Vielspielende im Fokus

Erfahrungen, Einschätzungen und Herausforderungen aus der Sicht von Jugendlichen

Ulrike Wagner, Eva Dirr, Gisela Schubert

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

München im Januar 2014

Vielspielende im Fokus: Erfahrungen, Einschätzungen und Herausforderungen aus der Sicht von Jugendlichen.

Bericht zum Forschungsschwerpunkt Vielspielende im Projekt *GamesLab*
im Auftrag des *Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration*

Projektteam: Dr. Ulrike Wagner, Eva Dirr, Gisela Schubert

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

Lektorat: Swenja Wütscher

Inhaltsverzeichnis

Einleitung **1**

1 Die Untersuchung im Überblick **2**

1.1 Auswahl und Zusammensetzung der Befragten 2
1.2 Anlage der Interviews 3
1.3 Auswertung der Interviews 5

2 Vielspielen im jugendlichen Alltag **6**

2.1 Bewertung des Spielens durch die Jugendlichen 6
2.1.1 Positive Aspekte und Anreize von Spielen 6
2.1.2 Problematische Aspekte des Zuvielspielens 8
2.2 Problembewusstsein in Bezug auf das Zuvielspielen 9
2.3 Spielen im Peerkontext 11
2.3.1 Der Stellenwert des Spielens in der Peergroup 11
2.3.2 Die Funktion von Spielen für die Erweiterung der Peergroup 12
2.3.3 Auseinandersetzungen mit Peers in und durch Games 13
2.4 Spielen im familiären Kontext 14
2.4.1 Spielen in der Familie 14
2.4.2 Funktion von Games für die Familieninteraktion 15
2.4.3 Erzieherische Reaktionen der Eltern auf das Vielspielen 16
2.5 Unterstützungsmöglichkeiten in Bezug auf ein Zuvielspielen 18
2.5.1 Mitverantwortung für Andere 19
2.5.2 Kenntnis und Bewertung von Lösungsvorschlägen und Unterstützungsmöglichkeiten 20
2.6 Rahmenbedingungen des Vielspielens 22

3 Zusammenfassung **26**

Literaturverzeichnis **29**

Anhang ..... **i**

Einleitung

Mit der Entwicklung von Games ist eine neue Form des Spielens entstanden, die inzwischen einen wichtigen Bestandteil der heutigen Freizeitkultur ausmacht. Unter Games bzw. (digitalen) Spielen werden in diesem Bericht Computer- und Konsolenspiele sowie Apps gefasst, die online, offline, mobil oder stationär gespielt werden können. Für viele Jugendliche gehören Games fest zum Alltag und haben für sie und ihre lebensweltlichen Zusammenhänge eine bedeutsame Funktion. Die Heranwachsenden sind fasziniert von virtuellen Welten und können oft stundenlang in diesen versinken. Die durchschnittliche Spieldauer der 12- bis 19-Jährigen, die spielen, liegt laut aktueller *JIM*-Studie bei 76 Minuten an Wochentagen und 101 Minuten am Wochenende (vgl. mpfs 2013, S. 47).

Dass für Jugendliche häufig ein ganzes Bündel an Funktionen hinter ihrem Spielhandeln steht und in ihrer Lebenswelt tief verwurzelt ist, ist im öffentlichen Diskurs oftmals weniger präsent. Vielmehr steht das Phänomen des Vielspielens in der öffentlichen Diskussion im Vordergrund, vor allem dann, wenn es um problematische Facetten des Umgangs von Heranwachsenden mit Games geht. In nicht wenigen Fällen wird die zeitintensive Beschäftigung – vor allem mit Online-Spielen – unter dem Blickwinkel eines Sucht- oder Abhängigkeitsverhaltens thematisiert, auch wenn die Einschätzungen hierzu in der Fachwelt auseinandergehen. Kammerl et al. (2012) weisen in ihrer Studie zu exzessiver Internetnutzung in Familien z. B. 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. In der aktuellen Version, dem *DSM-5*, wurde Internet Gaming Disorder in Sektion III aufgenommen, die Störungsbilder enthält, bei denen weitere Forschung erforderlich ist, bevor sie als eigenständige Störungsbilder eingeschlossen werden (vgl. American Psychiatric Association 2013).

