



---

## **GamesLab**

### **KURZFASSUNG DER ERGEBNISSE**

**Ulrike Wagner, Eva Dirr, Sebastian Ring, Gisela Schubert**

**JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis**

**München im Januar 2014**



Bayerisches Staatsministerium für  
Arbeit und Soziales, Familie und Integration

Kurzfassung der Ergebnisse zum Projekt *GamesLab*  
im Auftrag des *Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration*

**Projektteam:** Dr. Ulrike Wagner, Eva Dirr, Sebastian Ring, Gisela Schubert

**Mitarbeit:** Christa Gebel, Peter Gerlicher, Patrick Peter (Interviewer), Philipp Rauss (Interviewer), Jacqueline Quitt, Tanja Werner (Interviewerin)

**Lektorat:** Swenja Wütscher

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Computerspiele in der pädagogischen Praxis: Ausgangslage und Zielsetzung von GamesLab .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Zentrale Projektergebnisse .....</b>	<b>2</b>
2.1	Expertise.....	2
2.2	Evaluation der Werkstätten und Jugendtagungen .....	3
2.3	Befragung von Vielspielenden.....	3
<b>3</b>	<b>Herausforderungen für die pädagogische Arbeit zum Thema Computerspiele .....</b>	<b>6</b>

# 1 Computerspiele in der pädagogischen Praxis: Ausgangslage und Zielsetzung von *GamesLab*

Die Welt der Computerspiele entwickelte sich in den vergangenen Jahren und Jahrzehnten überaus dynamisch: Innovationen im Hardwarebereich wie mobile Spielgeräte und realitätsnähere Grafik, Onlinevernetzung von Spielenden, neue Genres wie Social Network Games, neue Vermarktungsstrategien („Free-to-Play“ mit hohen Zusatzkosten für virtuelle Güter etc.), die vielfältigen Verknüpfungen von Spielen mit der konvergenten Medien- und Onlinewelt oder die zunehmende Einbettung des Spielens in den Alltag umreißen diese Veränderungen.

Diese Entwicklungen stellen hohe Ansprüche an die professionelle Pädagogik und an Eltern. Im Vergleich zum Umgang mit anderen Medien (z. B. Fernsehen) verfügen sie jedoch oftmals nicht über eigene Erfahrungen mit Computerspielen und medienpädagogisches Handlungswissen. Kindern und Jugendlichen fehlt es somit an kompetenter Unterstützung und gleichzeitig sind sie stärker bestimmten Risiken ausgesetzt (z. B. beeinträchtigenden Medieninhalten, exzessivem Computerspielen, Kostenfallen, Kontakt- und Konfrontationsrisiken). Neben der Stärkung medienpädagogischer Kompetenzen bei Erwachsenen ist auch die Stärkung der Mitverantwortung der Peergroup ein erfolgversprechender Weg, um ältere Kinder und Jugendliche dazu anzuregen, ihr eigenes Medienhandeln zu reflektieren und selbstbestimmt mit Medien umzugehen.

Die Erarbeitung valider Grundlagen für adäquate medienpädagogische Maßnahmen ist – mehr als in anderen Bereichen der Forschung zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen – bezogen auf Computerspiele bislang eher randständig vertreten. Insbesondere Forschung, die darauf gerichtet ist, die Perspektive der Spielenden und ihre Fähigkeiten zur Reflexion des eigenen Verhaltens zu erfassen und daraus Schlussfolgerungen für eine handlungsorientierte (Medien-)Pädagogik abzuleiten, bietet für die Konzeption und die nachhaltige Verankerung zeitgemäßer Medienerziehung eine wesentliche Basis.

Im Fokus von *GamesLab* steht deshalb die Frage nach einem souveränen Umgang mit digitalen Spielwelten, der Verantwortungsbewusstsein, Spielspaß und Selbstbestimmung vereint und kreatives und spielerisches Handeln ebenso wie die kritische Auseinandersetzung mit Games einschließt. Im Zentrum des Projekts stehen Kinder und Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren in Bayern. *GamesLab* ist eine integrierte Praxis-Forschungs-Aktivität und umfasst verschiedene Projektbausteine:

- Eine Expertise zu pädagogischen Fragestellungen und vorhandenen Handlungsempfehlungen rund um Games,
- die Durchführung von Praxiswerkstätten und Jugendtagungen mit älteren Kindern und Jugendlichen zum Thema Games,
- die Prozessevaluation der Praxisaktivitäten,
- eine Befragung von jungen Vielspielenden,
- Expertinnen- und Experten-Gespräche rund um das Thema Games und
- die Aufbereitung von Materialien für (sozial-)pädagogische Fachkräfte.

