspielen.....	44
Tabelle 8: Teilnehmende Fokusgruppen.....	51
Tabelle 9: Teilnehmende Leitfadeninterview .....	54
Tabelle 10: Organisationsgrad der Befragten .....	56

## Grafikverzeichnis

Grafik 1: Alter der SpielerInnen in Deutschland .....	14
Grafik 2: Stellenwert der Computerspiele .....	14
Grafik 3: Wie in welchem Alter gespielt wird .....	15
Grafik 4: Organisationsgrad der Befragten .....	55
Grafik 5: Spielzeit der Befragten.....	56
Grafik 6: Erlernte Fähigkeiten durch Computerspiele, gewichtet.....	72

## Vorwort

Für uns Autoren ist das Spielen, sei dies ein gepflegter Jass mit KollegInnen, ein Monopoly mit der Familie oder auch das Spielen am Computer mit FreundInnen, ein wichtiger Teil unseres Lebens. Wir setzten uns bereits vor dieser Bachelorarbeit und der Zeit als Jugendarbeiter intensiv mit dem Spielen auseinander. Dabei nahmen wir an diversen Veranstaltungen zum Thema „Spielen“ teil oder organisierten diese. Manchmal mit dem Ziel, die Kultur des Spielens zu erklären und weiterzugeben, oder einfach nur um selbst zu spielen. Bei unserer Arbeit mit den Jugendlichen ist das Spielen oft ein gutes Mittel um die Beziehungen zu ihnen zu knüpfen und zu festigen. Geeignet dazu sind nach unserer Erfahrung alle Formen von Spielen, also sowohl analoge als auch digitale.

Wir versuchen mit dieser Bachelorarbeit Aspekte des Spielens sowie die Welt der elektronischen Spiele zu erklären. Wir wollen aufzeigen wie die Kultur der elektronischen Spiele und die damit einhergehenden Gemeinschaften funktionieren und konstruktiv genutzt werden könnten. Dabei wollen wir jedoch die Risiken nicht ausblenden, die das Spielen mit sich bringt.

Diese Arbeit ist vorwiegend auf den Umgang mit elektronischen Spielen in der Soziokulturellen Animation, spezifisch der Jugendarbeit, ausgelegt. Wir sind aber überzeugt, dass auch weitere LeserInnen wie Eltern, LehrerInnen, sowie die Spielenden selbst, interessante Facetten darin entdecken können.

Folgenden Personen danken wir für ihre Geduld, Hilfestellungen und Unterstützung: Unseren Freundinnen und Familien, Frau Anita Glatt, Herr Olaf Klaus und unseren Mitstudierenden für die diversen Inputs zu unserer Arbeit. Frau Suzanne Lischer, Herr Josef Schuler, Herr Marc Bodmer und Herr Hans Fluri für die Expertengespräche. Allen Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter, die bereitwillig bei den Gruppendiskussionen mitgemacht haben. Allen Spielerinnen und Spielern aus diversen Gemeinschaften für die Interviews. Frau Jeannine Püntener für das Lektorat und Herr Dani Kobelt für das Layouten der Arbeit. Und nicht zuletzt Frau und Herr Annerös und Heinz Staudenmann für das zur Verfügung stellen Ihres Hauses für die Klausur.

Hinweis: Diese Arbeit wurde von Daniel Betschart, Renato Hüppi und Simon Staudenmann gemeinsam verfasst.

## Die Autoren

<p><b>Daniel Betschart, Jahrgang 1987</b></p> 	<p>Arbeitet seit 2010 in der OJA Zürich-Affoltern als Jugendarbeiter Spielt Computerspiele seit 1998 Entwickelte diverse Outdoor-Spiele als Lageraktivitäten in der Jugendorganisation Derzeitige Lieblingsspiele: Age of Empires 2, Anno 1503, diverse Brett-, Karten-, Würfel- und Rollenspiele</p>
<p><b>Renato Hüppi, Jahrgang 1981</b></p> 	<p>Erstausbildung als Detailhandelsangestellter Arbeitet seit 2009 in der OJA Zürich-Oerlikon als Jugendarbeiter Spielt Computerspiele seit 1990 Derzeitige Lieblingsspiele: Age of Empires 2, Medieval Total War, Empire Total War, Diablo 3, Battlefield 2, diverse Brett- und Kartenspiele</p>
<p><b>Simon Staudenmann, Jahrgang 1976</b></p> 	<p>Erstausbildung bei den SBB als kaufmännischer Angestellter, Weiterbildung als Service Manager Informatik Arbeitet seit 2010 bei der Gemeinde Fislisbach AG als Jugendarbeiter Spielt Computerspiele seit 1984 Leiter der Online-Community ‚Schattenkrieger‘ seit 10 Jahren Führt seit dem Jahr 2000 Workshops zum Thema elektronische Spiele durch Derzeitige Lieblingsspiele: Minecraft, Starcraft 2, Dark Age of Camelot und diverse Brett- und Kartenspiele</p>

## 1 Einleitung

Mit Facebook, iPad und Youtube sind die Neuen Medien und neuen Technologien in aller Munde. Alle scheinen sie zu entdecken und mit grossem Interesse zu nutzen. Die Anwendungen sind für niemand ein Problem, da sie nutzerfreundlich und zielgruppengerecht gestaltet sind. Insbesondere Kinder und Jugendliche gebrauchen die neuen digitalen Möglichkeiten wie selbstverständlich und benötigen keine Unterstützung seitens der Erwachsenen.

So jedenfalls klingen vielfach die Werbeversprechungen für Anwendungen und Produkte der so genannten virtuellen Welt. Lässt man jedoch die Visionen der Werbeindustrie, die eine leuchtende Zukunft für die Menschheit suggeriert, beiseite, stellt man unweigerlich fest, dass neben zahlreichen Chancen auch Gefahren bestehen. Abgesehen von der Überforderung vieler im Umgang mit den neuen Möglichkeiten, haben durchaus auch Nutzergruppen, welche die Neuen Medien aktiv gebrauchen, ihre Schwierigkeiten damit. Die aktuellen Schlagworte in der Presse und Politik dazu lauten etwa Cybermobbing, Onlinesucht und Killergames. Diese Themen,

welche mit der virtuellen Welt oder den Geräten, die darauf zugreifen, zusammenhängen, werden auch in den sozialen Disziplinen erforscht, Konzepte dazu entworfen und teilweise bereits in praxisnahen Projekten umgesetzt. Hingegen finden die elektronischen Spiele im wissenschaftlichen Diskurs kaum Beachtung.



Abbildung 1: Konsole Nintendo NES ([www.emulationnation.com/nintendo/nes](http://www.emulationnation.com/nintendo/nes))

Elektronische Spiele generieren mittlerweile in vielen Ländern einen hohen ökonomischen Wert. In Deutschland wurden sie gemäss der „Schreibfabrik“ (ohne Datum) bereits als offizielles Kulturgut anerkannt und der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E.) wurde in den deutschen Kulturrat aufgenommen (11). Aus den Zahlen der JAMES-Studie von Isabel Willemse, Gregor Waller und Daniel Süss (2010) geht hervor, dass 61% der Knaben im Alter von 12 bis 19 Jahren und 19% der Mädchen mehrmals in der Woche an Computer, Konsole oder anderen Geräten elektronische Spiele spielen (S.19). Es ist also eine Beschäftigung, welche insbesondere in der Freizeit der männlichen Kinder und Jugendlichen höchst relevant ist. Trotzdem wird die Thematik in allen den Autoren bekannten Schulungs- und Informationsangeboten von staatlichen Stellen, von Sozialarbeitenden und auch von der Soziokulturellen Animation mehrheitlich vernachlässigt.

Die offene Jugendarbeit kann ihren Auftrag nur dann ausführen, wenn sie sich nahe an den Themen der Jugendlichen bewegt. Im Jugendalter ist laut Eva Dreher und Michael Dreher (1985) die Identitätsbildung eine entwicklungspsychologische Herausforderung

(S.36). Für Deinet (2003) hat speziell in der Pubertät die Aneignung von Räumen eine hohe Bedeutung, wodurch die Heranwachsenden ihren Handlungsraum erweitern (S.35). Diese beiden Aspekte sind Gründe, weshalb elektronische Spiele eine hohe Faszination auf Jugendliche ausüben. Es ist somit für die Soziokulturelle Animation unumgänglich sich mit dem Thema Computerspiele auseinanderzusetzen.

### 1.1 Hypothesen und Fragestellungen

Die Herausforderungen der Neuen Medien werden nun vermehrt von der Öffentlichkeit wahrgenommen und von verschiedenen Akteursgruppen angegangen. Die Sozialwissenschaften und betroffene Fachbereiche wie die Soziale Arbeit, die Suchtberatung oder die Soziokulturelle Animation haben die Thematik erkannt, auch um ihre Adressaten und Adressatinnen dabei zu unterstützen, die Chancen dieser Neuen Medien wahrzunehmen. Die passenden Werkzeuge dazu liefert die Medienpädagogik. Es werden Bachelorarbeiten zum Umgang mit Facebook in der offenen Jugendarbeit geschrieben, Workshops für LehrerInnen im Umgang mit Cybermobbing angeboten, oder Konzepte für die Onlineberatung von Jugendlichen entworfen. Trotzdem verspüren viele Erwachsene im Umfeld von Kindern und Jugendlichen eine gewisse Verunsicherung, wenn sie sich mit elektronischen Medien beschäftigen. Sie sind froh, wenn sie Windows und Word einigermaßen beherrschen, Emails versenden können und wissen, auf welcher Webseite sie nach Informationen suchen können. Wofür jedoch Social Communities gut sind oder was der Inhalt eines Onlinerollenspiels ist, entzieht sich der Kenntnis vieler Sozial- und Jugendarbeiter. Es zeigt sich, dass es nicht einfach ist, den Durchblick in der digitalen Wirklichkeit zu wahren, wenn man nicht damit aufgewachsen ist und sich mit diesen Technologien nicht näher auseinandergesetzt hat. Dies haben die Autoren in ihrer täglichen Arbeit als Jugendarbeiter beobachtet. Insbesondere in den Projekten bezüglich Neuen Medien, in denen sie involviert waren. Sie leiten daraus ihre erste Hypothese ab, dass auch **vielen Sozialarbeitenden, Lehrpersonen und Eltern der (professionelle) Umgang mit den neuen Technologien, insbesondere der „Anwendung“ elektronischer Spiele, schwer fällt.**

Bei den Spielen kommt erschwerend hinzu, dass nach Meinung der Autoren die Mehrheit der Menschen, welche keine elektronischen Spiele spielen, diese als nutzlos oder gar schädlich betrachten. Auch sind nach Eindruck der Autoren elektronische Spiele

„Eine tiefe Erfahrungslücke klafft zwischen denjenigen Menschen, die sich selbst schon einmal in ein Game vertieft haben, und denen, die nur aus zweiter Hand darüber berichten.“  
(Steven Johnson, 2006, S. 38)

in weiten Teilen der Gesellschaft negativ behaftet und erlangen meist erst eine breite öffentliche Aufmerksamkeit, wenn die Spiele in Zusammenhang mit der Suchtthematik oder negativen Vorfällen wie Amokläufen gebracht werden. Dies könnte auch der Grund sein, weshalb

in vielen Jugendtreffs entweder sämtlicher Konsum verboten oder - das andere Extrem - eine komplett laxen Haltung gegenüber dem Konsum von elektronischen Spielen gehandhabt wird. Eine professionelle Auseinandersetzung hingegen, scheint nur an wenigen Orten und in beschränktem Rahmen stattzufinden. Die zweite Hypothese der Autoren ist deshalb, dass **viele Jugendarbeitende, selbst wenn die Jugendlichen die**

**Möglichkeit haben, elektronische Spiele im Treff zu spielen, sich weder im Team noch mit den Jugendlichen mit dieser Thematik auseinandersetzen.**

Bezüglich Schutz und Vorbeugung im Bereich elektronische Spiele ist die dritte Hypothese, dass **Prävention höchstens via Infomaterial und Intervention von Fachpersonen der Suchtstellen, welche mit der Thematik ebenfalls Mühe haben, stattfindet.**

Die Autoren haben sich aufgrund ihrer Hypothesen verschiedene Fragestellungen überlegt:

**Fragestellungen (F):**

F1	Wer sind die Spielenden und welche elektronischen Spiele spielen sie?
F2	Welche Herausforderungen stellen sich in der offenen Jugendarbeit im Umgang mit elektronischen Spielen und welche Handlungsansätze sind vorhanden?
F3	Welche Kompetenzen können durch das Spielen von elektronischen Spielen in der Adoleszenz gefördert werden und welche negativen Faktoren sind zu verzeichnen?
F4	Inwiefern sind Prävention und Intervention notwendig?

**1.2 Forschungsmotivation und Zielsetzung**

Die drei Autoren arbeiten nebst dem Studium seit mindestens drei Jahren in der offenen Jugendarbeit als Soziokulturelle Animatoren. Alle spielen seit ihrem Kindesalter mehr oder weniger oft elektronische Spiele und bewegen sich spätestens seit ihrem Jugendalter in der virtuellen Welt. In ihrer Tätigkeit als Soziokulturelle Animatoren kommen sie regelmässig mit den Neuen Medien in Kontakt. Einerseits über die eigene Arbeit, welche mittlerweile auch online stattfindet, wie beispielsweise in der Kommunikation mit Jugendlichen über eine eigene Seite auf einer der Social Community Plattformen. Andererseits, weil die Neuen Medien nicht mehr aus der Lebenswelt der Jugendlichen oder der Menschen im Allgemeinen wegzudenken sind. Dabei kristallisierte sich für die Autoren vermehrt heraus, dass der Fokus beim Thema Neue Medien vorwiegend auf Social Communities ausgerichtet wird, obwohl auch in der offenen Jugendarbeit elektronische Spiele regelmässig ein Thema sind. Dabei äusserten sich Jugendarbeitende gegenüber den Autoren mehrfach, unsicher im Umgang mit den Spielen und den jugendlichen Spielenden zu sein. Auch haben die SpielerInnen vielfach ein negativ behaftetes Image und werden nicht ernst genommen in ihrer Aktivität.

Es war deshalb den Autoren ein Anliegen, diese im Jugendalter hochrelevante Freizeitaktivität durch ihre Bachelorarbeit genauer zu untersuchen. Sie setzen sich hierfür die folgenden Ziele:

Die Arbeit soll aufzeigen:

- Zu F1: Wer die Spielenden sind.
- Zu F2: Weshalb sich die offene Jugendarbeit bis anhin noch nicht eingehend mit der Thematik befasste, ob es Sinn macht einen Handlungsleitfaden für den professionellen Umgang der offenen Jugendarbeit mit dem Konsum elektronischer Spiele zu entwerfen und wenn ja, wie dieser aussehen könnte.
- Zu F3: Worin die positiven Seiten des Spielens von elektronischen Spielen liegen.
- Zu F4: In welcher Form und wie viel Prävention und Intervention im Bereich der elektronischen Spiele nötig sind.

### 1.3 Berufsrelevanz und AdressatInnen

Auch wenn man nicht erwarten darf, dass alle Sozialarbeitenden die Bedeutung der Abkürzung MMORPG oder den Zweck der Tasten auf einem Controller in einem digitalen Fussballspiel kennen ist es wichtig, dass sich Eltern, Lehrer und Lehrerinnen und auch Sozialarbeitende mit der Thematik auseinandersetzen. Besonders in der Soziokulturellen Animation mit Kindern und Jugendlichen ist es erforderlich, sich

„Die Hauptaufgabe der Jugendarbeit ist meiner Meinung nach, dabei zu sein und zu begleiten, aber auch selber machen und experimentieren zu lassen.“ (Josef Schuler, Interview vom 28.12.2012)

mit den Chancen und Risiken der elektronischen Spiele zu befassen. Dabei ist zu beachten, dass nebst den Ängsten, mit welchen die Gesellschaft den neuen Technologien im Allgemeinen und den Neuen Medien im Besonderen begegnet, diese auch sehr viele Vorteile

bieten. Kinder und Jugendliche erkennen dies meist schneller als Erwachsene, da sie unbeschwerter und vorurteilsloser an Neues herantreten. In vielen Arbeitsbereichen der Soziokulturellen Animation, gerade auch in der Arbeit mit Jugendlichen, wird oft das Pro und Contra virtueller Spiele diskutiert. Die Soziokulturelle Animation kennt sich mit den Lebenswelten ihrer AdressatInnen aus und weiss, wie sie die Kompetenzen der Jugendlichen und jungen Erwachsenen fördern kann. Um Kinder und Jugendlichen im Umgang mit den Chancen und Risiken der Neuen Medien zu stärken, ist es gleichzeitig unerlässlich, von Kindern und Jugendlichen zu lernen. Das Wissen junger ExpertInnen in Sachen Neue Medien kann auch eine Gelegenheit für Erwachsene sein, um die digitale Welt und die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen besser zu verstehen.

### 1.4 Aufbau der Arbeit

Beim Aufbau dieser Arbeit nimmt die Ausgangslage (Kapitel zwei) nebst dem Theorie- und Forschungsteil eine zentrale Rolle ein. Die Autoren betrachten dies als wichtig, um das Spiel und die Faszination dafür zu erklären. Dazu beschreiben die Autoren in der Ausgangslage die Geschichte und die Bedeutung der elektronischen Spiele in der Gesellschaft während den letzten 50 bis 60 Jahren. Mit Fokus auf das Jugendalter legen die Autoren anhand zweier aktuellen Studien dar, wer genau die Spielenden sind. In einem weiteren Unterkapitel beleuchten sie zur Thematik den Diskurs in Medien, Politik und der sozialen Arbeit.



In Kapitel drei wird auf die Relevanz der Computerspiele im Jugendalter eingegangen. Die Autoren nähern sich dem Thema aus der Sicht der Soziokulturellen Animation und stellen dar, welche Theorien der Spielpädagogik auch auf die elektronischen Spiele angewendet werden. Auch Aspekte der Entwicklungspsychologie fließen in diesem Kapitel mit ein.

Das vierte Kapitel behandelt das Forschungsdesign. Dabei werden die zwei gewählten Methoden, die Fokusgruppen und das Leitfadeninterview, sowie die an den Umfragen und Diskussionsrunden teilnehmenden Personen beschrieben. Auch wird auf die von den Autoren durchgeführten Expertengespräche eingegangen.

Die Autoren bereiten im fünften Kapitel die Forschungsergebnisse auf und fassen diese zusammen. Die Resultate der Forschung werden summarisch aufgezeigt und es wird auf die Eigenschaften der gewählten Methoden hingewiesen.

Im sechsten und letzten Kapitel werden die gewonnen Erkenntnisse aus der Arbeit analysiert und die eingangs in der Arbeit gestellten Fragen beantwortet. Die theoretischen Aspekte und die Erkenntnisse aus dem Forschungsteil werden zusammengeführt und Schlüsse für die Profession der Soziokulturellen Animation, im Speziellen für die offene Jugendarbeit, gezogen.

#### **Bemerkung zum Begriff „elektronische Spiele“**

In der vorliegenden Arbeit wird der Begriff „elektronisches Spiel“ synonym für alle Spiele verwendet, die im Zusammenhang mit elektronischen Medien gespielt werden können. Dazu gehören Spiele für Computersysteme, Konsolen und Smartphones. Weitere in dieser Arbeit verwendete Synonyme sind Bildschirmspiele, Videospiele, Computerspiele und Games. Zusätzliche computerspielspezifische Begriffe erklären die Autoren im Glossar (Anhang A).

## 2 Ausgangslage

Seit 1982 der Siegeszug des Heimcomputers mit dem Commodore 64 begonnen hat und Mitte der 1990er-Jahre das Internet in praktisch sämtliche Schweizer Haushalte einzog, schreitet die Digitalisierung unserer Gesellschaft unaufhaltsam voran: Im Zug lässt sich das Ticket via Smartphone lösen, der eigene Freundeskreis wird online auf einer der Social Community Plattformen gepflegt und um sich im Fussball zu messen treffen sich FreundInnen im Wohnzimmer vor der Spielkonsole.

Dieses Kapitel soll eine Übersicht über die Entstehungsgeschichte und die verschiedenen Ausprägungen der elektronischen Spiele bieten. Dabei wird auch auf den aktuellen Diskurs in Medien, Politik und der Sozialarbeit eingegangen. Zusätzlich werfen die Autoren ein Blick auf die Spielerinnen und Spieler.

### 2.1 Das elektronische Spiel

Elektronische Spiele erfreuen sich einer ausserordentlichen Beliebtheit, seit der Computer für Heimanwender erschwinglich ist. Sie überholten bezüglich NutzerInnen und Absatzzahlen schon nach kurzer Zeit die arrivierten elektronischen Medien wie Fernsehen oder Film. Dabei sind besonders die Kinder und Jugendlichen der letzten 30 Jahren von den elektronischen Games fasziniert, da sie bereits mit ihnen aufgewachsen sind.

#### 2.1.1 Entstehungsgeschichte

Als in den 50er Jahren an der ETH Zürich der Rechner „Zuse Z4“, der noch in mehreren Räumen untergebracht werden musste, seine Rechenoperationen durchführte und etwas später Wissenschaftler in den USA erste Computeranwendungen entwickelten, ahnte noch niemand, welche Auswirkungen dies auf unsere Gesellschaft haben würde. Das Tempo der Verbreitung, die der Computer in sämtlichen Bereichen unserer Gesellschaft (Beruf, Freizeit, etc.) erfuhr, stellte jede neue Technologie, welche zuvor entwickelt wurde, in den Schatten.

Wann genau das erste elektronische Spiel programmiert wurde, steht nicht eindeutig fest. Vielfach wird das 1958 vom amerikanischen Physiker Higinbotham entwickelte „Tennis for two“ genannt, welches der Vorgänger des 1972 von Atari veröffentlichten „Pong“ war. Das Spiel „Pong“ wurde zum ersten weltweit populären elektronischen Spiel. Auch das um 1961 im Hingham Institut, Cambridge, Massachusetts von drei jungen Forschern aus einem einfachen Demonstrationsprogramm entwickelte „Spacewar“ gilt als eines der ersten Spiele. Interessant dabei ist, dass beide Spiele nur mit zwei SpielerInnen funktionieren und nicht alleine gespielt werden können.



Abbildung 2: Flyer Pong Automat ([angryblog.de/index.php/tag/pong](http://angryblog.de/index.php/tag/pong))

Der Computer war von Anfang an nicht nur Arbeitsinstrument, sondern auch Unterhaltungsgerät. Abgesehen von den bereits seit den 70er Jahren existierenden Spielautomaten in den Spielhallen, kamen anfangs der 80er Jahre mit der Einführung der ersten Heimcomputer von Commodore (C64) und wenige Jahre später dem ersten IBM-Heim-Computer die ersten Computerspiele auf den Markt. Mitte der 80er Jahre erschien die erste erschwingliche Spielkonsole, das NES von Nintendo. Somit hielt das elektronische Spiel ins Wohnzimmer Einzug. Mitte der 1990er Jahre eroberte das Internet Firmen, Schulen und Haushalte in über 100 Ländern der Welt. Gleichzeitig kamen die ersten Grafikkarten mit eigenem 3D-Beschleuniger auf den Markt, die die Basis zum heutigen Grafikstandard setzten. Diese und weitere technologische Entwicklungen lösten einen zusätzlichen Boom im Spielmarkt aus. Es kamen die ersten Ego-Shooter wie „Doom“ oder „Wolfenstein“ auf den Markt. 1997 etablierte sich das erste MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) „Ultima Online“, bei dem mehrere tausend Spieler gleichzeitig online sein können. Auch Strategiespiele wie „Command & Conquer“ erfreuten sich über Jahre grosser Beliebtheit. Ab dem neuen Jahrtausend werden die verschiedenen Genres vermehrt miteinander kombiniert, um mehr Spielende gleichzeitig anzusprechen. Auch wurden die Spiele zunehmend online spielbar und speziell für den Mehrspieler-Modus ausgelegt. Das Jahr 2004 erlangte historische Bedeutung für die SpielerInnengemeinschaft. In diesem Jahr erschien das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“.



Abbildung 3: Spiel „World of Warcraft“ ([videogamewallpapers.org/world-of-warcraft.html/wallpaper\\_world\\_of\\_warcraft\\_2#main](http://videogamewallpapers.org/world-of-warcraft.html/wallpaper_world_of_warcraft_2#main))

Dieses Spiel wird noch heute als das Mass aller Rollenspiele betrachtet. Es hält den Guinness-Weltrekord als beliebtestes Multiplayer-Online-Rollenspiel mit zu seinen besten Zeiten 11,1 Millionen NutzerInnen und ist noch heute das meistgespielte MMORPG. Daneben werden seit es Computerspiel gibt digital Autorennen gefahren, Tore geschossen oder Pixelmonster erledigt. Dies mittlerweile sogar in verschiedenen E-Sport (Electronic Sport) Ligen, wo bis zu mehrere hunderttausend Leuten die Wettkämpfe live über Internetstreams verfolgen und Preisgelder von bis zu einer Million Euro ausgeschüttet werden. Die rasante technologische Entwicklung der letzten 50 bis 60 Jahre begründete eine Industrie, deren börsennotierten Unternehmen heute zusammengerechnet einen Wert von über 100 Milliarden US-Dollar haben, wie ein Bericht (2010) auf Gamesconsulting.de zeigt (¶1).

### 2.1.2 Elektronische Spiele als Populärkultur

Laut Heinz Moser (2010) ist die Idee der Populärkultur, dass Kultur primär als Möglichkeit des Selbstausdrucks und der Behauptung eigener Identität gesehen wird. Die Populärkultur unterscheidet sich also von den traditionellen Kulturbereichen wie klassische Musik, Malerei oder Literatur, indem sie sich von den gesellschaftlich definierten künstlerischen und ästhetischen Kriterien abgrenzt (S.86). Die elektronische Spiel-Kultur könnte gemäss diesen Beschreibungen als eine populäre Neben-Kultur bezeichnet

„Jedes Mal wenn ein neues Medium auf den Markt kommt, das eine gewisse Masse erreicht, ist das gleiche Verhaltensmuster festzustellen. Zuerst Ablehnung, dann die „So What“ Phase (wo ist das Problem?) und dann die dritte Phase, wo das Medium in die Gesellschaft integriert wird.“ (Marc Bodmer, Interview vom 06.03.2012)

werden. Populäre Kultur definiert sich nach Moser (2010) anhand von verschiedenen Merkmalen. So werden durch die populäre Kultur Räume angeeignet und die Realität mit eigenen Bedeutungen versehen. Ebenfalls ist populäre Kultur oft körperbetont, gibt den Betroffenen ihre eigene Identität und ist oppositionell (oft nicht in einem politisch bewussten Sinn) (S.87). Die körperbetonte Komponente äussert sich in elektronischen Spielen dadurch, dass die Spielenden innerhalb virtueller Welten eine andere, neue Identität annehmen. Bei elektronischen Spielen werden auch (virtuelle) Räume angeeignet, besetzt oder gar selber gebaut (wie z.B. im Spiel „Minecraft“). Oder es werden Veranstaltungen in der realen Welt organisiert, wie beispielsweise LAN-Partys, an welchen sich manchmal tausende von Spielern und Spielerinnen treffen und gemeinsam über ein Lokales Netzwerk (LAN) spielen. Auch Gruppen, welche sich politisch engagieren oder vorgeben dies zu tun, wie Anonymous oder LulzSec, die mehrheitlich im virtuellen Raum agieren, können dieser Populärkultur zugerechnet werden. Wobei die Grenzen zwischen politischen Hackern und solchen, welche rein kriminelle Absichten haben, als fließend wahrgenommen werden können. Vergleichbar mit der Legende von Robin Hood, welcher Reiche bestahl um den Armen zu geben, lässt sich kein klares Gut/Böse-Schema ausmachen. Bezüglich politischem Engagement im realen Raum, kann hier noch die Piratenpartei genannt werden, welche sich vor allem für den Schutz der Privatsphäre und eine offenere Handhabung des

Urheberrechts einsetzt. Diese Partei ist aus einer Hackergruppierung hervorgegangen. Deren Ansichten beziehen sich unter anderem auf Positionen wie sie beispielsweise der „Chaos Computer Club“ definiert hat, welcher seit 1984 aktiv ist.

Auch auf das Freizeitverhalten schlägt sich die Populärkultur „elektronische Spiele“ nieder. Aufgrund der Globalisierung der Gesellschaft sogar weltumspannend. Man orientiert sich nach Moser (2010) im Freizeitbereich überall auf der Welt in ähnlichen Mustern (S.71). Das ist bei elektronischen Spielen nicht anders, insbesondere da man sich über das Spiel mit Gleichgesinnten auf der ganzen Welt verbinden kann. Da praktisch alle aktuellen elektronischen Spiele so angelegt sind, dass sie von unzähligen SpielerInnen gleichzeitig gemeinsam gespielt werden können, beeinflusst der soziale Faktor auch die Absatzzahlen positiv. Auch bietet die Welt der elektronischen Spiele heute Unterhaltung, welche je nach Gerät praktisch überall beansprucht werden kann. Egal ob zu Hause vor dem Fernseher, im Zug mit dem Tablet-PC oder in einer langweiligen Schulstunde mit dem Smartphone – überall und jederzeit ist es möglich zu spielen. Mittlerweile ist dieses Medium auch für viele Länder zu einem relevanten Wirtschaftsfaktor geworden. Allein in Deutschland waren 2011 etwa 10'000 Menschen als Game-Designer, Produzenten oder Programmierer angestellt. Die Spielebranche in Deutschland machte dabei laut einer Studie (2012) des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) knapp 2 Milliarden Euro Umsatz (¶1). In Städten wie Hamburg wird die Spieleindustrie auch aktiv unterstützt und gefördert.



Abbildung 4: Grafik-Design von Fahrzeugen  
([www.3dexterity.com/portfolio/game\\_modeling](http://www.3dexterity.com/portfolio/game_modeling))

Wie ein Bericht von Tritus Gleb (2004) im Handelsblatt in Deutschland zeigte, überholten die elektronischen Spiele bezüglich des weltweiten Umsatzes bereits 2004 die Hollywood Filmindustrie (¶1).

In Zukunft wird die Faszination für interaktive Unterhaltung wie elektronische Spiele gegenüber der „passiven“ wie Film und Fernsehen wohl weiter zu nehmen, wie die Zahlen einer Studie (2012) des BIU zeigen über die Spielenden in Deutschland zeigen (¶1).

### 2.1.3 Spielegenres

Die elektronischen Spiele werden von verschiedenen Interessengruppen (Spielindustrie, Wissenschaft, Spielende) in verschiedene Typen und Untertypen eingeteilt. Auch gibt es immer wieder Spiele, für welche neue Genres geschaffen werden, weil im Spiel bereits mehrere enthalten sind oder weil das Spiel eine neue Art der Interaktion bietet. Klassisch werden sie aktuell in folgende Genres aufgeteilt:

Genre	Spiele
<b>(3D)-Actionspiele</b>	Quake, Call of Duty, Counter-Strike
<b>Kampfsportspiele</b>	Tekken, StreetFighter, Mortal Kombat
<b>(Kriegs-)Strategiespiele</b>	Command & Conquer, Starcraft, Age of Empires
<b>Wirtschafts- und Aufbausimulationen</b>	Siedler, Sim City, Die Sims, Farmville
<b>(Flug-)Simulationen militärisch</b>	World of Tanks, F/A 18
<b>(Flug-)Simulationen zivil</b>	MS Flight Simulator, Landwirtschafts-Simulator
<b>(Auto-)Rennspiele</b>	Need for Speed, Grand Turismo
<b>Sportspiele</b>	FIFA Soccer, NBA, NHL
<b>Jump-and-Run</b>	Super Mario, Rayman
<b>Rollenspiele</b>	Skyrim, Mass Effect, World of Warcraft
<b>Adventures</b>	Monkey Island, A Vampyre Story
<b>Denk- und Geschicklichkeitsspiele</b>	Tetris, Solitär, Lemmings

Tabelle 1: Die Spielgenres (eigene Tabelle nach Manuel Ladas, 2002, S. 47)

### 2.1.4 Jugendschutz

Bezüglich des Jugendschutzes bei elektronischen Spielen gibt es in der Schweiz, im Gegensatz zu Deutschland, keine verbindliche Alterskontrolle. Allerdings haben sich die Schweizer Hersteller und der Handel von Games einem „Code of Conduct“ unterstellt, der vom Verband Pan European Game Information (PEGI) eingeführt worden ist. Mit dieser Erklärung verpflichten sich die Händler, die PEGI-Freigabe beim Verkauf einzuhalten. Das PEGI-System wird europaweit genutzt und anerkannt und von der Europäischen Kommission nachdrücklich unterstützt. Es gilt als Modell für die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz. Durch den Aufdruck der PEGI-Richtlinien auf jedem Spiel, soll von den Eltern als auch den VerkäuferInnen in den Geschäften eine Alterskontrolle erfolgen können. Auf [www.pegi.ch](http://www.pegi.ch) werden alle in der Schweiz vertriebenen Spiele nach acht verschiedenen Kriterien gekennzeichnet und in einer Datenbank aufgeführt.

„Wir können heute nicht mehr davon ausgehen, dass alle Familien in einem intakten System funktionieren. Daher sind meiner Meinung nach die PEGI-Einstufungen elementar und sollten gesetzlich verpflichtend sein.“  
(Marc Bodmer, Interview vom 06.03.2012)

Das PEGI-System beinhaltet betreffend problematischer Inhalte des Spiels folgende Abstufungen:

PEGI Logo	Bedeutung
	<b>Sprache</b> Das Spiel enthält vulgäre Sprache
	<b>Diskriminierung</b> Spiel zeigt Diskriminierung oder Spielinhalt fördert Diskriminierung
	<b>Drogen</b> Spiel bezieht sich auf Drogenkonsum oder zeigt diesen
	<b>Angst</b> Spiel bereitet kleinen Kindern Angst oder ist gruselig
	<b>Glückspiel</b> Spiel fordert zum Glücksspiel auf oder gibt Anleitung dazu
	<b>Sex</b> Spiel zeigt Nacktheit und/oder sexuelle Handlungen oder spielt auf sexuelle Handlungen an
	<b>Gewalt</b> Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen oder verherrlicht/verharmlost Gewalt
	<b>Online</b> Spiel kann online gespielt werden

Tabelle 2: Klassifizierung problematischer Spieleinhalte nach PEGI-Richtlinie (<http://www.pegi.info/ch/index/id/812/>)

Hinsichtlich der Alterszulassungen des Spiels beinhaltet die PEGI-Richtlinie folgende Abstufungen:

PEGI Logo	Bedeutung
	<p>PEGI 3</p> <p>Der Inhalt von Spielen mit dieser Einstufung ist für alle Altersgruppen geeignet. Wenige Gewaltdarstellungen in einem lustigen Kontext (etwa in der Art, wie sie in Zeichentrickserien wie Bugs Bunny oder Tom &amp; Jerry vorkommen) sind akzeptabel. Der Charakter auf dem Bildschirm sollte vom Kind nicht mit real existierenden Wesen in Verbindung gebracht werden können, sondern in allen Aspekten ein Fantasiewesen sein. In dem Spiel sollten weder Bilder noch Geräusche eingesetzt werden, die junge Kinder erschrecken oder ängstigen könnten. Vulgäre Sprache darf ebenfalls nicht vorkommen.</p>
	<p>PEGI 7</p> <p>Für jedes Spiel, das normalerweise mit 3 eingestuft würde, aber einige möglicherweise Angst erzeugende Szenen oder Geräusche enthält, sollte dies die richtige Kategorie sein.</p>
	<p>PEGI 12</p> <p>In diese Kategorie fallen Videospiele, die etwas ausführlichere Gewalt gegen Fantasiewesen und/oder angedeutete Gewalt gegen menschlich aussehende Wesen oder erkennbare Tiere zeigen. Auch Videospiele, die etwas ausführlichere Nacktdarstellungen enthalten, fallen in diese Kategorie. Leichte Vulgärsprache ist zulässig, Fluchworte mit sexuellem Charakter sind aber verboten.</p>
	<p>PEGI 16</p> <p>Diese Einstufung wird vergeben, wenn die Darstellung von Gewalt (oder eine sexuelle Handlung) in einer Form geschieht, die auch im wirklichen Leben zu erwarten wäre. Junge Menschen dieser Altersstufe sollten ebenfalls mit stärkerer Vulgärsprache, der Tatsache von Tabak- und Drogenkonsum und der Darstellung krimineller Handlungen umgehen können.</p>
	<p>PEGI 18</p> <p>Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, sobald die dargestellte Gewalt grausam wirkt und/oder bestimmte Gewaltarten dargestellt werden. Was genau grausame Gewalt ist, ist sehr schwer zu definieren, da diese Einschätzung häufig stark subjektiv ist, aber im Allgemeinen wird die Darstellung von Gewalt bezeichnet, die beim Betrachter Abscheu hervorruft.</p>

Tabelle 3: Spiele Alterszulassung nach PEGI-Richtlinie (<http://www.pegi.info/ch/index/id/812/>)



## **2.2 Die Spielenden**

In diesem Unterkapitel wird auf die Spielenden und ihr Spielverhalten eingegangen. Ausserdem findet ein kurzer Exkurs in die Verbreitung der Spielgeräte statt. Die Autoren benutzen, wenn möglich, Zahlen aus der Schweiz.