Da die reine Spieldauer allein jedoch noch keine Informationen darüber liefert, inwieweit das Spielen mögliche Beeinträchtigungen mit sich bringt (vgl. Kammerl et al. 2012), wird in dem vorliegenden Bericht der Begriff des Vielspielens verwendet. Der Ausdruck Vielspielende bezeichnet dabei die Gruppe derjenigen, die eine hohe Affinität zu Games zeigen und vergleichsweise hohe Nutzungszeiten aufweisen.

1 Die Untersuchung im Überblick

Ziel der vorliegenden Untersuchung ist es, das Vielspielen von Heranwachsenden ab dem beginnenden Jugendalter vor ihrem lebensweltlichen Hintergrund zu betrachten. Die Ergebnisse der Untersuchung geben Aufschluss darüber, wie Jugendliche, die viel spielen, das (Viel-)Spielen allgemein und in Bezug auf sich selbst bewerten. Im Zentrum steht, welche Funktion das Spielen für ihre Peergroup hat und wie das Verhältnis zum Spielen im familiären Kontext beschaffen ist. Des Weiteren wird in den Blick genommen, wie die Jugendlichen Unterstützungsformen in Bezug auf ein problematisches Zuvielspielen bewerten. Darauf aufbauend werden die Rahmenbedingungen, die das Vielspielen moderieren, identifiziert.

1.1 Auswahl und Zusammensetzung der Befragten

Die Untersuchung ist Teil des Forschungs-Praxis-Projekts *GamesLab*[1]. Für die Auswahl der Befragten wurde zunächst Kontakt zu Jugendlichen aus den *GamesLab*-Werkstätten und -Jugendtagungen aufgenommen. Aus diesem Pool konnten neun Heranwachsende als Interviewpartnerinnen bzw. -partner gewonnen werden. Da zum Zeitpunkt der Akquise erst ein Teil der Werkstätten stattgefunden hatte, wurden weitere Jugendliche gesucht. Die Ansprache erfolgte über Schulen sowie Einrichtungen der Jugendarbeit und Jugendhilfe in Bayern.

Für die Auswahl der Befragten wurde als Kriterium festgelegt, dass die Heranwachsenden überdurchschnittlich viel, täglich mindestens vier Stunden[2], spielen. Bei den Werkstätten wurde diese Information bereits durch einen Profilbogen erfasst, den alle Teilnehmenden ausfüllten. Da jedoch bei einigen Jugendlichen die Spieldauer von den Eltern klar geregelt ist, z. B. durch technische Maßnahmen, wurden auch Fälle eingeschlossen, in denen die Jugendlichen zwar nicht jeden Tag vier Stunden oder mehr spielen, die aber dennoch von den Teamerinnen und Teamern oder den pädagogischen Fachkräften als Vielspielende eingestuft wurden. In die Stichprobe wurden auch zwei Befragte eingeschlossen, die ihr Spielausmaß mittlerweile stark reduziert bzw. das Spielen aufgegeben haben, jedoch umfassend über ihre Erfahrungen als Vielspielende Auskunft geben konnten.

Geschlecht und Bildungshintergrund wurden bei der Auswahl der Befragten nicht systematisch berücksichtigt. Es wurde aber darauf geachtet, sowohl Mädchen als auch Jungen mit unterschiedlichem Bildungshintergrund in die Untersuchung aufzunehmen. Da es vor allem schwierig war, vielspielende Mädchen als Interviewpartnerinnen zu finden, wurde die Altersspanne, die beim Projekt

[1] Im Fokus von *GamesLab* steht die Frage nach einem souveränen Umgang mit digitalen Spielwelten, der Spielspaß, Selbstbestimmung und Mitverantwortung vereint und kreatives und spielerisches Handeln genauso einschließt wie auch sich in Diskursen über Games einzubringen. Das Projekt umfasst verschiedene Projektbausteine, die sich mit dem Thema Games befassen: Eine Expertise, Werkstätten und Jugendtagungen mit Heranwachsenden, deren Evaluation, die Befragung von jugendlichen Vielspielenden, Expertinnen- und Experten-Gespräche, die Aufbereitung von Materialien sowie eine abschließende Fachtagung.