*GamesLab* wurde durch einen Fachbeirat unterstützt, der mit Vertreterinnen des Bayerischen Familienministeriums, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern sowie pädagogischen Fachkräften aus unterschiedlichen Bildungs- und Erziehungsbereichen besetzt war. Dabei sind auch die Erfahrungen

eines ersten, vom Bayerischen Familienministerium initiierten Fachaustauschs im Jahr 2011 eingeflossen.

Das Projekt wurde vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Kooperation mit dem Medienzentrum Parabol und mit finanzieller und fachlicher Unterstützung des Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration durchgeführt.

Die Einzelpublikationen aus dem Projekt (Expertise, Evaluationsbericht, Bericht zur Vielspielenden-Befragung), die pädagogischen Materialien und die Produkte aus den Werkstätten sind online unter [www.gameslab.jff.de](http://www.gameslab.jff.de) verfügbar.

## 2 Zentrale Projektergebnisse

In seinem Ertrag liefert *GamesLab* differenzierte Erkenntnisse und eine wissenschaftliche Fundierung der pädagogischen Arbeit zum Thema Computerspiele. Dazu werden in den folgenden Abschnitten die zentralen Ergebnisse der Expertise, der Befragung von Vielspielenden zwischen 11 und 17 Jahren und der Evaluation der modellhaften Praxisaktivitäten vorgestellt.

### 2.1 Expertise

In der Expertise wurde aufgezeigt, welche pädagogischen Handlungsansätze und Informationsmaterialien zu digitalen Spielwelten existieren und wie diese aus medienpädagogischer Perspektive einzuschätzen sind. Zusammenfassend verdeutlicht der Überblick der gesichteten Informationsmaterialien und Projektkonzepte, dass sich eine ressourcenorientierte Perspektive noch nicht ausreichend in pädagogischen Handreichungen niederschlägt. Die Ergebnisse der Expertise zeigen, dass es in den Materialien für pädagogische Fachkräfte und Eltern an spezifischen Empfehlungen für die erzieherische Praxis und an Möglichkeiten zum Einsatz von Methoden in den pädagogischen und erzieherischen Alltag mangelt. Die Bandbreite der untersuchten Praxisprojekte zeigt auf, dass inzwischen eine ganze Reihe an pädagogischen Aktivitäten existiert, die digitale Spiele methodisch vielfältig zum Thema machen. Deutlicher Bedarf besteht jedoch beim Wissenstransfer bzw. bei der Übertragbarkeit der pädagogischen Modelle und beim Erreichen breiter Zielgruppen. Insbesondere bestehen Bedarfe an ressourcen- und handlungsorientierten Modellen, wie das Thema Games in den verschiedenen pädagogischen Tätigkeitsfeldern thematisiert werden kann. Für Materialien, die sich direkt an Kinder und Jugendliche richten, ist es ferner zentral, dass multimediale Aufbereitungsformen, die für sie attraktiv und motivierend sind, Eingang in die Konzeption von neuen Formaten finden.

Als Konklusion aus der Materialanalyse und den gesammelten Informationen über Praxisprojekte zu digitalen Spielwelten ist ein wesentlicher Handlungsbedarf darin zu sehen, die Perspektive von Kindern und Jugendlichen, ihre Fragen, Interessen und Spielvorlieben, aber auch ihre Ressourcen noch stärker zu verankern. Sowohl in Bezug auf Informationsmaterialien als auch auf Projekte gilt es, zielgruppenadäquate Angebote zu schaffen, die nahe an den Interessen und Nutzungsgewohn-

heiten von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet sind und passende Zugänge sowohl für Jungen als auch für Mädchen bieten.