### **2.2.1 Mediennutzung in der Schweiz**

Auch in der Schweiz werden elektronische Spiele ein immer beliebteres Medium. Inzwischen besitzen gemäss der JAMES Studie von Isabel Willemse, Gregor Waller und Daniel Süss (2010) 99% aller Schweizer Haushalte einen Computer oder ein Notebook, und davon 70% zusätzlich eine festinstallierte sowie 64% eine tragbare Spielkonsole. Dies ist sogar ein höherer Anteil als der der Haushalte (93%), welche einen Fernseher besitzen. Die Zahlen zeigen die Verbreitung und den Stellenwert von elektronischen Spielgeräten in der Schweiz (S.16). Von diesen Möglichkeiten machen 79% der Schweizer Jugendlichen mindestens einmal im Monat oder seltener und 47% mindestens alle zwei Wochen Gebrauch (S.40).

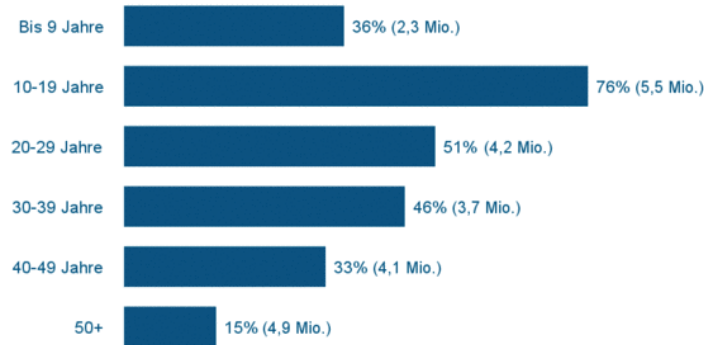
Diese Zahlen zeigen, wie wichtig elektronische Spiele in der Freizeit von Jugendlichen sind. Immerhin geben in der Studie aber auch 70% der Jugendlichen an, mehrmals die Woche oder gar täglich Sport zu treiben (S.13). Abgesehen von der starken Anziehungskraft, welche elektronische Spiele auf Kinder und Jugendliche ausüben, ist die Faszination auch bei Erwachsenen feststellbar. Frank Stegemann (2011) erläutert, dass elektronische Spiele „ein vollständiges Unterhaltungsmedium sind welches logischerweise auch Altersgruppen jenseits des Jugendalters bedient“ (S.71-72).

Zu den Zahlen der Nutzung und der NutzerInnen von elektronischen Spielen ist anzumerken, dass immer noch wenig Datenmaterial verfügbar ist. Dank der JAMES-Studie der ZHAW – Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften, gibt es zumindest erstmals repräsentative Zahlen zur allgemeinen Mediennutzung von Jugendlichen in der Schweiz. In Deutschland werden bereits seit 1998 Studien bezüglich der Mediennutzung von 12 - 19-Jährigen (JIM-Studie) und seit 1999 Studien zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern bis 13 Jahre (KIM-Studie) durchgeführt.

### **2.2.2 Wer spielt wie**

Zu SpielerInnen und elektronischen Spielen gibt es in der Schweiz keine allgemein verlässlichen Zahlen. Einen Anhaltspunkt gibt die in Deutschland erstellte Untersuchung des BIU (2012). Die Zahlen zeigen, dass von den SpielerInnen in Deutschland 68% über 20 Jahre alt sind. Dabei ist das Durchschnittsalter 32 Jahre. Von den SpielerInnen, die online spielen, sind 20% 10 bis 19 Jahre alt, wovon 64% männlich und 36% weiblich sind. Auffallend ist, dass 20% über 50 Jahre alt sind. Dabei sind bei den Spielerinnen einfache Browserspiele beliebter als komplexe Onlinespiele. Männliche User bevorzugen hingegen eher diese (¶1).

## Der deutsche Gamer ist im Durchschnitt 32 Jahre alt



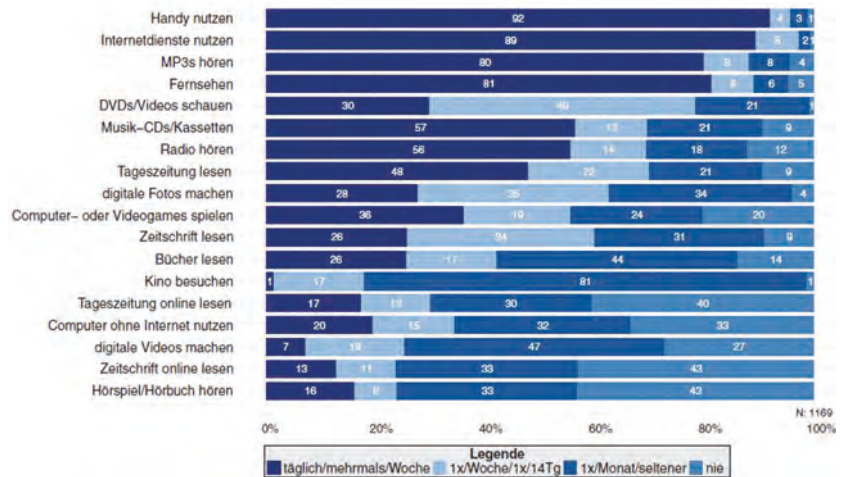
Gamer-Verteilung in den unterschiedlichen Altersgruppen.

© BIU/GfK 2012

Grafik 1: Alter der SpielerInnen in Deutschland (biu-online.de/de/fakten)

In Bezug auf die Schweiz wurde bisher vor allem das Medienverhalten von Jugendlichen angeschaut. Willemse et al. (2010) befragten in der JAMES-Studie ca. 1200 Jugendliche im Alter von 12-19 zu ihrem Medienverhalten. Daraus resultieren detaillierte Zahlen zur Nutzung von den verschiedenen Medien wie Computer, Fernseher oder Mobiltelefone sowie den medialen Dienstleistungen wie Social Networks. Auch die Jugendlichen, die elektronische Spiele spielen, sind in einem Unterkapitel Gegenstand der Studie. In der Auflistung der medialen Freizeitaktivitäten von Jugendlichen folgen elektronische Spiele direkt auf den Nutzen von Handy, Internet, Fernseher, sowie Musikhören und Zeitungslektüre. Sie sind jedoch populärer als Bücher, ins Kino gehen, online Tageszeitungen und Zeitschriften lesen oder sich Hörspiele und Hörbücher anhören.

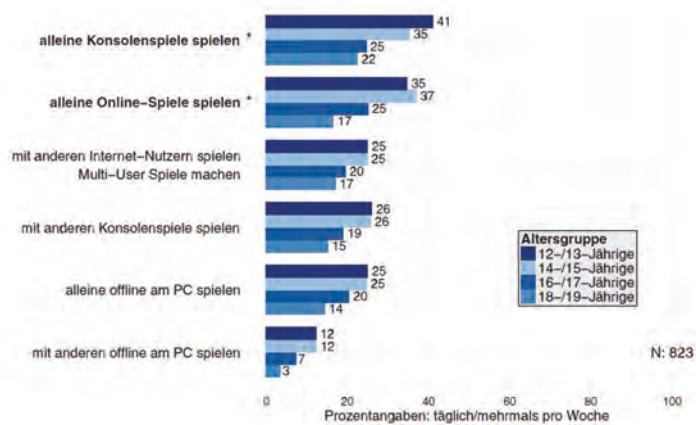
Grafik 2:  
Stellenwert der Computerspiele (Willemse et al., 2010, S.18)



Gemäss der JAMES-Studie von Willemse et al. (2010) spielen 20% (PC) bis 43% (Konsole) aller Jugendlichen in der Schweiz gemeinsam wöchentlich mit FreundInnen elektronische Spiele. 35 - 47% der Jugendlichen spielen mindestens einmal alle 14 Tage, ein Viertel sogar mehrmals die Woche via Internet. Dabei wird alleine oder zusammen mit anderen gespielt. Insbesondere die jüngere Altersgruppe (12 bis 15 Jährige) spielt mehrmals alleine während der Woche. Dies entspricht 35 bis 41% gegenüber 17 bis 25% bei den 16 bis 19 Jährigen. Regelmässige SpielerInnen spielen tendenziell eher alleine und GelegenheitsspielerInnen bevorzugt gemeinschaftlich. Generell sind Konsolen als Spielgerät beliebter als Computer (S.40-41).

Ebenfalls deutlich zu sehen ist, dass Jugendliche mit zunehmendem Alter weniger spielen. So spielen viele 12 - 13-jährige (41%) täglich oder mehrmals pro Woche. Im Alter von 18 bis 19 Jahren sind es noch 22%. Folglich nimmt das wöchentliche Spielen zwischen dem 12. und 19. Lebensjahr um die Hälfte bis zu drei Vierteln ab. Nur ein Fünftel aller in der Studie erfassten Jugendlichen (21%) gibt an, nie elektronische Spiele zu spielen (S.39-43).

Grafik 3: Wie in welchem Alter gespielt wird (Willemse et al., 2010, S.41)



Elektronische Spiele sind also vor allem im Jugendalter relevant, zunehmend nutzen aber auch andere Altersgruppen elektronische Spiele als Zeitvertreib. Die Favoriten sind in der Schweiz nach Willemse et al. (2010) Sportspiele (19%) und sogenannte First-Person Shooter (17%) (S.42). Ein anderes Bild gibt die

Statistik in der deutschen JIM-Studie (2009). Dort sind mit 35% die Strategiespiele das beliebteste Genre, danach Shooter und Actionspiele mit 27% (S.44). Dies wohl aus dem Grund, dass die Befragten in Deutschland drei Favoriten nennen konnten, in der Schweiz dagegen die häufigste Nennung gewichtet wurde. Onlinerollenspiele wie beispielsweise „World of Warcraft“ werden jedoch nur von 3% der Befragten favorisiert. Zu den First-Person Shooter ist zu sagen, dass laut Willemse et al. (2010) 84% der Jungen schon Spiele gespielt haben, welche nicht für ihr Alter freigegeben waren (S.42).

Aus den Zahlen der JAMES-Studie von Willemse et al. (2010) geht auch klar hervor, dass Jungen deutlich häufiger spielen als Mädchen. So spielen 61% der Knaben, jedoch

„Ich stelle übrigens keinen Unterschied zwischen Mädchen und Jungs fest. Auch Mädchen, wenn sie sich darauf einlassen, können verbissen mitspielen.“ (Josef Schuler, Interview vom 28.02.2012)

nur 19% der Mädchen mehrmals die Woche an Computer, Konsole oder anderen Geräten (S.19). Allgemein haben 92% der Knaben und 57% der Mädchen bereits mindestens einmal gespielt (S.39). Aus der JIM-Studie des medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest [MPFS] (2009) geht hervor, dass Shooter- oder Actionspiele nur von 6% der Mädchen, jedoch von 41% der Knaben bevorzugt werden. Wo hingegen Mädchen sich vor allem für Denk- und Geschicklichkeitsspiele (20%) sowie für Strategiespiele (44%) interessieren (S.42).

## 2.3 Diskurs im deutschsprachigen Raum

Schon länger gibt es einen öffentlichen Diskurs um das elektronische Spiel. Hauptsächlich in deutsch- und englischsprachigen Ländern wird über den Sinn und die Risiken der Spiele debattiert.

„Das schlimmste, was meiner Meinung nach Games machen, ist: Sie lenken von anderen Sachen ab. Wir haben wirklich gravierendere Themen zu diskutieren.“ (Marc Bodmer, Interview vom 06.03.2012)

Dabei nimmt die Debatte teilweise stark polemische und populistische Züge an. In den letzten Jahren war der öffentliche Fokus meist auf die „First-Person Shooter“, welche auch als „Killerspiele“ bezeichnet werden,

gerichtet. Dabei spielt auch immer wieder die Suchtfrage eine Rolle. Die Wissenschaft diskutiert neben dem Beobachten von Spielverhalten auch die Frage, ob exzessives Gamen als Sucht anerkannt werden sollte.

Der Diskurs über den ökonomischen und kulturellen Wert von elektronischen Spielen hatte bis anhin nicht das Gewicht der Gewalt- und Suchtdiskussion.

### 2.3.1 Politik und Gewaltdebatte

Die politische Debatte über elektronische Spiele ist nach dem Eindruck der Autoren, wie bereits eingangs erwähnt, meist negativ geprägt. Dazu stellt Olivier Steiner (2008)

„Die Debatte in der Politik zu den Themen Gewalt und problematisches Spielverhalten geht oft von einem monokausalen Wirkungszusammenhang aus und ist vielfach darauf ausgelegt, einfache Lösungen auf komplexe Problemstellungen zu präsentieren. Es ist Aufgabe der Wissenschaft, das multifaktorielle Ursachengefüge zu untersuchen, zu erklären und darauf aufbauend Empfehlungen abzugeben.“ (Suzanne Lischer, Interview vom 17.1.2012)

in der Studie „Neue Medien und Gewalt“ fest, dass die Diskussion um mögliche negative Wirkungen des Konsums von Medien auf Einstellung und Verhalten von Kindern und Jugendlichen eine lange Tradition hat (S.26). Steiner bezieht sich auf Zschokke (1821), der zu Beginn des 19. Jahrhunderts den Diskurs zur Lesesucht anregte.

„Den verderblichsten Einfluss hat die Lesesucht auf die Jugend (...) weil die Einbildungskraft ohnehin das Thätigste [sic!] ihrer Seelenvermögen ist.“ (S.135).

Seit sich im deutschsprachigen Raum 1999 der bayerische Innenminister Günther Beckstein erstmals politisch öffentlichkeitswirksam gegen elektronische Spiele mit gewalttätigem Inhalt geäußert hat, steht in der Debatte um elektronische Spiele die

Gewalt- und Suchtthematik im Vordergrund. Beckstein äusserte sich auch danach mehrfach für ein Verbot von „First-Person Shooter“ und prägte den Begriff „Killerspiele“.

Auch in der Schweiz nahmen sich PolitikerInnen dem Thema an. Der SP-Politiker Roland Näf verklagte den Chef einer grossen Elektronikhandelskette, weil diese das gewalttätige Spiel „Stranglehold“ verkauft hatte. Der Politiker wollte diese Klage primär führen um zu testen, wie die Gerichte darauf reagieren würden. Die Klage wurde abgeschmettert. Die Richterin begründete den Freispruch damit, dass im Spiel die Gewalt nicht eindringlich geschildert und die Menschenwürde nicht verletzt würde. Auf politischer Ebene, nahm das Parlament in der Frühjahrsession 2010, gemäss der parlamentarischen Geschäftsdatenbank (ohne Datum), die Motion (2009) „Allemann Evi, Motion Verbot von Killerspielen“ an. Die Motion verlangte:

Der Bundesrat wird beauftragt, dem Parlament eine gesetzliche Grundlage vorzulegen, die es erlaubt, die Herstellung, das Anpreisen, die Einfuhr, den Verkauf und die Weitergabe von Spielprogrammen zu verbieten, in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen. (¶1)

In einer Stellungnahme (2009) lautete die Antwort des Bundesrates auf diese Motion: „(. . .) Der Bundesrat lehnt eine Ausdehnung der heutigen Verbotsgrenze für absolut (auch für Erwachsene) verbotene Gewaltdarstellungen ab. (. . .) Die Ergebnisse der verfügbaren wissenschaftlichen Studien lassen vermuten, dass die häufige Nutzung von Egosooter-Computerspielen nicht ursächlich für gewalttätiges Verhalten von Jugendlichen (. . .) ist“ (¶5). Auch die Wissenschaft ist sich mehrheitlich einig, dass ein Verbot seinen Zweck verfehlt. So schreibt beispielsweise Thomas Merz-Abt (2009), Leiter des Fachbereichs Medienbildung an der PH Zürich, im Medienheft der katholischen und reformierten Kirche: „Weitgehende Einigkeit besteht in der wissenschaftlichen Diskussion darüber, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien allein nicht automatisch zu Gewalthandlungen führt (. . .)“ (S.1). Aktuell hat das Parlament verschiedene Standesinitiativen zum Verbot von gewaltdarstellenden Spielen für mehr als ein Jahr sistiert. Es sollen zuerst die Wirkungen der nun laufenden Massnahmen im Rahmen des Programms „Jugend und Medien“ abgewartet werden. Die AutorInnen des nationalen Programms halten auf ihrer Webseite jugendundmedien.ch (ohne Datum) fest, dass das Bundesamt für Sozialversicherungen (BSV), mit Auftrag des Bundesrats, die Leitung des Programms bis 2015 übernimmt. Der Bund seinerseits vernetzt die verschiedenen AkteurInnen im Bereich Jugend und Medien (¶1).



Ab sofort gibt's kein Internet-Schach mehr! Da werden schließlich Landwirte vernichtet.

Abbildung 5: Karikatur „Killergames“ ([galerie.designnation.de/bild/34186](http://galerie.designnation.de/bild/34186))

### 2.3.2 Medien

Die deutschen, aber auch die Schweizer Massenmedien haben in der Vergangenheit oft über die Gefahren von Computerspielen und den Neuen Medien berichtet, ohne präzise wissenschaftliche Fakten zu nennen. Auch berichten sie mit Vorliebe über Vorfälle, in denen elektronische Spiele angeblich negativ auf Kinder und Jugendliche einwirkten. Einzelne Vorfälle stellten sie dabei in einer Art dar, die es der Leserschaft verunmöglichte, die tatsächliche Relevanz des Themas auszumachen. Beispielsweise müssten die Leserinnen und Leser von der Häufigkeit der Nachrichten über Cybermobbing darauf schließen, dass diese Form des Psychoterrors alltäglich geworden ist. Oder das Verbot von brutalen Spielen wird als Lösungsansatz gegen Jugendgewalt präsentiert. In letzter Zeit beobachtet man jedoch in vielen Massenmedien eine offenere Haltung gegenüber dem Medium. So schreibt Martin Steiner 2008, Games-Redaktor bei der Schweizer Tageszeitung „Blick“, in seinem Kommentar (2008) zum Artikel „Killer-Game: Freispruch für Mediemarkt-Chef“: „Besserer Jugendschutz, Aufklärung der Eltern und strikte Altersvorgaben tun not. Ein schweizerisches Verbot solcher Spiele dürfte allerdings herzlich wenig bringen – zumal Verbotenes meist noch interessanter ist“ (14). Marc Bodmer interviewt in der „Neuen Zürcher Zeitung“ (2009) Cheryl Olson, Co-Direktorin des Center for Mental Health and Media am Massachusetts General Hospital. Sie sagt im Interview: „Es ist bestimmt möglich, Games auf ungesunde Weise zu nutzen (. . .). Zu Depressionen neigende Jugendliche setzen Spiele als eine Art Selbstmedikation ein, um ihre Gefühle in den Griff zu bekommen“ (16). Oder in der „Basler Zeitung“ schreibt Boris Gyax (2011): „Dabei wird vor allem auch die medienerzieherische Begleitung von Eltern immer wichtiger“ (12).

Auch im Video-Archiv des Schweizer Fernsehens (2009) kann man diese Entwicklung mitverfolgen. Beispielsweise wie tendenziöse Anmoderationen von Beiträgen anfangs des Jahres 2000 in späteren Sendungen immer differenzierter werden. An die Stelle extremer Beispiele gewalttätiger Szenen in Spielen, treten in den letzten Jahren vermehrt auch Interviews mit Wissenschaftlern wie Daniel Süss, die sich differenziert mit dem Thema auseinandersetzen (16). Auch bekommt das Vermitteln von Medienkompetenz gegenüber den Gefahren elektronischer Spiele mehr Gewicht, je neuer die Beiträge werden.

### **2.3.3 Soziale Arbeit**

Kinder und Jugendlichen fällt der Zugang zu den digitalen Technologien wesentlich einfacher als den Erwachsenen, da sie bereits damit aufwachsen. Viele Erwachsene sehen sich deshalb mit der Situation konfrontiert, dass sich die jüngere Generation schneller mit der Funktionalität einer neuen Technologie bzw. eines neuen Mediums zurechtfindet als die ältere. Dies löst verständlicherweise bei vielen Erwachsenen, welche direkt mit diesen Herausforderungen zu tun haben, Ängste und Verunsicherung aus. Die Soziale Arbeit hat erkannt, dass sie in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen nicht um die Neuen Medien herumkommt. Es gibt entsprechende Informationen in Form von Broschüren, Webseiten etc., welche über den jugendgerechten Umgang aufklären. Fachstellen bieten Weiterbildungen für Fachleute, sowie für Erwachsene an, die sich im Umfeld von Kindern und Jugendlichen bewegen. Und die Wissenschaft forscht inzwischen aktiv auf diesem Gebiet. Dabei liegt der Fokus vor allem auf Social Media (auch in Verbindung mit Chat und Messenger) und Handys, sowie allgemein auf dem Umgang mit digitalen Medien. Elektronische Spiele fristen aus Sicht der Autoren immer noch ein Mauerblümchendasein. Wenn sie Thema sind, dann in Zusammenhang mit der Gewalt oder Suchtproblematik. In der Praxis sind jedoch Computerspiele kein Randphänomen.

Zum Thema Eltern sagte Olivier Steiner, der an der FHNW-Studie „Medienkompetenz und medienerzieherisches Handeln“ mitgewirkt hatte, in einem Interview mit der Basler Zeitung (2011): „Es gibt Eltern, die das Internet nur begrenzt nutzen, (. . .). Diese sind zum Teil tatsächlich überfordert. Die Studie hat gezeigt, dass dieser Teil auch wenig Einblick hat in die Tätigkeiten der Kinder im Internet“ (S.31). Weshalb man sich, trotz dieser Überforderung von Eltern und Fachpersonen, mehrheitlich auf die Weitergabe von Infos beschränkt, erklärt sich vielleicht genau aus der Unsicherheit selbst heraus. Es scheint, als befänden sich viele Fachleute - sei es im Bereich, Sucht, Pädagogik oder Soziale Arbeit - in derselben Situation wie Nicht-Professionelle; sie wissen nicht genau, was der Inhalt elektronischer Spiele ist, und können sich vielleicht auch deshalb nicht dafür begeistern.

### Information über Spiele

In der Einleitung der Studie „Neue Medien und Gewalt“ von Oliver Steiner (2008) schreibt Yves Rossier, Direktor des Bundesamts für Sozialversicherungen:

Das Bundesamt für Sozialversicherungen zieht aus dem Bericht die Schlussfolgerung, dass der Kinder- und Medienschutz verstärkt werden muss. Erfolgsversprechend ist dabei eine verstärkte Sensibilisierung und Medienkompetenzbildung von Kindern, Jugendlichen und Eltern für den Umgang mit potenziellen Gefahren sowie die Bereitstellung von leicht verständlichen Informationen über Medien und Medieninhalte. (S.4)

Im deutschsprachigen Raum gibt es diverse gut gestaltete und informative Internetseiten zum Thema elektronische Spiele. In der Schweiz ist beispielsweise auch der Bund mit einer Website ([www.jugendundmedien.ch](http://www.jugendundmedien.ch)) aktiv. Die Seite fasst Infos zur Thematik der Neuen Medien übersichtlich zusammen. Beim Link „Beratung und Angebote“ wird allerdings klar, dass zu Computerspielen (gegenüber anderen Themen wie Handy, Chat) relativ wenig Angebote existieren oder dass diese auf der Webseite nicht erfasst sind.

Allgemein beleuchten die Internetseiten meist nur wenige Aspekte der Spiele. Informationen über die Spiele und die Gemeinschaften dahinter sind beispielsweise nicht vorhanden. In spezialisierten Zeitschriften, wie etwa im Beitrag von Matthias Vatter in der Elternzeitschrift Fritz und Fränzi (2009), wird differenziert über elektronische Spiele berichtet (S.21). Das Internet ist aber für die oben genannten Fachpersonen, oft Digitale Immigranten, meist keine niederschwellige Informationsquelle. Ausserdem funktionieren Homepages nach dem Hol-Prinzip und erreichen daher nur von vornherein interessierte und zu einem gewissen Grad bereits informierte Personen. Immerhin, so finden die Autoren, dass Eltern, Professionelle, Kinder und Jugendliche, die sich über elektronische Spiele informieren wollen, leicht verständliche und zugängliche Informationen bereitgestellt bekommen.

Zur Onlinesucht ist zu bemerken, dass der übermässige Konsum von elektronischen Spielen bisher nicht offiziell als Sucht anerkannt wurde. Die „American Psychiatric

„Die Begriffe Online-Sucht und Verhaltens-Sucht werden im Moment jedoch sehr inflationär gebraucht. Geht es dabei aber einfach um ein ausschweifendes Verhalten oder wirklich um eine Sucht im Sinne von Abhängigkeit? Da muss man aufpassen.“  
(Suzanne Lischer, Interview vom 17.1.12)

Association“ hat sich im Jahr 2007 nicht darauf einigen können, die Spielsucht von elektronischen Spielen in das weltweit relevante „Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM)“-Handbuch aufzunehmen. Dieses Handbuch, das auch in der Schweiz anerkannt ist, ist massgebend



bei der Frage, ob die Versicherungen die Behandlung dieser Sucht bezahlen müssen oder nicht. Dieses Jahr (2012) wird das Geschäft voraussichtlich neu behandelt. Simon Staudenmann (2010) schreibt auch, dass die Suchtfachleute davor warnen, vorschnell von einer Computerspielsucht zu sprechen. Vielmehr werde dem Computerspielen von den Betroffenen im Tagesablauf einfach zu viel Zeit eingeräumt (S.11). Die Hauptgefahr bei Computerspielen ist also nicht die Sucht, vielmehr ein Missmanagement der Zeit.

### **Angebote**

Abgesehen von Broschüren und Webseiten gibt es diverse Einzelveranstaltungen zu Neuen Medien. Beispielsweise führen verschiedene Organisationen, beispielsweise „Zischtig.ch“, regelmässig Informationsveranstaltungen zum Thema Neue Medien durch. Dabei werden elektronische Spiele, deren Inhalt und Umgang leider vielfach nur am Rand erwähnt. Diese Angebote können von Interessierten wie zum Beispiel der Lehrerschaft oder Elternvereinen gebucht werden und einen Überblick über die Neuen Medien bieten. Spezifischere Schulungen führt der „Fachverband Sucht“ für Fachleute der Suchtberatung und Lehrpersonen durch. Dort liegt der Schwerpunkt darauf, die Faszination des elektronischen Spiels und dessen Risiken zu erleben und zu verstehen. Dies sind mehrheitlich Veranstaltungen mit Hol-Charakter, wie auch das in Basel vom Verein Medien+Theater Falle regelmässig durchgeführte Seminar „Killergames und Socialchat“. An dieser Veranstaltung erklären Gamer ihr Hobby und es wird gemeinsam mit interessierten Erwachsenen gespielt. Anschliessen findet eine Diskussion zwischen SpielerInnen, Fachpersonen und Seminarteilnehmenden statt ([www.theaterfalle.ch](http://www.theaterfalle.ch)).

### **Herausforderungen und Diskurs**

Nach der Meinung der Autoren ist die Ausgangslage klar: Kinder und Jugendliche interessieren sich für Neue Medien, insbesondere elektronische Spiele. Sie möchten deren Funktionen entdecken und Möglichkeiten ausloten. Viele Erwachsene fürchten sich vor diesem Medium. Diese Angst betrifft den eigenen Umgang damit, aber auch, was sie Kindern und Jugendlichen zumuten können und möchten. Die Autoren

„Es ist schlichtweg unglaublich, wenn ich sehe welchen Stellenwert das Spielen an der Hochschule hat. Es gibt so viel Theorie, doch das Thema <Spielen> gibt es während der ganzen Ausbildung nicht.“ (Hans Fluri, Interview vom 07.02.2012)

haben den Eindruck, dass interessierte Kinder, Jugendliche und Erwachsene grundsätzlich an die zugehörigen Informationen und Angebote gelangen. Es gibt jedoch auch viele, die aus unterschiedlichsten Gründen (Sprache/Kultur, zu hochschwellig, fehlendes Bewusstsein) keinen Zugang dazu

finden. Für PädagogInnen, Sozialarbeitende und Soziokulturelle AnimatorInnen, die sich um die Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen kümmern, gibt es also viel zu tun. Bis jetzt, so scheint es den Autoren, haben sich Sozialarbeitende, wenigstens die, die sich für Neue Medien interessieren, vorwiegend mit den Themen Social Communities, Cybermobbing, und damit zusammenhängenden Themen auseinandergesetzt.

Auch der DOJ (Dachverband offene Jugendarbeit) geht in seinem Medienblog auf die elektronischen Spiele nur mit zwei kurzen Beiträgen ein. Aufgrund der Nachforschungen der Autoren gibt es hingegen in der Praxis einige Jugendarbeitende, welche beispielsweise Gameabende anbieten oder ihre Treffs für Computer-LAN's zu Verfügung stellen. Diese fühlen sich jedoch vielfach unsicher im Umgang mit den Spielenden und den Spielen. Es fehlen Handlungsleitfäden und Positionspapiere zu einem sinnvollen Umgang mit elektronischen Spielen und jungen Spielenden. Nach den Erfahrungen der Autoren geht bei der grossen Mehrheit die Auseinandersetzung mit dem Thema höchstens so weit, dass das Team diskutiert, ob die Jugendlichen die gewünschte Spielkonsole erhalten sollen oder ob sie im Treff überhaupt spielen dürfen.

## **3 Elektronische Spiele aus theoretischer Sicht**

Im folgenden Kapitel geht es um die theoretischen Hintergründe. Einerseits gehen die Autoren auf die Arbeits- und Herangehensweise der Soziokulturellen Animation ein und andererseits auf die Spielpädagogik bzw. die Entwicklungspsychologie. Zum Kapitel 3.2, Spielpädagogischer Ansatz, gehört auch die Beschreibung des Spiels und des Spielens, sowie die Beschreibung des Transferprozesses nach Jürgen Fritz. Am Ende gibt es ein Unterkapitel über Lernpotenziale von elektronischen Spielen.

### **3.1 Soziokultureller Ansatz**

In diesem Teil wird hergeleitet, wie durch die Auseinandersetzung mit elektronischen Spielen ein neues Tätigkeitsfeld für die soziokulturelle Animation und die offene Jugendarbeit entsteht. Es wird erläutert, welche Position die Profession der Soziokulturellen Animation in diesem Zusammenhang einnehmen könnte. Dabei wird auf verschiedene soziokulturelle Ansätze eingegangen.

Laut Heinz Wettstein (2010) ist Soziokulturelle Animation immer eingelagert in die gesellschaftliche Entwicklung. Jede Entwicklung hat eine direkte Auswirkung auf die Soziokulturelle Animation. Gesellschaftliche Veränderungen stellen die Menschen vor immer wieder neu zu bewältigende Lebenssituationen, was wiederum die Grundlagen der Animation beeinflusst (S.26-27). Zu diesen Veränderungen gehören auch, wie Heinz Moser (2010) schreibt, dass Kinder und Jugendliche sich nicht mehr nur in den realen, sondern immer häufiger auch in künstlichen, virtuellen Welten bewegen (S.68).

#### **3.1.1 Handlungsansätze und Aufgaben der Soziokultur**

Gabi Hangartner (2010) beschreibt in ihrer Einleitung die zentralen Aufgaben der Soziokulturellen Animation, nämlich die Animation von Gruppen von Menschen und die gleichzeitige Beachtung der individuellen Bedürfnisse. Ebenso soll die Animation die Kommunikation und (Selbst-) Organisation einer Gruppe berücksichtigen und fördern (S.266). Soziokulturelle Animation kann sich in ihrer Veranlagung aber nicht nur nach den Bedürfnissen der AdressatInnen (der Gruppen) richten, sondern muss auch anderen Anforderungen gerecht werden. Hangartner (2010) sieht die Soziokulturelle Animation neben den beiden Sektoren Wirtschaft und Staat positioniert, da diese als Sponsoren oder AuftraggeberInnen wichtige Einflussgrößen für das Handeln der Soziokultur sind. Aufträge können aber auch aus dem zivilgesellschaftlichen Sektor kommen (S.273). Gemäss der von Hangartner erstellten Grafik steht die Soziokultur im Spannungsfeld zwischen den Ansprüchen und Zielen der ausbildenden Institution, den Bedürfnissen der Trägerschaft oder des Auftraggebers und den Bedürfnissen der AdressatInnen (S.273). Auch das Berufsverständnis oder der Berufskodex sind weitere Einflussfaktoren, die das Handeln in der Soziokulturellen Animation beeinflussen. Marcel Spierts (1998) bezeichnet diese Zwischenposition der Soziokulturellen Animation als Arbeit zwischen System und Lebenswelt, beispielsweise zwischen „Bürger und Behörde“. Somit ist die Soziokulturelle Animation in staatliche Institutionen und Abläufe integriert, immer aber mit dem Auftrag, in der Lebenswelt ausserhalb dieser Institutionen und Abläufe tätig und wirksam zu sein (zit. in. Hangartner, 2010,

S.274/279). Gemäss Hangartner (2010) müssen sich die Fachpersonen ständig auf die neuen Anforderungen des gesellschaftlichen Wandels einlassen und daraus neue Schlüsse für ihre Arbeit ziehen. Das bedeutet, dass sich Fachpersonen auch im Laufe der beruflichen Tätigkeit immer weitere Kompetenzen aneignen müssen (S.279). Hangartner zieht daraus den Schluss, „dass die Soziokulturelle Animation sowohl im eher strategischen und systemorientierten Arbeitsfeld auf der intermediären Ebene zwischen Lebenswelt und System vermittelt, als auch vertrauensbildend und nahe bei den Zielgruppen tätig ist“ (S.280).

Näher betrachtet hat die Soziokulturelle Animation verschiedene Funktionen und Prinzipien. Hangartner (2010) fasst die Arbeit der Soziokultur in vier Funktionen zusammen. Dazu gehört die Vernetzungs- und Kooperationsfunktion, mit Hilfe derer die unterschiedlichen Akteure, die es für eine gewinnbringende Zusammenarbeit braucht, aktiviert und einbezogen werden. Die partizipative Funktion wird gewährleistet durch die Aktivierung von Beteiligung und durch das Verhelfen zu einer Stimme für Gruppen ohne die Möglichkeit zur politischen Partizipation (z.B. Kinder und Jugendliche). Weiter beschreibt sie die präventive und die integrative Funktion, bei welchen einerseits die Früherkennung von Problemen sowie die Verhinderung von „Negativspiralen“ und andererseits das Ermöglichen von Kommunikation zwischen Einzelpersonen und Gruppen oder Gemeinschaften verschiedener (sozialen, kulturellen, etc.) Orientierungen im Mittelpunkt stehen (S.288).

Spierts (1998) definiert vier Prinzipien, nach welchen sich die Soziokulturelle Animation in allen Tätigkeitsfeldern, also in allen Angeboten und Handlungsweisen, richten sollte. Demnach sollen soziokulturelle Angebote (zit. in. Hangartner, 2010, S.288-289):

- Nahe am Lebensumfeld und an der Lebenswelt der Menschen stattfinden,
- Informellen Charakter und möglichst wenig Hindernisse und Blockaden aufweisen,
- Flexibel und bedürfnisorientiert sein und
- An Kultur und Gewohnheiten der Zielgruppen anknüpfen

In Bezug auf elektronische Spiele scheint den Autoren der erstgenannte Punkt äusserst relevant. Da Computerspiele fest zur Lebenswelt der Jugendlichen gehören, ist es gerade für Jugendarbeitende unumgänglich, sich mit dem Phänomen auseinanderzusetzen. In erster Linie müssen sich Professionelle daher informieren und selber ein Verständnis dafür entwickeln. Dieser lebensweltorientierte Ansatz, der in Bezug auf den Umgang mit elektronischen Spielen äusserst wichtig erscheint, wird im Kapitel 3.1.2 vertieft behandelt.

Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein und Alex Willener (1999) stellen fest, dass die AdressatInnen der Soziokultur „grundsätzlich alle Bevölkerungsschichten umfassen können, dementsprechend schicht-, alters- und kulturunspezifisch ist und sich nicht nur bestimmten Gruppen (. . .) widmen muss und soll“ (S.103). Das heisst also, dass Soziokulturelle Animatoren und Animatorinnen häufig mit unterschiedlichen Gruppen von Menschen zu tun haben. Hangartner (2010) legt den Professionellen ans Herz, dass sie „sich über die anvisierte(n) Zielgruppe(n) ein möglichst breites Bild

erarbeiten“. Das sei wichtig, um handlungsfähig zu werden und sich gegenüber den Auftraggebenden eingrenzen zu können, da man besser argumentieren kann, welche Ziele möglich und gemeinsam realisierbar sind (S.290). Auch hier sehen die Autoren einen klaren Auftrag für Professionelle, wenn es um das Thema elektronische Spiele geht.

Laut Moser et al. (1999) ist die Selbstbestimmung der Betroffenen zentral in der Animation. Das schliesst das Prinzip der Freiwilligkeit mit ein. Betroffene sollen selber entscheiden können an welchen Angeboten sie teilnehmen und welche Hilfe zu ihnen kommen soll (S.27). Ausserdem, so Marcel Spierts (1998), zielt die Soziokulturelle Animation vorwiegend auf die Freizeit der AdressatInnen ab. Aktivitäten können zwar auch auf das Berufsfeld oder die Erziehung ausgerichtet sein, primär bewegt sich die Animation aber im nebenschulischen oder familiären Bereich (zit. in Moser et al., 1999, S.35). Gegenstand der Soziokulturellen Animation, so Moser et al. (1999), sind im engeren Sinne zwar soziale Probleme und Defizite auf der Ebene des Individuums oder des Umfelds, trotzdem ist die Arbeit der Animation an sich nicht defizitorientiert, sondern orientiert sich an den Ressourcen der AdressatInnen (S.27-28).