[2] In der Literatur gibt es keine einheitliche zeitliche Grenze, die für Vielspielen, exzessives Spielen etc. herangezogen wird. In einigen Studien wird auf eine Grenze von viereinhalb Stunden verwiesen (vgl. z. B. Anand 2007; Rehbein/Kleimann/Mößle 2009; Quandt et al. 2013). Zur verständlicheren Abfrage und einfacheren Kommunikation mit den interviewten Jugendlichen wurde in dieser Untersuchung die Grenze bei vier Stunden gesetzt.

GamesLab zwischen 12 und 16 Jahren lag, auf 11 bis 17 Jahre erweitert (siehe Tabelle 1)[3]. Einen Überblick der Befragten in Bezug auf die Geschlechterverteilung und den Bildungshintergrund liefert Tabelle 2[4].

Tabelle 1: Altersverteilung der Befragten

	Alter der Befragten						
	11	12	13	14	15	16	17
Anzahl der Befragten	1	2	3	2	6	2	3

Tabelle 2: Überblick über die Geschlechterverteilung und den Bildungshintergrund der Befragten

Bildungshintergrund der Befragten	**Geschlecht der Befragten**		
	Jungen	Mädchen	Gesamt
Mittelschule	8	2	10
Realschule	1	1	2
Gymnasium	6	1	7
Gesamt	15	4	**19**

Die Jungen und Mädchen spielen bis auf eine Ausnahme täglich[5]. An Schultagen spielen die Jugendlichen in der Regel weniger als am Wochenende oder in den Ferien. Ein differenzierter Überblick über die Spieldauer und -häufigkeit sowie weitere Angaben zur Stichprobe sind im Anhang zu finden.

Die Interviews wurden im Frühjahr und Sommer 2013 durchgeführt. Die insgesamt 19 Interviews wurden in verschiedenen städtischen und ländlichen Teilen Bayerns durchgeführt und fanden in den außerschulischen Einrichtungen, in der Schule oder bei den Jugendlichen zuhause statt.

1.2 Anlage der Interviews

Die Interviews wurden als leitfadengestützte Face-to-Face-Einzelinterviews durchgeführt. Um die Handhabbarkeit des Erhebungsinstruments zu testen, wurden im Vorfeld der Erhebung Probeinterviews geführt.

[3] Aus der Literatur ist bekannt, dass sich unter (jugendlichen) Personen, die viel spielen, mehr männliche als weibliche befinden (vgl. z. B. Fritz et al. 2011a, S. 52; mpfs 2013, S. 45ff.).

[4] Auch wenn die jüngste Befragte in dieser Untersuchung erst elf Jahre alt ist, wird zur besseren Lesbarkeit von Jugendlichen gesprochen.

[5] Die Aussagen der beiden Jugendlichen, die aktuell kaum bzw. gar nicht mehr spielen, werden auf ihre Zeit als Vielspielende bezogen. Ein Mädchen wurde von der pädagogischen Fachkraft zwar als Vielspielende eingeschätzt, im Laufe des Interviews zeigte sich jedoch, dass ihre Spielhäufigkeit und Spieldauer vergleichsweise gering ist.

Der Leitfaden der vorliegenden Untersuchung umfasste sieben Fragebereiche[6]:

1. Spielvorlieben/-erfahrungen, Bewertungen
2. Zeitliches Ausmaß, Nutzungsgewohnheiten, Motivhintergründe
3. Spielhandeln, soziale Einbindung bei Spielprozessen, Sozialraum/Umfeld, Ressourcen
4. Medienhandeln in der Familie/Einbettung in den (familiären) Alltag
5. Kommunikation über Spiele
6. Positive und negative Aspekte von Spielen, Unterstützung
7. Weitere Interessen, Sonstiges

Beim dritten und beim fünften Fragenbereich kamen Kärtchen mit verschiedenen Personen(-gruppen) aus dem sozialen Umfeld der Heranwachsenden zum Einsatz. Es gab dabei sowohl Gruppenkärtchen (z. B. Freundinnen und Freunde aus der Schule) als auch Kärtchen mit einzelnen Personen (z. B. Vater oder Mutter) sowie Kärtchen, auf die die Heranwachsenden selbst Personen(-gruppen) eintragen konnten. Mit Hilfe von gelben Kärtchen wurde zunächst die Zusammensetzung des spielbezogenen Sozialraums der Heranwachsenden auf einem Plakat beschrieben. Im späteren Verlauf wurden mit weißen Kärtchen weitere Personen(-gruppen) aus dem sozialen Umfeld hinzugelegt, mit denen die Befragten nicht spielen. Die Position der Kärtchen zeigte dabei jeweils die Wichtigkeit der Personen(-gruppe) für die Befragten an.