## 2.2 Evaluation der Werkstätten und Jugendtagungen

Die Evaluation der praxisbezogenen Medienarbeit beruht auf acht Werkstätten und drei Jugendtagungen, die zwischen Juli 2012 und Oktober 2013 im Rahmen des *GamesLab*-Projekts durchgeführt wurden. Die Werkstätten und Jugendtagungen stellten mit handlungs- und ressourcenorientierten Zugängen die Förderung eines souveränen und verantwortungsbewussten Umgangs mit digitalen Spielwelten in den Mittelpunkt. Beide Angebotsformate verfolgten mit verschiedenen methodischen Elementen das Ziel, Kinder und Jugendliche zur kritischen Reflexion des Spielverhaltens anzuregen, Kompetenzerwerb zu ermöglichen, sie für Problemlagen zu sensibilisieren sowie ihren eigen- und mitverantwortlichen Umgang mit Games zu stärken. Die Rahmung von *GamesLab* bot Gleichaltrigen mit ähnlichen Interessen vielfältige Möglichkeiten, sich differenziert mit Games auseinanderzusetzen. Die Arbeit in den Werkstätten und insbesondere an den Medienprodukten ermöglichte den jungen Menschen intensive Lernerfahrungen, die sich in den unterschiedlichen Dimensionen von Medienkompetenz verorten lassen. Die Bedeutung einer positiven Rückmeldung bezüglich ihrer selbstgeschaffenen Produkte – im Sinne einer Wertschätzung für sie persönlich, für ihre Interessen und ihre Ergebnisse – wird deutlich anhand der eigenen, hohen Ansprüche an die selbst gestalteten Beiträge sowie einer hohen Motivation zur Präsentation dieser Projektergebnisse im Rahmen der Jugendtagung. Durch die Übernahme von Verantwortung, z. B. für Präsentationen oder Workshops, kam es zur vertiefenden Reflexion der Ergebnisse und intensiven inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem eigenen Thema und dem Gesamtprojekt. Damit förderte die Kombination aus Werkstatt und Jugendtagung die inhaltliche, reflektierende Auseinandersetzung – für spielaffine Kinder und Jugendliche ebenso wie für weniger Spielbegeisterte.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das (medien-)pädagogische Angebot der *GamesLab*-Formate insgesamt vielfältige Ansatzpunkte für Kinder und Jugendliche besitzt, um sich aktiv mit dem Thema Games auseinanderzusetzen und Reflexions- und damit Lernprozesse unter Gleichaltrigen anzuregen. Der intensive Austausch zwischen Laien und Expertinnen bzw. Experten aber auch zwischen den jungen Menschen und den pädagogischen Fachkräften sollte im Kontext weiterer Projekte ausgebaut und weiterentwickelt werden.

## 2.3 Befragung von Vielspielenden

Das Phänomen des Vielspielens oder exzessiven Spielens steht in der öffentlichen Diskussion dann im Vordergrund, wenn es um problematische Facetten des Computerspielumgangs von Kindern und Jugendlichen geht. In nicht wenigen Fällen wird die zeitintensive Beschäftigung mit (Online-) Spielen unter dem Blickwinkel eines Sucht- oder Abhängigkeitsverhaltens thematisiert, auch wenn die Einschätzungen hierzu in der Fachwelt auseinandergehen.<sup>1</sup> Kammerl et al. weisen in ihrer Stu-

---

<sup>1</sup> Eine Übersicht empirischer Studien zur zeitlichen Nutzung von Computerspielen findet sich bei: Fritz, Jürgen; Lampert, Claudia; Schmidt, Jan-Hinrik; Witting, Tanja (Hg.) (2011a): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin: Vistas., S. 205ff., Tab. 47.

die zu exzessiver Internetnutzung in Familien beispielsweise darauf hin, dass die internationalen Klassifikationssysteme der psychiatrischen Diagnostik wie ICD-10 oder DSM-IV-TR aktuell noch keine Diagnosekategorie für möglicherweise pathologische Internet- oder Computerspielnutzung enthalten.<sup>2</sup> Laut einer Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung vom Dezember 2013 sind 2,5 Prozent der 12- bis 25-Jährigen als exzessive Internetnutzende oder Computerspielende einzustufen.<sup>3</sup> Dies sind deutschlandweit insgesamt gut 300.000 junge Menschen.

Ziel der Befragung von Vielspielenden zwischen 11 und 17 Jahren war es, das Vielspielen von Kindern und Jugendlichen ab dem beginnenden Jugendalter vor ihrem lebensweltlichen Hintergrund zu betrachten und sie zu ihren Interessen, Bewertungen und Problemlagen zu befragen. Die Untersuchung basiert auf Einzelinterviews mit 19 jungen Menschen, die entweder mindestens vier Stunden täglich spielen und/oder von pädagogischen Fachkräften als Vielspielende eingestuft wurden.