Gregor Husi (2010) präsentiert weitere Aspekte welche die Soziokulturelle Animation bei Gruppen oder Individuen fördert: Es werden eigene Interessen zum Ausdruck gebracht, Vorurteile abgebaut und Verständnis füreinander entfaltet (S.101). Gerade die zwei zuletzt genannten Punkte scheinen in Bezug auf den Umgang mit elektronischen Spielen wichtig, da von Seiten der Erwachsenen oft das Verständnis und das Wissen fehlt und SpielerInnen oft mit Vorurteilen behaftet sind. Das von Hangartner (2010) beschriebene Handlungsmodell (S.297) zeigt zu dieser Problematik eine klare Aufgabe für die Soziokulturelle Animation. Neben der Animations-, Organisations- und Konzeptionsposition wird an dieser Stelle einen vertieften Blick auf die Vermittlungsposition gerichtet.

„Die Diskussion über Computerspiele ist gleichzeitig auch ein Generationenkonflikt. Die Kluft liegt zurzeit bei den etwa 40ig-Jährigen.“  
(Marc Bodmer, Interview vom 06.03.2012)

Vermittlung geschieht gemäss Hangartner (2010) innerhalb und zwischen den Lebenswelten oder Gruppen, also im Handlungsfeld selbst, oder zwischen System und Lebenswelt, also zwischen der Zielgruppe und dem gesellschaftlichen Umfeld (S.316). Weiter schreibt Hangartner, dass Fachpersonen der Soziokulturellen Animation innerhalb oder zwischen Generationen, Geschlechtern, Kulturen, Lebenswelten, Lebensstilen, Lebenslagen und sozialen Schichten oder zwischen System und Lebenswelt vermitteln (S.291). Vermittlung wird dabei in vier Ebenen aufgeteilt:

Ebene der Vermittlung	Fachpersonen
Vermitteln als Problematisieren/ Thematisieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>• schaffen Zugang zu Zielgruppen und gesellschaftlichem Kontext durch Erkennen und Benennen von sozialen Phänomenen</li> <li>• weisen auf eventuelles Auseinanderklaffen zwischen Lebenswelt und System hin</li> </ul>
Vermitteln als Übersetzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vermitteln Informationen über bestimmte Lebenswelten</li> <li>• arrangieren direkte Begegnungen zwischen Angehörigen verschiedener Lebenswelten/ Gruppen (z.B. jugendliche SpielerInnen– Erwachsene)</li> <li>• lassen Beteiligte in ihrer Sprache zu Wort kommen und übersetzen für andere</li> </ul>
Vermitteln als Interessenausgleich	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stellen ihr Know-how allparteilich zur Verfügung</li> <li>• vertreten parteilich die Interessen einer Gruppe</li> <li>• tragen durch Lösungssuche dazu bei, Konflikte früh zu erkennen, zu vermeiden oder deren Eskalation zu verhindern</li> </ul>
Vermitteln als Konflikt lösen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• klären vor einer Intervention, um was für eine Konfliktart es sich handelt</li> <li>• intervenieren</li> </ul>

Tabelle 4: Vermittlungsebene (Eigene Tabelle, nach Hangartner, 2010, S.316-319)

Die Vermittlungsposition zeigt klar, dass sich Professionelle, bevor sie überhaupt vermitteln können, mit sozialen Phänomenen und verschiedenen Lebenswelten auseinandersetzen müssen. Ohne Erarbeitung eines spezifischen Wissens über die Zielgruppe kann auch keine Übersetzungsarbeit geleistet werden. Gerade durch die enorme Technisierung und Globalisierung der Gesellschaft scheint das Übersetzen zwischen Angehörigen verschiedener Lebenswelten an Bedeutung zu gewinnen, um eine Basis der Verständigung und des Verständnisses zu schaffen. Gemäss Moser et al. (1999) muss man in der Zwischenposition als ÜbersetzerIn von beiden „Sprachen“ (also den Sprachen beider Gruppen, zwischen denen man übersetzt) etwas verstehen und sowohl auf den Ausgangstext als auch auf den Adressaten, bei dem Verständnis hergestellt werden soll, eingehen können (S.151).

### 3.1.2 Lebensweltorientierter Ansatz

Laut Ernst Engelke, Stefan Borrmann und Christian Spatscheck (2008) wird der Begriff „Lebensweltorientierte Soziale Arbeit“ von Hans Thiersch erstmals 1992 verwendet, ausgehend von seiner Theorie „Perspektiven einer alltagsorientierten Sozialpädagogik“ (S.433). Hans Thiersch (2009) verwendet die Begriffe „Lebensweltorientierung“ und „Alltagsorientierung“ synonym. Lebenswelt- bzw. Alltagsorientierung meint nach

Thiersch den Bezug auf die gegebenen Lebensverhältnisse der AdressatInnen, auf individuelle, soziale und politische Ressourcen sowie auf soziale Netze und lokale Strukturen (S.5-6).

Nach der Theorie von Thiersch (1986) soll Soziale Arbeit bei der Lebenswelt der AdressatInnen und den Fragen „Wie leben die Menschen? Wie sieht ihr Alltag aus?“ beginnen. Der Alltag der AdressatInnen ist dabei der Ausgangspunkt für Hilfe zur Selbsthilfe, wobei die Soziale Arbeit bzw. die Soziokulturelle Animation das Ziel hat, den AdressatInnen einen „gelingenderen“ Alltag zu ermöglichen. Alltagswelten sind dabei als konkrete Lebensfelder zu verstehen. Lebensweltorientierte Sozialarbeit soll die vorhandenen Ressourcen und Kompetenzen der AdressatInnen aufgreifen und damit helfen, aus den eigenen Möglichkeiten heraus Lernprozesse zu gestalten, den Alltag zu strukturieren, aufzuklären und zu verbessern (zit. in Engelke et al., 2008, S.435-439). Diese Theorie von Thiersch deckt sich mit dem heutigen Verständnis Soziokultureller Animation, die sich am Alltag, an den vielfältigen und komplexen Lebenswelten und Lebenserfahrungen und an den Ressourcen der AdressatInnen orientiert.

Laut Thiersch (1986) ist dabei der Bezug zwischen Professionellen der Sozialen Arbeit und den AdressatInnen kein autoritär-hierarchisches Verhältnis, sondern ein Umgang wechselseitigen Lernens und Helfens, wobei die Betroffenen zugleich neue Erfahrungen machen und eigene Schwierigkeiten klären sollen. Weiter betont Thiersch in seiner Theorie, dass durch die „psychosozialen Belastungen (. . .) der hoch industrialisierten Gesellschaftsformationen“ bei vielen Menschen Orientierungskrisen entstehen und sie sich in ihrem Alltagsleben nicht frei fühlen. Demnach hat sich die Soziale Arbeit nicht nur um den Alltag der AdressatInnen, sondern auch um die gesellschaftlichen Verhältnisse und das Umfeld der AdressatInnen zu kümmern, da diese einen freien Alltag oft nicht gewährleisten (zit. in Engelke et al, 2008, S.439-442). Thiersch (2009) äussert sich auch spezifisch zur Jugendarbeit. Seiner Meinung nach setzt sich die Jugendarbeit nicht hinreichend damit auseinander, wie sich die Lebensverhältnisse in der heutigen Gesellschaft und in den Erfahrungen der Jugendlichen darstellen. Problematisch dabei ist auch ein noch immer anzutreffendes Konzept von „Jugend“, welches Jugendliche als eine Problemgruppe versteht, die auf besondere disziplinierende, kultivierende, beaufsichtigende Beschäftigung angewiesen sei (S.19).

Konkret definiert Thiersch (2009) die lebensweltorientierte Jugendarbeit wie folgt:

Lebensweltorientierte Jugendhilfe inszeniert soziale Beziehungen in der Nachbarschaft, unter Kollegen, unter Menschen, die in gleiche Probleme involviert sind; sie arrangiert Räume, Situationen und Gelegenheiten für Kinder und Heranwachsende; sie engagiert sich in den Anstrengungen um lebensweltliche Erfahrungen und Räume in Institutionen und sozialen Netzen, auch im Stadtteil, in der Stadt, in der Region. (S.26-27)

Thiersch (2009) betont weiter, dass die Lebenswelten für Heranwachsende nicht durchgehend familienbestimmt sind, also die für die Jugendlichen relevanten Welten nicht auf die Familie beschränkt werden können (S.29). Jugendliche bewegen sich oft in ihren Cliquen, in Vereinen, mit Gleichaltrigen. Dies kann sowohl im realen Raum, z.B. auf der Strasse oder im Jugendzentrum, aber auch im virtuellen Raum geschehen. Das System, in dem sich Jugendliche bewegen, ist komplex. Durch den Bezug zu verschiedenen Lebenswelten wird deutlich, dass Jugendliche viele verschiedene Erfahrungen sammeln und somit auch unterschiedliche Voraussetzungen bzw. Ressourcen mitbringen. Dieser Vielfalt und den unterschiedlichen Erfahrungen der Jugendlichen gerecht zu werden ist nicht einfach, aber wichtig. Für Thiersch (2009) ist die ressourcenorientierte Arbeit, also die Organisation individueller, materieller, sozialer und regionaler Ressourcen, für die Jugendarbeit zentral (S.32).

Virtuelle Welten, und somit auch elektronische Spiele, dienen den Jugendlichen gemäss Julia Gerodetti (2011) als Experimentierräume und sind Teil ihrer Lebenswelt, in der sie schier unzählige Möglichkeiten ausprobieren und Grenzen ausloten oder im realen Leben Unmögliches möglich machen können. Dabei ist zu beachten, dass sie durch Computerspiele (oder auch Online Communities) nicht etwa Lebenswelten ersetzen, sondern erweitern (S.15).

#### **3.1.3 Raum und Aneignung**

Räume, so Barbara Emmenegger (2010), sind Prozesse, die „über Vorstellung, Handlung und Struktur permanent reproduziert“ werden. Da sie im Handeln entstehen, sind Räume also immer auch Sozial-Räume (S.337).

Im Zusammenhang mit Raum ist für die offene Jugendarbeit vor allem der Begriff „Aneignung“ zentral. Jugendliche eignen sich Räume an. Deinet (2003) fasst Aneignung als eine eigenständige Auseinandersetzung mit der Umwelt zusammen. Dabei spielt die kreative Gestaltung von Räumen (z.B. mit Symbolen) eine wichtige Rolle, ebenso eine Inszenierung im öffentlichen Raum. Durch die Aneignung erweitert sich der Handlungsradius, neue Möglichkeiten, die in einem neuen Raum liegen, werden ausgeschöpft und verschiedene Fertigkeiten und Kompetenzen können neu entdeckt, geübt und verbessert werden. Diese neu angeeigneten Kompetenzen werden wiederum in neuen Situationen erprobt (S.35). Jugendliche eignen sich also neue Räume an, um ihren Handlungsraum zu erweitern, um neue Eindrücke zu bekommen und sich eigenständig, ohne Vorgaben von Erwachsenen, mit der Umwelt auseinandersetzen zu können.

Diese Freiräume, welche Jugendliche frei gestalten und in denen sie sich noch frei bewegen und ausprobieren können, werden jedoch immer weniger. Es gibt kaum noch Orte oder Zeiten, an denen Jugendliche unbeobachtet und für sich sein können, sei dies zu Hause, in der Schule, im Verein und immer mehr auch im öffentlichen Raum. Dies erkennt auch Deinet (2003), wenn er schreibt, dass dieser schöpferische Prozess der Erweiterung eines Handlungsraumes für Jugendliche heute durch die Gesellschaft wesentlich eingeschränkt und behindert wird (S.36). Es ist also naheliegend, dass Jugendliche sich andere Räume suchen, welche sie sich ohne grosse Hürden (wie Streit, Bewilligungen etc.) aneignen können. Lothar Böhnisch (2002) verdeutlicht,



„Das mit dem Alternativen bieten, jedenfalls aus der Sicht eines Vaters, ist einfach gesagt. Die Kinder dürfen ja nichts mehr tun. In einer urbanen Umgebung ist es nochmal schwieriger. Wo habe ich heute die Möglichkeit, als Jugendliche/r ohne erwachsene Supervision überhaupt zu bestehen und etwas machen zu dürfen?“  
(Marc Bodmer, Interview vom 06.03.2012)

dass durch die dichte Besiedelung und die immer enger werdende soziale und kulturelle Umwelt die Möglichkeiten für selbstständiges Aneignungsverhalten abnehmen. Jugendliche bewegen sich daher immer mehr in medialen, virtuellen Räumen (zit. in Deinet, 2003, S.36).

Gemäss Deinet (2003) geht es nebst der Struktur von Räumen auch um die Qualität. Denn Räume werden erst durch die mit ihnen verbundenen (neuen)

Möglichkeiten zu sozialen Räumen (S.34). Sozialer Raum aber bedeutet Raum mit Platz zur Interaktion und Kommunikation.

Gemäss Christina Wodtke (2009) handelt es sich bei virtuellen Räumen wie z.B. Chatrooms, Online-Communities oder auch Online-Games ebenfalls um soziale Räume. Es sind „unsichtbare“ Welten, in denen sich Jugendliche in ihrer Freizeit aufhalten (S.277). Das Web 2.0. bietet, so Wodtke, den Usern und somit auch Jugendlichen die Gelegenheit, virtuell aktiv zu werden, eigenständige Räume zu gestalten oder diese zu beleben. Soziale Netzwerke wie Facebook bieten viele Möglichkeiten um sich darzustellen und auszutauschen, um Meinungen zu vertreten, sich mit anderen zu vernetzen oder Freundschaften zu schliessen (S.280-281). Auch Online-Spiele bieten diese „sozialen“ Eigenschaften, da im Spiel meist über einen Chat mit anderen kommuniziert wird bzw. werden muss. Beim Spiel kommt laut Wodtke, anders als z.B. bei einem Buch, hinzu, dass die virtuelle Welt von der Aktion des Nutzers lebt. Die Spielenden haben nicht nur die Möglichkeit, den Erzählverlauf zu beeinflussen, sondern auch die Spielwelt und somit den Raum aktiv mitzugestalten (S.281). In vielen Spielen lässt sich die Umwelt bearbeiten oder es können eigene Levels gebaut werden. Einige Spiele wie z.B. Minecraft basieren gar darauf, Levels in einer dreidimensionalen Welt zu gestalten und sich darin zu bewegen.

Deinet (2003) stellt fest, dass Professionelle der Jugendarbeit, welche die informellen Treffs und die öffentlichen Freiräume kennen, ideale Partner für Präventionsprojekte sind (S.15). Dies kann nicht nur auf reale, sondern auch auf virtuelle Räume und somit auf elektronische Spiele angewendet werden. Je mehr sich Professionelle in der Jugendarbeit mit den virtuellen Treffpunkten auseinandersetzen, desto eher können sie Jugendliche in dieser Welt begleiten, unterstützen und allfälligen Handlungsbedarf ableiten.

### 3.2 Spielpädagogischer Ansatz

Warum spielt der Mensch? Welche Fähigkeiten fördern Spiele? Welchen Einfluss hat das Spielen auf Heranwachsende? Diese Fragen werden in diesem Kapitel näher beleuchtet. Die Autoren definieren zuerst den Begriff und die Funktion des Spiels. Danach betrachten sie, welche Parallelen zwischen dem Spielen im herkömmlichen Sinn und dem Spielen von elektronischen Spielen besteht. Weiter fassen sie die Grundelemente der Games sowie die Motivation zum Spielen zusammen. Zum Schluss beschreiben die Autoren die Schemata der virtuellen Spielwelt und die virtuelle Spielgemeinschaft.

Spielen ist im Gegensatz zu Arbeit zu sehen. Oder wie Johan Huizinga (2009) schreibt: „Spielen steht in unserem Bewusstsein dem Ernst gegenüber“ (S.14). Hierbei handelt es sich um eine freiwillig gewählte Tätigkeit, die durch die Suche nach (Ent-) Spannung getragen wird. Die Spielenden setzen sich frei von Zeitdruck mit einer phantasievollen und kreativen Umwelt auseinander.

### 3.2.1 Spielen – eine Begriffsdefinition

Der Begriff „Spiel“ wurde in der Geschichte der Spieltheorie aus verschiedensten Blickwinkeln, unterschiedlichsten Sachverhalten und aufgrund von diversen Erkenntnissen definiert. Dies führte, schreibt der Spieleforscher Jürgen Fritz (2004), nicht zu einer fixen Definition, sondern eher zu einem „begrifflichen Rauschen“. Fritz bestimmt den Begriff über drei unterschiedliche Sachverhalte, die unabhängig voneinander oder auch gemeinsam auftreten können. Er definiert dafür drei Dimensionen, die grundsätzlich auch für elektronische Spiele gelten: die Verhaltensdimension, die Rahmendimension und die Konstruktdimension (S.17).

#### Verhaltensdimension

Gemäss Fritz (2004) geht es dabei um ein bestimmtes Verhalten, das spezifische Merkmale aufweist und sich von anderen Verhaltensformen unterscheidet. Die Tätigkeit selbst und weniger das Ziel rückt in den Mittelpunkt des spielerischen Verhaltens. Das spielerische Verhalten bereitet Freude (S.17). Dabei definiert Fritz folgende drei Merkmale (S.17-18):

- **Selbstbestimmtheit:** Der Mensch entscheidet selber, was und wie er es er tun will. Dies gibt das Gefühl von persönlicher Freiheit und bietet die Chance, das im Menschen schlummernde Potential selber zu entwickeln.
- **Wagnis und Experiment:** Ungewissheit und Spannung sind wichtige Momente eines spielerischen Verhaltens. Gelingt es was ich vorhabe und schaff ich es, die Aufgabe zu bewältigen?
- **Phantasie, Einfallsreichtum und Kreativität:** Sich an eine verändernde und unterschiedliche Umwelt anzupassen ist Teil der Variabilität des Menschen.

#### Rahmendimension

Nach Fritz (2004) handelt es sich dabei um eine Rahmenhandlung, die einem konkreten Geschehen den Status zuweist, nicht den Massstäben der realen Welt zu genügen. Das Verhalten wird als „Spiel“ gerahmt und gehört damit zu einer „Spielwelt“ und, solange die Rahmenhandlung Gültigkeit besitzt, nicht zur realen Welt. Die Wirklichkeit, die im Spielprozess konstruiert wird, unterscheidet sich von den üblichen Kontexten der realen Welt. (S.27).

Das Handeln in Spielwelten, so Fritz (2004), ist unverbindlich in Bezug auf die reale Welt. Sie sind jedoch sehr verbindlich, wenn es um die Spielprozesse selbst geht. Nur solange die Verabredungen und Regeln der konstruierten Spielwelt von den Beteiligten eingehalten werden, kann diese Welt auch existieren. Nimmt man den Spielprozess nicht ernst, wird man zum Spielverderber (S.31).

#### Konstruktdimension

Bei der Konstruktdimension handelt es sich gemäss Fritz (2004) um ein Konstrukt aus Regeln und Verabredungen, das sowohl eine Rahmenhandlung als auch spielerisches Verhalten ermöglicht, sich aber auch losgelöst vom konkreten Spielprozess und den konkreten Rahmenhandlungen betrachten lässt. Damit sich eine Spielwelt aus der realen Welt herauslösen kann, muss ein Spielraum geschaffen werden. Diese Struktur schaffen sich die Spielenden selber. Dies geschieht durch Verabredungen, durch Abklären von Regeln, durch das Vereinbaren von Modifikationen durch Einbeziehung ausgewählter Materialien und der Bestimmung der Bedeutungen und Funktionen. Fritz definiert: „Die Konstruktdimension ist die geistige Struktur der Spielwelt und zugleich ihr konsensueller Hintergrund“ (S.32). Er bezeichnet die Spielwelt sowohl als „Drehbuch“ für potentielle Spielprozesse als auch als „Skript“, das den Spielenden die notwendige Orientierungshilfe bietet. Der Raum für die Konstruktion des Spiels liegt ausserhalb der Spielwelt. Dies geschieht mit dem Ziel, allen Beteiligten darin Spass und Vergnügen zu bieten. (S.32).

Das elektronische Spiel ist grundsätzlich ein Spielkonstrukt in einer virtuellen Welt. Wie reale Spielwelten, so Fritz (2004), sind auch virtuelle Welten Möglichkeitsspielräume, in denen Menschen sich und ihnen wichtige Sachverhalte erproben können. Die Auswirkungen bleiben auf die Spielwelt beschränkt und greifen nicht auf die reale Welt über. Virtuelle Welten sind Wunschwelten nach Wahl. Ein Subjekt kann die Welt betreten, wann immer es will, und diese auch jederzeit wieder verlassen (S.205).

Einige Spielforscher, wie Christian Schmidt (2011) zusammenfasst, unterscheiden zwischen der Spielform „Play“ und „Game“. „Play“ steht dabei für das offenere Spiel, wie zum Beispiel dem Puppenspielen. Diese Spiele besitzen durchaus auch Regeln, sind aber in ihrer Struktur offener. Auch gibt es kein klar erkennbares Ende. „Game“-Spiele sind, wie zum Beispiel ein Schachspiel, durch Regeln und Umfang abgegrenzt. Auch gibt es bei einem „Game“ immer einen Gewinner und Verlierer beziehungsweise etwas Vergleichbares wie eine Bestenliste (Highscore). Weiter erfordern „Game“-Spiele immer mehrere Mitspieler (S.8).

Beide Arten von Spielen, „Play“ und „Game“, sind Elemente von Computerspielen. So besitzt zum Beispiel eine offen angelegte Wirtschaftssimulation gewisse Rahmenregeln, ist aber offen im Verlauf, beinhaltet kreative Elemente und besitzt in Form des Endlosspiels nicht immer ein eindeutiges Ende. Im Gegensatz dazu stehen Spiele wie ein Adventure-Game, wo man eine lineare Geschichte durchspielt, die zu einem deutlich erkennbaren Ende führt. Bei vielen Spielen liegt es aber am Spieler, ob er eher „Play“- oder „Game“-orientiert vorgehen will.

#### **3.2.2 Die Funktionen des Spiels**

Warum benötigen wir das Spiel? Die Spieltheorie liefert zu dieser Frage, wenn auch nicht spezifisch zu elektronischen Spielen, einige Antworten.

Hans Mogel (2008) unterscheidet 8 Funktionen des Spiels (S.130-136):

- Das Spiel dient der Adaption: Ein bestimmtes Verhalten und bestimmte Handlungsoptionen werden im Spiel eingeübt. Es dient somit sowohl der psychischen als auch physischen Anpassung an die Umwelt und an die Anforderungen des menschlichen Lebens.
- Das Spiel dient der Erkenntnis: Sowohl das Ziel als auch die Folgen des Spiels dienen dem Erwerb von Kompetenzen.
- Das Spiel dient der Selbsterweiterung: Beim Spielen kommt es zu Erlebnissen, die vom Spielenden in das reale Leben adaptiert werden können.
- Das Spiel dient der Optimierung der Aktivität: Durch die Aktivierung des Selbst ist das Spielen eine Stimulation produzierende Tätigkeit.
- Das Spiel dient der Schaffung von Ordnung: Ordnungsbildung ist im Sinne von Raum- und Zeitregulation aber auch im Bereich der mentalen Repräsentation zu verstehen.
- Das Spiel dient dem Aufbau und Ausbau des Sozialverhaltens: Die Interaktivität zwischen mehreren beteiligten Personen fördert den Umgang und das Verhalten anderen Menschen gegenüber.
- Das Spiel dient dem förderlichen positiven Emotionserleben: Sowohl positive als auch negative Erlebnisse dienen dem Emotionserleben. Bei den negativen Erlebnissen wird der Umgang damit beziehungsweise das Vermeiden der Situationen gefördert.
- Das Spiel dient der Psychohygiene: In Form von Spannungsabbau und in Form einer Beherrschung der Realität hat es eine psychohygienische Funktion.

All diese Punkte treffen auch auf das elektronische Spiel zu. Alle genannten Punkte sind in jedem Bildschirmspiel zu finden, sind aber je nach Spieltyp mehr oder weniger ausgeprägt.

Nikolaos Kyriakidis (2005) beschreibt das Spiel als Modell, in dem unabhängig von der Konsequenz von Erfolg oder Misserfolg die Herausforderungen des Lebens erprobt werden können. Das Spiel dient also zur Bewältigung von Konfliktsituationen. Weiter bietet das geschützte Umfeld des Spielens noch eine Fülle von weiteren Erprobungsmöglichkeiten, wie zum Beispiel das Annehmen von Rollen oder Identitäten. Weil Spiele viele Merkmale der Kultur wie Macht und Ordnung enthalten, dienen sie in der Entwicklung der Vorbereitung auf das Erwachsenenleben. (S.39-42). Esther Köhler (2008) bezeichnet Computerspiele deshalb als „Sozialisationsagenten“. Sie sagt: „Die Bildschirmspiele tragen essentielle Strukturmerkmale dieser Gesellschaft in sich und geben sie an die nachfolgenden Generation weiter, die sie sich spielerisch aneignet: durch miteinander verbundene Regelkreise des Frusts und der Lust, die in der Lage sind, die Energie in den Spielenden freizusetzen“ (S.111). Huizinga (2009) hatte diese Auffassung schon, als er sich mit dem Ursprung der Kultur im Spiel beschäftigte: „Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Masse gefestigt, dass die menschliche Kultur im Spiel - als Spiel - aufkommt und sich entfaltet“ (S.7).

### 3.2.3 Elektronische Spiele – eine Sonderrolle

Klar ist, dass es sich bei elektronischen Spielen gemäss den Definitionen sehr wohl um Spiele handelt. Aber dennoch, so Ulrich Wechselberg (2009), nehmen sie eine Sonderrolle ein. Bei Computerspielen ist der primäre Interaktionspartner eine Maschine. Diese Maschine gibt die Spielregeln vor, organisiert die Spielrealität und besitzt die Möglichkeit, dynamisch und unmittelbar auf das Wirken des Spielenden zu reagieren (S.98). Klar gibt es bei gemeinsamen Spielen im Netzwerk oder im Internet noch andere menschliche Interaktionspartner, doch bleibt die Maschine in jedem Fall der primäre Faktor.

Bildschirmspiele werden, im Gegensatz zu gewöhnlichem Spielzeug, den virtuellen Medien zugerechnet. Köhler (2008) bezeichnet die Interaktivität des Computerspiels als Hauptunterschied zu anderen Medien. Der Unterschied äussert sich auf drei Ebenen im Unterhaltungserleben (S.118):

- Die Mensch-Computer-Interaktion: In Bezug auf die direkte Rückmeldungen des Computers.
- Die partielle Autonomie des Computersystems: Nicht ausschliesslich Handlungsnotwendigkeiten werden vom Spiel zur Verfügung gestellt, sondern die Spielerinnen und Spieler sehen sich vor einer Reihe von Handlungsmöglichkeiten, die von den Spielenden gelöst werden müssen.
- Simulation realer Zusammenhänge: Durch die Interaktivität mit anderen Medien und Personen wird die Erfahrung des Konsums persönlicher.

Computerspiele sind also sowohl Spiele als auch Medien. Aufgrund der genannten Faktoren, so Köhler (2008), handelt es sich dabei um eine neue Form des Spielens (S.105).

### 3.2.4 Die Grundelemente der Bildschirmspiele

Was motiviert Personen dazu, sich in elektronische Spielwelten zu vertiefen? Welches sind die grundlegenden Eigenschaften von Bildschirmspielen?

Fritz (1995) entwickelte bereits vor gut 15 Jahren eine Landkarte der Bildschirmspiele. Er stellte dabei die Attribute Denken, Aktion und Geschichte in den Vordergrund, in die sich die meisten Spiele einordnen lassen (S.23-27). Manuel Ladas (2002) hat die gängigen Spielgenres in folgender Abbildung den drei Attributen zugeordnet und durch ein weiteres Attribut, Gewaltdarstellung, erweitert und das Attribut Geschichte durch Geschick ersetzt (S.47). Die Faktoren werden nach den Spielgenres gewichtet. Zu beachten ist, dass beim Genre „Denk- und Geschicklichkeitsspiele“ das Attribut Geschick nur als niedrig eingestuft ist. Die Autoren werten dies so, dass nicht primär die Geschicklichkeit wie Hand-Auge-Koordination im Zentrum steht, sondern der Denkprozess.

<b>Genre (mit Beispielen)</b>	<b>Denken</b>	<b>Aktion</b>	<b>Geschick</b>	<b>Gewalt</b>
(3D)-Actionspiele (z.B. Quake, Call of Duty, Counter-Strike)	Niedrig	Hoch	Mittel	Hoch
Kampfsportspiele (z.B. Tekken, StreetFighter, Mortal Kombat)	Niedrig	Hoch	Niedrig	Hoch
(Kriegs-)Strategiespiele (z.B. Command & Conquer, Starcraft)	Hoch	Niedrig	Mittel	Hoch
Wirtschafts- und Aufbausimulationen (z.B. Siedler, Sim City, Die Sims, Farmville)	Hoch	Niedrig	Mittel	Niedrig
(Flug-)Simulationen militärisch (z.B. World of Tanks, F/A 18)	Mittel	Hoch	Mittel	Hoch
(Flug-)Simulationen zivil (z.B. MS Flight Simulator, Landwirtschafts-Simulator)	Mittel	Mittel	Niedrig	Niedrig
(Auto-)Rennspiele (z.B. Need for Speed, Grand Turismo)	Niedrig	Hoch	Niedrig	Mittel
Sportspiele (z.B. FIFA Soccer, NBA, NHL)	Niedrig	Hoch	Niedrig	Niedrig
Jump-and-Run (Super Mario, Rayman)	Niedrig	Hoch	Mittel	Niedrig
Rollenspiele (z.B. Skyrim, Mass Effect, World of Warcraft)	Hoch	Mittel	Hoch	Hoch
Adventures (z.B. Monkey Island, A Vampyre Story)	Hoch	Niedrig	Hoch	Niedrig
Denk- und Geschicklichkeitsspiele (z.B. Tetris, Solitär, Lemmings)	Hoch	Niedrig	Niedrig	Niedrig

Tabelle 5: Grundelement nach Genre (Ladas 2002 S. 47)

Neben diesen Attributen hat Fritz (2004) bei der Analyse der Skripte von Bildschirmspielen festgestellt, dass folgende Grundmuster in den meisten elektronischen Spielen vorhanden sind (S.229):

- Kampf
- Erledigung
- Bereicherung und Verstärkung (personelle Ausdehnung)
- Verbreitung (räumliche Ausdehnung)
- Zielorientiertes Handeln
- Verknüpfung von Zusammenhängen
- Ordnung halten, sowohl räumlich und zeitlich als auch sozial

Es sind die oben genannten Grundmuster, die für Bezüge zur Lebenssituation und zur Lebensthematik der Spielenden sorgen. Fritz (2003) führt folgende Verhaltensorientierungen auf, die von Spielenden in die reale Welt übernommen werden können (zit. in Schmitt, 2011, S.18):

- Auseinandersetzungen und Konflikte mit anderen Menschen führen
- Aufgaben erledigen
- reicher werden und Fähigkeiten und Möglichkeiten erweitern
- den eigenen Wirkungskreis erweitern, die Einflusszonen vergrößern
- ans Ziel gelangen und als Erster eine Aufgabe erfüllen
- Personen und Sachverhalte sinnvoll miteinander verknüpfen
- Elemente des Lebens (und der eigenen Person) in eine sinnvolle (brauchbare, nützliche) Ordnung bringen

Elektronische Spiele haben deutliche Berührungspunkte mit der realen Lebenswelt. Tanja Witting (2007) schreibt, dass diese Erfahrung aus den Spielwelten in Bezug auf die reale Welt über weite Strecken ein grundlegendes Repertoire an Wahrnehmungs- und Handlungsschemata zur Verfügung stellt. Diese Berührungspunkte und Ähnlichkeiten zu anderen Welten (mediale Welt, reale Welt) sind die Basis, damit überhaupt ein Transferprozess möglich wird (S.43).

### 3.2.5 Motivation zum Spielen von elektronischen Spielen

Fritz (2004) sagt, dass im Mittelpunkt des Spielenden der Wunsch steht, Erfolg zu haben. In einer miniaturisierten und auf wenige Grundelemente reduzierten Welt vermitteln die Computerspiele das Gefühl von Macht, Kontrolle und Herrschaft. Dies sind die wesentlichen Motive, von denen die Spielenden von elektronischen Spielen angesprochen werden (S.213).

„Verspielte Stunden sind gewonnene Zeit.“  
(Hans Fluri, Interview vom 07.02.2012)

Die Spielenden nutzen elektronische Spiele zwar oft als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregung in ihrer Lebenswelt. Es können aber durchaus

weitere Funktionen ausgemacht werden.

Köhler (2008) unterscheidet zwischen primärer und sekundärer Motivation. Diese Faktoren ergänzen und vertiefen die bereits genannten Motivationskriterien und dienen

dazu, die Auswahl bestimmter Spiele durch die Nutzenden weiter zu unterscheiden. Die primäre Motivation ist als strukturelle Kopplung zwischen den Inhalten der Spielwelt und anderen Lebenswelten der Spielenden zu verstehen. In diesem Kontext ist mit der Kopplung die Verbindung oder Bezugssetzung der Spielelemente mit der realen Welt gemeint. Auch bestimmte Vorlieben und Abneigungen des Spielenden werden der primären Motivation zugeschrieben (S.67-68).

Konkret können dies, so sagt Köhler (2008) angelehnt an Ladas, folgende Kopplungen sein (S.67-68):

- Assoziation zu früheren Kinderspielen
- Hobbys und Vorlieben
- Wunsch nach Abenteuer und Erlebnissen
- Ausleben von Ordnungssinn
- Ähnlichkeiten zur Organisation des realen Lebens
- Erinnerungen an bestimmte Lebenssituationen, sowohl belastende als auch positive

Auch ist der Selbstbezug des Spielenden nach Ladas (2002) wichtig für die Auswahl der Spielgenres. (S.96-97) So werden Sportbegeisterte eher zu Sportspielen hingezogen, während technikbegeisterter Spielende sich für technisch ausgereifte Spiele motivieren können. Auch kann die Auswahl des Spiels durchaus durch die aktuelle Lebenssituation der Spielenden beeinflusst werden.

Die sekundäre Motivation definiert Ladas (2002) als grundlegende und allgemeine Wünsche nach Kontrolle, Macht, Leistung, Kompetenz und Erfolg. Auch kompensatorische Aspekte werden den Attributen der Spiele zugewiesen. Vor allem Menschen, die im echten Leben grosse Ängste vor Misserfolg haben, zeigen gemäss Ladas Interesse an Computerspielen (S.100). Wie bereits beschrieben gibt es aber auch Menschen, die angeben, Computerspiele zur Selbstmedikation zu nutzen. Die Möglichkeit, dass Spielende das Spiel und den Schwierigkeitsgrad nach ihren Vorlieben und Fähigkeiten auswählen können, schafft Erfolgserlebnisse und zusätzliche Motivation. So sagt Köhler (2008): „Ausserdem können Computerspiele Spannung und Entspannung erzeugen, reale Frustrationserlebnisse kompensieren, sie bieten Ordnungsprinzipien, Bereicherungs-, Prüfungs- und Bewährungsaspekte“ (S.72).

### **3.2.6 Die Schemata virtueller Spielwelten**

Jürgen Fritz (2004) definiert, um zu erklären wie die Kontrolle über ein elektronisches Spiel gewonnen werden kann, vier Schemata. Schemata, oder auch Funktionskreise, werden definiert als kulturelle und soziale Leistungen der Menschheit, um aus der Vielfalt der Umwelt die für das Überleben relevanten Regelmässigkeiten und Strukturen herauszufiltern. Auch dienen sie dazu, regelmässig wiederkehrende Handlungen und Muster einzuüben (S.248). Diese Funktion machen Schemata zu den elementaren Bausteinen der Lebenswelt der Menschen. Ohne dieses Geflecht wären Wahrnehmungen und Handlungen der Menschen nicht möglich.



Im Folgenden werden die vier Funktionskreise (Schemata) beschrieben. Fritz (2004) bezeichnet sie als „Gelenkstücke“ zwischen den Anforderungen des Spiels und der Fähigkeiten der Spielenden. Sie beschreiben die Qualifikationen, die eine Spielerin oder ein Spieler braucht, um ein Spiel zu bewältigen und zu lenken (S.254).

***Pragmatische Schemata (sensomotorische Synchronisation)***

Fritz (2004) vergleicht diesen Funktionskreis mit dem Führen einer Marionette. Der Spieler muss eigene Bewegungs- und Wahrnehmungsformen auf die programmgesteuerten Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten abstimmen. Er muss erreichen, dass seine Bewegungen mit Tastatur, Maus und Joystick zu angemessenen Bewegungen der Spielfigur führen. Je besser er lernt, dies zu bewältigen, desto besser wird er ein Spiel beherrschen. Die Ausbildung pragmatischer Schemata löst beim Spielenden das befriedigende Gefühl aus, die Spielfigur analog dem eigenen Körper beherrschen zu können (S.249-250). Obwohl es elektronische Spiele gibt, die der sensomotorischen Synchronisation weniger Bedeutung beimessen, ist dies doch ein wichtiger Teil aller Bildschirmspiele.