Im sechsten Fragebereich wurde den Heranwachsenden ein Fallbeispiel präsentiert. Anschließend wurden sie gefragt, was sie – mit ihrer Erfahrung – Jugendlichen in dieser Situation raten würden.

<Name> ist 15 Jahre alt. Computerspiele ist seine/ihre wichtig(st)e Freizeitbeschäftigung. Er/Sie kennt sich mit ganz unterschiedlichen Arten von Spielen aus, aber hauptsächlich interessieren ihn/sie Shooter. Meistens fängt er/sie nachmittags um zwei Uhr an, wenn er/sie aus der Schule kommt und hört erst am Abend wieder auf. „Wenn ich zuhause bin und erst mal angefangen habe, dann habe ich auch keine Lust mehr aufzuhören." Manchmal wird es abends dann auch richtig spät. Dann denkt er/sie: „Dann bin ich halt morgen ein bisschen müde in der Schule, oder so, ist egal. Ich spiele jetzt weiter. Ich habe Bock weiterzuspielen." Seine/Ihre Freunde trifft er/sie kaum noch und zuhause mit den Eltern gibt es auch immer wieder Ärger wegen dem Spielen und auch wegen der Schulnoten.

Die Interviews dauerten zwischen 30 Minuten und zwei Stunden, in der Regel jedoch zwischen 45 und 60 Minuten.

Ergänzend zu dem Interview wurde von den Jugendlichen ein Profilbogen ausgefüllt, in dem soziodemographische Merkmale, aber auch das zeitliche Ausmaß ihres Spielens, Spielpräferenzen sowie Spielmodalitäten abgefragt wurden.

Im Anschluss an jedes Interview erstellten die Interviewenden Gedächtnisprotokolle um den Verlauf, insbesondere in Hinblick auf die gelegten Kärtchen und inhaltliche Besonderheiten des Interviews, festzuhalten.

[6] Bei der Konzeption des Leitfadens dienten Teilbereiche des Leitfadens von Fritz et al. (2011b) als Orientierungshilfe.

1.3 Auswertung der Interviews

Die Interviews wurden mit Audioaufnahmegeräten aufgezeichnet und die Legetechnik zusätzlich auf Fotos dokumentiert. Die Interviews wurden dem Wortlaut nach transkribiert und anonymisiert. Die Transkripte wurden unter Zuhilfenahme der Software *MAXQDA* deskribiert, wobei zusätzliche Informationen aus Legetechnik, Profilbogen und Gedächtnisprotokoll einbezogen wurden. Die Deskriptionen erfolgten anhand des folgenden Auswertungsschemas:

- Stammdaten
- Spielvorlieben/-erfahrungen, Bewertungen, Motivhintergründe
  - Spielpräferenz und Spielaffinität
  - Spielmodalitäten
- Zeitliches Ausmaß, Nutzungsgewohnheiten
- Spielhandeln, soziale Einbindung bei Spielprozessen, Sozialraum/Umfeld, Ressourcen
  - Sozialer Kontext des Spielens
  - Soziale Interaktion bei Spielprozessen
  - Eigenes Spielvermögen/Spielkönnen
- Medienhandeln in der Familie/Einbettung in den familiären Alltag
  - Medienumgang der Eltern
  - Kenntnisstand und Bewertungen der Eltern
  - Medienumgang der Geschwister
  - Kenntnisstand und Bewertungen der Geschwister
- Kommunikation über Spiele
- Positive und negative Aspekte von Spielen
  - Subjektiv relevanter Nutzen/Risiko
  - Eigene Erfahrungen
  - Einschätzung des eigenen Spielumfangs
- Unterstützung und Mitverantwortung für Andere
- Sonstiges

Anhand der Deskriptionen wurden neun aussagekräftige Fälle in Hinblick auf das Vielspielen ausgewählt, die ein möglichst breites Spektrum an vielspielenden Heranwachsenden darstellen. In einem ersten Schritt wurden mit diesen neun Fällen Einzelfallstudien durchgeführt. In einem zweiten Schritt fand eine themenfokussierte Auswertung statt, in der fallübergreifende Aspekte sowie Unterschiede herausgearbeitet wurden und in die auch die weiteren Interviews und Deskriptionen einflossen.