Die Ergebnisse zeigen, dass das Spielen fest im Alltag dieser Kinder und Jugendlichen verankert ist und intensiv mit den sozialen Kontakten von vielspielenden Kindern und Jugendlichen verknüpft ist. Games bieten den Kindern und Jugendlichen besondere Anreize und sie verbinden vielfältige positive Aspekte mit ihrem Spielen. Doch auch das Problem des exzessiven Spielens – problematisches Zuvielspielen – ist den Kindern und Jugendlichen durchaus bewusst und sie können verschiedene Indikatoren dafür benennen.

### **Die zentralen Ergebnisse im Überblick:**

- Die meisten Kinder und Jugendlichen weisen ein aktuell problematisches Spielverhalten von sich ab, indem sie z. B. ihren Spielumfang durch den Vergleich mit dem Spielverhalten anderer relativieren und deren Spielausmaß problematisieren oder eigene problematische Erfahrungen aus der Vergangenheit thematisieren und sich mit ihrem derzeitigen Spielverhalten davon abgrenzen. Nur einzelne Kinder und Jugendliche schreiben sich ein Gefährdungspotential zu oder sehen bei sich selbst eine Problematik des exzessiven Spielens.
- Das Spielen hat für die befragten Kinder und Jugendlichen eine wichtige soziale Funktion. Spielen stellt für die Kinder und Jugendlichen eine wichtige Aktivität dar, die sie vor allem mit ihren bereits bestehenden Kontakten ausüben, es bietet aber zudem die Möglichkeit, neue Kontakte zu knüpfen. In Hinblick auf die bereits bestehenden Freundschaften nimmt das Spielen bei den Kindern und Jugendlichen einen unterschiedlichen Stellenwert ein. Für einen Teil der Kinder und Jugendlichen ist das gemeinsame Spielen ein, aber nicht das einzige verbindende Element mit den Peers. Für einen anderen Teil der Kinder und Jugendlichen ist das gemeinsame Spielen das zentrale, verbindende Element mit den Peers. Wenn das Spielen jedoch einen solch großen Raum in der Peergroup einnimmt, birgt es zudem die Gefahr, dass auch die Kontakte innerhalb und außerhalb der Peergroup durch das Spielen vermindert werden, so dass die Integration in eine Freundesgruppe, die sich nicht mit Computerspielen beschäftigt, erschwert wird.

---

<sup>2</sup> Kammerl, Rudolf; Hirschhäuser, Lena; Rosenkranz, Moritz; Schwinge, Christiane; Hein, Sandra; Wartberg, Lutz; Petersen, Kay Uwe (Hg.) (2012): Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. Lengerich: Pabst.

<sup>3</sup> Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2013): Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011. Teilband Computerspielen und Internetnutzung. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, S. 10.