***Semantische Schemata (Bedeutungsübertragung)***

Das Geschehen auf dem Bildschirm wird nach Fritz (2004) von den Spielenden „gedeutet“. Die Spielenden (re-)konstruieren in ihrer Wahrnehmung das Spiel in Richtung der von den Programmierern ausgesonnenen Bedeutungsinhalte. Die Spielenden vergleichen die Deutungen mit bekannten kulturellen Mustern und finden sich in diesen wieder (S.251). Fritz äussert sich zu diesem Schemata folgendermassen: „Semantische Schemata haben eine hervorgehobene Bedeutung bei Computerspielen, bei denen die rezeptive und die semantische Identifikation wesentlicher Formen der Verschränkung von Spieler und Spielfigur darstellen.“ (S.251)

***Syntaktische Schemata (Regelkompetenz)***

Bei diesen Schemata geht es Fritz (2004) um die Verwendung und Entwicklung von kognitiven Fähigkeiten. Wenn die Spielenden das Spiel erfolgreich bewältigen wollen, müssen sie die vom Spiel vorgegebenen Regeln und Mechaniken verstehen. Nur so ist es möglich, Lösungsstrategien zu entwickeln, die es ermöglichen, bei konstant ansteigendem Schwierigkeitsgrad das Spiel erfolgreich zu spielen.

Gelingt es den Spielenden, die Spielwelt durch angemessene syntaktische Schemata zu kontrollieren und die Ereignisfolgen zu beherrschen, entsteht wie beim sensomotorischen Schemata ein befriedigendes Gefühl von Kompetenz und Wirkkraft (S.254).

***Dynamische Schemata (Selbstbezug)***

Das Selbst des Spielenden, also seine Lebensthematik, Rollen, Hintergründe usw. muss im Spiel wiedergefunden werden können, damit es überhaupt eine Motivation fürs Spielen gibt. Fritz (2004) sagt, dass die zuvor genannten drei Schemata wichtig sind, um sich überhaupt mit einem Bildschirmspiel in Verbindung zu setzen. Wie motiviert Spielende sind, um überhaupt Kraft und Energie in ein Spiel zu investieren, beeinflusst das dynamische Schemata (S.254-255).

### 3.2.7 Virtuelle Spielgemeinschaften – Multiplayer-Spiele

In den vorhergehenden Abschnitten wurde die Interaktion zwischen den Spielenden und dem Spiel thematisiert. Viele Spielende geben als wesentlichen Grund für die Spielmotivation an, dass das Zusammenspielen mit anderen Menschen wesentlich sei. Fritz (ohne Datum) hat bereits in früheren Studien festgestellt, dass der Faktor des „gemeinsamen Spielens“ der zweitwichtigste hinter dem „aus Langeweile Spielen“ ist (zit. In Schmitt, 2011, S.26).

Die JAMES-Studie von Willemse et al. (2010) zeigt, dass bei rund der Hälfte der jugendlichen Spielerinnen und Spieler der soziale Aspekt des gemeinsamen Spielens, sei dies der Aufenthalt im selben Raum an einer Konsole oder auch räumlich unabhängig im Internet, als Nutzungsmotivation ausgemacht werden kann (S.39-40). Schmitt (2011) bemerkt aber, dass aufgrund des leichteren Zugangs zu Onlinespielen

„Mir fällt auf, dass die Gamer sehr sozial sind. Es ist wichtig, etwas zusammen zu machen, und das wurde dann mit der Hilfe von mir koordiniert.“ (Josef Schuler, Interview vom 28.02.2012)

diese gegenüber dem vernetzten Vor-Ort-Spielen mehr genutzt werden (S.26-27). In den meisten Haushalten ist heute die Infrastruktur zum Spielen über das Internet bereits vorhanden und muss nicht erst auf- und dann wieder abgebaut werden.

Spielgemeinschaften, so Fritz (2004), bestimmen seit jeher unser gesellschaftliches und kulturelles Leben. Diese Gemeinschaften werden gekennzeichnet durch persönliche Motive, Freizeitorientierung, Geselligkeit und Face-to-Face-Kontakte (S.236).

Neben der reinen Spielmechanik und der Interaktion zwischen dem Spiel und den Nutzenden, so äussern sich Andreas Hepp und Waldemar Vogelsang (2009), besitzen die Spiele vor allem eine hohe soziale Komponente. Entgegen der gängigen Annahme, dass diese Tätigkeit zu einer sozialen Isolation führt, stellen Hepp und Vogelsang eine Erweiterung des sozialen Interaktionsraums fest (S.97-98).

### 3.3 Transferprozess

Witting hat sich intensiv mit den Transferprozessen zwischen den Spielen und den Spielenden auseinandergesetzt. Transfers werden als besondere Form des Lernens verstanden. Dies betrifft sowohl die Psychologie als auch die Pädagogik. Es tritt gemäss Witting (2007) vor allem ein Transfereffekt ein, wenn sich Aufgaben und Problemsituationen ähneln und dabei eine Wiedererkennung oder Wiederverwendung von Erfahrungen und Kenntnissen in gleichen oder neuen Situationen stattfindet (S.47).

Um die Wirkung von Computerspielen auf die Spielenden zu ergründen, nimmt Witting (2007) das Transfermodell aus der Spielpädagogik nach Fritz als Vorlage. Der Ansatz von Fritz kann dem „radikalen Konstruktivismus“ zugerechnet werden, der sich stark auf neurobiologische Erkenntnisse stützt. Es ist nicht der Mensch, der in direktem Kontakt zu seiner Umwelt steht, sondern es sind seine Sinneszellen, welche die Umweltreize in die Sprache des Gehirns übersetzen (S.25-26).

### **3.3.1 Konzept nach Jürgen Fritz**

Der Hauptfokus des Konzepts nach Fritz, so fasst Schmitt (2011) zusammen, liegt auf dem Untersuchen von Transfers zwischen der virtuellen Welt der Spiele und der realen Welt. Transferiert werden können Handlungsschemata, das bedeutet in etwa das Zusammenfassen von Wahrnehmungen und Erfahrungen auf ein spezielles Muster, aber auch Gefühle (S.34). Im Gegensatz zur Erlebnispädagogik oder zum schulischen Lernen erfordern Bildschirmspiele, so konstatiert Witting (2007), häufig nur eine sehr begrenzte Anzahl von Handlungsschemata. Das beständige Abrufen dieser Schemata führt zum „Überlernen“. Die Spielenden erarbeiten sich durch aktive Auseinandersetzung die allgemeinen Prinzipien, nach denen ein Spiel funktioniert und lernen diese in immer neu auftretenden Situationen einzusetzen. Dies entspricht den Forderungen nach Problemorientierung und Anwendungsbezug, die für den Schulunterricht aufgestellt wurden (S.50).

Im Transfermodell von Fritz wird zwischen zwei Arten von Transfers unterschieden. Dem inter- und intramondialen Transfer. Schmitt (2011) beschreibt den intramondialen Transfer als Übertragung innerhalb einer Welt. Haben die Spielenden in einem elektronischen Spiel die Grundstruktur, zum Beispiel die Entwicklung des Spielcharakters in einem Rollenspiel, einmal erlernt, können sie es sofort in einem anderen Rollenspiel wieder anwenden, ohne dies neu erlernen zu müssen. Der intermondiale Transfer beschreibt dagegen den Transfer zwischen verschiedenen Welten. In der Wirkungsforschung der Bildschirmspiele liegt dabei der Fokus auf dem Übertragen von Gelerntem aus der virtuellen Welt in die reale Welt. Die Forschenden haben jedoch festgestellt, dass auch der umgekehrte Fall, also der Transfer von der realen in die virtuelle Welt, oft vorkommt (S.36). Dies geschieht am offensichtlichsten bei Sportspielen wie zum Beispiel einem Fussballspiel, wo es für die Spielenden wichtig ist, die Matches mit real existierenden Mannschaften und Spielernamen zu bestreiten.

### **3.3.2 Abstraktionsebenen und Transferformen**

Transfers können auf verschiedenen Abstraktionsebenen stattfinden. Diese definiert Witting (2007) in Anlehnung an Fritz folgendermassen (S.51-52):

- Die Fact-Ebene  
Diese Ebene verfügt über den geringsten Abstraktions- und Transformationsgrad. Grosse Ähnlichkeiten zwischen den Welten, wie sie vor allem in Simulationen wie zum Beispiel Sportspielen auftreten, ermöglichen den Transfer. Diese Art von Spielen können auch als spielbare Modelle der realen Welt bezeichnet werden.

- Die Skript-Ebene  
Skripts werden als Schemata beschrieben, die verallgemeinerndes Wissen über häufig wiederkehrende, stereotypisierte Handlungsmuster beinhalten. Einmal erlernt, können diese immer wieder abgerufen werden. Solche Skripts treten fast in allen Computerspielen auf, als Beispiel sei hier das Aufbauen einer Basis in einem Echtzeitstrategiespiel genannt.
- Die Print-Ebene  
Diese Ebene beschreibt kurze Handlungsmuster, die im Gegensatz zu der Skript-Ebene von einem inhaltlichen Rahmen gelöst sind. Die Aneinanderreihung von Prints kann ein Skript ergeben. Ein Beispiel für ein Print ist der Befehl zum Bau eines Hauses in einem Echtzeitstrategiespiel mit dem Ziel, weitere Technologien freizuschalten.
- Die metaphorische Ebene  
Auf dieser Ebene ist es möglich, bestimmte Elemente der virtuellen und realen Welt aufgrund struktureller Gemeinsamkeiten miteinander zu verbinden. Durch das Bilden von Metaphern ist es dem Menschen möglich, strukturelle Gemeinsamkeiten zu verbinden. Als Beispiel kann hier die Übernahme von physikalischen Gesetzen in Computerspiele genannt werden.
- Die dynamische Ebene  
Hier sind die Transfers vom höchsten Abstraktionsniveau zu verzeichnen. Es sind nicht mehr konkrete Handlungsmuster, sondern vielmehr die ihnen zu Grunde liegende Motivation. Während in der realen Welt mannigfaltige Grundmuster existieren, beschränkt sich die virtuelle Welt auf die Bereiche Macht, Herrschaft und Kontrolle. Unterdrückt man beispielsweise in einer Wirtschaftssimulation die Bevölkerung, wird diese weniger Steuern bezahlen oder sogar revoltieren.
- Weiter differenziert Witting (2007) folgende denkbaren Transferformen im Zusammenhang mit virtuellen Spielwelten (S.54-55):
- Problemlösender Transfer  
Die Spielenden denken über eventuelle Lösungsmöglichkeiten nach und holen sich Informationen über mögliche Lösungen bei anderen Spielenden oder externen Quellen ein (zum Beispiel Internet, Spielezeitschrift).
- Emotionaler Transfer:  
Die Spielenden übertragen Gefühle, die während dem Aufenthalt in der virtuellen Welt entstanden sind, in die reale Welt.
- Instrumentell-handlungsorientierter Transfer:  
Handlungsmuster, welche die Spielenden in der virtuellen Welt erlernen, in die reale Welt übertragen, dort erproben und anwenden.
- Ethisch-moralischer Transfer:  
Die Spielenden übernehmen bestimmte normative Maßstäbe oder Muster von einer Welt in die andere. Dieser Punkt ist von Bedeutung, wenn es um die Frage der Umwandlung von virtueller in reale Gewalt geht.
- Assoziativer Transfer:  
Wahrnehmungs- und Bewertungsschemata, die ihren Ursprung in einer Welt

haben, werden in die andere Welt transferiert. Spontane Reizeindrücke wie zum Beispiel Bilder und Geräusche können zu Déjà-vu-artigen Erlebnissen in der jeweils anderen Welt führen.

- **Realitäts strukturierter Transfer:**  
Wissen und Erfahrungen, die Spielende in der Auseinandersetzung mit der virtuellen Welt gewonnen haben und zur Einschätzung und Bewertung der realen Welt heranziehen.
- **Informeller Transfer:**  
In Bildschirmspielen gewonnene Informationen dienen dem Verständnis der realen Welt. Dieser Transfer geschieht vor allem in Simulationsspielen.
- **Auf das Gedächtnis bezogener Transfer:**  
Hier geht es darum, dass die Spielenden sich nach Beendigung des Spiels an Elemente der virtuellen Spielwelt erinnern.
- **Zeit erlebender Transfer:**  
Das Übertragen der Erfahrung des durch die Spiele generierten Zeitdrucks in die reale Welt.
- **Auf Fantasietätigkeiten bezogener Transfer:**  
Dieser Transfer bezieht sich auf die Weiterentwicklung und Transformation von Eindrücken der Spielwelt in die mentale Welt der Spielenden. Zum Beispiel das Fortspinnen einer Geschichte.

### 3.3.3 Diskussion um den Transferprozess

Fritz und sich auf Fritz beziehende Autoren wie Witting oder Schmitt konnten verschiedene Transfers von der virtuellen in andere Welten wie die mentale Welt, die Traumwelt oder die reale Welt nachweisen.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass Transfers in die mentale Welt am häufigsten sind. Gemäss empirischen Studien von Tanja Witting und Heike Esser (2003) haben rund 65% der befragten jungen Erwachsenen Erinnerungen an Spielinhalte. 60% gaben an, an Bildschirmspiele zu denken und 45% berichteten, dass sie die Handlung in der Fantasie weiterspinnen würden (S.34). Auch wurden Transfers in die Traumwelt nachgewiesen. Einige Spielende gaben an, nach längeren Spielsitzungen Probleme mit dem Einschlafen zu haben und das Spiel in Gedanken weiterzuspielen und schlussendlich davon zu träumen. Dies geschah immer dann, wenn sie unmittelbar nach der Spielphase zu Bett gingen. 60% der Befragten bemerkten aber, dass sie unabhängig von einer vorhergehenden Spielphase in den Träumen auf Landschaften oder Spielfiguren aus Computerspielen gestossen seien (zit. in Schmitt, 2011, S.38).

Am deutlichsten sichtbar werden die Transfers von der virtuellen in die reale Welt auf der emotionalen Ebene. So bemerkt Ladas (2002), dass diese Transfers am häufigsten direkt nach Beendigung des Spiels auftreten. Gefühle wie Stolz, Ärger und Wut haben direkte Auswirkungen auf den Alltag und können sowohl positiv als auch negativ sein (S.102). Die Dauer des Transfers ist jedoch nach den Ergebnissen von Witting und Esser (2003) gering. Spielende berichten von einer nur kurzfristigen Beeinflussung der Gefühlswelt der Realität nach dem Spielen (zit. in Schmitt, 2011, S.38).

Ein instrumentell handlungsorientierter Transfer kommt vor allem dann vor, wenn

die virtuelle Welt eine grosse Ähnlichkeit mit der realen Welt besitzt. Monica Mayer Spieler berichtet in einem Artikel der Spielzeitschrift Gamestar aus dem Jahr 2010 von realistischen Rennsimulationen, welche die Spielenden nach längerem Spielen zu einem rasanteren Fahrverhalten beim Autofahren verleitet haben (zit. in Schmitt, 2011, S.39).

Diese unbewussten Transfers, besagen die Ergebnisse von Witting und Esser (2003), spielen sich dabei auf der Fakt- oder Printebene ab. Sie besitzen also entweder einen starken Realitätsbezug oder ein kurzes, unbewusstes Print-Schema. Konkrete, langfristige Übertragungen in die Realität finden höchstens auf kognitiver Ebene und in informell strukturierenden Transfers statt. Diese treten in abstrahierter Form zum Beispiel bei Wirtschafts- und Aufbausimulationen auf, oder aber in sehr realistischen Spielen wie Flugsimulatoren in Form von realitätsstrukturierenden Transfers (zit. in Schmitt, 2011, S.38).

### 3.4 Entwicklungspsychologischer Ansatz

Im Folgenden Unterkapitel geht es um die Entwicklungsaufgaben im Jugendalter und deren psychosoziale Entfaltung.

Die zehn zentralen entwicklungspsychologischen Aspekte im Jugendalter sind laut Dreher und Dreher (1985), wie in der unteren Tabelle dargestellt und ausgeführt: Peer, Körper, Rolle, Intimität, Ablösung, Beruf, Partnerschaft, Selbst, Werte und Zukunft (S.36). Im Hinblick auf Computerspiele sind in erster Linie die Aspekte „Peers“ (Gruppe Gleichaltriger) und „Selbst“ relevant, da in Onlinespielen die Möglichkeit besteht, Beziehungen zu anderen Spielenden zu schaffen. Ebenfalls von Bedeutung sind die Aspekte „Körper“, „Rolle“ und „Werte“, weil es sich dabei um zentrale Aspekte handelt, welche man in Videospiele ausprobieren und ausleben kann.

Die nachfolgende Tabelle nach Dreher und Dreher (1985, S.36) veranschaulicht die Entwicklungsaufgaben im Jugendalter:

Peer	Einen Freundeskreis aufbauen, d.h. zu Altersgenossen beiderlei Geschlechts neue, tiefere Beziehungen herstellen
Körper	Veränderungen des Körpers und des eigenen Aussehens akzeptieren
Rolle	Sich Verhaltensweisen aneignen, die in unserer Gesellschaft zur Rolle eines Mannes bzw. einer Frau gehören
Intimität	Engere Beziehungen zu einem Freund bzw. zu einer Freundin aufnehmen
Ablösung	Sich von den Eltern loslösen, d.h. von den Eltern unabhängig werden
Beruf	Sich über Ausbildung und Beruf Gedanken machen, überlegen, was man werden will und was man dafür können bzw. lernen muss

Partnerschaft	Vorstellungen entwickeln, wie man die eigene Familie bzw. Partnerschaft gestalten möchte
Selbst	Sich selbst kennen lernen und wissen, wie andere einen sehen, d.h. Klarheit über sich selbst gewinnen
Werte	Eine eigene Weltanschauung entwickeln. Sich darüber klar werden, welche Werte man vertritt, und an welchen Prinzipien man das eigene Handeln ausrichten will
Zukunft	Eine Zukunftsperspektive entwickeln. Sein Leben planen und Ziele setzen

Tabelle 6: Entwicklungsaufgaben im Jugendalter (Dreher & Dreher, 1985, S.36)

Nach August Flammer und Françoise Alsaker (2002) gibt es universelle Entwicklungsaufgaben welche für alle Menschen innerhalb einer Gesellschaft gelten, die auf einer bestimmten Entwicklungsstufe stehen (S.5). Dabei sind die beiden bedeutsamsten Aufgaben für Menschen, insbesondere im Jugendalter, das Aufbauen einer Peergroup sowie die Bildung eines Selbstkonzeptes. Das Selbstkonzept wandelt sich das ganze Leben hindurch und ist nie ganz abgeschlossen. Im Jugendalter kommt diesem Prozess jedoch eine besonders hohe Bedeutung zu. Rolf Oerter und Eva Dreher (2002) nennen für die psychosoziale Entwicklung des Menschen im 13. bis 18. Lebensjahr die Frage nach der eigenen Identität als wesentliches Element (S.267). Die Jugendlichen ermitteln, wer sie sind und wer nicht, zu wem sie gehören und zu wem nicht. Dabei spielen die direkten Bezugspersonen wie Eltern eher eine marginale Rolle, da sie sich von ihnen zu lösen versuchen und sich vermehrt an familienexternen Vorbildern und einer gleichaltrigen Gruppe (Peer) orientieren. Die Peergroup steht deshalb stark im Zusammenhang mit der eigenen Identität, da sich der Mensch unter anderem durch Zugehörigkeit und Abgrenzung zu einer Gruppe definiert.

Diese Frage ist im Jugendalter deshalb so zentral, weil sich ein Mensch von Kind an bis ins Jugendalter in verschiedenen „unfreiwilligen“ Gruppen bewegt. Beispielsweise in einer Schulklasse, in der Familie oder in Vereinen, welche die Eltern für ihr Kind gewählt haben. Ab dem Jugendalter wird den Jugendlichen einerseits seitens der Eltern bezüglich der Wahl der Gruppen, in welcher diese sich bewegen, mehr Freiheit zugestanden. Andererseits liegt es laut Oerter und Dreher (2002) auch in der Natur des Menschen, sich auf dieser Entwicklungsstufe selbstständig Gruppen anzuschliessen, nicht zuletzt auch um sich von den bestehenden Zwangsgesellschaften zu emanzipieren (S.310-311). Laut

„Das Risiko ist nicht das Spielen an und für sich, sondern die angelernten Rollenmuster, die viel früher in der Kindheit geprägt werden.“ (Josef Schuler, Interview vom 28.12.2012)

Lothar Krappmann und Hans Oswald (1990) unterstützt die Peer die Ablösung von den Eltern, in dem sie emotionale Geborgenheit garantiert. Zusätzlich gewährleistet sie Orientierung und Stabilisierung bei der Auswahl eigener Ziele. Auch bietet sie Identifikationsmöglichkeiten und ermöglicht Lebensstile, welche als Übungsfeld

von Diskussionen, Perspektivenübernahmen und Konfliktlösungsstrategien dienen. Dabei werden wichtige Regeln für den Aufbau und die Aufrechterhaltung späterer Beziehungen erworben (S.147-162).

### 3.5 Lernpotentiale von Computerspielen

Oft werden Computerspiele mit negativen Aspekten in Verbindung gebracht. Elektronische Spiele besitzen jedoch auch Lernpotentiale. Aufgrund der Tatsache, dass Computerspiele eine Abbildung der Realität darstellen, liegt es nahe, dass sich durch elektronische Spiele auch vielfältige Fähig- und Fertigkeiten trainieren und erwerben lassen. Auf diesen Kompetenzerwerb wird im folgenden Unterkapitel vertieft eingegangen. Computerspiele sind ein komplexes Medium, für deren Erschließung die Benutzenden einige Hürden überwinden müssen, wie die in Kapitel 3.1.6 beschriebenen Funktionskreise von Fritz verdeutlichen.

Die Kompetenzforschung, die von Fritz (1995) auch als utilitaristisch-pragmatische Richtung beschrieben wird und den Bildschirmspielen eine Chance auf Kompetenzerwerb zuschreibt, konnte in den letzten Jahren bereits einige Befähigungen durch Computerspiele feststellen. Sie steht ganz im Gegensatz zu Forschungen in die moralisch-ethische Richtung, die weitreichende negative Auswirkungen auf das reale Leben erwartet (S.14).

Laut Christa Gebel (2009) können in elektronischen Spielen Lernprozesse in den Bereichen Wissen, Wahrnehmung und Koordination, Denken und Problemlösen, Fähigkeiten und Verhaltensweisen, Selbstkonzept und Einstellung und der Wertorientierung stattfinden. Sie definiert kompetenzförderliche Faktoren als Merkmale, wenn von Spielenden der Einsatz vorhandener Fähigkeiten zum Erreichen des Spielziels erforderlich ist und infolgedessen Lernmöglichkeiten eröffnet werden (S.79-81).

Sie unterscheidet folgende Formen des Kompetenzerwerbs:

Kompetenzen/Fähigkeiten	Relevante Komponenten
Medienkompetenz	Medienkunde, selbstbestimmter Umgang, aktive Kommunikation, Mediengestaltung
Kognitive Kompetenz	Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Konzentration, Gedächtnis, Abstraktion, Schlussfolgerung, Strukturverständnis, Bedeutungsverständnis, Handlungsplanung, lösen neuer Aufgaben, Problemlösung
Soziale Kompetenz	Perspektivenübernahme, Empathiefähigkeit, Ambiguitätstoleranz, Interaktions-, Kommunikations-, Kooperationsfähigkeit, moralische Urteilsfähigkeit



Persönlichkeitsbezogene Kompetenz	Selbstbeachtung, Selbstkritik/-reflexion, Identitätswahrung, emotionale Selbstkontrolle
Sensomotorik	Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit

Tabelle 7: Kompetenzerwerb in Computerspielen (Christa Gebel zit. in Bevc & Zapf, 2009, S. 80)

Die in der Tabelle genannten Komponenten sind durch das elektronische Spiel förderbar. Es versteht sich aber, dass diese auch in anderer Form erlernt beziehungsweise erweitert werden können. Auch werden diese je nach Spiel in unterschiedlichem Masse beeinflusst.

Gebel (2009) formuliert folgende Kriterien zum Kompetenzerwerb. Sie unterscheidet zwischen direktem und indirektem Kompetenzbezug (S.81).

Kriterien für einen indirekten Kompetenzbezug:

Adaptivität: Das Spiel bietet den Spielenden die Möglichkeit zu einem leichten Einstieg, es erfolgt aber eine konstante Anpassung des Schwierigkeitsgrades bei der Bewältigung der Aufgabe.

Hinreichendes Motivationspotential: Förderlich für die Motivation ist die Möglichkeit, direkt in das Geschehen einzugreifen und die Adaptivität des Spiels. Weiter ist es die Aufmachung des Spiels, wie zum Beispiel die Gestaltung oder die Praktikabilität der Benutzeroberfläche, die das Motivationspotenzial beeinflussen.

Die Kriterien für den direkten Kompetenzbezug formuliert Gebel (2009, S.83) wie folgt:

Angemessenheit ethisch-normativen Gehaltes: Wichtig sind hier der inhaltliche Rahmen und die Rollenangebote des Spiels und die Werte die es vermittelt. Werden im Spiel gesellschaftlich-moralisch anerkannte Werte gefördert oder eine eher sozial geächtete Orientierung bestätigt?

Anforderungsprofil des Computerspiels: Je höher die Anforderungen in den oben genannten Bereichen sind, umso höher ist das kompetenzfördernde Potenzial.

Problemstruktur: Eine Vielfalt an Problemstellungen mit unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten, die analytisches, operatives, flexibles Denken erfordern, zu verschiedenen Herangehensweisen und somit verschiedenen Problemlösungsstrategien anregen.

Involvementpotential: Das Potential zur Erhöhung der emotionalen Beteiligung, zum Beispiel durch die Ego-Perspektive, durch bestimmte Qualitäten der Spielpräsenz. Dies erhöht die emotionale Selbstkontrolle und führt zur Auseinandersetzung mit Identitätsaspekten.

Differenziertheit des didaktischen Systems: Rückschlüsse auf das Spiel werden durch ein hohes Mass an Anleitungen, Regelwerken und Rückmeldungen über Erfolg und Misserfolg zugelassen. Dies regt die kritische Selbstbeobachtung an, die von Gebel der persönlichen Kompetenz zugeordnet ist.

Folgende zwei Kriterien ordnet Gebel (2009, S.84) sowohl dem direkten als auch dem indirekten Kompetenzbezug zu:

Soziale Kompetenz: Kriterien des ethisch-normativen Gehalts und soziale Anforderungen, die das Spiel erfordert. Diese Kompetenz wird in Multiplayer-Spielen gefördert, kann aber auch durch die Notwendigkeit der Interaktion mit vom Computer gesteuerten Figuren erfolgen.

Förderungspotential für die kognitive Kompetenz: Zur Förderung dieser Kompetenz kommt es durch die Bewältigung der vom Spiel gestellten Probleme und damit der Bewältigung von kognitiver Anforderungen.

Elektronische Spiele können also ganz unterschiedliche Kompetenzen fördern. Die Spiele, so Fritz (1995), sind komplexe Systeme, die wesentliche Merkmale des realen Lebens abbilden und durch die Notwendigkeit des Lösens von Aufgaben auf die Anforderungen des realen Lebens vorbereiten können (S.141). Gebel (2009) weist aber darauf hin, dass bei weitem nicht alle elektronischen Spiele auch alle Kompetenzkriterien in ausreichendem Masse erfüllen können. Alle in diesem Abschnitt beschriebenen Kompetenzen, stellen Möglichkeiten dar, die sich vor allem aus dem Inhalt der Spiele selbst ablesen lassen. Die Forschung muss aber noch beantworten, inwiefern die

„Meiner Erfahrung nach lernen und stärken die Spielenden Fertigkeiten wie soziale Kompetenz, technisches Wissen, Regeln definieren (partizipativ bis zu einer Selbstorganisation) und Medienkompetenz. Interessant in diesem Zusammenhang ist die gute Kompetenz der Gamer gegenüber den «normalen» Anwendern“ (Josef Schuler, Interview vom 28.02.2012)

Kompetenzen auch wirklich in den Alltag übertragen werden. Auch wären für eine kompetenzorientierte Nutzung Spiele von Vorteil, die weniger den persönlichen Neigungen der Spielenden entsprechen, sondern eher Bereiche trainieren, in denen sie weniger Talent besitzen (S.87-89). Dies widerspricht aber den Verkaufsargumenten der

Programmierer und Vertrieben von elektronischen Spielen, welche Spiele mit einer grossen Verkaufswahrscheinlichkeit produzieren müssen und daher auf die bereits vorhandenen Vorlieben der Kundinnen und Kunden eingehen. Es gibt zwar diverse Spiele, die pädagogisch wertvoll eingesetzt werden könnten, doch werden diese kaum in der Freizeit von Jugendlichen (oder auch Erwachsenen) gespielt.

## 4 Forschungsdesign

Da es zum Thema elektronische Spiele im Zusammenhang mit offener Jugendarbeit kaum literarische Quellen gibt, haben die Autoren ihren Fokus auf die eigene Forschung gelegt. Obschon Computerspiele Bestandteil von einigen sozialwissenschaftlichen Studien sind, erscheinen sie meist nur als Nebenschauplatz der Socialmedia-Forschung. Wie bereits in der Ausgangslage dieser Arbeit erwähnt, finden sich auch kaum konkrete Beispiele oder Methoden, welche in der offenen Jugendarbeit im Zusammenhang mit Computerspielen angewendet werden. Es besteht eine Forschungslücke beim Thema Konsum von Computerspielen durch Jugendliche insbesondere aus der Perspektive der offenen Jugendarbeit. Die Autoren wollen dazu beitragen, diese zu schliessen. Im theoretischen Teil wurde das Spiel im Allgemeinen und das elektronische Spiel im Speziellen aus der Sicht verschiedener Disziplinen betrachtet. Auch wurde auf die Soziokulturelle Animation und ihre Aufgabenbereiche und Aufträge näher eingegangen. Der Fokus lag dabei auf der Schweiz und dem deutschsprachigen Raum.

Im Hinblick auf die im Kapitel 1 definierten Fragen haben die Autoren zu Beginn ein Forschungsdesign erstellt und dazu verschiedene Methoden zur Datenerhebung analysiert und ausgewählt. Die Methoden sollten sowohl für die Erfassung der relevanten Daten als auch für die Teilnehmenden geeignet sein. Die Autoren wollten den zu befragenden Jugendarbeitenden und den Spielenden keine suggestiven Fragen stellen, sondern sie von ihren persönlichen Erlebnissen, also vom subjektiven Erleben, erzählen lassen. Im Hinblick darauf schien den Autoren ein qualitatives Forschungsdesign passend. Gemäss Jürgen Bortz und Nicola Döring (2006) arbeiten qualitative Befragungen mit offenen Fragen und lassen den Befragten viel Spielraum beim Antworten (S.309). Eine quantitative Umfrage unter Jugendarbeitenden in Form eines Fragebogens kam deshalb nicht in Frage. Auch auf eine quantitative Befragung der Jugendlichen haben die Autoren bewusst verzichtet, da es bereits diverse Studien wie z.B. die Schweizer JAMES- oder die Deutsche JIM-Studien gibt, welche das Medienverhalten und somit auch das Spielverhalten von Jugendlichen untersuchen. In ihrer Analyse möchten die Autoren herausfinden, was der Konsum von elektronischen Spielen von Jugendlichen, für die offene Jugendarbeit für Auswirkungen hat. Ein weiterer Forschungsgegenstand dieser Arbeit sind die Bedürfnisse von Jugendarbeitenden im Hinblick auf den Umgang mit elektronischen Spielen. Dabei sollen die von den Autoren getroffenen Annahmen aus der Perspektive der Praxis- und Professionsforschung, ergänzend zu den theoretischen Aspekten, untersucht werden.

Um die Bedürfnisse und das bereits vorhandene Wissen der Jugendarbeitenden in der Deutschschweiz zu erfassen, wurden zwei Fokusgruppen-Interviews durchgeführt. Dabei orientierten sich die Autoren an der von Siegfried Lamnek (1993) erstellten Methode der Gruppendiskussion. Weiter wurden elf Leitfadenterviews mit langjährigen SpielerInnen aus der Deutschschweiz und aus Deutschland geführt, wobei die Methode „ExpertInnen -Interview“ von Michael Meuser und Ulrike Nagel (1991) angewandt wurde. Im Folgenden werden die zwei Methoden Gruppendiskussion und Leitfadenterview beschrieben.

Wesentlich für die Forschungsarbeit ist laut Heinz Moser (2008), dass man zu Beginn der Studie Vertrauen aufbaut. Personen, welche in die Untersuchungen miteinbezogen werden, sollen über das Forschungsprojekt informiert und von der Wichtigkeit überzeugt werden. So wird ihnen das Gefühl gegeben, selbst einen relevanten Beitrag zum Gelingen des Unterfangens zu leisten (S.58). Dies haben die Autoren sowohl bei den Leitfadeninterviews und Fokusgruppen, aber auch bei den Expertengesprächen berücksichtigt. Sie haben die Teilnehmenden im Vorfeld über die Ziele, das Vorgehen und die Umsetzung der Arbeit informiert.

#### 4.1 Gruppendiskussion

Um herauszufinden, welche Bedürfnisse die Jugendarbeitenden betreffend des Themas elektronische Spiele haben und welche Unterstützung sie gerne hätten, haben die Autoren zwei Gruppendiskussionen durchgeführt. Die Gruppendiskussionen, abgeleitet vom englischen Begriff focus group, im Deutschen oft auch Fokusgruppe genannt, ist gemäss Siegfried Lamnek (1993) ein ermittelndes Verfahren und hilft dabei, folgendes zu erfahren (zit. in Nicolle Pfaff, 2006, S.2):

- die Meinungen und Einstellungen eines jeden Teilnehmenden herauszufinden
- die Gruppenmeinung und -einstellung zu bestimmen
- öffentliche Einstellungen und Meinungen herauszufinden
- Den Meinungen und Einstellungen der Teilnehmenden zugrunde liegenden Bewusstseinsstrukturen zu erfassen
- ganze gesellschaftliche Teilbereiche empirisch zu erfassen

Die Gruppendiskussion ist eine qualitative Methode mit vier bis maximal acht Teilnehmenden. Lamnek (1993) erläutert einen weiteren wichtigen Punkt der Gruppendiskussion: „Bei der teilnehmenden Beobachtung nimmt der Sozialforscher als Beobachter am Alltagsleben der ihn interessierenden Personen und Gruppen Teil (zit. in Pfaff, 2006, S.4).

Das Ziel dieser Fokusgruppen bestand darin, zumindest ansatzweise Antworten auf folgende Fragestellungen der Bachelorarbeit zu erhalten.

F2	Welche Herausforderungen stellen sich in der offenen Jugendarbeit im Umgang mit elektronischen Spielen und welche Handlungsansätze sind vorhanden?
F3	Welche Kompetenzen können durch das Spielen von elektronischen Spielen in der Adoleszenz gefördert werden und welche negativen Faktoren sind zu verzeichnen?
F4	Inwiefern sind Prävention und Intervention notwendig?

Um diese Fragen (F2-4) zu beantworten, haben die Autoren für die Gruppendiskussion ein Fragenkatalog bestehend aus vier Fragekomplexen mit jeweiligen Unterfragen erstellt (siehe Anhang C).

#### **4.1.1 Wahl und Begründung der Forschungsmethode**

Die Methode der Fokusgruppen-Diskussion mit mehreren Fachpersonen aus der offenen Jugendarbeit haben die Autoren ausgewählt, um der Frage nach den alltäglichen Herausforderungen im professionellen Umfeld im Zusammenhang mit dem Konsum von elektronischen Spielen nachzugehen. Welche Schnittpunkte gibt es in der Jugendarbeit zu den Spielen und welche Diskussionen finden, sowohl direkt mit den Adressaten als auch im Team und mit vorgesetzten Stellen, statt? Erprobte Handlungsansätze aus der Praxis wurden offengelegt und diskutiert. In einem letzten Teil der Sitzung haben die Teilnehmenden gemeinsam mit den Autoren herauszufinden versucht, welche Unterstützung für Jugendarbeitende wünschenswert wäre.

Nicht zuletzt diente die Gruppendiskussion auch dem Abfragen der vorherrschenden Meinung der Jugendarbeitenden zum Thema. Aus dieser partizipativ entstandenen Gruppenmeinung lässt sich nach Stef Steyaert, Hervé Lisoir und Michael Nentwich (2006) sogar eine Momentaufnahme der öffentlichen Meinung gewinnen, wenn diese auch aus quantitativen Gründen nur mit Vorsicht zu genießen ist (S.127). Dieser Aspekt ist einer der weiteren Gründe für die Wahl dieser Methode. Die Autoren wollten erfahren, welche Meinungen über die Bildschirmspiele vorherrschen und wie diese Meinungen zustande kommen.

Für die Moderation des Gruppeninterviews wurden vier Fragenkomplexe definiert. Diese Fragenkomplexe wurden unterteilt in verschiedene offene Unterfragen, die von den Teilnehmenden beantwortet werden sollten. Im ersten Fragenkomplex ging es um die persönliche Umgebung, die Meinung und die Nutzung von elektronischen Medien durch die Jugendarbeitenden. Im zweiten Fragenkomplex wurde der Fokus auf die professionelle Arbeitsumgebung der Teilnehmenden gelegt. Im dritten Komplex ging es um Chancen und Risiken von Bildschirmspielen und den Umgang der Jugendlichen mit dem Medium. Im vierten und letzten Teil wurden der Jugendschutz und die Umsetzung in der offenen Jugendarbeit thematisiert. Auch die Frage nach externer Unterstützung für die Jugendarbeitenden gehörte in diesen Teil.