2 Vielspielen im jugendlichen Alltag

Für die in dieser Untersuchung befragten Jugendlichen gehören Games fest zum Alltag und sind ein wichtiger Bestandteil ihrer Lebenswelt. Fast alle von ihnen spielen täglich, meist mehrere Stunden. Die Bewertungen, Einschätzungen, Erfahrungen und Umgangsweisen der befragten Heranwachsenden mit dem Spielen stehen zunächst im Fokus dieses Kapitels. Ziel ist es, darauf aufbauend die Rahmenbedingungen für das Vielspielen herauszuarbeiten.

Das folgende Ergebniskapitel beleuchtet in einem ersten Schritt die Bewertung des Spielens durch die Jugendlichen in Hinblick auf positive Aspekte und Anreize von Spielen und problematische Aspekte des Zuvielspielens (Kapitel 2.1). In den Folgekapiteln wird das Problembewusstsein der Jugendlichen in Bezug auf das eigene Vielspielen (Kapitel 2.2), ihr Spielen im Peerkontext (Kapitel 2.3) sowie das Verhältnis zum Spielen innerhalb des Familienkontextes (Kapitel 2.4) und die Bewertung der Jugendlichen in Hinblick auf Unterstützungsmöglichkeiten (Kapitel 2.5) in den Mittelpunkt gerückt. Anschließend werden die Rahmenbedingungen, die das Vielspielen moderieren, eingeschätzt (Kapitel 2.6).

2.1 Bewertung des Spielens durch die Jugendlichen

Gerade wenn von Jugendlichen, die viel spielen, die Rede ist, werden oftmals vor allem negative Auswirkungen betrachtet. Um herauszuarbeiten, warum die befragten Jugendlichen in diesem relativ hohen Ausmaß spielen, muss zunächst ihre allgemeine Hinwendung und Faszination zu Games näher betrachtet werden. Auch in Hinblick auf Unterstützungsmöglichkeiten für die pädagogische Arbeit und in Hinblick auf die Prävention eines problematischen Umgangs mit Games, muss der Blick auf die positiven Aspekte, die Jugendliche mit Games verbinden, und auf die Anreize, die von diesen ausgehen, gerichtet werden. Aber auch problematische Aspekte, die die Jugendlichen mit einem Zuvielspielen verbinden, sind für die weiteren Ausführungen von Bedeutung.

2.1.1 Positive Aspekte und Anreize von Spielen

Um die Hinwendung der Jugendlichen zu Spielen näher betrachten zu können, wurden Motivhintergründe der Befragten sowie positive Auswirkungen von Games aus Sicht der Jugendlichen in den Interviews thematisiert. Dass das eigene Spielen neben Spaß weitere positive Aspekten mit sich bringt und besondere Anreize für die Jungen und Mädchen bietet, wird bei allen Jugendlichen deutlich[7].

Oftmals assoziieren die Befragten mit Spielen **Erfolgserlebnisse** bzw. das **Erleben von Selbstwirksamkeit**.

> „Mir persönlich bringt [das Spielen] Erfolgserlebnisse.“ (Mädchen, 17)

> „Es ist nämlich unglaublich geil, zum Beispiel. beim ersten Mal *Counter-Strike* spielen, zum Beispiel. das erste Mal (…) einen Headshot zu machen. Weil es eine Situation ist, die ist so gering, dass man die am Anfang hin-

[7] Die Ergebnisse unterstützen Befunde bisheriger Untersuchungen (vgl. z. B. Fritz et al. 2011a).

> kriegt. Und wenn man das dann kann, dann denkt man sich so: ‚Oha, geil, ich hab's endlich mal irgendwie geschafft, so wie Typen auf *YouTube* zum Beispiel, die da durchlaufen und das wie aus dem Handgelenk machen. (…) Die meisten Spiele (…), wenn sie es richtig können, dann können sie einem Glücksgefühle herausziehen. Das ist klasse.“ (Junge, 17)

In engem Zusammenhang stehen damit auch die **soziale Anerkennung**, die den Spielenden von anderen Personen entgegengebracht wird und die **Überlegenheit gegenüber anderen**, die sie durch das Spielen erfahren.