- In Bezug auf die Peergroup birgt das Spielen aber auch Konfliktpotenzial. In und durch Games kann es zu Auseinandersetzungen mit anderen kommen. Aus der sozialen Interaktion beim Spielen können sich Probleme mit anderen Gamerinnen und Gamern ergeben, z. B. spielbezogene Konflikte. Zudem können die Peers Druck auf die Kinder und Jugendlichen in Bezug auf die zeitliche Beteiligung ausüben, vor allem dann, wenn eine Spielgemeinschaft gemeinsam agiert (z. B. in einem Multiplayer-Rollenspiel) oder die spielaffinen Peers wichtige Bezugspersonen sind. Zugleich kann das Spielverhalten der Kinder und Jugendlichen auch zu Auseinandersetzungen mit nicht spielenden Peers führen, weil diese die Faszination für Computerspiele nicht nachvollziehen können.
- Computerspielen in der Familie trägt Ambivalenzen in sich: (Viel-)Spielende Familienmitglieder können, wenn auch nicht unbedingt bewusst, eine Vorbildrolle abgeben oder Impulsgebende für das Vielspielen der Kinder und Jugendlichen sein. Zugleich könnten sie aber auch Vorbilder für eine konstruktive Auseinandersetzung mit dem Spielen sein. Jedoch stellen Games häufig kein verbindendes Element in den Familien der Befragten dar, vor allem nicht zwischen den jungen Menschen und ihren Eltern. In den meisten Familien findet kein Austausch über Games statt. Einige Befragte bewerten diese Situation positiv, da das gemeinsame Spiel und der Austausch mit den Peers als ausreichend empfunden wird oder Games als abgrenzendes Element gegenüber den Eltern betrachtet werden. Andere Kinder und Jugendliche würden das Spielen gerne mehr in das Familienleben integrieren, um mit den Eltern gemeinsame Hobbys und Erfahrungen von familiärer Zugehörigkeit zu teilen. Einige Kinder und Jugendliche wünschen sich zudem mehr Interesse und umfangreichere Kenntnisse auf Seiten der Eltern, um einen gemeinsamen Austausch führen und mehr Verständnis entgegengebracht bekommen zu können.
- In den meisten Fällen wollen die Eltern auf das Spielverhalten ihrer Kinder durch zeitliche Regeln oder situatives Eingreifen einwirken. Wenn die Kinder und Jugendlichen die aufgestellten Regeln jedoch missachten, kommt es in den Familien nicht selten zu eskalierenden Konflikten um das Vielspielen und zu drastischen Maßnahmen, wie die Wegnahme von Geräten bis hin zum Abschalten des Stroms. Die Eltern wirken relativ hilflos, wenn es um das Spielausmaß ihrer Kinder geht. Dies hat zur Folge, dass Konflikte eskalieren können und die Ursachen für das aus Sicht der Eltern exzessive Spielen nicht ergründet werden. Zudem haben nicht in allen Familien beide Elternteile die gleichen Vorstellungen bezüglich der Spielnutzung des Kindes sowie bezüglich erzieherischen Maßnahmen. Dies kann die Situation in den Familien noch verschärfen.
- In Bezug auf die Mitverantwortung für andere sind die meisten der befragten Kinder und Jugendlichen bereit zu handeln, wenn sie bei guten Freundinnen und Freunden ein exzessives Spielen bemerken, wobei sie auch deutliche Grenzen der eigenen Einwirkungsmöglichkeiten sehen. Unterstützungsmöglichkeiten und Lösungsansätze, die die Befragten für exzessiv spielende Kinder und Jugendliche sehen, decken sich oft mit den selbst erfahrenen Unterstützungen; selbst dann, wenn sie diese als negativ erleben und zum Teil auch bewusst umgehen. Einzelne Punkte werden von verschiedenen Kindern und Jugendlichen auch als unterschiedlich sinnvoll eingeschätzt. Die Kinder und Jugendlichen schreiben zum einen den Betroffenen eine Eigenverantwortlichkeit (z. B. bewusste Einteilung der Spielzeit) zu,



zum anderen sehen sie das soziale Umfeld in der Verantwortung, z. B. Freundinnen und Freunde, die zu alternativen Freizeitaktivitäten animieren sowie Eltern, die die Spielzeit reduzieren. In einigen Fällen erachten sie professionelle Hilfe wie eine therapeutische Behandlung als mögliche bis notwendige Option.

### **3 Herausforderungen für die pädagogische Arbeit zum Thema Computerspiele**

Auf Basis der zentralen Ergebnisse der Expertise, der Befragung von jungen Vielspielenden und der Evaluation der modellhaften Praxisaktivitäten werden nun zentrale Herausforderungen für die pädagogische Arbeit benannt.

#### **Einen souveränen Umgang mit Computerspielen befördern**

Erzieherisches und pädagogisches Handeln von Eltern und Fachkräften, das das Ziel verfolgt, einen souveränen und verantwortungsbewussten Umgang von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Spielwelten zu unterstützen, muss der Bandbreite des spielerischen Handelns junger Menschen, der Beschaffenheit digitaler Spielwelten und ihrer Einbettung in gesellschaftliche Zusammenhänge Rechnung tragen. Eine Reduzierung auf die Förderung einzelner Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Fokussierung auf die Verwendung von Computerspielen als didaktische Mittel (Serious Games, Game Based Learning) oder die Fokussierung auf Verbote geht insofern fehl.

Aus pädagogischer Perspektive ist die Frage des Umgangs mit Computerspielen zentral damit verbunden, welche Bedeutung das Spielen in digitalen Welten für ein gelingendes Heranwachsen hat. Hierzu zählt die erfolgreiche Bewältigung von Entwicklungsaufgaben, bezogen auf die eigene Identität und Geschlechterrollen, auf die Verantwortung gegenüber den Mitmenschen und deren Moral- und Wertvorstellungen (Freundinnen und Freunden, Geschwistern, Eltern), sowie die Teilhabe an gesellschaftlichen Ressourcen und an der Mitgestaltung sozialer Prozesse.