Der Moderierende hielt sich dabei nicht strikt an den geplanten Ablauf, sondern stellte über gezielte Interventionen in die Diskussion sicher, dass innerhalb der Fragenkomplexe alle vorher definierten Fragen ausreichend beantwortet wurden. Durch diese geringe Strukturierung des Leitfadens, so Steyaert et al. (2006), kann die Reihenfolge flexibel dem natürlichen Gesprächsverlauf angepasst werden und die Aussagen der Teilnehmenden werden nur wenig von denen der Moderation beeinflusst (S.130).

Der Ablauf der Fokusgruppen-Diskussion wurde mit drei Personen getestet und anschließend überarbeitet.

#### **4.1.2 Aufbereitung und Auswertung der Daten**

Für die Auswertung wurde die Cut-and-Paste-Technik von Mary Anne Casey, welche Lamnek (2005) beschreibt, verwendet. Diese „Schere und Klebstoff“ genannte Technik ist eine kostengünstige und schnelle Methode, Diskussionsprotokolle zu analysieren. Das Kategorienschema wird dabei bereits vor der Diskussion definiert (S.184). Die Kategorien sind die vier bereits erwähnten Fragenkomplexe, die aufgrund der

Fragestellung dieser Arbeit konzipiert wurden.

Die Auswertung der Interviews erfolgte in fünf Schritten:

1. Die Gruppendiskussionen wurde zeitnahe nach den Diskussionen möglichst genau transkribiert. In diesem Prozess wurden die in Schweizerdeutsch gemachten Aussagen direkt ins Hochdeutsche übersetzt. Dabei wurde explizit nur auf die verbalen Elemente geachtet.
2. Im zweiten Schritt wurden alle relevanten Aussagen in Bezug auf die Fragestellung den jeweiligen Kategorien zugeordnet und paraphrasiert.
3. Eine Überprüfung der Gültigkeit der Erklärung in Bezug auf das Kategorienschema und eine kritisches Hinterfragen der Erklärung war der dritte Schritt in der Analyse.
4. Der vierte Schritt war das Vergleichen und Zusammenführen der Ergebnisse der Gruppendiskussionen in Textform.
5. Im fünften und letzten Schritt wurden die zusammengeführten Ergebnisse ausgewertet und es erfolgte eine letzte Überprüfung der gewonnenen Erkenntnisse.

Bei der ganzen Analyse wurde auf die von Lamnek (2005) definierten Punkte geachtet. Qualitative Forschung achte primär auf die Selbsteinschätzung der untersuchten Personen, die Definitionen und Sinngebungen ihres Verhaltens und ihren Einstellungsstrukturen. Als ForscherIn ist darauf zu achten, Aussagen zu respektieren und nicht sogleich umzudeuten. Einer der grossen Vorzüge der Gruppendiskussion ist sicherlich, dass man sich in der Diskussionsanalyse auf die qualitativen Aussagen der Diskussionsteilnehmenden einlässt (S.189).

### **4.1.3 Teilnehmende**

Die Auswahl der Teilnehmenden der Gruppendiskussion, das so genannte Sampling, erfolgte angelehnt an Marius Metzger (2009) nach bestimmten Regeln und Techniken (S.1). Beim Ziehen der Stichprobe in der qualitativen Forschung geht es laut Patton (1990) darum, einen differenzierten Einblick in soziale Phänomene zu erhalten. Diese sollten möglichst heterogen sein, da das Prinzip der Varianzmaximierung im Vordergrund steht (zit. in Marius Metzger, 2009, S.1).

Aufgrund der Forschungsfragen haben die Autoren auf die deduktive Stichprobenziehung zurückgegriffen. Metzger (2009) schreibt, dass in dieser Technik vor Beginn der Untersuchung bestimmte Kriterien festgelegt, respektive deduziert werden (S.1). Moser (2008) nennt als mögliche Kriterien zum Beispiel das Geschlecht, wichtigste Rollenvertreter, typische Fälle oder auch die Personen, die als Expertinnen und Experten gelten (S.48).

Die folgende Tabelle zeigt die Kriterien, welche die Autoren bezüglich der Diskussionsgruppen aufgestellt hatten. Als oberstes Kriterium wurde definiert, dass alle Teilnehmenden mindestens rudimentäre Erfahrungen mit Social Media oder gar Computerspielen in der Jugendarbeit haben sollten. Weiter wurde auf ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Frauen und Männern geachtet:

n=8	Städtische Region	Ländliche Region	
		Team	Einzelstelle
♀	2 Jugendarbeiterinnen	1 Jugendarbeiterin	1 Jugendarbeiterin
♂	2 Jugendarbeiter	1 Jugendarbeiter	1 Jugendarbeiter

Tabelle 8: Teilnehmende Fokusgruppen

Mögliche Teilnehmende haben die Autoren über verschiedene regionale Zusammenschlüsse der Jugendarbeitenden in der Deutschschweiz und über persönliche Beziehungen angefragt. Schlussendlich haben sie 8 Personen aus drei verschiedenen Regionen ausgewählt und zu den Fokusgruppen eingeladen.

#### 4.2 Leitfadeninterview mit erwachsenen Spielenden

Die Autoren befragten für einen Teil der Forschung erwachsene, langjährige ComputerspielerInnen. Das Ziel dieser Interviews war es, Aussagen zu möglichen Auswirkungen von Computerspielen auf gewisse Lebensbereiche sowie Hintergrund- und Erfahrungswissen aus erster Hand zu erhalten. Das Forschungsinteresse in Bezug auf die Jugendarbeit besteht darin, von Erwachsenen zu hören, was das Spielen von elektronischen Spielen für sie in ihrer Jugendzeit bedeutete, was es bewirkt hat und was es heute für einen Stellenwert hat. Dazu lassen sich in der aktuellen Literatur nur wenige Angaben finden.

Das Ziel der Leitfadeninterviews bestand darin, Antworten auf folgende Fragestellungen der Bachelorarbeit in Erfahrung zu bringen.

F2	Welche Herausforderungen stellen sich in der offenen Jugendarbeit im Umgang mit elektronischen Spielen und welche Handlungsansätze sind vorhanden?
F3	Welche Kompetenzen können durch das Spielen von elektronischen Spielen in der Adoleszenz gefördert werden und welche negativen Faktoren sind zu verzeichnen?

Im Hinblick auf die Fragestellungen F2 und F3 wurde ein Leitfaden erstellt. Dieser beinhaltete insgesamt 17 Fragen (siehe Anhang D). Bei den Fragen 1-4 handelt es sich um Fragen zur Person (Alter, Bildung, usw.), die zum statistischen Vergleich herangezogen werden.

##### 4.2.1 Wahl und Begründung der Forschungsmethode

Aufgrund des Forschungsinteresses nach dem Erfahrungswissen von erwachsenen Spielenden fiel die Entscheidung auf einen qualitativen Forschungsansatz. Da in dieser Befragung hauptsächlich die Subjekte und ihre Lebensumstände interessieren, schied ein quantitativ angelegtes Forschungsdesign aus.

Als Erhebungsinstrument diene daher das mündliche Leitfadeninterview. Dazu wurde ein Leitfaden mit siebzehn Fragen erarbeitet, die von den Spielenden beantwortet werden sollten.

Die Autoren orientierten sich hauptsächlich an der Forschungsmethodik „ExpertInneninterviews“ von Meuser und Nagel. Diese schien den Autoren geeignet, da Meuser und Nagel (1991) mit überschaubaren Fallzahlen arbeiten (S.441). Der Begriff „Experte“ bezieht sich dabei auf Personen, die selbst Teil des Handlungsfeldes sind, welches den Forschungsgegenstand ausmacht (S.443). Gemäss Meuser und Nagel (1991) handelt es sich dabei um eine Randstellung von ExpertInneninterviews. Das bedeutet, dass die Interviews eingesetzt werden, um zusätzliche Informationen wie Hintergrundwissen und Augenzeugenberichte zu gewinnen oder zur Illustration und Kommentierung der Aussagen der Forschenden zum Untersuchungsgegenstand (S.455). Die Autoren wollten von den Game-ExpertInnen Erfahrungsberichte und Kontextwissen aus erster Hand erhalten.

Gemäss Jürgen Bortz und Nicola Döring (2006) ermöglicht die Orientierung an einem Leitfaden eine gewisse Vergleichbarkeit der Interviews, da die Interviews anhand der gleichen Fragen geführt werden. Ausserdem wird durch das Gerüst des Leitfadens gewährleistet, dass alle forschungsrelevanten Themen angesprochen werden. Dennoch bleibt genügend Spielraum, um spontan neue Fragen und Themen einzubeziehen (S.314). Das Leitfadeninterview erlaubt es den Befragten überdies, eigene Formulierungen zu finden und in eigenen Worten zu antworten. Eine leitfadenorientierte Gesprächsführung würde beidem gerecht, sowohl dem thematisch begrenzten Interesse des Forschers, wie auch dem Expertenstatus des Gegenübers (S.448). Weiter schreiben sie, dass gerade der Leitfaden die Offenheit des Interviewverlaufs gewährleistet, da sich die Forschenden durch die Arbeit am Leitfaden mit den anzusprechenden Themen vertraut machen und dies eine lockere Führung des Interviews unterstützt (S.449).

#### **4.2.2 Aufbereitung und Auswertung der Daten**

Die Fragen des Leitfadeninterviews orientieren sich am Forschungsinteresse rund um die persönlichen Erlebnisse mit Computerspielen. Die Autoren haben darauf geachtet, vor allem offene Fragen zu stellen, bei denen sie keine Antwortmöglichkeiten vorschlugen. Ausserdem lag der Fokus wie schon erwähnt auf den Kompetenzen, da diese nach Meinung der Autoren noch zu wenig erforscht sind. Fragen zu Sucht und Gewalt in Computerspielen kommen im Leitfadeninterview bewusst nicht vor, da diese Aspekte bereits mehrfach Forschungsgegenstand grosser Studien waren. Trotzdem haben die Befragten diese Themen in den Interviews von sich aus erwähnt.

Die Autoren haben den Leitfaden anhand von zwei Probeinterviews getestet und anschliessend leicht überarbeitet. So haben sie zum Beispiel die beiden Unterfragen 7a und 7b hinzugefügt. Die Interviews wurden einzeln geführt und aufgezeichnet.

Die Interviews wurden nicht vollumfänglich transkribiert, sondern direkt paraphrasiert. Die Paraphrase ist gemäss Meuser und Nagel (1991) der erste Schritt des Verdichtens mit der Absicht, den Gesprächsinhalt immer noch der Reihe nach wiederzugeben. Jedes einzelne Interview ist ausführlich oder abgekürzt, aber in jedem Fall protokollarisch auf den Inhalt gerichtet, verschriftlicht. Auch Mehrfachnennungen



(sogenannte Redundanz) werden in dieser Phase festgehalten (S.456-457). Bei der Niederschrift haben die Autoren vom schweizerdeutschen Dialekt direkt ins Schriftdeutsche übersetzt. Pausen, Stimmlagen und nonverbale Elemente wurden bei der Verschriftlichung nicht berücksichtigt.

Als nächstes wurde der Text ein weiteres Mal verdichtet und in seiner Sequenzialität aufgebrochen. Das heisst, Textpassagen mit ähnlichem Inhalt oder Teile, die der gleichen Frage zugeordnet werden konnten, wurden gebündelt. Dabei wurde, wie von Meuser und Nagel (1991) empfohlen, noch immer die Terminologie der Befragten verwendet (S.457). Die einzelnen Interviews wurden in diesem Schritt also „geordnet“.

Der nächste Schritt war der thematische Vergleich zwischen den verschiedenen Interviews. Nach Meuser und Nagel (1991) wird dabei nach thematisch vergleichbaren Textpassagen „gefahndet“ (S.459). Die Autoren haben die Passagen verglichen, zusammengestellt und einer Frage oder einer Überschrift untergeordnet. Mehrfachnennungen haben sie dabei ebenfalls berücksichtigt. Die Aussagen der Interviewten zu den einzelnen Fragen und Themenbereichen wurden so zum Quervergleich einander gegenübergestellt.

Im Folgenden haben die Autoren die einzelnen Aussagen den verschiedenen Fragen zugeordnet. In diesem Schritt erfolgte, wie auch von Meuser und Nagel (1991) beschreiben, eine Ablösung von der Terminologie der Interviewten. Die Aussagen der Interviewten werden zu Kategorien verdichtet und mit einzelnen Zitaten verdeutlicht. In dieser Phase werden Begriffe und Überschriften, die zuvor aus dem paraphrasierten Interviewtext entnommen wurden, soziologisch gedeutet (S.462). Gut sichtbar ist diese Kategorisierung bei der Frage 11 des Leitfadeninterviews zum Thema der Kompetenzen. Dabei haben die Autoren die Antworten der Interviewten nach den Kategorien aus Kapitel 3.5.1 geordnet und betitelt.

Bei der Stufe der theoretischen Generalisierung nach Meuser und Nagel (1991) werden die Forschungsergebnisse interpretiert und mit den Theorien verknüpft bzw. aus verschiedenen theoretischen Blickwinkeln betrachtet und analysiert. Das Ziel dabei ist, die Ergebnisse mit den Theorien zu verbinden, um den Gegenstand zu konzeptualisieren (S.463-465). Dieser Schritt ist Inhalt des Kapitels 6.1.

### **4.2.3 Teilnehmende**

Da sich sowohl das Spielverhalten als auch die elektronischen Spiele selbst über die Jahre stark verändert haben, wurden InterviewpartnerInnen aus verschiedenen „Game-Epochen“ gesucht. Der Indikator der Spieldauer, also seit wann jemand elektronische Spiele spielt, haben die Autoren im Voraus als relevanter Indikator festgelegt.

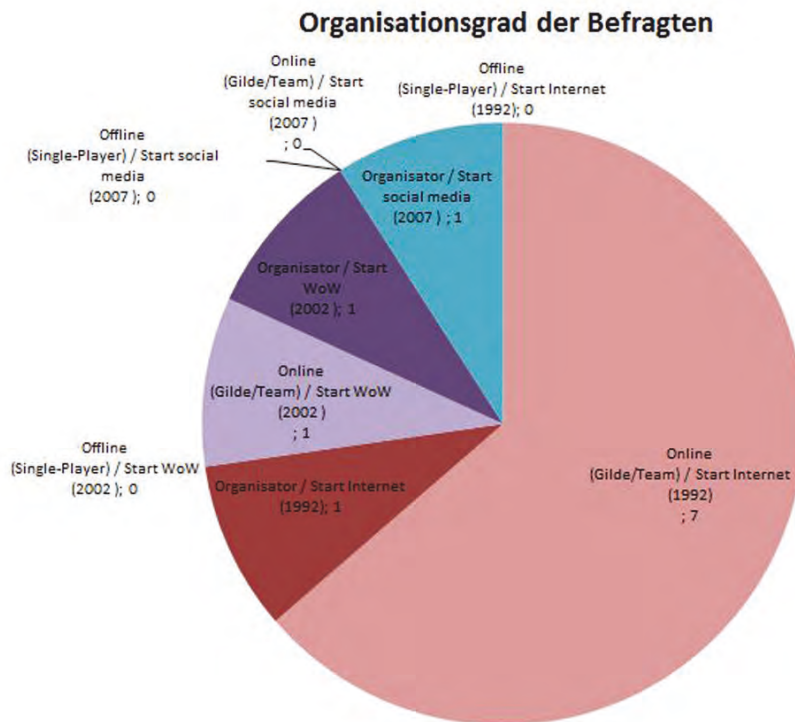
Ausserdem sollten alle Befragten erwachsen sein und mehrjährige Erfahrung mit Computerspielen haben. Die Autoren gehen davon aus, dass Erwachsene ihr eigenes Verhalten und ihre Entwicklung besser reflektieren und beschreiben können als Jugendliche. Natürlich sollten sowohl Männer als auch Frauen zu ihrem Spielverhalten interviewt werden.

Name	Geschlecht	Ausbildung	Verheiratet/ Kinder	Jahrgang	spielt elektronische Spiele seit ca.:
J.S.	Mann	- Lehramt für Grundschulen (Studium) - heute Lagerleiter einer mittelgrossen Firma	Ja/Ja	1969	1982
D.S.	Frau	- Diplom Behindertenbetreuerin	Nein/Nein	1976	1988
T. K.	Frau	- Ausbildung zur Rechtsanwaltsfach- angestellten	Nein/Nein	1978	1986
A. T.	Mann	- FH in Sozialpädagogik - Berufssoldat	Nein/Nein	1978	1986
M.S.	Mann	- Bachelor Informatik - freischaffender Programmierer	Nein/Nein	1979	1990
H.Z.	Mann	- Berufslehre Elektroniker - IT Ingenieur FH	Nein/Nein	1979	1991
M. L.	Mann	- KV Treuhand	Nein/Nein	1981	1994
B.B.	Mann	- Lehre als Elektroniker - Master Elektrotechnik	Nein/Nein	1982	1989
P. G.	Mann	- FH Informatik	Nein/Nein	1986	2000
A. O.	Frau	- Krankenschwester - FH Gesundheits- wissenschaften und Biologie	Nein/Nein	1988	1995
S. F.	Mann	- Student Wirtschafts- wissenschaften	Nein/Nein	1990	2000

Tabelle 9: Teilnehmende Leitfadeninterview

Insgesamt haben elf Personen beim Leitfadeninterview teilgenommen. Alle Befragten haben langjährige Erfahrung mit elektronischen Spielen. Die Teilnehmenden sind zwischen 21 und 43 Jahre alt und haben eine oder mehrere intensive Game-

Phasen erlebt oder erleben diese noch immer. Befragt wurden drei Frauen und acht Männer, von welchen eine Person verheiratet ist und Kinder hat. Alle Befragten haben in ihrer Kinder- oder Jugendzeit mit Computerspielen angefangen, sind aber in unterschiedlichen sozialen Verhältnissen und in verschiedenen „Game-Epochen“ aufgewachsen. Die Interviewpartner und Partnerinnen wurden auch nach ihrem „Organisationsgrad“ befragt, also ob sie Offline- oder OnlinespielerInnen sind und ob sie MitspielerInnen oder OrganisatorInnen von Events oder Raids sind. Entgegen den Erwartungen der Autoren hat sich keine der befragten Personen als Offline-SpielerIn eingestuft. Es haben also alle Erfahrungen mit Online-Games gesammelt.



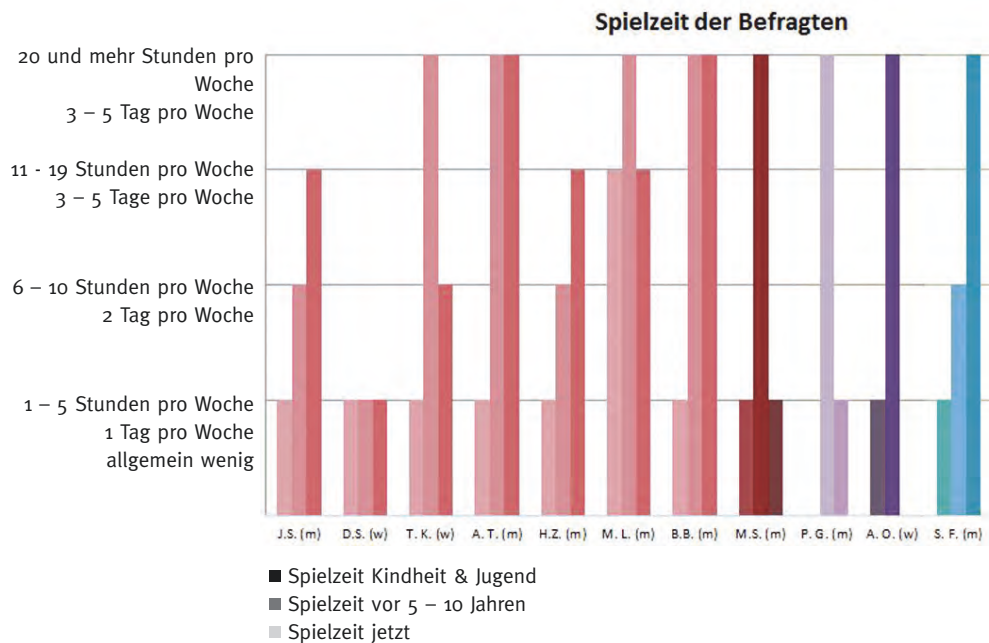
Grafik 4: Organisationsgrad der Befragten

#### 4 - Forschungsdesign

Seit wann SpielerIn/ welcher Organisationsgrad n=11	Start Internet (1992)	Start WoW (2002)	Start social media (2007)
Offline (Single-Player)	0	0	0
Online (Gilde/Team)	7	1	0
Organisator	1	1	1

Tabelle 10: Organisationsgrad der Befragten

Alle InterviewpartnerInnen sind aus dem deutschsprachigen Raum. Vier der befragten Personen leben in Deutschland. Bei der Frage 13, in der es um den Jugendschutz in der Schweiz geht, wurden die rechtlichen Grundlagen kurz erklärt, worauf die Befragten dazu Stellung nehmen konnten. Die einzelnen Leitfadeninterviews dauerten zwischen 45 und 90 Minuten.



Grafik 5: Spielzeit der Befragten

### **4.3 Expertengespräche**

Die Autoren führten vier strukturierte Gespräche mit Experten, um die Ausgangslage zu ergründen. Diese Gespräche dienten dazu, herauszufinden, welche Analysen oder Studien in den verschiedenen Fachbereichen zum Thema dieser Bachelorarbeit bereits durchgeführt oder angedacht wurden. Ebenfalls wollten die Autoren dadurch erfahren, welche Diskussionen aktuelle zum Thema stattfinden.

Bei allen Gesprächen waren die drei Autoren und die jeweils befragte Person anwesend.

#### **4.3.1 Wahl und Begründung der Forschungsmethode**

Diese Gespräche wurden nicht als Experteninterviews im Sinne von Meuser und Nagel (1991) konzipiert, sondern wurden als offene Gespräche mit einem Leitfaden durchgeführt. Dieser umfasst nur wenige Fragen, wurde an das jeweilige Gespräch themenbezogen angepasst und den Personen im Vorfeld des Gespräches zugestellt. Jedes Gespräch dauerte gut zwei Stunden und wurde mit einem Audiogerät aufgenommen.

#### **4.3.2 Aufbereitung und Auswertung der Daten**

Die Autoren haben das Audiodokument des geführten Gesprächs paraphrasiert und in Textform gebracht. Bei Unklarheiten oder wichtigen Aussagen haben sie die Äusserungen direkt transkribiert. Aus dem Textdokument haben die Autoren relevante Aussagen und Erkenntnisse aus den Gesprächen herausgefiltert und einerseits in die Konzeption des Forschungsdesigns, andererseits auch direkt in die Bachelorarbeit mit einbezogen. Auf eine detaillierte Zusammenfassung der Gespräche wird hier verzichtet, da wichtige Aussagen direkt in der Arbeit zitiert wurden.

### 4.3.3 Teilnehmende

Nachfolgend werden die Personen kurz vorgestellt und ihre Bedeutung für diese Arbeit wird beschrieben:

<p><u>Frau Suzanne Lischer,</u> <u>Luzern</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nebenamtliche Dozentin und Projektleiterin Institut Sozialmanagement und Sozialpolitik an der HSLU SA</li> <li>• Fachfrau Suchtforschung, Suchtpolitik und Prävention mit Fokus Glücksspielbereich</li> <li>• Nebenamtliche Dozentin an der HSLU SA im Modul ‚Prävention und Gesundheitsförderung‘ und ‚Grundlagen der Suchttheorien und der Suchpolitik‘</li> </ul>
<p>Frau Lischer wurde vom Dozenten des Moduls ‘Prävention’ der HSLU SA, Herr Martin Hafen empfohlen. Die Autoren haben sie vorwiegend über den Bereich Prävention befragt. Suzanne Lischer erklärte die aktuelle Bedeutung der Neuen Medien, inklusive der elektronischen Spiele, in der Prävention und stellte uns Dokumente zum Thema zur Verfügung.</p> <p><i>„Man soll den Jugendlichen auch andere Formen von Freizeitbeschäftigung zeigen, da es wirklich viele Jugendliche gibt die sehr oft vor dem Computer sitzen. Es braucht einen Ausgleich.“ (Suzanne Lischer, Interview vom 17.01.2012)</i></p>	

<p><u>Herr Hans Fluri,</u> <u>Brienz/BE</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiter der Akademie „Spiel und Kommunikation“ in Brienz</li> <li>• Ausbilder für Spielpädagoginnen und Spielpädagogen</li> <li>• Vereinsleitung schweizerischer Dachverband für Spiel und Kommunikation</li> <li>• Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen und Universitäten im In- und Ausland</li> </ul>
<p>Hans Fluri zählt als einer der Vordenker der Spielpädagogik in der Schweiz. Er war massgeblich an der Einführung der Spielgruppen für Kinder beteiligt. Herr Fluri lieferte einen umfassenden Einblick in die Spielpädagogik. Er erarbeitete mit den Autoren erste Ansätze für die Adaption der Bildschirmspiele hin zu „normalen“ Spielen.</p> <p><i>„Lieber ein Brett auf dem Tisch als ein Brett vor dem Kopf“ (Hans Fluri, Interview vom 07.02.2012)</i></p>	

<p>Herr Marc Bodmer, Zürich</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ehemaliger Berater für elektronische Spiele bei der JAMES-Studie der ZHAW</li> <li>• Publizist im deutschsprachigen Raum zum Thema Bildschirmspiele und Filme</li> <li>• Verantwortlicher für den Inhalt des 1. Nationalen Tags der Medienkompetenz</li> <li>• Spielt seit seiner Gymnasialzeit in den frühen 80iger-Jahren elektronische Spiele.</li> </ul>
<p>Markus Gisler (2010) hat Marc Bodmer als „Der Videogamepapst“ bezeichnet (S.36). Herr Bodmer kennt sich sowohl aus medialer als auch aus wissenschaftlicher Sicht mit dem Phänomen der elektronischen Spiele aus und dies sowohl in Deutschland als auch in der Schweiz. In diesem Interview ging es vorwiegend um die Sicht der Medien, aber auch um die wissenschaftliche Landkarte der Bildschirmspiele in der Schweiz und ansatzweise in Deutschland.  <i>„Diese Zeitverschwendungsdiskussion ist auch typisch schweizerisch. In unserer Kultur muss bei jeder Tätigkeit immer etwas Offensichtliches dabei herauschauen.“</i>          (Marc Bodmer, Interview vom 06.03.2012)</p>	

<p>Herr Josef Schuler, Hitzkirch/LU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgebildeter Soziokultureller Animator</li> <li>• Leiter der Jugendarbeit Hitzkirchertal</li> <li>• Erwachsenenbildner</li> <li>• Betreibt seit 2006 einen Computerraum im Jugendtreff und erarbeitete partizipativ Regelungen für den Umgang mit elektronischen Spielen für seinen Tätigkeitsbereich</li> <li>• Hält diverse Vorträge über seine Erfahrungen mit den elektronischen Spielen vor Eltern und Fachgremien</li> <li>• Ehemaliges Mitglied der Fachgruppe „Neue Medien“ des Dachverbandes offene Jugendarbeit (DOJ)</li> </ul>
<p>Josef Schuler zeigte und erklärte den Autoren seinen praktizierten Ansatz im Umgang mit den elektronischen Spielen in der Jugendarbeit Hitzkirchertal. Er erzählte einerseits von seinen positiven und negativen Erfahrungen mit den Spielenden und den Spielen, andererseits von seinem Umgang mit den Eltern, der Jugendkommission und den weniger spielenden Besuchern des Treffs. Er erklärte die Entstehung der bei ihm geltenden Regeln für das Spielen im Jugendtreff Hitzkirch.  <i>„Die besten Inputs kommen von den Jugendlichen selbst“</i> (Josef Schuler, Interview vom 06.03.2012)</p>	

## 5 Forschungsergebnisse

In diesem Kapitel stellen die Autoren die Resultate aus den durchgeführten Befragungen vor. Diese sind gegliedert in die zwei Bereiche Gruppendiskussion und Leitfadeninterviews. Die Ergebnisse aus den Expertengesprächen werden hier nicht aufgelistet, da diese nicht Gegenstand der Analyse selbst waren, sondern in deren Vorfeld durchgeführt und in der Arbeit eingebaut wurden. Im letzten Teil des Kapitels werden die Erkenntnisse aus den Forschungsergebnissen zusammengetragen.

### 5.1 Fokusgruppe

Aufgrund des Wohnortes der angemeldeten Teilnehmenden entschieden die Autoren, zwei Fokusgruppen in zwei verschiedenen Städten der Deutschschweiz durchzuführen. Die eine Fokusgruppe fand in Baden statt, die zweite in Luzern. Es waren jeweils vier Personen anwesend. Die rund zweistündigen Diskussionen wurden mit dem Einverständnis der Teilnehmenden mit einem Audiogerät aufgenommen. Auf diesen Aufnahmen basiert die oben beschriebene Transkription.

Die Autoren haben nachfolgend die Hauptfragen und die jeweiligen Zusatzfragen als «Fragenkomplex» zusammengefasst und die Ergebnisse zu diesen Komplexen chronologisch dargestellt. Die hier dargestellten Ergebnisse sind das Resultat aus beiden Gruppendiskussionen. Die Autoren sind sich bewusst, dass die Aussagen, die sich aus den Fokusgruppengesprächen herauskristallisierten, subjektive Meinungen der Befragten sind.

#### 5.1.1 Ergebnisse aus den Fokusgruppen

Nachfolgend sind die zusammengefassten Ergebnisse der beiden Gruppendiskussionen aufgelistet. Sie sind nach den definierten Fragenkomplexen geordnet.

##### ***Fragenkomplex 1:***

***Welche Bedeutung haben die Computerspiele im persönlichen Umfeld und welche Nutzung steht im Vordergrund?***

***Wie und über welche Kanäle beziehen die Jugendarbeitenden Informationen zu den elektronischen Spielen?***

Alle Teilnehmenden geben an, dass sie bereits das eine oder andere Mal Kontakt mit kleinen Spielen am Computer, wie zum Beispiel Solitär, gehabt haben. Auch Erfahrungen mit Spielen auf dem Smartphone oder Social Network-Games sind vorhanden. Rund die Hälfte aller Befragten hat in der Jugend selber gerne Bildschirmspiele gespielt. Die meisten Teilnehmenden spielen mittlerweile nur noch sehr selten. Lediglich eine Person gibt an, heute noch regelmässig Computerspiele zu spielen. Alle Teilnehmenden werden durch ihr persönliches Umfeld, zum Beispiel über Geschwister oder Kolleginnen und Kollegen, auch heute ab und zu mit Computerspielen konfrontiert.

Ähnlich verhält es sich mit Facebook. Jede und Jeder der Anwesenden benutzt bei der Arbeit Facebook als Arbeitsinstrument. Aber nur eine der anwesenden



Jugendarbeiterinnen gibt an, auch privat aktiv eine Applikation des Sozialen Netzwerkes zu benutzen. Über die Hälfte der Teilnehmenden stellen klar, dass sie eine skeptische Haltung gegenüber Social-Networks und elektronischen Spielen einnehmen. Diese Meinung basiert zum grössten Teil auf dem Film „The Social Network“ über den Facebook-Gründer Mark Zuckerberg und den Berichten in den Medien zum Datenschutz.

Die Datenschutzproblematik und das eigene Umfeld sind die meistgenannten Gründe, weshalb die Teilnehmenden wenig privates Interesse an sozialen Netzwerken oder elektronischen Spielen zeigen. Somit waren sie bis anhin wenig motiviert, sich auf professioneller Ebene mit der Thematik auseinanderzusetzen.

Alle Jugendarbeitenden unterscheiden klar zwischen dem virtuellen und realen Leben. Es findet in der Diskussion eine deutliche Abgrenzung zwischen den beiden Welten statt. Eine Teilnehmerin ist der Meinung, dass Facebook vor allem der Selbstdarstellung dient und fragt sich, wo der wirkliche Nutzen eines solchen Netzwerkes sein soll.

Als Informationskanäle werden die gängigen Zeitschriften der Sozialen Arbeit genutzt. Alle Jugendarbeitenden geben jedoch an, durch persönlichen Kontakt zu Personen, die sich mit Computerspielen auskennen, darüber zu lernen. Sei dies über Personen im persönlichen Umfeld oder über die Jugendlichen selbst. Bei persönlichen Kontakten sei es einfacher, die erhaltenen Informationen einzuschätzen als dies bei schriftlichen Informationen der Fall ist, sagte ein Jugendarbeiter. Ein anderer meinte dazu, er schaue diese Themen gerne bewusst naiv an. Diese gespielte Naivität sei spannend, um die Jugendlichen herauszufordern. Man sollte den Jugendlichen Raum geben, damit sie andere (also auch Jugendarbeitende) selber und mit eigenen Worten aufklären und informieren können. Wichtig sei, so stellte eine andere Person fest, nicht die „böse Person“ zu sein, die immer nur reklamiert und moralisiert, sondern (auch) diejenige die zeigt, dass sie an den Themen der Jugendlichen interessiert ist.

Mehrmals haben die Befragten die Möglichkeit erwähnt, über YouTube, die Suchmaschinen und die PEGI-Webseite an Informationen zu gelangen. Zwei Teilnehmende gaben aber an, oft mit der „Fachsprache“ überfordert zu sein und deshalb nur mit Mühe erfassen zu können, um was es in den Berichten und Filmen eigentlich geht.

### ***Fragenkomplex 2***

***Welche Infrastruktur ist in der Jugendarbeit vorhanden und wie darf diese genutzt werden?***

***Wo liegen die Berührungspunkte der Jugendarbeit mit den elektronischen Spielen und wie wird der Umgang der Jugendlichen mit den Spielen wahrgenommen?***

***Welche Annäherung der professionellen Umgebung an das Thema elektronische Spiele gibt es? Gibt es konkrete Projekte und wenn ja, mit welchen Überlegungen wurden diese konzipiert?***

In den Jugendtreffs der befragten Jugendarbeitenden gibt es einen Beamer, WLAN und in den meisten Fällen eine Spielkonsole. Die Jugendlichen können diese selbständig nutzen, jedoch nur zu definierten Zeiten. Einige Jugendarbeitende haben

bereits kleine Events, wie zum Beispiel ein FIFA-Turnier (Fussballspiel auf Playstation) durchgeführt. Wichtig bei den angebotenen Events im Zusammenhang mit den elektronischen Spielen sei, dass der Gruppenaspekt dabei im Zentrum bleibe und es nicht nur um das reine Konsumieren der Spiele ginge.

Die Verfügbarkeit eines WLAN-Hotspots wird von allen als wichtiger Aspekt angesehen. Dabei gehe es weniger ums Spielen, sondern darum, die Kommunikation über Facebook und analoge Programme des Sozialen Netzwerks zu ermöglichen. Dazu gehöre auch ein Werbeaspekt für die Jugendarbeit, so bemerkt ein Teilnehmer der Fokusgruppe. Die Jugendlichen sollten mitteilen können, dass sie sich zum Beispiel gerade im Jugendtreff aufhalten und was dort gerade läuft.

Fast alle Jugendlichen besitzen laut den Befragten heute ein Smartphone. Es falle auf, dass jüngere Jugendliche zwischen zwölf und vierzehn Jahren dieses oft und gerne zum Spielen gebrauchen. Den eher älteren Jugendlichen sei das drahtlose Netzwerk genauso wichtig, doch würde auffallend weniger gespielt. Die Möglichkeit, über die internetfähigen Handys kommunizieren zu können, sei aber mindestens so wichtig wie bei den jüngeren Besuchern.

Durch das Spielen in der Umgebung der Jugendarbeit könne man mit den Jugendlichen einfach ins Gespräch kommen. Diese Gespräche würden sich in erster Linie um das Spiel drehen, sich aber zu andern alltäglichen Themen erweitern lassen. Vor allem mit den männlichen Jugendarbeitenden würden die Jugendlichen regelmässig das Gespräch über Bildschirmspiele suchen. Die Jugendarbeiterinnen ihrerseits müssten oft von sich aus den ersten Schritt machen. Sobald die Jugendlichen bemerken, dass die Professionellen wenig Ahnung von den von ihnen bevorzugten elektronischen Spiel haben, würden sie das Gespräch oft abbrechen und diese Diskussion mit den Jugendarbeitenden nicht mehr weiter anstreben.

Ein Jugendarbeiter erzählte, um seine Erfahrung mit der niederschweligen Wirkung der Neuen Medien zu untermauern: „Eine Jugendliche fragte mich, ob ich nicht den neusten Bushido-Film runterladen könne? Ich habe dies getan, wir haben Pizza bestellt und einen Filmabend gemacht. Mit dem Erfolg, dass ich mit drei der ‚Gangsta-Mädchen‘ in Kontakt gekommen bin, die mich vorher nicht mal angeschaut hatten“.