Die **soziale Funktion** von Spielen wird ebenso von den Heranwachsenden angesprochen. Es wird eingebracht, dass Games sowohl Kontakt- als auch Kommunikationsmittel darstellen und Nähe zu und gemeinsame Erlebnisse mit Freundinnen und Freunden ermöglichen. Betont wird dabei auch, dass das Spielen Jungen und Mädchen zusammenbringt und sich die Kommunikation mit anderen Personen auch positiv auf das Selbstbewusstsein auswirken kann. Geschätzt wird zudem die Teamarbeit, die Mehrspieler-Modi erfordern und die Möglichkeit durch diese mit fremden Leuten aus unterschiedlichen Ländern zu spielen.

> „[Z]um Beispiel man spielt ja auch häufiger mit Freunden als Jugendlicher und das ist, auch wenn man das halt nicht glaubt, irgendwie so eine Kommunikationsmöglichkeit, weil man ist mit Freunden zusammen, man spielt, man lacht zusammen (…) und obwohl halt die, ich sage jetzt mal, die ältere Generation denkt, dass durch die Technik die Jugend heutzutage verlernt hat, wie man sich unterhält, ist das halt bei Konsolenspielen oder halt anderen Spielen auch so, dass es einen halt wirklich nahe bringt, weil man bei manchen Spielen sogar kommunizieren muss um sozusagen weiterzukommen (…).“ (Mädchen, 17)

In den Interviews kommt des Weiteren zum Ausdruck, dass das Spielen dazu beitragen kann, dass soziale Kontakte erweitert werden und Kontakt zu Gleichgesinnten aufgebaut wird. Eine ausführlichere Darstellung des sozialen Aspekts von Spielen in Hinblick auf die Peergroup ist in Kapitel 2.3 zu finden.

Häufig wird in den Interviews das **Kompetenzpotenzial** von Games und damit verbunden eine erlebte **Kompetenzförderung** bzw. **-erweiterung** durch das Spielen akzentuiert, die sich auf unterschiedliche Kompetenzbereiche bezieht. Verschiedene Jugendliche benennen Potenziale im kognitiven Bereich wie die Vermittlung von Wissen, die Verbesserung sprachlicher Kompetenzen, die Förderung von Kreativität oder das Spielen als kognitive Herausforderung. Vor allem in Bezug auf *Shooter* schreiben die Heranwachsenden Games Potenziale auf sensumotorischer Ebene zu, z. B. eine verbesserte Reaktionsgeschwindigkeit oder verbesserte Reflexe.

Positiv bewertet wird von den Jugendlichen auch die symbolische **Grenzüberschreitung**, die durch Games möglich ist. Von den Befragten werden als positive Aspekte und Faszination für Games hervorgebracht, „dass man halt Sachen machen kann, die man im echten Leben nicht machen [kann], zum Beispiel einfach jemanden umbringen oder von der Klippe springen“ (Junge, 14), dass sie sich in eine fremde Rolle versetzen können und nicht nach körperlichen Merkmalen wie der Größe beurteilt werden, dass sie der Fantasie freien Lauf lassen können und dabei spannende, nicht vorhersehbare Dinge erleben können, die in der Realität nicht möglich sind oder verborgen bleiben:

> „[Spielen] ist besser als die Realität (…), ist nicht so langweilig.“ (Junge, 16)

Zudem schreiben die befragten Jugendlichen Games eine **emotionsregulierende Funktion** zu. Ein Junge schildert, dass er subjektiv durch das Spielen immer ruhiger wird und Stress abbaut. Die Be-

fragten lenken sich mit dem Spielen zudem von ihrem Alltag ab, vermeiden durch das Spielen Langeweile und können in eine eigene Welt eintauchen.

2.1.2 Problematische Aspekte des Zuvielspielens

In den Interviews wurden mehrere Anreize gesetzt, um mit den Jugendlichen über das Zuvielspielen ins Gespräch zu kommen. Die Heranwachsenden wurden einerseits danach gefragt, wie viel Spielen ihrer Meinung nach zu viel ist und woran erkennbar ist, dass es zu viel wird. Andererseits wurden sie aufgefordert, problematische Aspekte von Games zu benennen. Das Problem vom Zuvielspielen bis hin zur Sucht bzw. Abhängigkeit wurde in diesem Zusammenhang von fast allen Jugendlichen thematisiert.