Ein selbstbestimmter und verantwortungsbewusster Umgang mit digitalen Spielen ist in diesem Kontext ein wichtiger Aspekt. Um Kinder und Jugendliche bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben zu unterstützen, sollten sie in der Lage sein, die Auswahl von Spielen möglichst reflektiert vorzunehmen. Zudem ist Kindern und Jugendlichen zu vermitteln, dass die verbindlichen Altersfreigaben der Ständigen Vertreter der Länder bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ihrem eigenen Schutz dienen. Dies gelingt am besten, wenn insbesondere die Eltern, aber auch die weiteren Bezugspersonen der Kinder Interesse für das Computerspielen zeigen und das Gespräch suchen. Ältere Kinder und Jugendliche verorten sich mit ihren Interessen nicht völlig unabhängig von ihrem Umfeld, sondern suchen gerade die Einbettung in die Peergroup, die wiederum Spielepräferenzen mitbeeinflusst. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass das Spielen zeitlich nicht überhandnimmt, sondern in einer sinnvollen Balance zu anderen Alltagsaktivitäten und -aufgaben steht, gerade auch zu jenen, die mühsam erscheinen oder die Überwindung abverlangen.

Computerspiele sind darüber hinaus Medien, die Geschichten erzählen. Ein Teil der Spiele bietet auch Kommunikationsräume, in denen mit anderen interagiert wird. Ein souveräner Umgang mit Medien zielt ab auf Teilhabe und Mitwirkung an gesellschaftlichen Prozessen durch Kommunikation. Der souveräne Umgang von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Spielwelten lässt sich entsprechend in den Grunddimensionen Wissen, Reflexion und Handeln fassen. Hierzu zählen sowohl

Fähigkeiten und Fertigkeiten, die während des Spielens selbst zum Tragen kommen, als auch solche, die im thematischen Umfeld (z. B. Technik, Werbung, Kommunikation über Spiele) und mit Bezug auf die Einbettung von Computerspielen in die konvergente Medienwelt gefordert sind.

Die Ergebnisse von *GamesLab* zeigen die Notwendigkeit auf, sich mit dem Thema Games in der pädagogischen Arbeit differenziert zu befassen. Das bedeutet zum einen, das Wissen, Können und Know-how von Kindern und Jugendlichen rund um das Thema Gaming als Ressource anzuerkennen und in pädagogischen Kontexten fruchtbar zu machen. Zum anderen gilt es, für Problemfelder zu sensibilisieren und einen Risiken vermeidenden bzw. minimierenden Umgang zu stärken. Eine Stärkung der Partizipation junger Menschen beim erzieherischen Jugendschutz, wie er im Kinder- und Jugendprogramm der Bayerischen Staatsregierung, das 2013 vom Ministerrat verabschiedet worden ist, formuliert wurde, weist hier in die richtige Richtung.

Auf den Ergebnissen von *GamesLab* aufbauend lassen sich folgende Grundprinzipien für die pädagogische Arbeit formulieren:

#### *Adäquate Räume schaffen, in denen Kinder und Jugendliche*

- sich als mitgestaltende Akteurinnen und Akteure der Aktivitäten einbringen, Themen ihrer Lebenswelt auf die Agenda setzen und mit anderen in einen offenen Austausch treten können.
- insbesondere ihr Wissen und Können einbringen können und dafür in anderen sozialen Kontexten Anerkennung erfahren.
- eine wertschätzende Haltung sowohl seitens der Fachkräfte wie auch im Miteinander erfahren und in der Folge Reflexionsprozesse angeregt werden.

#### *Lebensweltorientierte und niedrighschwellige Methoden umsetzen, die*

- die Selbstwirksamkeitserfahrungen bei Kindern und Jugendlichen ermöglichen.
- die unterschiedlichen Umgangsweisen von Mädchen und Jungen adäquat aufgreifen.
- möglichst vielfältige Lernerfahrungen für Kinder und Jugendliche ermöglichen.

#### *Handlungsorientierte Zugänge gestalten,*

- um die selbsttätige Gestaltung von Medienprodukten zu fördern. Sie birgt die Chance, die eigenen Kompetenzen zu erweitern, das Selbstbewusstsein zu stärken und Selbstwirksamkeit zu erfahren.
- um das Handlungsspektrum zu erweitern und Vorlieben zu bereichern, z. B. durch Anregung von gamebezogenen Aktivitäten wie Gamedesign, Erstellen von Gamereviews etc.