Das Umfeld der Jugendarbeit, also die Jugendkommissionen, reagiere bei den Fokusgruppen-Teilnehmenden positiv auf die Angebote. Anders als teilweise in den Teams der Professionellen, scheinen die aussenstehenden Personen wenig bis gar keine Abneigung gegenüber elektronischen Spielen zu besitzen. In diversen Teams gäbe es aber grosse, zum Teil widersprüchliche Diskussionen über das Spielen in den Treffs. Vor allem das Gewaltpotenzial führe immer wieder zu kontroverser Meinungs austausch. Einer Person in der Fokusgruppe fiel auf, dass diese Gewalt in Spielen bei der politisch linksorientierten Jugendarbeit viel mehr auf Ablehnung stossen würde als in den oft bürgerlich dominierten politischen Steuergremien der Jugendarbeit.

Das Thema LAN-Party scheint in den verschiedenen Stellen der Jugendarbeitenden unterschiedlich gehandhabt zu werden. LANs seien aber derzeit kein Thema, weshalb diese Diskussion vertagt würde. Zwei der Teilnehmenden wären eventuell bereit, Spiele mit einer Alterseinstufung oberhalb der Teilnehmenden zuzulassen, jedoch nur in einem geschützten und mit den Eltern oder den zuständigen Personen abgesprochenem Kontext.

Die Jugendarbeitenden geben an, dass viel mehr Jungs als Mädchen Interesse an den Games zeigten. Es sei aber ein Anstieg des Mädchenanteils festzustellen. Dies vor allem bei der Nintendo Wii und den Browser- bzw. Social-Network Spielen.

### ***Fragenkomplex 3***

***Wo liegen die Chancen und Risiken beim Spielen von elektronischen Spielen?***

***Welche Probleme im Umgang sind bei den Jugendlichen festzustellen?***

***Muss die Jugendarbeit präventiv tätig werden?***

Neue Welten zu entdecken und dabei eine eigene, möglicherweise von der Realität differenzierende Rolle einzunehmen, sahen alle Diskutierenden als Chance an. Spiele wie Minecraft oder auch WoW würden einen grossen Spielplatz bieten, um Dinge auszuprobieren und sich kreativ zu betätigen. Auch fielen während der Diskussionen in der Gruppe oft Begriffe wie „motorische Fähigkeiten“ oder „strategisches Denken“, auf die jedoch nicht weiter eingegangen wurde. Die Teilnehmenden waren sich einig, dass das Spielen, unabhängig davon ob alleine oder in Gruppen, nicht diskussionslos als Zeitverschwendung abgewertet werden könne. Games seien aber definitiv Konsum beziehungsweise Unterhaltung, so die Jugendarbeitenden unisono.

Einer der Jugendarbeitenden erzählte von einem Erlebnis aus seiner Jugend: *„Das Spielen, zum Beispiel im Kontext eines Männerabends, ist ja nur ein Teil vom Erlebnis. Viel mehr als das Spielen selbst bleiben einem die Gefühle in Erinnerung, die mit diesen Gamesessions in Zusammenhang stehen.“*

Ein weiterer Punkt sei, dass die Jugendlichen in der Diskussion mit den Jugendarbeitenden argumentieren lernen könnten. Fragen wie „Warum spielst du dieses Spiel?“ könnten die Jugendlichen sehr gut beantworten und regten bei Ihnen einen Denkprozess an.

Auch wurde festgestellt, dass Jugendliche die Gamen grundsätzlich Fähigkeiten im Umgang mit dem Computer entwickeln würden. Diese können für eine spätere Berufswahl wichtig sein, da der Umgang mit elektronischen Geräten, so die befragten Jugendarbeitenden, in der heutigen Zeit generell wichtiger sei denn je. Darüber, ob man sich beim elektronischen Spiel weitere Fähigkeiten aneignen oder trainieren kann, herrscht bei den Teilnehmenden Uneinigkeit. Mehrmals hätten sie aber beobachtet, dass sich Spielende, solange sie spielen, sehr gut konzentrieren und fokussieren könnten. Auch haben sie oft bemerkt, dass das Spielen den sozialen Umgang fördere. Sei dies beim Spielen von teambasierenden Spielen oder im Umgang untereinander vor dem Gerät.

Ein Teilnehmer bemerkte aber, dass viele Jugendliche keine wirkliche Ahnung von der elektronischen Technik hätten. Sie wüssten, wie man ein Spiel installiert und startet, auf Facebook etwas postet oder MSN benutzt, aber sie würden weder Gefahren kennen noch wissen sie wie die Systeme funktionieren.

Auch die Frage der multiplen Identitäten wurde in der Fokusgruppe diskutiert. Sowohl in den digitalen sozialen Netzwerken als auch in den Spielen sei dies Thema. Man war sich unter den Teilnehmenden nicht einig, ob die Identitäten, die durch die elektronischen Medien zur „realen“ hinzukommen, wirklich förderlich sein können.

Während zwei Teilnehmende der Meinung waren, dass diese Online-Identitäten eine zusätzliche Belastung sein könnten, bemerkten andere Befragte, dass genau diese Online-Identitäten eine der wenigen Möglichkeiten sei, eine eigene Identität zu erschaffen, ohne von vornherein sozialen Zwängen ausgesetzt zu sein.

Zum Thema Reizüberflutung stellte eine Teilnehmende fest, dass das „zur Ruhe“ kommen heute nur noch bedingt möglich sei. Das Smartphone sei, so sind sich alle einig, ein Teil der Jugendlichen und wichtiger Bestandteil der Kommunikation untereinander. Die Nutzungszeiten, und dies sei nicht nur bei den elektronischen Spielen so, sei ein grosses Thema. Wenn ein 12-jähriger um 02.00 Uhr nachts auf Facebook etwas veröffentliche, würde dies aufhorchen lassen. Auch die permanente Online-Verfügbarkeit, welche durch Smartphones verschärft wird, wurde diskutiert. Sowohl Jugendarbeitende als auch Eltern seien verpflichtet, sich über den eigenen Umgang mit Computern und Smartphones Gedanken zu machen. Erwachsene seien die Vorbilder und diese Vorbildfunktion würde im Moment mehr schlecht als recht wahrgenommen.

Ein Jugendarbeiter stellte folgende Hypothese auf: „Ist es nicht das erste Mal in der Geschichte, dass Kinder und Jugendliche in einem Bereich mehr Knowhow haben als die Erwachsenen? Denn sowohl bezüglich der Smartphones als auch des Internets seien Jugendliche darüber, was aktuell laufe, besser informiert als die Erwachsenen.“ Er glaubt, dass dies die Erwachsenen, seien es Eltern, Lehrer oder Jugendarbeitende, überfordere. Er stellte die Frage, ob nicht genau diese Überforderung einer der Hauptgründe sei, wieso viele Erwachsene eine Aversion gegenüber den Neuen Medien entwickeln würden. Die Erwachsenen und Jugendlichen sollten sich nicht gegeneinander ausspielen, überlegten sich die Diskussionsteilnehmenden, sondern den virtuellen Weg gemeinsam begehen. Alle Beteiligten sollten sich über aktuelle Themen und somit auch über Computerspiele informieren. Durch einen besseren Informationsfluss würden auch weniger Vorurteile bestehen. Ein Verbot, wer auch immer dieses verhängen würde, könne keine Lösung sein.

In der Diskussion wurde festgestellt, dass eine Prävention sowohl bei den Erwachsenen als auch bei den Jugendlichen gleichzeitig ansetzen müsse. Für die Jugendarbeit wird es als zwingend betrachtet, dass diese sich über das Thema Computerspiel informieren, damit sie von den Kids überhaupt ernst genommen werden. Die beste Prävention, so besagt die Erfahrung der Befragten, sei Alternativen zu bieten. Egal ob Fussball, Billard oder Brettspiele, sobald es Alternativen gäbe sei das Gamen bei vielen Jugendlichen sofort weniger wichtig. Das Gamen als Zeitfüller oder Gamen aus Langeweile, so stellten die Diskussionsgruppen fest, sei nämlich eine Realität.

#### ***Fragenkomplex 4***

***Was hältst du vom aktuellen Jugendschutz in der Schweiz? Inwieweit erachtest du in der offenen Jugendarbeit das Einhalten der unverbindlichen PEGI-Empfehlung als wichtig?***

***Was hältst du von einem Verbot von Spielen mit gewalttätigen Inhalten?***

***Welche Unterstützung betreffend elektronische Spiele wäre für die Jugendarbeit wichtig?***

Der Jugendschutz wird mit der Handhabung beim Alkohol verglichen. Grundsätzlich dürften in der Umgebung aller vertretenen Jugendarbeiten keine Spiele gespielt werden, die nicht den Altersfreigaben der PEGI-Richtlinien entsprechen würden.

Die befragten Jugendarbeitenden empfinden den Schweizer Jugendschutz als ausreichend. Ein Verbot, und damit auch eine Bevormundung von erwachsenen Spielenden, würde nichts nützen und wäre kaum durchzusetzen, sagten die Diskussionsteilnehmenden. Unter der Bedingung, so die Jugendarbeitenden, dass die Händler sich ans Verkaufsalter hielten. Aus ihrer Sicht könnte man diese PEGI-Einstufung auch als verbindlich erklären, obwohl sich alle bewusst sind, dass die Spiele trotzdem in die Hände der Jugendlichen gelangen würden. Schon die heutige Handhabung sei eine Hürde, um an ungeeignete Spiele zu gelangen, doch durch ein Gesetz hätten die Verkaufsgeschäfte mehr Legitimation für die Durchsetzung der Jugendschutznormen. Eine Gesetzesgrundlage würde auch in der Diskussion mit Jugendlichen helfen, wenn diese unbedingt Spiele spielen möchten, die nicht ihrem Alter entsprechen. Ausserdem würde es, so die Beteiligten der Altersfreigabe-Diskussionen, immer auch gute Spiele geben, welche alternativ gespielt werden könnten.

Zusammen mit den Jugendlichen Spiele oberhalb der Altersfreigabe zu spielen, wäre wohl vom Erfahrungswert her wertvoller als nur über diese Spiele zu diskutieren. Es würde sich aber die Frage stellen, ob dies der Rolle der Jugendarbeitenden entsprechen würde, obwohl mehrere der teilnehmenden Personen einräumten, dass es möglich wäre, in einem besonderen Kontext auch ein Ego-Shooter wie Counter-Strike zu spielen. Dieser Event müsste aber mit der Einwilligung der Eltern und auf keinen Fall öffentlich stattfinden.

Die Frage nach dem Gewaltkontext vieler Kriegsspiele wird von allen Anwesenden gleich beantwortet. In einer Welt, in der die Waffengewalt nicht per se als negativ verurteilt wird, könne ein von einem Spiel geschaffenes Spannungsfeld manchmal auch als konstruktiv empfunden werden. Es komme auf die Umstände an, unter denen gespielt werde. Ego-Shooter könnten ein Mittel sein, um die Gewalt besser „auf die Reihe zu kriegen“. Moralisch sei es eventuell „etwas anrühlich“, gibt eine Person zu bedenken, aber grundsätzlich waren sich die Diskutierenden einig, dass es keinen monokausalen Zusammenhang zwischen dem Spielen von gewalttätigen Spielen und realer Gewaltausübung gibt. Eine Person erwähnte, sich noch nie so richtig darüber Gedanken gemacht zu haben, dass Gewalt in elektronischen Spielen auf Personen mit Kriegserfahrung eine andere Wirkung haben könnte.

In einer Welt, in der gewalttätige Bilder und Videos permanent durch öffentlich-rechtliche Sender ausgestrahlt würden, empfinden gewisse Beteiligte die Diskussion über Gewalt in Spielen als Paradox. Die Moralisierung von Gewalt in Spielen bleibe durchaus ein Thema, sei jedoch nicht der beste Weg, um das Spielen mit Jugendlichen zu reflektieren. Vielmehr sei es wichtig, immer vor Augen zu haben, dass die Spiele Fiktion seien und dies auch sein sollen. Elektronische Spiele dürften und müssten gemäss den Befragten in der Jugendarbeit auch Platz haben, wichtig sei aber, und darauf wiesen die Teilnehmenden an dieser Stelle nochmals hin, dass auch alternative Freizeitangebote angeboten würden.

Unterstützend für die Jugendarbeitenden wäre eine Fachgruppe oder ein Netzwerk, welche spezialisiert wären auf das Thema und die man beiziehen könnte. Wichtig sei auch, Vorurteile in der Gesellschaft, und somit auch die der Jugendarbeitenden, aufzubrechen. Die Teilnehmenden sind sich einig, dass sich auch die Professionellen der Jugendarbeit für Spiele interessieren sollten, weil die Jugendlichen dies tun. Eine Vernetzung vor Ort, das heisst mit der Schule und Schulsozialarbeit, wäre anzustreben. Dies sei aber eine Ressourcenfrage. Es wäre nötig, mit den Jugendlichen zusammen einen Schritt weiterzugehen. Um dies zu tun, bräuchte es aber vor allem mehr zeitliche Ressourcen.

### **5.1.2 Erkenntnisse aus der Fokusgruppe**

In den Diskussionsrunden mit Jugendarbeitenden aus der Deutschschweiz wurde deutlich, dass sich viele, wenn auch nur am Rande, mit dem Thema Computerspiele auseinandergesetzt haben. Die Befragten Jugendarbeitenden waren jedoch zum grossen Teil “Digital natives”, sind also bereits mit digitalen Medien gross geworden. Die meisten haben persönliche Erfahrungen mit elektronischen Spielen gemacht, die wenigsten jedoch spielen regelmässig. Auch zeigen die Ergebnisse aus den Fokusgruppen, dass bereits Erfahrungen vorhanden sind, die bestätigen, dass man mit Jugendlichen über elektronische Spiele schnell ins Gespräch kommen kann. Dazu braucht es aber ein Wissen über die Materie, um überhaupt eine Basisdiskussion mit Jugendlichen führen zu können.

Die Haltung der befragten Jugendarbeitenden gegenüber Computerspielen war oftmals kritisch, wenn auch nicht ablehnend. Sie tun das Gamen nicht generell als Zeitverschwendung oder als schlecht ab, finden aber, dass die Treffs alternative Beschäftigungen anbieten sollten. Aus den Gesprächen wurde deutlich, dass aussenstehende Personen, die mit der Jugendarbeit zu tun haben, wie z.B. der Gemeinderat oder die Jugendkommission, gegenüber Computerspielen offener eingestellt sind als die Jugendarbeitenden selbst. Die Befragten waren sich überdies einig, dass vor allem die Bevölkerung mehr Informationen zum Thema braucht. Damit sollen Vorurteile abgebaut und Diskussionen angeregt werden.

Die Gruppendiskussion scheint bei den Teilnehmenden selbst einen Denkprozess angeregt zu haben und hat im besten Fall Einfluss auf ihre künftige Haltung gegenüber Computerspielen.

## **5.2 Leitfadeninterview**

Das folgende Unterkapitel beinhaltet die Forschungsergebnisse aus den Leitfadeninterviews. Die Autoren haben die Antworten der elf befragten SpielerInnen nach jeder Frage zusammengefasst.

### **5.2.1 Ergebnisse aus den Leitfadeninterviews**

Die Ergebnisse sind nach den Fragen aus dem Leitfaden geordnet. Die Fragen 1-4, Angaben zu den Personen, haben die Autoren im Kapitel 4.2.3 “Die Teilnehmenden” eingebunden. Da sich die Fragen 5-7 thematisch um die (Spiel-)Biografie der Person drehen, werden sie nachstehend unter einem Punkt behandelt.

#### **Fragen 5-7**

##### **Wie sieht dein spielerischer Werdegang aus?**

Ein Grossteil der befragten Spieler und Spielerinnen sind über Verwandte oder Bekannte zum Computerspiel gekommen. Sie haben meist in der Kindheit dem Cousin oder der Cousine, dem Vater oder dem Nachbarn beim Gamen zugesehen. Viele haben zuerst gegen ihren Vater gespielt. Die weiblichen Befragten haben oft den Freund oder den Bruder genannt, welche sie zum regelmässigen Spielen gebracht hat.

Durch den ersten eigenen PC haben die Befragten erste Erfahrungen mit Betriebssystemen und den technischen Eigenheiten des Computers gemacht. Den PC haben alle Befragten als das Haupt-Medium für elektronische Spiele genannt. Das Spielen am PC empfanden sie als interessanter als an Konsolen, da sich sowohl das Gerät als auch die Spiele schneller entwickeln würden, die Grafik in der Regel besser und die Spiele oft komplexer, länger und spannender seien als auf Konsolen.

Die Interviews haben im Quervergleich den folgenden durchschnittlichen Werdegang gezeigt:

- Der erste Kontakt zu Computerspielen haben die Befragten als Kind bei Verwandten (Cousin, Bruder) oder Nachbarn gemacht, wo sie gespielt oder stundenlang zugesehen haben.
- Zu Hause haben sie, an einem im Haushalt vorhandenen Computer, zu Beginn gegen den Vater oder die Geschwister gespielt.
- Oftmals spielten sie auch in der Kindheit erstmals mit einem Gameboy oder an einer anderen Konsole.
- Erst später als Jugendliche oder junge Erwachsene bekamen oder kauften sich die Befragten einen eigenen PC und kauften sich erstmals eigene Spiele, welche auch einen komplexeren Inhalt hatten (z.B. Adventures). Dabei haben sie meist alleine oder zu zweit an einer Konsole oder am PC gespielt.
- Durch den Kontakt zu anderen SpielerInnen haben sie LAN's bzw. Netzwerke mit 2 PCs oder mehr organisiert. Hinzu kam das Spielen übers Internet.
- Daraus entstand der Zugang zu MMORPG's (wie z.B. WoW, StarWars, Warhammer, Eve, DaoC), welche während einer längeren Phase gespielt wurden.
- Nach einer oder mehreren intensiven Phasen des Gamens hat sich das Spielverhalten bei einem gewissen, eher niedrigen Level eingependelt. Dafür sind die Spiele eher komplex.

Die meisten Befragten geben an, während einer gewissen Zeit, meist in der Lehrzeit oder noch in der Sekundarstufe, mehrere Tage pro Woche gespielt zu haben. P.G. sagt dazu: „Die Hochphase war in der Sek [Sekundarschule] mit dem Spiel Battlefield 1942. Dort haben wir sehr viel gespielt, teilweise sogar über Mittag eine Stunde. Und am Abend sowieso“. Bei M.L. war es die Zeit, in der er keinen Job hatte: „Es gab eine Phase in der ich mehr spielte, beispielsweise als ich arbeitslos war. Da habe ich eigentlich den ganzen Tag nur gespielt, geschlafen und gegessen“.

Im Verlauf der Jahre haben die Interviewten die Spielzeit meist reduziert. Als Gründe für eine Spielzeit-Reduktion nannten sie unter anderem neue Beziehungen („Freundinzeit“) oder die Trennung vom Freund bei weiblichen Befragten. Nur A.T. hat eine Trennung von der Freundin als Grund zum häufigeren Spielen genannt, hat also bei ihm den gegenteiligen Effekt ausgelöst: „Meine Freundin wollte nicht, dass ich spiele. Sie meinte, das ist Zeitverschwendung. Nach der Trennung habe ich sehr oft gespielt. Ich bin der Meinung, dass es mir über die Trennung hinweggeholfen hat“. Weitere Gründe, weshalb die Befragten ihre Spielzeit reduzierten, waren der Abschluss der Ausbildung oder sinkendes Interesse an Computerspielen. So meinte P.G.: „Jetzt kann ich mir nicht mehr vorstellen, alleine an den PC zu sitzen und zu zocken, es ist mehr mit den Jungs in der WG zusammen, wenn im Fernseher nichts Gutes läuft“. H.Z. gab auch den Job als Grund an, warum er während einer gewissen Zeit weniger spielte: „Ich hatte gar keine Lust mehr aufs Zocken, da ich durch die Arbeit sowieso schon den ganzen Tag vor dem Bildschirm sass“.

Auffallend bei den drei weiblichen Spielerinnen war, dass sie bis zur Volljährigkeit eher wenig Interesse am Gamen hatten oder nicht spielen durften, bzw. dies nur heimlich getan haben. Die drei weiblichen Befragten gaben auch an, selber nie Shooter-Spiele gespielt zu haben. Zwei von drei befragten Spielerinnen hätten erst durch oder wegen ihrem Freund mit regelmässigem Spielen begonnen, T.K. habe nach ihrer Trennung auch wieder weniger gespielt: „Als ich mich von meinem damaligen Freund trennte, wurde das Spielen schnell weniger. Ich war eher wegen meinem Freund in der Gilde“.

A.O. sagte, dass sie seit ca. einem Jahr gar nicht mehr spiele, da für sie das Suchtpotential zu gross sei: „Ich spiele bewusst nicht, da bei mir das Suchtgefühl über das TS (Teamspeak), Forum, chatten sehr schnell aufkommt“.

Auf die Frage nach den Spielen, welche die Befragten früher und heute spielen respektive spielten, kamen sehr unterschiedliche Antworten. Bei allen gab es aber im Laufe der Zeit Veränderungen in der Spielwahl.

Viele haben die jeweils neu erschienenen Spiele mitgespielt, über die Jahre wurden zunehmend mehr Genres attraktiv. Auch das allgemeine Spielverhalten habe sich verändert, meist vom Zuschauer über Einzelspieler zum Mitspieler und Onlinespieler. Als Kinder und Jugendliche spielten die Befragten eher kleine Spiele und Adventures wie z.B. Tetris und Donkey Kong. Später interessierten sie sich für (Echtzeit)Strategie-Spiele und MMORPG's wie Age of Empires, World of Warcraft, Star Wars, Eve oder Dark Age of Camelot. Sie zählten oft auch Shooter Games auf. Eine Person nannte auch Facebook als aktuelle Spielplattform für Spiele wie FarmVille/City Ville.



### **Frage 8**

#### **Wie hat dein Umfeld in der Jugend auf dein Spielen reagiert? Wie reagiert sie heute?**

Zum einen gibt es Befragte, deren Umfeld nicht viel Verständnis für die Spieleidenschaft hatte, wie z.B. bei B.B.: „Meine Eltern verstanden das Computerspielen nie ganz und auch meine Schwestern nicht. Meine Freundin findet es auch nicht wahnsinnig prickelnd“. Diejenigen, die mit ihren Brüdern oder ihrem Vater (die Mutter wurde nie als Spielpartnerin genannt) spielten, deren Familie hinterfragen den Spielkonsum eher nicht. Auch haben einige Befragte in der Jugend heimlich gespielt oder verrietten nicht, wie viel sie spielten. T.K.: „Meine Mutter hat, glaube ich, überhaupt nicht verstanden, wie viel ich gezockt habe. Sie hätte mir wahrscheinlich den Computer weggenommen“. Bei einigen Befragten reagierte das familiäre Umfeld mit Restriktionen. Gewisse Eltern erlaubten das Spielen nur zu bestimmten Zeiten oder reduzierten dieses auf einen Zeitraum pro Tag oder Woche.

Einige der Befragten berichteten, wie sie sich auch heute noch „abgestempelt“ und belächelt fühlten, wenn sie sich als Spieler outeten. Sie müssten sich als Spielende und die Spiele selbst erklären, so wie D.S.: „Ich muss dann oft meiner Umwelt erläutern, was das Spielen überhaupt ist und was es beinhaltet, sowohl Computerspiele als auch analoge“. Die Befragten würden öfters mit Aussagen von Leuten konfrontiert, denen gemäss Computerspielen „doof“ sei und es nur um Gewalt ginge. Verständnis dafür, dass man sich als Spieler oder Spielerin einen Abend frei hält für sogenannte „Raids“ gäbe es gemäss T.K. nicht: „Das Verständnis für Raidtage gibt es nicht. Da kamen Reaktionen wie: Wie kannst du ein Spiel dem Real Life vorziehen?“. D.S. meinte auch, dass sie teilweise eine heimliche Eifersucht verspürte, da Erwachsene in der Gesellschaft nicht spielen dürften und diese (insbesondere Frauen) nicht wagten, es einfach zu tun. A.O. betonte gar, dass männliche Gamer oft „in eine Schublade gesteckt“, weibliche Spielerinnen jedoch fasziniert angeschaut würden: „Bei einer Frau scheint es [das Spielen] faszinierend, bei einem Mann negativ zu sein“.

Da Gamen scheinbar immer noch ein schlechtes Image habe hielten sich die Befragten eher zurück mit Episoden aus den Spiel-Erlebnissen. M.L. betonte: „Ich habe kein Bedürfnis, WoW allen schmackhaft zu machen oder mich irgendwie zu rechtfertigen. Ich mache es gerne und fertig. Und wenn es irgendjemandem nicht passt, ist es mir eigentlich ziemlich egal“.

Diese negativen Vorurteile seien durch die Medien gefördert worden, vor allem nach dem Start des Spiels „World of Warcraft“. Die Diskussion über die Schädlichkeit von Computerspielen habe sich nach dem Columbine Massaker noch intensiviert. Auch das Spiel „Counter Strike“ benutzten die Medien, nach Angaben der Befragten, gerne als Negativ-Beispiel. Mit der Zeit, so A.T., sei die Gesellschaft den Spielenden und Spielen offener begegnet: „Es kam mehr Verständnis auf dafür. Man [die Gesellschaft] hat bemerkt, dass man [die Spielenden] sich [durchs Gamen] nicht verändert. Ich hatte dank meiner Real-Life-Freunde ziemlich viel Abwechslung, dass dies [eine negative Veränderung] bei mir nie eine Gefahr war“. Trotzdem sei auch er von seiner Freundin manchmal für sein Onlineverhalten kritisiert worden, was er aber nicht als schlecht empfand.

Auch die (v.a. nicht spielenden) Freunde anderer Befragten haben darauf hingewiesen, dass die Spielenden etwas viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen würden oder dass sie nicht „rumnerden“ sollten. So auch bei J.S.: „( . . ) ich bin übrigens froh, dass meine Frau nicht spielt und mich ab und zu mal darauf hinweist, dass es mit dem Spielen auch mal genug ist“.

### **Frage 9**

#### **Wie hat sich das Gamen auf dein soziales Umfeld ausgewirkt?**

Die meisten Befragten betonten, dass sie viele neue Kontakte mit Menschen übers Online-Spiel geschlossen haben, was ein wichtiger Aspekt des Computerspielens überhaupt sei. Auch wenn diese Kontakte oft nicht mit einer realen Freundschaft gleichzusetzen seien, würden durch das Online-Spiel bedeutsame Beziehungen entstehen. Diese Kontakte wurden insofern auch als interessant angesehen, da es dabei nicht ums Aussehen oder den sozialen Status gehe, sondern ob man zusammen spielen könne oder nicht. Zwei Befragte geben an, dass die meisten ihrer Freunde auch passionierte Computerspielende seien und sie nur wenige Leute kennen oder mit ihnen zu tun haben würden, die nicht spielten. Wenn sie sich mit den Nicht-Spielern treffen würden, würden Games aber auch gar nicht zum Thema gemacht.

Auch bei D.S. bestehe das Umfeld zum grössten Teil aus Computer- oder Analog-SpielerInnen, ihr Hobby würde aber auch von den andern offen aufgenommen: „Da mein Hobby für mich sehr wichtig ist, ist die Akzeptanz des Spielens auch bei meinem restlichen, nicht spielenden Umfeld sehr gross“. Deutlich ist, dass gleiches Interesse auch zu sozialem Kontakt führt. So berichtet M.S.: „Wir waren insgesamt 4 Leute und schon in der Oberstufe als Gamer bekannt. Wir haben uns von Anfang an gut verstanden und haben dann zusammen die Gaming-Welt entdeckt“.

Bei den meisten Befragten, welche heute noch regelmässig spielen, gibt es feste Tage bzw. Abende, die sie dem Spiel widmen, sogenannte Raid-Tage. Das sei, so B.B., ähnlich wie die Mitgliedschaft in einem Verein und klappe daher auch in einer Beziehung gut. Zum Thema Beziehung meinte T.K.: „die Beziehung hat gelitten, da man in dieser Zeit ja nichts anderes mehr zusammen macht als zu zocken. Ich denke, dass mein Freund und ich uns heute gegenseitig kontrollieren, dass nicht mehr so exzessive gespielt wird“. A.T. betonte: „vor allem in der Zeit nach der Trennung (von der Freundin) wurde mein reales Umfeld vernachlässigt“.

Ob durch das Spielen von Computerspielen mehr oder weniger Kontakt zu anderen Menschen bestehe, ist laut einigen Befragten schwer zu beurteilen. T.K. meinte jedoch: „In der WoW-Zeit habe ich Sachen wie Abendessen mit Freunden ausgeschlagen. Das einzige, was nicht gelitten hat, ist, glaube ich, mein Job“. Ein Befragter gab an, dass sich sein Umfeld durch das Gamen nicht verändert habe.

**Frage 10**

**Welchen sozialen Gemeinschaften im Zusammenhang mit elektronischen Spielen gehörst/gehörtest Du an?**

Fast alle Befragten geben an, einer Game-Gemeinschaft anzugehören oder angehört zu haben. Genannt wurden Gemeinschaften, Gilden oder Allianzen wie z.B. World of Warcraft Gilde, Schattenkrieger, DotA Gemeinschaft, Eve-Allianz und SWOTR Gilde. Einzelne waren oder sind auch in einem LAN-Organisations-Team oder in einer Gruppe, die vorwiegend analoge Spiele spielt. Jemand trifft sich regelmässig mit einer Gruppe um Dungeons&Dragons, ein analoges Rollenspiel, zu spielen.

**Frage 11**

**Was hast du deiner Meinung nach beim Spielen gelernt oder welche Fertigkeiten hast du weiterentwickeln können?**

Die Befragten haben die im Folgenden aufgelisteten Fertigkeiten oder Kompetenzen genannt. Diese wurden angelehnt an die Kategorien aus Kapitel 3.5, Tabelle 7, geordnet und vereinheitlicht. In Klammer steht jeweils die Anzahl Nennungen durch die Befragten. In der Nachfolgenden Grafik wird die Gewichtung anhand der Schriftgrösse visualisiert.

Sensomotorische Fähigkeiten

„Ich bin sicher, dass sich meine Reaktion, vor allem durch das PVP (Player vs. Player), verbessert hat“. (A.O.)

- Fingerfertigkeiten (1)
- Hand-Auge-Koordination (1)
- Farben und Kontraste besser wahrnehmen (1)
- Reaktionsfähigkeit (1)

Kognitive Kompetenzen

„Du musst dir zum Teil ja auch etwas überlegen dabei. Wenn du irgendein Adventure-Spiel spielst, musst du die Rätsel lösen. Musst irgendwie Sachen kombinieren, um weiter zu kommen.“ (M.L.)

- Schnell denken (1)
- räumliches Vorstellungsvermögen (2)
- Kreativität (2)
- Strategisches Denken (Taktik, Rätsel lösen, Kombinieren) (5)
- Problemlösung (1)
- Englisch lernen (2)

#### Medienkompetenz

„Technisch sicher der Umgang mit PC, ich weiss nicht wie oft ich meinen PC neu aufgesetzt habe, um noch was zu optimieren im Game. Und halt Basic-PC-Sachen, wie kannst du noch etwas Speed rausholen.“ (P.G.)

- Umgang mit PC (5)
- Online Verhalten (1)

#### Soziale Kompetenzen

„Man kann Freunde aus Onlinespielen mitnehmen. Man lernt sie persönlich kennen, und obwohl du sie noch nie oder nur einmal im Leben gesehen hast, sind dir die Leute wichtig.“ (T.K.)

- Teamfähigkeit (6)
- Menschenkenntnis (2)
- Freundschaften (3)
- Toleranz (3)
- Kommunikationsfähigkeiten (4)
- Diplomatie (1)

#### Persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

„Sicher das Durchsetzungsvermögen. Ich muss mich regelmässigen in Flotten mit 150 Leuten durchsetzen, und ich habe das Gefühl, dass ich heute weniger Probleme habe, zum Beispiel einen Vortrag vor Leuten zu halten. Also auch mehr Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.“ (S.F.)

- Selbstbewusstsein (4)
- Organisieren und Planen (2)
- Historisches und politisches Wissen (2)
- Wirtschaftsverständnis (4)
- Umgang mit Sieg und Niederlage (2)
- Durchhaltewillen (2)



Grafik 6: Erlernte Fähigkeiten durch Computerspiele, gewichtet (eigene Grafik)

**Frage 11a**

**Wie hat das Spielen dein späteres Leben beeinflusst?**

Einige der Befragten geben an, dass der Umgang mit elektronischen Spielen ihr späteres soziales oder berufliches Leben beeinflusst habe. Zum Beispiel der Bereich der sozialen Kontakte, wie T.K. beschreibt: „Cool ist, dass man so Leute aus dem ganzen deutschsprachigen Raum kennt. Ich habe die meisten meiner aktuellen Kollegen durch das Spielen beziehungsweise das Auseinandersetzen mit den Spielenden kennengelernt“. D.S. hat durch den vertieften Umgang mit dem PC eine spezielle Rolle in ihrem Arbeitsteam eingenommen: „Durch gute PC-Kenntnisse bin ich bei meiner Arbeit die Computerfachfrau“. M.S. meint zu dieser Frage: „Ich habe das Gefühl, dass ich durch das viele Spielen besser verlieren kann. Ich habe extrem viel Ehrgeizig, ich kann aber unterdessen mit dem Verlieren gut umgehen“. Die elektronischen Spiele haben auch P.G.s Leben beeinflusst. Einerseits gehe er heute anders an Online-Communities heran, andererseits hätte er, wie er sagt, ohne das Gamen wohl kaum eine Lehre als Informatiker absolviert.

**Frage 11b**

**Hättest du diese Fertigkeiten auch ohne das Gamen entdeckt?**

Nicht alle Befragten haben diese Frage beantwortet. Es scheint schwierig zu sein, eine Antwort auf diese „was-wäre-wenn“-Frage zu finden. Diejenigen, die sie beantwortet haben, äusserten sich jedoch meist ähnlich. Die meisten fanden, dass sie gewisse Fähigkeiten ohne Gamen nicht erlernt hätten, oder nicht in diesem Ausmass oder in einer solch kurzen Zeitspanne. A.T. denkt dabei an seine kommunikativen Fähigkeiten: „Ich denke, dass ich länger gebraucht hätte, um diese Sachen zu lernen. Je mehr man etwas macht, desto schneller lernt man.“ D.S. sagt: „Ich hätte niemals Lust gehabt, mir PC-Kenntnisse anzueignen, wenn ich die durchs Spielen nicht zwangsweise gelernt hätte.“

Auch der Transfer von gewissen Fähig- und Fertigkeiten kam zur Sprache, also die Tatsache, dass man in einem Spiel Erlerntes auch in der realen Welt einsetzen kann, wie S.F. berichtet: „Ich weiss noch, wie ich bei der Matura einen Vortrag vor 60 Leuten halten musste und extrem nervös war. Da sagte ich mir: Ich habe gestern 200 Leute rumgeflogen, dann ist dies hier doch easy“.

**Frage 12**

**Wie könnte deiner Meinung nach das Spielen mit Heranwachsenden in der Jugendarbeit gehandhabt werden?**

Die Befragten waren sich einig, dass die Jugendarbeit sich mit denjenigen Themen beschäftigen müsse, welche die Jugendlichen aktuell faszinieren und beschäftigen. Gamen sei daher in der Jugendarbeit wichtig.

Das Spielen solle durch die Jugendarbeit thematisiert oder gar begleitet werden. Die befragten Spielenden schlugen vor, Game-Workshops durchzuführen, oder dazu

geeignete elektronische Spiele anhand von Videodemonstrationen im Jugendtreff zu thematisieren. Eine Thematisierung solle unbedingt in einem geregelten Rahmen geschehen und sich mit Risiken wie Sucht, Zeitmissmanagement oder Identifikationsprobleme auseinandersetzen. M.L. findet, dass Jugendliche sich im Spiel miteinander oder auch gegeneinander auseinandersetzen können, was ein Gewinn sei: „Aber auch wenn man gegeneinander spielt, ist man nach dem Spiel wieder Freund. Also Konkurrenz auf Zeit“. Ausserdem könnten Jugendliche ihre Kreativität und Vorstellungskraft entwickeln.

Spiele könnten auch dem Ausgleich oder als Anreiz zu anderen Aktivitäten dienen, z.B. eine Sitzung im Treff auflockern. B.B. ist der Meinung, dass Jugendliche „gewinnen wollen. Also werden sie sich sowieso organisieren und zusammen immer besser werden“. Games könnten also den Umgang mit Sieg und Niederlage fördern.

Im Sinne der Medienerziehung könnten sich einige der Befragten sogar vorstellen, dass die Jugendarbeit eine mehrtätige LAN-Party begleitet und kontrolliert. Die Jugendlichen müssten die LAN-Party gemeinsam organisieren, wodurch sie weitere Fertigkeiten üben könnten wie z.B. Gruppenarbeit oder Marketing. Ein weiteres konkretes Beispiel einer Spielveranstaltung wäre ein virtuelles FIFA-Turnier, das durch den Ausscheidungsmodus einen Wettkampf-Charakter habe. Da Jugendliche normalerweise ausserhalb jeglicher Aufsicht spielen würden, wären solche Game-Aktivitäten eine Chance für die Jugendarbeit.

Auch präventive Massnahmen wurden genannt. So sagte z.B. T.K.: „Aufklärung ist insofern wichtig, dass exzessives Spielen weder für Schüler noch Auszubildende gut ist, da man von Fällen weiss, die die Schule geschmissen haben“. Auch Erwachsene, also Eltern oder LehrerInnen müssten aufgeklärt werden. Sie sollten wissen, dass nicht alle Computerspiele „Shooter“ sind.