Kriterien und Merkmale, die für die Befragten in Zusammenhang mit Zuvielspielen stehen, können auf zwei Ebenen verortet werden: Einerseits handelt es sich bei den folgenden Ausführungen um Indikatoren für ein temporäres Zuvielspielen, d. h. die Spieldauer bezogen auf einen Tag. Andererseits werden auch übergreifende Aspekte angesprochen, die sich auf ein Zuvielspielen über einen längeren Zeitraum hinweg beziehen. Vor allem erstere Indikatoren leiten die Befragten oftmals aus eigenen (zum Teil weiter zurückliegenden) Erfahrungen ab. Zudem werden Erfahrungen anderer und Beobachtungen aus dem sozialen Umfeld und vereinzelt auch aus den Medien von den Jugendlichen aufgegriffen[8].

Zeitliches Ausmaß

Das zeitliche Ausmaß, das die Befragten als Indikator für Zuvielspielen benennen, variiert bei den konkreten Zeitangaben zwischen zwei und zwölf Stunden. Des Weiteren werden Angaben wie ‚einen ganzen Tag', ‚nachts durchspielen' oder ‚rund um die Uhr' gemacht. Das zeitliche Kriterium kann dabei in einigen Fällen mit der eigenen durchschnittlichen Spielhäufigkeit und Spieldauer der Jugendlichen in Zusammenhang gebracht werden: Die Grenze für Zuvielspielen wird von den Heranwachsenden zum Teil so angegeben, dass sie zumindest geringfügig über der eigenen Spieldauer liegt. Daher stammen die niedrigeren zeitlichen Grenzen für Zuvielspielen häufig von denjenigen Jugendlichen, die ihre eigene Spieldauer vergleichsweise niedrig ansetzen. Neben der reinen Spieldauer wird auch ein pausenloses Spielen als Indikator für Zuvielspielen herangezogen.

> „Ja, fünf Stunden am Tag wäre halt eigentlich das Mittelmaß. Wenn es eine Stunde länger ist, ist das nicht so schlimm. (…) Manche kriegen es hin, zehn Stunden zu spielen, solange halt die Zukunft nicht gefährdet ist, finde ich, ist es okay. Jeder hat dann sein eigenes Maß." (Mädchen, 17)

Das Zitat verdeutlicht, dass die Jugendlichen ein problematisches Zuvielspielen nicht nur an der zeitlichen Dimension festmachen. Diese ist zwar Voraussetzung, aber es werden von den Befragten weitere Kriterien aufgeführt.

[8] Die Ergebnisse korrespondieren mit Ergebnissen anderer Untersuchungen und weisen zum Teil eine hohe Übereinstimmung mit Kriterien auf, die in anderen Studien zur Diagnose von Computerspielsucht eingesetzt wurden. (vgl. z. B. Fritz et al. 2011a; Festl/Scharkow/Quandt 2012, Kammerl et al. 2012)

Körperliche Symptome

Von vielen Heranwachsenden werden körperliche Beeinträchtigungen genannt, die implizieren, dass zumindest temporär zu viel gespielt wird bzw. wurde. Hierbei kann zwischen Symptomen, die während des Spielens auftreten, sowie Anzeichen, die sich als Folge des Zuvielspielens bemerkbar machen, differenziert werden. Zu ersteren zählen vor allem Kopfschmerzen, brennende Augen sowie ein Anstrengungsgefühl. Auch Müdigkeit und Konzentrationsschwäche aufgrund von Schlafmangel sowie Hunger werden als Folge von Zuvielspielen benannt. Unter körperliche Beeinträchtigungen, die eher mit einem Zuvielspielen über einen längeren Zeitraum hinweg in Verbindung stehen und von den Heranwachsenden in Zusammenhang mit dem Begriff Sucht thematisiert werden, sind Übergewicht aufgrund von Bewegungsmangel, aber auch, wie ein Jugendlicher schildert, das Verhungern oder Verdursten, zu fassen.