### *Peer-to-Peer-Lernsituationen ermöglichen,*

- um Prozesse der Auseinandersetzung auf Augenhöhe anzuregen. Darüber hinaus setzen sie ressourcenorientiert an den Kompetenzen der Teilnehmenden an.
- um Kindern und Jugendlichen untereinander eine vertiefte Reflexion mit dem Themenfeld zu ermöglichen.
- die handlungsrelevantes Wissen z. B. mittels selbstgestalteter Medienprodukte vermitteln.
- die kritische Reflexion, z. B. über Werte, anregen, damit Kinder und Jugendliche Probleme artikulieren, sowie gemeinsame Handlungsregeln und Haltungen diskutieren und definieren können.

### **Die Perspektive von Vielspielenden verstehen und aufgreifen**

Basierend auf den Ergebnissen der Untersuchung von jungen Vielspielenden lassen sich für die pädagogische Arbeit folgende Ansatzpunkte formulieren, die insbesondere darauf ausgerichtet sind, die Rahmenbedingungen des Vielspielens in seiner Verankerung in den lebensweltlichen Bedingungen der Kinder und Jugendlichen in den Blick zu nehmen. Diese Bedingungen können, je nach Ausrichtung, das Vielspielen begünstigen aber auch reduzieren. Sie lassen sich auf drei Ebenen – sozial, personenbezogen, spielbezogen – verorten und sind im konkreten Handeln miteinander verzahnt:

- Zu den sozialen Bedingungen zählen sowohl die Peers als auch die Familie. Gerade für Kinder und Jugendliche, die ein eingeschränktes soziales Umfeld haben, kann das Spielen z. B. als Kompensation fehlender Sozialkontakte und als Vehikel für Freundschaften wirken. Für andere Kinder und Jugendliche geht es beim Spielen primär darum, gemeinsame Erlebnisse mit bestehenden Freundinnen und Freunden zu erfahren oder soziale Anerkennung zu erhalten. Aber auch sozialer Druck durch andere Gamerinnen und Gamer kann das Vielspielen begünstigen sowie eine Partnerschaft mit einer nicht gamesaffinen Person das Vielspielen reduzieren. Die Familie kann dahingehend das Spielverhalten der Kinder und Jugendlichen verstärken, indem das Vielspielen als Modell durch andere Familienmitglieder vorgelebt wird oder das Spielen als gemeinsame und entscheidende Aktivität in der Familie fungiert. Zugleich kann die Familie auch dabei unterstützen, das Vielspielen zu reduzieren, z. B. durch gemeinsame attraktive alternative Unternehmungen.
- Personenbezogene Bedingungen wie das Erleben von Erfolg und Selbstwirksamkeit im Spiel können zur Erhöhung des Spielumfangs beitragen und gleichzeitig das Verfolgen persönlicher, schulischer oder beruflicher Ziele außerhalb des Spiels negativ beeinflussen. Das Vielspielen kann sowohl durch einen hohen Bedarf an Stimmungsregulation als auch durch eine geringe Strukturierung von relativ viel Freizeit und dem Mangel an alternativen Anreizen begünstigt werden. Für einzelne Kindern und Jugendliche ist die Spielewelt allerdings in hohem Maße identitätsrelevant. Sie sind tief mit dieser Welt verankert, nutzen sie auch über das bloße Spielen hinaus und weisen insgesamt eine hohe Medienaffinität auf. Alternative Beschäftigungen, die sich den Kindern und Jugendlichen eröffnen und situativ positive Anreize bieten oder ihre freie Zeit begrenzen, können die Intensität und den Umfang des Spielens reduzieren. Wichtig erscheint aber auch, dass Kinder und Jugendliche sich umfassend mit ihrem Medienumgang insgesamt auseinandersetzen.

- Die Intensität und der Umfang eines Eintauchens in digitale Spielwelten können auch mit spielbezogenen bzw. spielimmanenten Bedingungen in Verbindung stehen. Dabei können konkrete Anreize in der Spielkonstruktion sowie die Möglichkeit, neue Rollen und Charaktere auszuprobieren und kennenzulernen, Motive und Interessen auf Seiten der Kinder und Jugendlichen stark ansprechen.