Wichtig ist den Befragten weiter, dass die Jugendarbeit einen Ausgleich zum Gamen anbiete und die Jugendlichen für Risiken sensibilisiert würden. P.G. findet vor allem Rollenspiele gefährlich, da sich Jugendliche nicht bewusst seien, wie sehr man sich mit einem Charakter identifizieren könne. Dies auch, weil sich Jugendliche oft nicht vorstellen könnten, was sie alles von sich preisgeben würden und welche Auswirkungen das haben könne.

### **Frage 13**

**Was denkst du über die aktuellen Jugendschutzbestimmungen in der Schweiz? Gibt es deiner Meinung nach Handlungsbedarf?**

Grundsätzlich fanden einige der Befragten, dass vor allem die Eltern für die Kinder verantwortlich seien und nicht der Staat. Die Eltern sollten das Spiel und den Kontext des Spiels mit dem Kind besprechen. Da die Jugendlichen ohnehin auch an die untersagten Spiele gelangen, würden Verbote und Bestimmungen kaum viel nützen. Es wäre also fragwürdig, Spiele zu verbieten, weil einzelne „austicken“. So würde man viele bestrafen, die kein Problem im Umgang mit Spielen haben. Einige der Befragten hoben allerdings hervor, dass Games auch einen negativen Einfluss auf Heranwachsende haben könnten. Daher sollten sich Eltern unbedingt mit den Spielen

beschäftigen. Der Konsum von Spielen, wie First-Person Shooter, sollte nicht zu früh stattfinden und unbedingt geregelt sein. Verhindern könne und müsse man den Konsum aber nicht, es sei sogar wichtig, dass die Jugendlichen mit Spielen umgehen lernen und sich deren Schattenseiten bewusst würden.

Zwei befragte Spielerinnen fanden, das Spiel „WoW“ solle erst ab 16 oder gar 18 Jahren zugelassen werden, da man wisse, dass es ziemlich „gefährlich“ sei.

Aus Erwachsenen-Sicht kritisierten die meisten Befragten, dass 12-Jährige gewalttätige Spiele wie Shooter konsumieren. Allgemein sollte die Gesellschaft davon absehen, Gewalt und Waffen zu verherrlichen. Da auch die Grafik der Spiele immer realitätsnäher werde, sei es wichtig, dass man die Spiele genau anschau und sie nicht für alle zugänglich mache. Da Kinder und Jugendliche schon genug mit Gewaltinhalten in Berührung kämen, brauche es Jugendschutzbestimmungen. Die Händler sollten bei Zuwiderhandlung sanktioniert werden. Ausserdem sind einige Befragte der Meinung, dass das auch beim Verkauf von Filmen wichtig sei, da die Unterschiede von Shooter-Games zu Filmen wie z.B. Rambo nicht gross seien.

Zusätzlichen Handlungsbedarf für die Jugendschutzbestimmungen fordern die Befragten jedoch nicht. Die Interviewteilnehmenden haben den Eindruck, dass die Bestimmungen, die in Kraft sind, ausreichend seien und von Seiten des Verkaufs mehr als erwartet eingehalten würden. Auch die Alterseinstufung der PEGI ist nach Meinung der Befragten mehrheitlich stimmig.

#### **Frage 14**

##### **Im Nachhinein gesehen: Empfindest du die von dir „verspielte“ Zeit als verlorene Zeit?**

Die Befragten Spieler und Spielerinnen empfinden die durchspielte Zeit grundsätzlich nicht als verlorene Zeit. Die Begründungen dazu sind vielfältig. Verloren wäre die Zeit nur dann, wenn sie sich während eines Spiels nicht hätten entspannen können oder keinen Spass gehabt hätten, keine neuen Dinge gesehen oder mit Freunden keine gute Zeit verbracht hätten. All das erlebten sie jedoch genau bei den Computerspielen. Die Befragten spielen, um sich zu erholen und „abzuschalten“, um sich zu amüsieren oder um die „Batterien aufzuladen“. Kontakt zu anderen Menschen zu haben, wird ebenfalls als fundamental empfunden. So sagt z.B. T.K.: „Ich zocke wegen der Gemeinschaft, nicht wegen dem Spiel“.

Die Frage, ob die Spielenden die Zeit nicht hätten sinnvoller nutzen können, stellten sich die meisten schon. Diese Frage könne man sich aber auch bei jeder anderen Art der Unterhaltungen wie Fernsehen oder Bücher lesen stellen. Dazu meint B.B.: „Für mich ist Computerspielen reiner Luxus ohne weiteren Sinn, vergleichbar mit einem Spaziergang“. Die Frage nach dem Sinn oder Unsinn scheint den Befragten im Nachhinein wenig interessant. Trotzdem finden einige, in ihren Jugendjahren phasenweise zu häufig und zu lange gespielt zu haben, vor allem mit dem Spiel „WoW“. So auch M.L.: „Vielleicht wäre es ab und zu besser gewesen, wenn ich früher ins Bett gegangen wäre. Aber sonst?“.

**Frage 15**

**Was ist die Motivation/Faszination, um sich in eine digitale virtuelle Welt zu begeben?  
Was ist dabei der Unterschied bei den verschiedenen Genres?**

Der Grossteil der Befragten gibt an, dass das Social Networking ein wichtiger Grund sei für das Spielen. A.T.: „Es geht heute nicht mehr um „WoW“ direkt, sondern um die Leute und mit ihnen zocken zu können“. Oder M.S.: „Ich spiele zur Zeit kaum online. Ich bemerke aber gerade, dass es mich wieder jucken würde. Einerseits das Spielen, andererseits aber auch der Kontakt zu anderen Leuten“.

Das Spielen gegen menschliche Rivalen wird aufgrund der sozialen Komponente oft als interessanter empfunden als gegen virtuelle Protagonisten. J.S.: „Das Onlinespielen macht einfach mehr Spass, auch mit und gegen menschliche Gegner zu spielen als gegen einen Computer“.

Namentlich bei MMORPG's sei man auch abhängig von anderen Spielern, zeigt die Aussage von S.G.: „Irgendwann haben viele [mit dem Spiel EVE] aufgehört. Da standen die verbleibenden Spieler vor der Frage, was sie weiter tun werden. Wir sind dann einer anderen Allianz gejoint.“ Oder H.Z.: „Man ist extrem abhängig voneinander, deswegen muss ein Spiel sehr gut ausbalanciert sein. Wichtig ist, die Stärken und Schwächen der Gegner zu kennen“.

Beim Spielen müsse man ausserdem nicht an die eigenen, realen Probleme denken, weil man im Spiel alles andere vergessen könne. Gegamet wird zur Unterhaltung und zum Vergnügen. Spielen sei ein Ausgleich zum Alltag und ein Hobby. A.T. setzt das Spiel bewusst zum Abreagieren ein: „Ich nehme mir die Zeit zum Spielen, wenn ich extremen Stress habe ( . . . ), zum Stressabbau“.

Ein weiterer Aspekt der Spiele sei der Wettkampfcharakter, den die Befragten teilweise auch mit den Eigenschaften von Sport verglichen. P.G. beschreibt, wie er gespielt hatte, um besser zu sein als andere: „So wie wir gezockt haben würde ich mir das heute nicht mehr antun: Auflösung aufs Minimum, Farbwerte aufs Minimum, Helligkeit aufs Maximum gestellt, damit du möglichst viel siehst und die Hit-Boxen der Köpfe grösser sind. Das ist eigentlich Augenkrebs, aber du warst besser, wenn du so gespielt hast“.

Auf die Frage zu den Unterschieden zwischen den Genres wurden vor allem zwei genannt. Einerseits die Shooter, die sehr schnell gespielt werden und bei denen man „den Kick“ erlebt: Man wisse, dass eine Runde nach wenigen Minuten fertig ist, die Spieldauer könne hier also auch kurz gehalten werden. Auch seien die Ziele kürzer gesteckt, so M.L.: „Wenn man ja einen Shooter spielt, hat man ein konkretes Ziel, wie zum Beispiel das Ende des Levels zu erreichen. Und für das musst du natürlich Figuren eliminieren.“

Schliesslich haben die Befragten Online-Rollenspiele genannt. Dort übten die Entwicklung des Charakters und die Welt, in der sich die Spielenden bewegen, Faszination aus. Sie bekämen immer wieder neue Eigenschaften, Fähigkeiten oder Gegenstände, die sie ausprobieren und weiterentwickeln möchten. Online-Rollenspiele seien in der Regel langatmiger und bräuchten mehr Zeit.



### **5.2.2 Erkenntnisse aus den Leitfadeninterviews**

Obwohl die Autoren im konzipierten Leitfaden Themen wie Gewalt oder Sucht im Kontext mit elektronischen Spielen bewusst ausgelassen haben, sprachen die Befragten unter anderem auch diese Aspekte an. Die Interviews zeigen, dass die Befragten bei Spielen, die in Online-Communities (z.B. MMORPG) gespielt werden, Suchtpotential ausmachen. Die negativen Aspekte vom Gamen werden also auch von jenen Leuten betont, die sich häufig in der Welt der elektronischen Spiele bewegen und sich darin auskennen. Dies belegt eine kritische und selbstreflektierte Haltung der befragten Spielenden. Trotzdem betonen die befragten Spieler und Spielerinnen, dass es auch heute noch reichlich Vorurteile gibt und sie als Gamer oft ihr Hobby erklären oder sich gar verteidigen müssen. Das sickert auch ohne explizite Nennung bei den Befragten durch, denn obwohl keine tendenziösen Fragen gestellt wurden, nahmen die Befragten oft eine verteidigende Haltung ein. Sie machen deutlich, dass Games nicht einfach den negativ besetzten Ego-Shooter gleichgesetzt werden können und fordern, dass die Gesellschaft diesbezüglich aufgeklärt wird.

Durch die Reflexion des Computerspiels erkennen die Befragten, teilweise während des Interviews, Fähigkeiten und Kompetenzen, deren Errungenschaft sie dem elektronischen Spiel zuschreiben. Die Autoren waren überrascht, nebst den aus der Literatur bereits belegten Fähigkeiten aus Computerspielen, noch weitere zu entdecken. So konnten beispielsweise der Umgang mit Geld, vorurteilsfreie Kommunikation oder Führungsfähigkeit als Kompetenzen hinzugefügt werden, wenn diese auch in den Interviews nur vereinzelt genannt wurden.

Die Relevanz der sozialen Komponenten in Games für die Motivation zum Spielen wurde in den Befragungen deutlich. Bei Vielspielern rücken demnach die sozialen Kontakte, die sie über ein Spiel gewinnen und pflegen, in den Vordergrund, das Spiel selbst in den Hintergrund. Der Fakt, dass die Befragten sehr oft und sehr lange spielen, wird von ihnen selbst relativiert. Sie bereuen die Zeit nicht, die sie ins Spielen investieren. Es wird sogar mit anderen (zeit-)aufwändigen Hobbies gleichgesetzt oder mit Freizeitbeschäftigungen wie Fernsehen oder Bücher lesen verglichen.

Die Frage nach dem Umgang mit elektronischen Spielen in der Jugendarbeit war für die Interviewpartner teilweise schwierig zu beantworten, da sie die Arbeitsweise und Konzepte der offenen Jugendarbeit nicht kennen und das Angebot in ihrer Jugendzeit grösstenteils noch anders aussah. Sie sind sich jedoch einig, dass es wichtig ist, den Bereich der Computerspiele zu thematisieren und mit Jugendlichen darüber zu diskutieren. Ausserdem sind sie der Meinung, dass die Jugendarbeit dafür da ist, Alternativen zum Gamen zu bieten.

## 6 Diskussion und Schlussfolgerung

In diesem Abschnitt stellen die Autoren die Ergebnisse aus den beiden im fünften Kapitel beschriebenen Untersuchungen dar und verknüpfen sie mit der Theorie im dritten Kapitel bezüglich der Relevanz elektronischer Spiele, sowie der Chancen und Risiken für den Berufsalltag der offenen Jugendarbeit. Im Anschluss an die Diskussion werden die vier Eingangsfragen F1-4 beantwortet. Danach werden Schlussfolgerungen und eine Handlungsempfehlung für die offene Jugendarbeit aufgezeigt. Das Kapitel schliessen sie mit einem kurzen Ausblick in die Zukunft der Bildschirmspiele und deren Auswirkung auf die Gesellschaft und somit auch auf die Soziokulturelle Animation.

### 6.1 Diskussion

Wie im Kapitel 3 beschrieben ist die Soziokulturelle Animation eingelagert in die Entwicklung der Gesellschaft. Es entstehen ständig neu zu bewältigende Lebenssituationen, welche die Grundlagen und Einflussbereiche der Animation beeinflussen. Die zentrale Aufgabe der Soziokulturellen Animation ist die Aktivierung von Gruppen von Menschen, einschliesslich der Beachtung deren individuellen Bedürfnisse. Dazu gehört auch die Begleitung und Förderung gruppenspezifischer Ziele und die Vermittlung innerhalb und zwischen den Lebenswelten. Die Soziokulturelle

„Die Jugendarbeit hat einen öffentlichen Auftrag. Das heisst, es müssen in Bezug aufs Gamen Grenzen gezogen und eingehalten werden. Das hat weniger mit einer eventuellen Moral, sondern viel mehr mit der Erwartungshaltung der Gesellschaft zu tun.“  
(Josef Schuler, Interview vom 28.12.2012)

Animation muss sich den ständig ändernden Bedürfnissen und der gesellschaftlichen Entwicklung anpassen, nach Trends Ausschau halten und darauf reagieren. Um dies erreichen zu können, müssen sich Professionelle nahe an den Lebenswelten der Menschen bzw. der Jugendlichen bewegen. Im Kapitel 3.1.2 „Lebensweltorientierter Ansatz“ wird davon ausgegangen, dass der Alltag und damit die verschiedenen Lebenswelten der AdressatInnen Ausgangspunkt für eine erfolgreiche Arbeit mit Menschen ist. Fakt dabei ist, wie beispielsweise die Zahlen der JAMES-Studie zeigen, dass im Jugendalter fast alle Jungen regelmässig und von den Mädchen immerhin ein Viertel Computerspiele spielen. Dies entspricht auch den Beobachtungen der von den Autoren befragten Jugendarbeitenden der Fokusgruppen. Das elektronische Spiel ist also ein zentraler Bestandteil der Lebenswelten der Jugendlichen.

#### Virtueller Raum

Eine dieser Lebenswelten, in der sich die meisten Jugendlichen oft bewegen und welche somit auch die Jugendarbeit berücksichtigen muss, ist, wie bereits im Kapitel 3 beschrieben, der virtuelle Raum, in welchem auch die Computerspiele zu verorten sind.

Marc Bodmer bemerkt im Gespräch mit den Autoren, dass Kinder und Jugendliche heute **immer weniger Möglichkeiten haben, Räume ohne Supervision Erwachsener einzunehmen und zu gestalten. Genau dies sei aber in elektronischen Spielen noch**

**gegeben.** Die realen Lebenswelten der Jugendlichen werden nicht durch virtuelle ersetzt, sondern erweitert. Auch gehört es zum natürlichen Verhalten von Jugendlichen, sich soziale Räume anzueignen, um den Handlungsradius auszuweiten, kreative Kompetenzen auszubauen und aktiv zu werden.

Dabei kann es zu kurzfristigen Transfers von der virtuellen in die reale Welt kommen, was Gefühle oder Visualisierungen der Spiele betrifft. Im Spiel empfundener Stolz oder auch Ärger kann in der realen Welt noch kurzzeitig nachklingen und auch zur Folge haben, dass die Spielenden nach längerem Spiel Mühe haben einzuschlafen, da sie das Spiel in Gedanken weiterspielen. **Längerfristige Übertragungen** konnten **höchstens** abstrahiert **auf kognitiver** und nicht auf der handelnden **Ebene** beobachtet werden.

### **Wissenskluft bezüglich neuer Medien**

Alle in der Gruppendiskussion befragten Jugendarbeitenden haben regelmässig Kontakt zu Spielerinnen und Spielern von elektronischen Spielen. Auch bieten die Treffs aller befragten Jugendarbeitenden eine Infrastruktur an, die zum Spielen genutzt werden kann oder könnte. Dabei ist festzuhalten, dass trotz WLAN, Computern, Spielkonsolen und vielen spielenden Jugendlichen, die Diskussion über die Spiele und deren Auswirkung bisher, wenn überhaupt, nur teaminternen geführt wurde. **Vergleicht man** das aktuelle soziokulturelle **Angebot zur Thematik der elektronischen Spiele mit** dem oben beschriebenen **Auftrag** der Soziokulturellen Animation **und** den Zahlen aus der **JAMES-Studie, ergibt sich eine klare Diskrepanz.** Hier sehen die Autoren Handlungsbedarf. Dies bringt jedoch einige Herausforderungen mit sich.

Ein Grund für diese Diskrepanz ist die **Wissenskluft zwischen Erwachsenen, inklusive Jugendarbeitenden, und den Jugendlichen bezüglich den Neuen Medien und neuen Technologien.** Viele Erwachsene kennen sich kaum damit aus und sind dementsprechend unsicher. Auch ist ihnen unklar, wie sie sich über Spiele und die Spielenden informieren sollen. In Interviews haben die Jugendarbeitenden wiederholt gesagt, dass sie nur von den Jugendlichen als **GesprächspartnerInnen anerkannt** werden, wenn sie sich eingehend mit der Thematik auseinandergesetzt oder diesbezüglich mindestens ein **Basiswissen** haben.

Bei den wenigen Events, die Computerspiele mit einbeziehen, werden in Jugendtreffs nur Spiele gespielt, deren jeweilige PEGI-Einstufung dem Alter der Teilnehmenden entspricht. Dies führt aber immer wieder zu **Diskrepanzen zwischen den Altersvorgaben der PEGI** und der von den Jugendlichen **zu Hause gespielten** und für sie interessante **Spiele.** Es gibt aber, und dies wird in den Leitfadeninterviews vielfach gefordert, betreffend dieser Regelungen keinen Handlungsspielraum für die Jugendarbeit. Die Erwachsenen erwarten von den Jugendarbeitenden, dass diese die **PEGI-Richtlinien einhalten.**

### **Positive Aspekte des Spielens**

Wie in den **anerkannten Theorien der Spielpädagogik** seit langem bekannt, **fördert das Spielen diverse Fähigkeiten von Heranwachsenden.** Das ist bei elektronischen Spielen im Grundsatz nicht anders. Verschiedene Teilnehmende dieser Forschung

betonen deshalb auch: Das elektronische Spielen soll und darf Bestandteil der Jugendarbeit sein.

Es können verschiedenste Fähigkeiten durch das Spielen von elektronischen Spielen gefördert und trainiert werden. Wie in Kapitel 3.5 beschrieben, hängt dies von diversen Faktoren ab. Meist werden jene Spiele gespielt, die die Fähigkeiten, welche die Spielenden sowieso schon beherrschen, ansprechen. Es gibt aber keine Kompetenzen, die nicht auch durch andere Aktivitäten als das Spielen am Computer weiterentwickelt werden könnten.

Als wichtigste Kompetenzen, die das elektronische Spiel fördert, nennen die befragten, erwachsenen Spielenden und die Literatur die Folgenden:

1. Umgang mit dem Computer
2. Soziale Aspekte beim gemeinsamen Spielen, egal ob online oder im selben Raum
3. Umgang mit Sieg oder Niederlage, Frustrationstoleranz

Aus entwicklungspsychologischer Sicht ist im Kapitel 3.4 erwähnt, dass die Peergroup im Jugendalter einen wichtigen Aspekt darstellt, da sich Jugendliche von den Erwachsenen emanzipieren möchten und sich vermehrt an Gleichaltrigen orientieren. Die Mehrheit spielt Computerspiele gemeinsam mit AltersgenossInnen. **Das elektronische Spiel kann** also im Jugendalter **eine wichtige Funktion bezüglich des gemeinsamen Erlebens und gegenseitigen Herausforderns wahrnehmen** und gleichzeitig auch Rückzugsort von Erwachsenen kontrollierten Räumen sein.

### **Prävention**

Die Hauptgefahr bei Computerspielen besteht darin, dass die Betroffenen dem Spielen im Tagesablauf zu viel Zeit einräumen. Wenn jedoch ein anderes Hobby aktuell wird, kann dieses das Spielen rasch ersetzen. Suchtfachleute warnen deshalb davor, vorschnell von einer Computerspielsucht zu sprechen, wie dies auch im Kapitel 2.3.3 beschrieben wurde. Dabei ist es primär die Aufgabe der Eltern, den Kindern und Jugendlichen einen gesunden Umgang mit dem Konsum von elektronischen Spielen beizubringen. Die Jugendarbeit ist jedoch aufgrund ihres Auftrags, sowohl beim Spielen im Jugendtreff, als auch allgemein bei der Wahrnehmung der Freizeitaktivitäten der Jugendlichen, mitverantwortlich, aufmerksam zu sein, um allenfalls auch präventiv eingreifen zu können. Zum Thema Prävention sind sich die befragten ExpertInnen, die Jugendarbeitenden der Fokusgruppen und die Befragten der Leitfadeninterviews einig: Eine staatliche Kampagne wie zum Beispiel beim Glücksspiel ist nicht nötig. **Prävention**, sei dies wegen zu häufigen Spielens oder auch wegen eventuell problematischer Inhalte der Spiele, **muss im direkten Umfeld der Jugendlichen geschehen**. Denn, welches die angesagten Spiele der Jugendlichen sind, ist nicht zwingend von globalen Interessen und Werbekampagnen abhängig, sondern viel mehr von den Interessen der lokalen Peergroups. Auch findet das gemeinsame Spielen im Jugendalter, obwohl im Internet weltweit möglich, eher in lokaler Umgebung und mit realen Freunden statt.

## 6.2 Beantwortung der Fragestellungen

Die zu Beginn der Bachelorarbeit definierten Leitfragen werden in diesem Kapitel anhand der gewonnenen Erkenntnisse zusammenfassend beantwortet.

F1	Wer sind die Spielenden und welche elektronischen Spiele spielen sie?
F2	Welche Herausforderungen stellen sich in der offenen Jugendarbeit im Umgang mit elektronischen Spielen und welche Handlungsansätze sind vorhanden?

- Die meisten Jungen und rund ein Viertel der Mädchen spielen regelmässig Computerspiele. Jedoch nur rund 20% der Spielenden sind unter 20 Jahre alt.
- Sie spielen verschiedenste Spielgenres. Neben den oft diskutierten Ego-Shootern vor allem Sport-, Rollen-, Autorenn- und Strategiespiele.
- Selten spielen sie alleine, oft online oder mit FreundInnen im gleichen Raum. Sie spielen vermehrt Online-Spiele.
- Jugendliche spielen nicht unbedingt die meistbeworbenen Spiele, sondern jene Spiele, die in der Peergroup angesagt sind.

- Es besteht immer noch eine Wissenslücke in der Gesellschaft. Viele Leute, auch Sozialarbeitende, haben noch Mühe mit den Neuen Medien und Technologien zurechtzukommen.
- Jugendarbeitende haben täglich Kontakt zu spielenden Jugendlichen. Dabei bieten sie teilweise eine Infrastruktur an, über die elektronische Spiele gespielt werden können. Es bestehen jedoch wenige Regeln oder Erfahrungswerte im Umgang damit.
- Die Jugendarbeit führt eine Diskussion über ihre Haltung gegenüber elektronischen Spielen, wenn überhaupt, nur teamintern.
- Die Jugendarbeitenden kennen die PEGI-Richtlinien zum Jugendschutz und halten sie grundsätzlich ein. Die Richtlinien führen jedoch oft zu Diskussionen mit Jugendlichen.
- Kenntnisse über Spiele fördern einen niederschweligen Zugang zu Jugendlichen.
- Jugendliche nutzen Alternativen, die ihnen zu den elektronischen Spielen geboten werden, oft bevorzugt.
- Handlungsansätze und Konzepte zu Computerspielen in der Jugendarbeit sind bis auf wenige Ausnahmen keine vorhanden.

F3	Welche Kompetenzen können durch das Spielen von elektronischen Spielen in der Adoleszenz gefördert werden und welche negativen Faktoren sind zu verzeichnen?
----	--

- Das Spielen von elektronischen Spielen trainiert verschiedenste Fähigkeiten. Es gibt jedoch keine Kompetenzen, die nicht auch mittels anderer Aktivitäten gefördert werden könnten.
- Oft genannte, durch das elektronische Spiel optimierte Kompetenzen, sind der Umgang mit dem Computer, Medienkompetenz, analytisches Denkvermögen, Sensomotrik sowie soziale Aspekte beim gemeinsamen Spielen und der Umgang mit Sieg und Niederlage.
- Die Hauptgefahr bei Computerspielen ist, dass die Spielenden in ihrem Tagesablauf zu viel Zeit für die Spiele aufwenden.
- Es gibt keinen monokausalen Zusammenhang zwischen dem Konsum von elektronischen Spielen mit Gewaltinhalt und der Ausübung von Gewalt bei Spielenden.

F4	Inwiefern sind Prävention und Intervention notwendig?
----	---

- Eine gross angelegte Präventionskampagne ist nicht nötig. Prävention muss im direkten Umfeld der Jugendlichen geschehen. Je mehr sich die Jugendarbeit mit virtuellen Treffpunkten auseinandersetzt, desto professioneller kann sie Jugendliche darin begleiten.
- Das Fördern der Medienkompetenz wirkt sich nicht nur auf den Umgang mit den Spielen präventiv aus, sondern den Neuen Medien allgemein.
- Es ist die Aufgabe der Soziokulturellen Animation, Übersetzungsarbeit zu leisten. Es geht nicht darum, das Spielen von Computerspielen salonfähig zu machen, sondern um Verständnis zu schaffen und Vorurteile abzubauen.

### 6.3 Schlussfolgerung und Handlungsempfehlung für die offene Jugendarbeit

Die drei von den Autoren aufgestellten Hypothesen (siehe Kapitel 2.1) haben sich während der Forschung bestätigt. Viele der Erkenntnisse decken sich mit denjenigen aus der Forschung zu Thema „neue Medien“. Durch den spezifischen Blick auf elektronische Spiele konnten die Autoren jedoch einige Differenzen und präzisierende Erkenntnisse ausmachen.

Das Spielen ist eine Aktivität die in der Freizeit stattfindet. Dazu gehören selbstverständlich auch die elektronischen Spiele. Die Jugendarbeit deckt primär den Freizeitbereich der Jugendlichen ab. Somit sind die **Bildschirmspiele ein Handlungsfeld** der offenen Jugendarbeit. Umso wichtiger ist es, dass sich die professionelle Jugendarbeit dem Thema annimmt.

Professionelle der Jugendarbeit sind nicht verpflichtet, sich **in der Thematik** der elektronischen Spiele umfassend **auszukennen**, doch sollten sie ein Grundwissen über die Welt der Spiele besitzen. Je mehr sich die Jugendarbeit mit virtuellen Treffpunkten auseinandersetzt, desto professioneller kann sie die Jugendlichen begleiten. Dabei sind die Jugendlichen in ihrer Freizeitbeschäftigung unbedingt ernst zu nehmen. Da sich die angesagten und aktuell gespielten Spiele je nach Peergroup unterscheiden, sollte sich die Jugendarbeit vor allem mit jenen Games auseinandersetzen, welche die Jugendlichen vor Ort spielen. Die Autoren empfehlen, die Spiele auch selbst auszuprobieren.

Auch die **Auseinandersetzung** im Team oder auf höherer Ebene über den Umgang mit dem Konsum von elektronischen Spielen **muss offen stattfinden**. Es sollte also beispielsweise nicht grundsätzlich mit Verboten auf herausfordernde Vorkommnisse reagiert werden. Regeln fürs Spielen im Treff sollten mit Jugendlichen gemeinsam ausgehandelt werden.

**Elementar** bei der Thematik der Spiele und der Neuen Medien ist zusätzlich, **dass** nicht nur Jugendliche sondern auch **Erwachsene weitergebildet werden**. Sie haben die Erziehungs- und Vorbildfunktion. Sie können Einfluss nehmen auf das Verhalten von Jugendlichen und Kindern. Dabei gäbe es Möglichkeiten, Fragen gemeinsam und generationenübergreifend zu bearbeiten, insbesondere um die Wissenslücke, welche zwischen den Generationen herrscht, zu überwinden. Bei solch einem Angebot wäre zu klären, inwieweit die Jugendarbeit einen Auftrag diesbezüglich hat. Vielleicht könnte solch ein Angebot auch durch oder gemeinsam mit einer lokale Suchtpräventionsstelle durchgeführt werden.

Die Jugendarbeitenden **erkennen** grundsätzlich **die Wichtigkeit**, die Themen **der Neuen Medien** zu bearbeiten. Aktuell ist der Fokus auf viele andere Aspekte, jedoch nicht auf elektronische Spiele gerichtet. Der Grund dafür könnte fehlendes Wissen, eine immer noch vorhandene Geringschätzung dieser Freizeitbeschäftigung oder aber auch die negative mediale und politische Einstellung zu Spielen und zu Spielenden sein. Es besteht deshalb vielleicht auch ein gewisser Respekt vor Reaktionen von Medien, Eltern oder anderen Akteuren im Umfeld der Soziokulturellen Animation.

Bildschirmspiele fördern diverse Fähigkeiten, darunter auch soziale Kompetenzen. Der Konsum von elektronischen Spielen sollte aber in einem massvollen und

geregelter Rahmen geschehen. Gleichzeitig sollte man **Jugendlichen** gerade in der offenen Jugendarbeit **Alternativen bieten**. Die Praxis zeigt, so die Jugendarbeitenden der Fokusgruppe, dass die Jugendlichen oft die alternativen Beschäftigungsmöglichkeiten, die zu den elektronischen Spielen angeboten werden, favorisieren.

Wie die Soziokulturelle Animation dem Phänomen elektronische Spiele begegnen kann, beschreiben die Autoren in ihrem zusammengestellten Leitfaden im Anhang B.

#### 6.4 Ausblick

Ein Blick in die Zukunft lässt vermuten, dass die Digitalisierung der Welt weiter zunehmen wird. Schon heute ist das Internet ein unverzichtbares Arbeits- und Freizeitinstrument. Es werden über Facebook oder andere äquivalente Systeme immer mehr Online-Gemeinschaften, wie sie bei Onlinespielen schon seit Anbeginn des Internetzeitalters existieren, entstehen. Der Mensch hat schon seit Menschengedenken gemeinsam oder alleine gespielt und tut dies seit den Anfängen des Computerzeitalters auch mit Unterstützung elektronischer Hilfsmittel. Beispielweise besitzt heute fast jeder

„Zurzeit herrscht eine Tendenz Richtung «Augmented reality Game». Also die Vermischung von Realem und übergestülpter virtueller Realität. Diese erweiterte Realität wird sicher zu neuen Diskussionen führen, ob man dann noch zwischen Realität und Virtualität unterscheiden kann.“ (Marc Bodmer, Interview vom 06.03.2012)

Schweizer Jugendliche ein Smartphone, mit dem man genauso spielen kann wie mit einem Desktop-PC oder einer Konsole. Somit hat ein Grossteil der Jugendlichen und Erwachsenen das Spielgerät immer dabei. Sie nutzen dieses zur Überwindung von Langeweile. Auch wird in Zukunft die Tendenz zur Verwendung von alternativen Steuerungsgeräten für Computerspiele, wie

es die Spielkonsole Nintendo Wii vormacht, anhalten. Dabei werden die Grafiken immer realistischer und die Spiele immer komplexer. Die Zeit der spielprogrammierenden Enthusiasten ist vorbei. Heute sind Hersteller von Computerspielen reine Wirtschaftsunternehmen und versuchen, die Kunden möglichst an sich zu binden.

Auch in Zukunft kommen neue Herausforderungen auf die Gesellschaft und die Soziale Arbeit, einschliesslich der Soziokulturelle Animation, zu. Somit muss die Soziokulturelle Animation weiterhin flexibel auf gesellschaftliche Veränderungen und Trends reagieren können. Die Autoren hoffen, mit dieser Arbeit einen kleinen Beitrag dazu zu leisten, dass die Soziokulturelle Animation auch künftig am Puls der Zeit arbeitet.



## Quellenverzeichnis

- Bodmer, Marc (2009, 12.Oktober). Teenager benutzen Games oft, um Stress abzubauen. *Neue Zürcher Zeitung*. Gefunden am 05. Oktober. 2011, unter <http://www.nzz.ch>
- Bortz, Jürgen & Döring, Nicola (2006). *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler* (4. Aufl.). Berlin: Springer.
- Bundesamt für Sozialversicherungen (ohne Datum). *Nationales Programm Jugend und Medien*. Gefunden am 03. November 2011, unter <http://www.jugendundmedien.ch/de/nationales-programm.html>
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. [BIU]. (2012). *Fakten*. Gefunden am 19.Mai 2012, unter <http://www.biu-online.de/de/fakten>
- Deinet, Ulrich (2003). Der qualitative Blick auf Sozialräume als Lebenswelten. In Ulrich Deinet & Richard Krisch, *Der sozialräumliche Blick der Jugendarbeit* (S.31-39). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Die Schreibfabrik (ohne Datum). *Spiele nun „offiziell“ Kulturgut*. Gefunden am 02.Mai 2012, unter <http://www.spielenutzen.de/?p=222>
- Dreher, Eva & Dreher, Michael (1985). Entwicklungsaufgabe - theoretisches Konzept und Forschungsprogramm. In Rolf Oerter (Hrsg.), *Lebensbewältigung im Jugendalter*. Weinheim: Edition Psychologie.
- Engelke, Ernst; Borrmann, Stefan & Spatscheck, Christian (2008). *Theorien der Sozialen Arbeit. Eine Einführung* (4. Aufl.). Freiburg: Lambertus.
- Flammer, August & Alsaker, Françoise (2002). *Entwicklungspsychologie der Adoleszenz. Die Erschliessung innerer und äusserer Welten im Jugendalter*. Bern: Huber.
- Fritz, Jürgen (1995). *Warum Computerspiele faszinieren – Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Fritz, Jürgen (2004). *Das Spiel verstehen – Eine Einführung in die Theorie und Bedeutung*. Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Gebel, Christa (2009). Lernen und Kompetenzerwerb in Computerspielen. In Tobias Bevc & Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden – Computerspiele in unserer Gesellschaft* (S.77-94). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Gerodetti, Julia (2011). *Sozialraum „Online Community“ – Wie das Internet tradierte Raumvorstellungen herausfordert*. Unveröffentlichtes Skript.
- Geschäftsdatenbank (ohne Datum). *Motion Allemann Evi. Verbot von Killerspielen, 2009*. Gefunden am 26. Mai 2012, unter [http://www.parlament.ch/d/suche/seiten/geschaefte.aspx?gesch\\_id=20093422](http://www.parlament.ch/d/suche/seiten/geschaefte.aspx?gesch_id=20093422)
- Gleb, Tritus (2004, 12.März). Computerspiele machen mehr Umsatz als Kinofilme, Spiele-Industrie greift Hollywood an. *Handelsblatt*. Gefunden am 10. Dezember 2012, unter <http://www.handelsblatt.com>
- Gygax, Boris (2011, 29.November). „Es fehlt an Durchsetzungsvermögen“. *Eine Studie der Fachhochschule deckt die Mängel in der Medienerziehung von Eltern auf*. Gefunden am 17. November 2011, unter <http://www.medienfalle.ch/ftp/BAZMedien101111.pdf>
- Hangartner, Gabi (2010). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur

- Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation* (S.265-324). Luzern: interact.
- Heimlich, Ulrich (2001). *Einführung in die Spielpädagogik*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Hepp, Andreas & Vogelsang, Waldemar (2009). Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungswissen. In Thorsten Quandt; Jeffrey Wimmer & Jens Wolling (Hrsg.), *Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Aufl., S.97-112). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Huizinga, Johan (2009). *Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (21. Aufl.). Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Husi, Gregor (2010). Die Soziokulturelle Animation aus strukturierungstheoretischer Sicht. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation* (S.97-156). Luzern: interact.
- Johnson, Steven (2006). *Neue Intelligenz – warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden* (1. Aufl.). Köln: Verlag Kiepenheuer & Witsch.
- Köhler, Ester (2008). *Computerspiele und Gewalt – Eine psychologische Entwarnung*. Berlin und Heidelberg: Springer Verlag.
- Krappmann, Lothar & Oswald Hans (1990). Sozialisation in Familien und Gleichaltrigenwelt. *Zeitschrift für Sozialforschung und Erziehungssoziologie (ZSE)*, 1990 (Band 10), S.147-162.
- Kyriakidis, Nicolas (2005). *Fun Anyone! Jugendliche Sozialisation und die Faszination von Computerspielen*. Bochum: Europäischer Universitätsverlag.
- Ladas, Manuel (2002). *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt a.M.: Europäischer Verlag der Wissenschaft.
- Markus Gisler (2010). Der Videogamepapst von der Minervastrasse. *Zhaw-impact, 2010*, S.36-37.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [MPFS] (Hrsg.). (2009). *JIM 2009 - Jugend, Information, (Multi-) Media*. Gefunden am 03. Oktober 2011, unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>
- Merz-Abt, Thomas; Martig, Charles & Meier, Urs (Hrsg.). (2009). Killerspiele und ihre Herausforderung für Schule und Eltern, Theoretische Reflexion und medienpädagogische Handlungsempfehlungen. Zürich: Katholischer Mediendienst & Reformierte Medien.
- Meuser, Michael & Nagel, Ulrike (1991). ExpertInneninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht. In Detlef Garz & Klaus Kraimer (Hrsg.), *Qualitativ-empirische Sozialforschung. Konzepte, Methoden, Analysen* (S.441-471). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Mogel, Hans (2008). *Psychologie des Kinderspiels von frühesten Spielen bis zum Computerspiel* (3. Aufl.). Berlin und Heidelberg: Springer Verlag.
- Moser, Heinz (2010). Gesellschaftlicher Wandel und Animation. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation* (S.63-96). Luzern: interact.
- Moser, Heinz; Müller, Emanuel; Wettstein, Heinz & Willener, Alex (1999). *Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.
- Oerter, Rolf & Dreher, Eva (2002). Jugendalter. In Rolf Oerter & Leo Montada (Hrsg.),

- Entwicklungspsychologie* (5. Aufl., S.258-317). Berlin: Beltz.
- PEGI (ohne Datum). *Über PEGI, Was bedeuten die Kennzeichnungen?*. Gefunden am 19.Mai 2012, unter <http://www.pegi.info/ch/index/id/812/>
- Pfaff, Nicolle (2006). Gruppendiskussion. Unveröffentlichtes Skript. Halle-Wittenberg: Martin-Luther-Universität.
- Schmitt, Christian (2011). *Computerspiele, Fluch oder Segen? - Die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Schweizer Radio und Fernsehen [SRF] (2009). *Dossier: Games und Gewalt*. Gefunden am 20. November 2011, unter <http://www.wissen.srf.tv/Dossiers/Medien/Games-und-Gewalt?docid=10783&navpath=med#!videos>
- Staudenmann, Simon (2010). *Projekt „Infogames“ – Informationen über die Welt der Computerspiele*. Luzern: Hochschule Soziale Arbeit.
- Steyaert, Stef; Lisoir, Hervé & Nentwich, Michael (Hrsg.). (2006). *Leitfaden partizipativer Verfahren. Ein Handbuch für die Praxis*. Wien: Institut für Technikfolgen-Abschätzung .
- Steiner, Martin (2008). Killer-Game: Freispruch für Mediamarkt-Chef. *Blick*. Gefunden am 27. Mai 2012, unter <http://www.blick.ch>
- Steiner, Oliver (2008). Neue Medien und Gewalt. Expertenbericht Nr. 04/09. Bern: Bundesamt für Sozialversicherungen.
- Thiersch, Hans (2009). *Lebensweltorientierte Soziale Arbeit. Aufgaben der Praxis im sozialen Wandel* (7. Aufl.). Weinheim und München: Juventa.
- Vatter, Matthias (2009). Computerspiele: eine unheimliche Gewalt. Fritz & Fränzi, 2009 (#6), S.20-27.
- Verein Medien- und TheaterFalle (2012). *Workshops, Killergames und Socialchats?*. Gefunden am 20. November 2011, unter [http://www.theaterfalle.ch/index.php?option=com\\_content&view=article&id=139&Itemid=5](http://www.theaterfalle.ch/index.php?option=com_content&view=article&id=139&Itemid=5)
- Wechselberg, Ulrich (2009). Einige theoretische Überlegungen über das pädagogische Potential digitaler Lernspiele. In Tobias Bevc & Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden – Computerspiele in unserer Gesellschaft* (S.95-112). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Wettstein, Heinz (2010). Hinweise zu Geschichte, Definitionen, Funktionen. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation* (S.15-62). Luzern: interact.
- Willemse, Isabel; Waller, Gregor & Süss, Daniel (2010). *JAMES - Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Witting, Tanja (2007). *Wie Computerspiele uns beeinflussen – Transferprozess beim Bildschirmspiel im Erleben der User*. München: Kopaed Verlag.
- Witting, Tanja & Esser, Heike (2003). Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel. In Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr (Hrsg.), *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten* (S.30-48). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Wodtke, Christina (2009). Virtuelle Räume und Aneignungspraktiken. In Ulrich Deinet (Hrsg.), *Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte* (3. Aufl., S. 277-285). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

## 7 Anhang

### A Glossar

Die Begriffsdefinitionen wurden aufgrund der Erfahrung der Autoren und verschiedener Internetquellen erstellt.