Als Konsequenzen daraus lassen sich folgende Leitlinien formulieren, um junge Vielspielende nachhaltig unterstützen zu können:

**Eine wertschätzende Haltung im Umgang mit jungen Vielspielenden einnehmen:** Vielspielen bedeutet nicht immer ein exzessives Spielen. Eine voreingenommene, vorwurfsvolle oder ablehnende Haltung ist wenig förderlich, um von den Kindern und Jugendlichen als Vertrauensperson anerkannt zu werden. Zugleich müssen auch mögliche Problemlagen möglichst in einem individuellen Gespräch erörtert werden.

**Sich ein möglichst differenziertes Bild von den Spielenden und ihrem Umgang mit Spielen machen:** So differenziert und individuell wie möglich auf die Kinder und Jugendlichen einzugehen und ihre unterschiedlichen Lebenslagen und individuellen Dispositionen zu berücksichtigen, bildet eine wichtige Grundlage, um sich einen möglichst detaillierten Überblick über die oben skizzierten sozialen, personenbezogenen und spielbezogenen Rahmenbedingungen zu verschaffen, z. B. über die einengenden und erweiternden Funktionen des Spielens für die Einbettung in der Peergroup, und erst aus diesem Gesamtbild mögliche Problemlagen eines exzessiven Spielens zu identifizieren.

**Verantwortungsbewusstsein und Selbstreflexion fördern:** Die Befragung der Vielspielenden hat gezeigt, dass einige Vielspielende nicht ausreichend in der Lage sind, ihr Spielverhalten selbstkritisch zu hinterfragen. Die Förderung eines souveränen Umgangs mit Computerspielen muss gerade diese Reflexionsdimensionen in den Vordergrund stellen. Dazu gehört die Fähigkeit, Gefährdungen zu erkennen und sich selbst und auch andere zu schützen. Idealerweise sollten junge Menschen präventiven Jugendschutz zu ihrer eigenen Sache machen, indem sie Verantwortung für sich und andere übernehmen. Sowohl in der pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen als auch in der Elternarbeit sind sensibilisierende, auf Reflexion abzielende Methoden aussichtsreich, um Problemlagen vorzubeugen.

**Peers einbeziehen:** Nicht nur die Kindern und Jugendlichen selbst, sondern auch die Bezugspersonen mit ähnlichen Interessen sind in den Blick zu nehmen. Zentral ist es, die Reflexion der Kinder und Jugendlichen in Bezug auf ihr Vielspielen anzuregen, aber auch alternative Formen der Freizeitgestaltung aufzuzeigen. Eine wesentliche Komponente bildet auch die Stärkung der Mitverantwortung innerhalb der Peergroup und deren Sensibilisierung. Hier ist die Frage zu klären, ob aus der Peergroup ressourcenstärkende Impulse kommen können, damit die Kinder und Jugendlichen Souveränität über das eigene Spielverhalten zurückgewinnen können, oder ob über die Peergroup negativ verstärkende Auswirkungen zu befürchten sind, die Vielspielen oder exzessives Spielen verstärken können.

**Familie als Ort für Medienerziehung berücksichtigen:** Die medienerzieherischen Kompetenzen der Eltern zu stärken und auch den Austausch zwischen jungen Menschen und Eltern zu befördern, ist ein Weg, um über den familiären Kontext ressourcenstärkende Impulse zu geben. Es ist so sensibel wie möglich zu klären, welche Rolle Familienmitglieder für die Vielspielenden übernehmen und

wie die Handlungsfähigkeiten der Kinder und Jugendlichen gestärkt werden können. Dabei gilt es, Modelle zu entwickeln, die das erzieherische Umfeld der Kinder und Jugendlichen einbeziehen und den Dialog zwischen den erziehenden Generationen (Eltern, aber auch Großeltern) und der heranwachsenden Generation anregen und stärken.

**Vernetzung und Zusammenarbeit fördern sowie bei Bedarf unterstützende Strukturen einbeziehen:** Medienpädagogische Arbeit bedeutet zunehmend auch Vernetzung und Zusammenarbeit mit anderen Partnern. Hier geht es darum, pädagogische Fachkräfte weiterzubilden und ihnen Methoden, Materialien und Hintergrundinformationen an die Hand zu geben, damit sie Problemlagen erkennen können und eine nachhaltig präventive Arbeit leisten können. Dazu ist die Medienpädagogik auf eine Kooperation mit Strukturen der Erziehungsberatung und der Kinder- und Jugendhilfe angewiesen.