**Elektronische Spiele** Dieses Synonym wird für alle Spiele verwendet, die im Zusammenhang mit elektronischen Medien gespielt werden können. Dazu gehören Spiele für Computersysteme, Konsolen und Smartphones. Weitere Synonyme sind Bildschirmspiele, Videospiele und Computerspiele.

**Computerspiele** siehe elektronische Spiele

**Videospiele** siehe elektronische Spiele

**Bildschirmspiele** siehe elektronische Spiele

**Digital Native/  
Immigrants:**

In der weltweiten Diskussion über Neue Medien haben sich die Bezeichnungen von Marc Prensky (2001) durchgesetzt. Er unterscheidet zwischen Digital Natives und Digital Immigrants. Digital Natives sind nach 1980 geboren, sind mit dem Computer aufgewachsen und beherrschen die digitale Sprache von Natur aus. Digital Immigrants hingegen müssen, wie alle Immigranten, die Sprache zuerst lernen. Und dies gelingt den Einen besser als den Anderen.

**Neue Medien /  
Social Media**

Nach heutigem Verständnis umfassen Neue Medien sämtliche Daten, auf die in digitaler Form zugegriffen werden kann. Als Zentrum der kann das Internet ausgemacht werden. Wichtige Eckpunkte der Neuen Medien sind die Social Networks, Chats, Messengers, Handys und elektronische Spiele. In den aktuellen Diskussionen wird der Begriff Neue Medien häufig ersetzt durch den englischen Begriff Social Media.

**Online-Welt**

Zeit und Raum, die virtuell existieren; Gegensatz zur -> Off-line-Welt.

**Web 2.0**

Beschreibt den aktuellen Gebrauch des Internets. Inhalte werden von Benutzern für Benutzer bereitgestellt. Die Eckpfeiler des Web 2.0 sind die Sozialen Netzwerke und die Blog-Kultur.

**Interaktiv**

Interaktivität (lat.: inter agere = „wechselseitig“ und „aufeinander bezogen“) weist allgemein auf eine Wechselbeziehung

zwischen zwei oder mehreren beliebigen Größen hin, bei der implizit Informationen ausgetauscht werden. Der soziologische Interaktivitätsbegriff geht von Personen aus, die sich gegenseitig wahrnehmen können und in ihrem Verhalten aneinander ausrichten, während in der Informationstechnik die Beziehung zwischen Mensch und Computer gemeint ist.

- Spielkonsole** Spielkonsolen sind Computer oder computerähnliche Geräte, die in erster Linie für elektronische Spiele entwickelt werden (bsp. Playstation 3, Nintendo wii). Neben dem Spielen bieten Spielkonsolen weitere Funktionen (zum Beispiel Wiedergabe von Audio-CDs oder DVD's).
- Controller/Gamepad** Das seit Mitte der 1980er Jahre existierende Gamepad (auch Joypad), ist ein Eingabegerät für die Steuerung von Computerspielen. Das Eingabegeräte, auch Controller genannt, hat eine Reihe von Aktions-Tasten, mit welchen man z. B. springen oder schießen kann.
- LAN** Ein Local Area Network zu Deutsch lokales Netzwerk, kurz LAN, ist ein Rechnernetz. Es verbindet mehrere Computer entweder via Kabel oder kabellos (WLAN) miteinander. Mit dieser Verbindung lässt es sich mit den Geräten Informationen (Daten) austauschen.
- Single- /Multiplayer** Die Möglichkeit in einem Spiel, dass mehrere Spieler online oder real gegeneinander spielen können.
- Teamspeak** TeamSpeak ist eine Sprachkonferenzsoftware, welche den Benutzern ermöglicht, über das Internet oder ein LAN miteinander zu kommunizieren. TeamSpeak ist für die Nutzung in Online-Spielen optimiert.
- Gamen / Zocken** Die umgangssprachliche Bezeichnung für das Spielen von elektronischen Spielen.
- PEGI** Pan European Game Information – Ein von der Industrie, dem Verkauf und dem Jugendschutz geschaffenes Label, das die Spiele nach Alterskategorie klassifiziert. Das PEGI-System wird europaweit genutzt und anerkannt und wird von der europäischen Kommission nachdrücklich unterstützt. Es gilt als Modell für die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz. Die PEGI-Freigabe ist in der Schweiz nicht gesetzlich verankert. Die Händler in der Schweiz haben sich aber über einen „Code of Conduct“ (2008) geeinigt, diese Altersfreigaben im Verkauf einzuhalten.

**Ego-Shooter /**

**First-Person Shooter**

Ego-Shooter (gr. und lat. ego = „ich“; engl. shooter = „Schütze“ bzw. „Schießspiel“) oder First-Person-Shooter (FPS) sind eine Kategorie der Computerspiele, bei welcher der Spieler aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft. Die vom Spieler gelenkte Spielfigur ist menschlich oder menschenähnlich. Ego-Shooter ist eine Wortschöpfung aus dem deutschen Sprachraum, im englischsprachigen Raum spricht man von First-Person Shooter.

**MMORPG**

Ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (auch „Massive“ statt Massively) (MMORPG) beziehungsweise Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel ist ein ausschließlich über das Internet spielbares Computer-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine persistente virtuelle Welt bevölkern können. Die eigentliche Spielwelt und die Avatar genannten Spielfiguren der Spieler werden auf Servern verwaltet. Der Spieler verbindet sich typischerweise über ein Clientprogramm mit dem Server. Der Client enthält üblicherweise nur die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Grafik, Objekte, Musik, ...), während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird.

**Gejoint / joinen**

Er ist an die ursprüngliche Bedeutung des englischen Wortes join (zu deutsch: vereinen, verbinden, beitreten, sich treffen) angelehnt und bezeichnet sich einem Spiel, Gruppe und/oder Server anschliessen bzw. beitreten.

**Raid**

Raid ist ein Begriff, der vorrangig in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) vorkommt. Er ist an die ursprüngliche Bedeutung des englischen Wortes Raid (zu deutsch: Überfall, Raubzug) angelehnt und bezeichnet entweder eine Plünderung/einen Überfall auf ein Spielgebiet oder auch einen kurzfristigen Zusammenschluss mehrerer Spieler (auch: Raidparty). Oft ist das Ziel eines Raides auch nur, einen übermächtigen Gegner zu besiegen.

## **B Handlungsempfehlung – Infoblatt**

Ein grundlegendes Wissen über die elektronischen Spiele und das Kennen der wichtigsten Begriffe ist Voraussetzung, um mit den Jugendlichen diskutieren zu können. Weiter sind diese Kenntnisse elementar für das Verständnis von Informationen rund um die Spiele. Diese Informationen können über Workshops, über eigene Recherchen oder über erwachsene Spielende in der Umgebung der Jugendarbeitenden gewonnen werden. Es empfiehlt sich, selber ein Spiel auszuprobieren.

Man sollte sich mit jenen Spielen auseinandersetzen, die bei den Adressaten angesagt sind. Kenntnisse holt man sich am einfachsten, in dem man mit den Spielenden ins Gespräch tritt. Durch die geschaffene Wissensbasis können wir einerseits unser Interesse signalisieren, andererseits aufzeigen das auch wir etwas über die Welt der Computerspiele wissen.

Wichtig ist, dass die Jugendarbeitenden möglichst unvoreingenommen an die Spiele und die Spielenden herantreten. Das Spielen ist oft ein wichtiges Hobby der Jugendlichen, in welchem sie ernst genommen werden wollen.

### **Übersicht**

1. Informieren und thematisieren
2. Spielen in der Jugendarbeit
3. Fach- und Informationsstellen

#### **1. Informieren und thematisieren**

Das folgende Vorgehen macht auch für andere Erwachsene im Umfeld von Kindern und Jugendlichen Sinn. Wichtig ist, den Spielenden zu verstehen zu geben, dass einem ihr Spielverhalten nicht egal ist und man sich für ihre Freizeitaktivitäten interessiert.

#### **Wie kann ich Informationen über ein Spiel einholen?**

- Filme über das Spiel auf Youtube oder ähnlichen Videoplattformen anschauen
- Die Beurteilung auf [www.pegi.ch](http://www.pegi.ch) konsultieren (Jugendschutz)
- Konsultation der pädagogischen Bewertung auf [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)
- Wenn möglich das Spiel selber testen. Oft gibt es bei PC-Spielen gratis Demoversionen, die Probe gespielt werden können und einen ersten Eindruck über das Spiel vermitteln

#### **Wie kann ich das Spiel thematisieren?**

- Die Motivation der Spielenden im Gespräch mit den Jugendlichen kennen lernen
- Wenn möglich selber mitspielen
- Sich durch die Spielenden das Spiel zeigen lassen. Oder wenn aus Infrastruktur- oder Jugendschutzgründen nicht möglich, Filme über das Spiel schauen

## **2. Spielen in der Jugendarbeit**

Immer öfter halten Computer, aber auch Spielkonsolen, in den Anlaufstellen der Jugendarbeit Einzug. Auch WLAN-Hotspots sind immer häufiger in den Jugendtreffs vorzufinden. Das Spielen von elektronischen Spielen im Umfeld der Jugendarbeit kann durchaus angeboten werden. Es wird aber empfohlen, bereits im Vorfeld (wenn möglich mit Jugendlichen gemeinsam) Regeln für den Gebrauch zu definieren.

### **Folgende Regeln haben sich bewährt:**

- Die Jugendlichen wählen die zu spielenden Spiele selber aus. Die PEGI-Freigabe ist jedoch einzuhalten.
- Es sollen Spiele bevorzugt werden, die man gemeinsam spielen kann.
- Die Spielzeiten und andere Spielregeln sollen klar und im Vorfeld definiert sein.
- Die Infrastruktur ist durch die Jugendlichen aufzustellen und wieder wegzuräumen.

### **Das gemeinsame Spielen fördert neben den spielerischen Fähigkeiten diverse weitere Faktoren:**

- Die Toleranz; meistens wollen mehr Personen spielen als Spielmöglichkeiten geboten werden. Die Spielenden müssen sich selber organisieren.
- Der Teamgedanke; die meisten kooperativen Spiele fordern ein koordiniertes Vorgehen.
- Das Wissen; die Jugendlichen lernen etwas über Computer und Neue Medien im Allgemeinen.
- Die Kommunikation; die Spiele und die Neuen Medien können in einem motivierenden Rahmen thematisiert werden.

### **Es gibt diverse geeignete Spiele für Jugendliche ab 12 Jahren. Stellvertretend seien hier nur einige genannt:**

- FIFA (Fussball) und analoge Sportspiele
- Age of Empire (historisches Echtzeitstrategiespiel)
- Little Big Planet (Jump & Run mit Leveleditor)
- Singstar (Singspiel)
- Need for Speed (Autorennen)
- Minecraft (Klötzchen-Bauspiel)



### 3. Fach- und Informationsstellen

Die kantonalen Suchtfachstellen sind oft primäre Ansprechpartner für die Jugendarbeitenden. Weitere Adressen mit Informationen rund ums elektronische Spiel sind in der nachfolgenden Tabelle aufgelistet:

<p><b>Sucht Info Schweiz</b></p> <p><a href="http://www.suchtschweiz.ch">www.suchtschweiz.ch</a></p> <p>Sucht Info Schweiz konzipiert und realisiert Präventionsprojekte, engagiert sich in der Gesundheitspolitik und der psychosozialen Forschung. Sucht Schweiz verfolgt einen gemeinnützigen Zweck: Probleme verhüten, sowie bereits entstandene Probleme vermindern.</p>	<p><b>Pan European Game Information</b></p> <p><a href="http://www.pegi.ch">www.pegi.ch</a></p> <p>Die offizielle Seite der PEGI.</p>
<p><b>Pro Juventute – Gametest.ch</b></p> <p><a href="http://www.gametest.ch">www.gametest.ch</a></p> <p>Informationsseite über Computerspiele. Neben allgemeinen Tipps gibt es eine Datenbank, die pädagogisch wertvolle Spiele empfiehlt. Bis jetzt fehlen aber Infos zu den anderen Spielen.</p>	<p><b>Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen</b></p> <p><a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de">www.spieleratgeber-nrw.de</a></p> <p>Umfassende Spieledatenbank mit pädagogischer Bewertung der einzelnen Spiele. Hier können (fast) alle Spiele gefunden werden.</p>
<p><b>Das Informationsportal des nationalen Programms zur Förderung von Medienkompetenzen</b></p> <p><a href="http://www.jugendundmedien.ch">www.jugendundmedien.ch</a></p> <p>Auf dieser Website erhalten Eltern, Lehr- und Betreuungspersonen sowie Fachleute und Politiker einen Überblick über Chancen und Gefahren von digitalen Medien, aktuelle Informationen zum Jugendmedienschutz und dem nationalen Programm „Jugend und Medien“.</p>	<p><b>E-Beratung und Jugendinformation</b></p> <p><a href="http://www.tschau.ch">www.tschau.ch</a></p> <p>Onlineberatung für Jugendliche zu diversen Themen von Infoklick.ch, der Kinder- und Jugendförderung der Schweiz.</p>

## **C    Forschungsteil – Fragebogen Fokusgruppen**

### **Fragekomplex 1 – Persönliche Fragen**

Wie ist Dein persönlicher Bezug zu den Social Medias und den elektronischen Spielen?  
Wo Arbeitest du? Wie viele Mitarbeitende gibt es und hat es Spezialisten für dieses Thema?

Über welche Kanäle beziehst Du Informationen zu Jugend und Computerspielen?

### **Fragekomplex 2 - Arbeitsumgebung**

Welche Infrastruktur bietet dein Arbeitsort in Bezug auf elektronische Medien?

Wo liegen die Berührungspunkte der Jugendarbeit mit den elektronischen Spielen?

Wie nimmst Du den Umgang der Jugendlichen mit den Spielen wahr?

Wie wird in deinem Arbeitsumfeld mit diesem Thema umgegangen?

Welche Regelungen gelten in deiner Arbeitsumgebung in Bezug auf elektronische Medien und Computerspiele?

Welche konkreten Aktivitäten oder Projekte führt ihr zu diesem Thema? Mit welchen Überlegungen macht ihr das?

### **Fragekomplex 3 – Chancen und Risiken**

Wo liegen die Chancen für Jugendliche bei elektronischen Spielen? Was können Jugendliche beim Gamen lernen?

Welche Probleme sind beim Klientel/bei Jugendlichen festzustellen?

Ist aus Sicht der Jugendarbeitenden Prävention in diesem Bereich wichtig? Wie könnte diese aussehen?

### **Fragekomplex 4 - Bewertungen**

Was hältst Du vom aktuellen Jugendschutz in der Schweiz? Auch im Vergleich mit Deutschland?

Was hältst du von einem Verbot für Spiele mit gewalttätigem Inhalt?

Was hältst du von konkretem Spielen von Computerspielen in der Jugendarbeit? Inwieweit erachtest du eine Einhaltung der PEGI-Normen als Wichtig? Dürfen Spiele, die gemäss PEGI für über 16- bzw. 18-Jährigen freigegeben sind, in besonderen Setting's in der Jugendarbeit gespielt werden?

Wie sollte deiner Meinung nach die Diskussion über die bei den Jugendlichen verbreiteten Ego-Shooter (Schiessspiele vorwiegend ab 18 Jahren) in der offenen Jugendarbeit geführt werden?

Welche Unterstützung wäre für die Jugendarbeitenden wichtig?

## **D Forschungsteil – Fragebogen Leitfadeninterviews**

### **Daten – Fragen für die Datenerfassung**

In welchem Jahr bist du geboren?  
Was hast Du für eine Ausbildung und Beruf?  
Bist du verheiratet und/oder hast Du Kinder?  
Wie lange Spielst du schon Computerspiele?

### **Spielgewohnheiten – Fragen zum spielerischen Werdegang**

Wie sieht dein spielerischer Werdegang aus?  
Wie viele Stunden pro Woche spielst du heute ungefähr? War dies schon immer so?  
Welche Spiele spielst Du heute? Wie hat sich dies in den Jahren verändert?

### **Entwicklung – Fragen zur eigenen Entwicklung im Zusammenhang mit dem Spielen**

Wie hat deine Umwelt in der Jugend auf dein Spielen reagiert? Wie reagiert sie heute?  
Wie hat sich das Gamen auf dein soziales Umfeld ausgewirkt?  
Welchen sozialen Gemeinschaften im Zusammenhang mit elektronischen Spielen gehörst/gehörtest Du an?  
Was hast Du deiner Meinung nach beim Spielen gelernt oder welche Fertigkeiten hast du weiterentwickeln können?  
Wie hat das Gamen dein späteres Leben beeinflusst?  
Hättest du diese Fertigkeiten auch ohne das Gamen entdeckt?

### **Bewertung – Fragen die vom Befragten bewertet werden müssen**

Wie könnte Deiner Meinung nach das Spielen mit Heranwachsenden in der Jugendarbeit gehandhabt werden?  
Was denkst Du über die aktuellen Jugendschutzbestimmungen in der Schweiz?  
Empfindest Du im Nachhinein gesehen die von dir „verspielte“ Zeit als verlorene Zeit?  
Was ist die Motivation/Faszination, um sich in eine digitale virtuelle Welt zu begeben?  
Was ist dabei der Unterschied bei den verschiedenen Genres?

## **E Rechercheprotokoll**

### Vorbereitende Recherche:

Bundesamt für Statistik (2009). Medienindikatoren – Internet – Internetnutzung – Alter. Gefunden am 10. März 2010, unter <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/03/key/ind16.indicator.30106.160204.html?open=5#5>

Eidenbenz, Franz (2001). Wissenschaftliche Studie zu konstruktivem vs. problematischem Internetgebrauch in der Schweiz. Zürich: Offene Tür Zürich; Berlin: Humboldt Universität

Elternet.ch (2010). Facts zu Internetnutzung und –sucht. Gefunden am 12. Oktober 2010, unter <http://www.elternet.ch/virtuelle-welten/wie-lange-darf-es-sein.html>

Ertelt, Jürgen & Röhl, Franz-Josef (Hrsg.) (2007). Web 2.0 Jugend online als pädagogische Herausforderung, München: Kopaed Verlag.

Hardt, Jürgen; Cramer-Düncher, Ute & Ochs, Matthias (Hrsg.) (2009). Verloren in virtuellen Welten - Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht

Heimlich, Ulrich (2001). Einführung in die Spielpädagogik – Eine Orientierungshilfe für sozial-, schul- und heilpädagogische Arbeitsfelder , Bad Heilbrunn: Klinkhardt

Kutner, Lawrence; Olson, Cheryl K. (2008). Grand Theft Childhood – The Surprising Truth about video games. New York: Simon & Schuster

Prensky, Marc (2001, 5. Oktober). Digital Natives, Digital Immigrants. On The Horizon, 9 (5), ISSN 1074-8121, MCB University Press

Pro Juventute & TRIAL (2009). Playing by the Rules – Applying International Humanitarian Law to Video und Computergames <http://www.trial-ch.org/spiele.html>

Süss, Daniel (2004). Mediensozialisation von Heranwachsenden – Dimension – Konstanten - Wandel , Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften

Frage 1: Wer sind die Spielenden und was spielen sie?

Datum	Zeitdauer	Suchbegriff	Such-instrument	Auswahl-kriterium	aufbewahrtes Dokument	Quellentyp	Inhalt	Relevanz
20.09.11	10	Computerspiel	Privatbibliothek	Erkennbarkeit und Renommee des Autors	Gisler (2010), Interview mit Marc Bodmer 2010, Schweiz, ZHAW in zhaw-impact Nr.10 Sept.	Zeitschriften-artikel	Interview mit Videospiele-Forscher Marc Bodmer	*
20.09.11	5	Computerspiel	Privatbibliothek	Erkennbarkeit und Renommee des Autors	Steven Johnson (2006), Neue Intelligenz – warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden	Monographie	Definition Computerspiele	*
3.10.11	5	James Studie	Google	Aktualität, Angemessenheit bezgl. Fragestellung, inhaltliche Differenziertheit	JAMES-Studie 2010, Schweiz	Forschungs-projektbericht	Studie über das Medienverhalten der Jugendlichen in der Schweiz, durchgeführt von Swisscom und ZHAW	***
3.10.11	5	JIM-Studie 2009	Google	Aktualität, Angemessenheit bezgl. Fragestellung, inhaltliche Differenziertheit	JIM-Studie 2009, Deutschland, Jugend , Information, Media	Forschungs-projektbericht	Studie über das Medienverhalten von 12-19 Jährigen in Deutschland, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest	**
5.10.11	35	Marc Bodmer	Google	Erkennbarkeit und Renommee des Autors	Marc Bodmer, 2009, Schweiz, NZZ-Artikel vom 12. Oktober 2009	Zeitungsartikel	Wieso spielen Teenager elektronische Spiele	*

17.10.11	20	Studien Computerspiele	Privatbibliothek	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung, inhaltliche Differenziertheit	Quandt, Wimmer & Wolling 2009, Deutschland, Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames	Sammelwerk	Studiensammlung rund um elektronische Spiele und ihre Nutzenden	***
3.11.11	10	Jugend Medien	www.admin.ch, Internetseite des Bundes	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Nationales Programm Jugend und Medien, Schweiz, Bundesamt für Sozialversicherungen	Beschluss des Bundesrates	Der Beschluss des Bundesrates zum Thema Jugend und Medien	***
10.11.11	5	Computerspiele Gewalt	Google	Aktualität	Vatter, 2009, Schweiz, Computerspiele: eine unheimliche Gewalt, Artikel in Fritz & Fränzi 6/09	Zeitschriften- artikel	Artikel zum Thema elektronische Spiele und Gewalt in der Elternzeitschrift Fritz & Fränzi	*
13.11.11	5	Infogames	IDS	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Projektbericht Infogames, 2010, Schweiz	Projektbericht	Situationsanalyse das Thema Neue Medien in der Schweiz in Zusammenarbeit mit dem Projekt Cybersm@rt der Berner Gesundheit	**
10.12.11	5	Computerspiele Umsatz	Google	Aktualität	Tritus, Gleb (2004, 12. März). Computerspiele machen mehr Umsatz als Kinofilme,	Zeitungsartikel	Artikel zum Thema Umsatz der Computerspielbranche	*
02.05.12	2	Computerspiele Kultur	Google	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Eintrag in einem Blog – Computerspiele sind in Deutschland ein Kulturgut	Blogeintrag	Kulturgut Computerspiele	*

19.05.12	5	Computerspiele Marktzahlen	Google	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Homepage mit Marktzahlen, Deutschland	Homepage	Marktzahlen zum deutschen Markt betreffend elektronischer Spiele	**
19.05.12	5	Jugendschutz	www.pegi.info	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Code of Conduct der Pegi, Schweiz	Homepage	Erklärung der Jugendschutz- bestimmungen in der Schweiz zum Thema elektronische Spiele	***
26.05.12	10	Killerspiele	www.parlament. ch - Geschäfts- datenbank	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Motion 09.3422 – Allemann, eingereicht am 30.04.09, Schweiz	Politische Motion	Motion von Evi Allemann – Verbot von Killerspielen	**
27.05.12	5	Killergames	Google	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Blick.ch, Martin Steiner, 2008, Scheiz, Freispruch für Mediamarkt-Chef	Zeitungsartikel	Bericht zum Freispruch wegen dem Verkauf sogenannter Killerspiele.	*

Frage 2: Welche Kompetenzen können durch das Spielen von elektronischen Spielen in der Adoleszenz gefördert werden und welche negativen Faktoren sind zu verzeichnen?

Datum	Zeitdauer	Suchbegriff	Such-instrument	Auswahl-kriterium	aufbewahrtes Dokument	Quellentyp	Inhalt	Relevanz
20.10.11	20	Spielpädagogik	Swissbib	Angemessenheit bzgl Fragestellung, Inhaltliche	Jürgen Fritz 2004, Das Spiel verstehen	Monographie	Eine Einführung in die Spielpädagogik und eine Interpretation für die elektronischen Spiele	***
20.10.11	10	Spielpädagogik	Swissbib	Angemessenheit bzgl Fragestellung, Inhaltliche	Jürgen Fritz 1995, Warum Computerspiele faszinieren – Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen.	Monographie	Betrachtung der Zusammenhänge zwischen Spiel- und Schulfähigkeit	***
25.10.11	15	Kompetenzen Computerspiel	Swissbib	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Tanja Witting (2007), Wie Computerspiele uns Beeinflussen	Monographie	Betrachtung des Transferprozesses von der Virtuellen in die reale Welt und umgekehrt	***
25.10.11	60	Kompetenzen Computerspiele	Swissbib	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Tobias Bevez, Holger Zapf, 2009, Was wir spielen, was wir sind.	Sammelwerk	Diverse Beiträge zum Thema Kompetenzerwerb in elektronischen Spielen	***
13.11.11	10	Entwicklungspsychologie Jugendalter	IDS	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Dreher & Dreher (1985), Lebensbewätigung im Jugendalter	Monographie	Entwicklungs Peergroups	**
13.11.11	10	Erikson	Swissbib	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Erikson (1991), Identität und Lebenszyklus	Monographie	Entwicklung im Jugendalter	**



13.11.11	30	Computerspiele Pädagogik	Swissbib	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Christian Schmitt 2011, Computerspiele: Fluch oder Segen	Monographie	Nutzungsmotive für Computerspiele Digitale Spielräume Basiswissen Computer- und Videospiele Motivations- und Lernpotentiale von Computerspielen	***
13.11.11	60	Entwicklungs- psychologie	Privatbibliothek	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Rolf Oerter, Leo Montada (Hrsg.) 2008, Entwicklungspsychologie	Sammelwerk	Entwicklungsaufgaben im Jugendalter Identität: das zentrale Thema des Jugendalters	***
15.11.11	10	Entwicklungs- psychologie	IDS	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	August Flammer, Françoise Alsaker (2002), Entwicklungspsychologie in der Adoleszenz – Die Erschliessung innerer und äusserer Welten im Jugendalter	Monographie	Entwicklung im Jugendalter Sozialraum Peergroup	***
17.01.12	5	Grundlagen des Spielens	Empfohlen von Hans Fluri	Erkennbarkeit und Renommee des Autors	Johan Huizinga (2009), Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel	Monographie	Grundbegriffe der Spielkultur	**
27.03.12	10	Psychologie des Kinderspiels Mogel	swissbib	Erkennbarkeit und Renommee des Autors, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Hans Mogel (2008), Psychologie des Kinderspiels	Monographie	Theorien über die Wirkung des Spielens auf Heranwachsende	**

28.03.12	20	Computerspiele Kyriakidis	Amazon	Erkennbarkeit und Renommee des Autors, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Nicolas Kyriakidis (2005), Fun Anyone!	Monographie	Jugendliche Sozialisation und die Faszination der Computerspiele	***
28.03.12	20	Computerspiele Ladas	Amazon	Erkennbarkeit und Renommee des Autors, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Manuel Ladas (2002), Brutale Spiele(r)	Monographie	Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen	**
28.03.12	20	Computerspiele Köhler	Amazon	Erkennbarkeit und Renommee des Autors, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Esther Köhler (2008), Computerspiele und Gewalt, eine psychologische Entwarnung	Monographie	Analyse der Auswirkung von Computerspielen auf die Spielenden	***

Frage 3: Welche Herausforderungen stellen sich in der offenen Jugendarbeit im Umgang mit elektronischen Spielen und welche Handlungsansätze sind vorhanden?

Datum	Zeitdauer	Suchbegriff	Such-instrument	Auswahl-kriterium	aufbewahrtes Dokument	Quellentyp	Inhalt	Relevanz
17.12.11	5	Medien- erziehung	Google	Aktualität	Boris Gyga (2011), Mängel in der Medienerziehung der Eltern, Basler Zeitung	Zeitungsartikel	Bericht zur Studie der FHNW „Medienerziehung der Eltern“	*
21.02.12	5	Soziokulturelle Animation	IDS	Grundlagebuch SKA, Erkennbarkeit der AutorInnen, Angemessenheit bezgl. Fragestellung, inhaltliche Differenziert- heit	Moser, Müller, Wettstein, Willener (1999) Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze.	Sammelschrift	Grundlagen der Soziokulturellen Animation	**
21.02.12	5	Soziokulturelle Animation	IDS	Grundlagebuch SKA, Aktualität, Erkennbarkeit der AutorInnen, Angemessenheit bezgl. Fragestellung, inhaltliche Differenziert- heit	Bernard Wandeler (Hrsg.), Soziokulturelle Animation	Sammelschrift	Grundlagen der Soziokulturellen Animation, Handlungsansätze, Geschichte	***

03.04.12	10	Sozialraum, virtueller Raum	IDS	Hohe Aktualität, inhaltliche Differenziertheit	Wodtke, Christina (2009). Virtuelle Räume und Aneignungspraktiken. In Ulrich Deinet (Hrsg.), Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte (3. Aufl., S. 277-285). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.	Aufsatz in Sammelschrift	Sozialraumorientierte Arbeit in Verbindung mit virtuellen Räumen	**
03.04.12	10	Lebenswelt Lebenswelt- orientierte Jugendarbeit	IDS	Grundlagebuch Theorien, inhaltliche Differenziert- heit, Erkennbarkeit der AutorInnen	Ernst Engelke, 2008, Theorien der Sozialen Arbeit. Eine Einführung	Sammelschrift/ Lexikon	Theorien der Sozialen Arbeit Theorie der lebensweltorientierten Sozialarbeit	**
03.04.12	10	Lebenswelt Lebenswelt- orientierte Jugendarbeit	IDS	Primärliteratur, Aktualität	Hans Thiersch (2009) Lebensweltorientierte Soziale Arbeit	Monographie	Theorie der lebensweltorientierten Sozialarbeit	**
10.04.12	5	Sozialraum, sozialraum- orientierte Jugendarbeit	Handsuche	Aktualität, Angemessenheit bezgl. Fragestellung	Gerodetti, Julia (2011). Sozialraum «Online Community» – Wie das Internet tradierte Raumvorstellungen herausfordert	Unveröffent- lichtes Skript	Sozialraumorientierte Jugendarbeit	**

10.04.12	10	Sozialraum, sozialraum- orientierte Jugendarbeit	IDS	Renommee der Quelle, Angemessenheit bezgl. Fragestellung	Deinet, Ulrich (2003). Der qualitative Blick auf Sozialräume als Lebenswelten. In Ulrich Deinet und Richard Krisch, Der sozialräumliche Blick der Jugendarbeit (S. 31- 39). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.	Aufsatz in Sammelschrift	Sozialraumorientierte Jugendarbeit. Lebensweltorientierte Jugendarbeit.	***
----------	----	---	-----	--	---	-----------------------------	--	-----

Frage 4: Inwiefern sind Prävention und Interventionen notwendig?

Datum	Zeitdauer	Suchbegriff	Such-instrument	Auswahl-kriterium	aufbewahrtes Dokument	Quellentyp	Inhalt	Relevanz
25.09.11	10	Neue Medien Gewalt Bundesamt für Sozialversiche- rungen	Google	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Olivier Steiner, 2008, Schweiz, Bericht zuhanden des Bundesamt für Sozialversicherungen	Projektbericht	Analyse der Situation in der Schweiz zum Thema Neue Medien und Gewalt	**
20.11.11	30	Gewalt Sucht	Google	Aktualität	Schweizer Radio und Fernsehen (2009), Dossier Games und Gewalt	Homepage	Chronik der Medienmitteilungen des SFR Beiträge zum Thema Prävention und Intervention	**
20.11.11	5	SFA Neue Medien	Privatbibliothek	Aktualität	Schweizerischen Fachstelle für Alkohol und andere Drogenprobleme 2009, Vernetzte Kinder – verunsicherte Eltern, Elternbrief Nr. 8	Elternbrief	Information über den Umgang mit Neuen Medien für Eltern	*
20.11.11	5	Workshops Neue Medien	Google	Aktualität	Verein Medien- und TheaterFalle (2012), Workshop Killergames und Sociachat	Homepage, Infoblatt	Auflistung der Aktivitäten der Institution	*
25.01.12	15	Computerspiel Handlungsem- pfehlung	Google	Aktualität, Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Merz-Abt, Martig & Meier (2009), Killerspiele und ihre Herausforderung für Schule und Eltern	Monografie	Theoretische Reflexionen und medienpädagogische Handlungsempfehlungen des reformierten und katholischen Mediendienstes	**

Diverse: Recherche zur Forschung

Datum	Zeitdauer	Suchbegriff	Such-instrument	Auswahl-kriterium	aufbewahrtes Dokument	Quellentyp	Inhalt	Relevanz
30.11.11	10	Forschungsmethoden Sozialwissenschaft	IDS	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Jürgen Bortz & Nicola Döring (2006), Forschungsmethoden und Evaluation	Monografie	Forschungsmethoden für Human- und Sozialwissenschaftler	***
30.11.11	10	Experteninterviews	ILIAS	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Meuser & Nagel (1991), Experteninterviews – vielfach erprobt und wenig bedacht	Aufsatz in Sammelwerk	Theorien über Experteninterviews	***
30.11.11	5	Gruppendiskussion	ILIAS	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Nicolle Pfaff (2006), Unveröffentlichtes Skript über die Gruppendiskussion	Unterrichtsskript	Theorien über die Gruppendiskussion	***
26.04.12	15	Partizipativ Forschung	Google	Angemessenheit bzgl. Fragestellung	Steyaert, Loisir, Nentwich (2006) Leitfaden partizipative verfahren	Monografie	Auflistung diverser Methoden für eine partizipative Forschung	**