Vernachlässigung von schulischen Pflichten, sozialen Kontakten oder anderen Aktivitäten

Die Kriterien, die unter diesen Punkt fallen, beziehen sich in der Regel auf ein länger andauerndes Zuvielspielen bzw. werden mit suchtartigem Verhalten in Zusammenhang gebracht. Zu den negativen Auswirkungen im schulischen Bereich zählt eine Verschlechterung der schulischen Leistungen, die unter anderem mit körperlichen Symptomen wie Müdigkeit und Konzentrationsschwäche in Zusammenhang steht, bis hin zum Schuleschwänzen. Die Vernachlässigung von Familie, Freundinnen und Freunden sowie ein stark eingeschränktes Aktivitätsspektrum zugunsten des Spielens werden von den Befragten ebenso als Kriterien genannt.

Kontrollverlust und Spielverlangen

Ein Kontrollverlust dahingehend, dass man nicht aufhören möchte zu spielen und das Spiel nicht einfach beenden kann sowie die Tatsache, dass mit dem Beenden – insbesondere durch das Einschreiten Dritter – negative Emotionen hervorgerufen werden, werden als Indikatoren für Sucht genannt. Ein Mädchen, das mittlerweile mit dem Spielen aufgehört hat, thematisiert, psychische Probleme in Zusammenhang mit ihrem Vielspielen gehabt zu haben. Sie berichtet davon, dass sie sich auf nichts anderes mehr konzentrieren konnte und das ständige Verlangen verspürte spielen zu müssen.

2.2 Problembewusstsein in Bezug auf das Zuvielspielen

Um den eigenen Spielumfang einzuschätzen, greifen die Jugendlichen auf Vergleiche mit dem Spielverhalten anderer zurück. Die Mehrheit der befragten Jugendlichen schätzt ihren eigenen Spielumfang in Hinblick auf Spieldauer und -häufigkeit im Vergleich zu anderen als mittelmäßig ein. Die Jungen und Mädchen kennen oftmals andere Personen in ihrem Umfeld, die weniger spielen als sie, betonen aber meist gleichzeitig, dass es auch Personen gibt, die mehr spielen als sie selbst. Ein Jugendlicher fasst seinen Spielumfang z. B. so zusammen, dass er verglichen mit ‚normalen' Jugendlichen ein bisschen über dem Durchschnitt liege, im Vergleich zu Gamern aber ein

bisschen darunter. Auch weitere Jugendliche kommen auf sich selbst bezogen zur gleichen Einschätzung:

> „Ich spiel viel, aber es gibt Leute, die sind noch, also spielen noch mehr als ich.“ (Junge, 17)

> „Also ich kenne Leute, die hängen wirklich 24/7 [rund um die Uhr] dran und da bin ich mit meinen sechs, acht Stunden noch besser dran.“ (Mädchen, 17)

Doch nicht alle Jugendlichen sehen ihre eigene Spieldauer und -häufigkeit als durchschnittlich an. Einzelnen Befragten ist bewusst, dass ihre Spieldauer im Vergleich zu den Freundinnen und Freunden bzw. Mitspielenden den Spitzenplatz belegt. Vereinzelt wird das eigene Spielausmaß aber auch als vergleichsweise gering eingeschätzt.

Nur wenige der befragten Jugendlichen problematisieren das eigene aktuelle Spielverhalten oder sehen sich in Hinblick auf die Entwicklung eines suchtartigen Verhaltens als gefährdet.

In Hinblick auf andere Personen problematisieren die Jugendlichen durchaus deren Spielausmaß. Oftmals bringen sie Personen im familiären Umfeld sowie im Peerumfeld mit einem (problematischen) Zuvielspielen in Verbindung oder bezeichnen diese gar als süchtig.

> „[A]lso ich halte ihn [den Stiefvater] schon für einen Suchti.“ (Mädchen, 17)

> „Ja also, ich habe einen aus meiner Nachbarschaft, ich denke mal, für den ist es schon irgendwie zur Gefahr geworden. Weil der ist, glaube ich, richtig süchtig.“ (Junge, 16)

Auch in Bezug auf die eigene Vergangenheit berichten einzelne Jugendliche von problematischen Auswirkungen in Zusammenhang mit ihrem Vielspielen und schildern frühere Phasen, in denen sie ein Suchtgefühl verspürt haben.

> „Ja, also ich glaube, in den Ferien war das mal. Da hat mich auch so eine kleine Sucht ergriffen. Da habe ich dann mal richtig durchgespielt. Aber (…) das hat sich eigentlich dann von selber wieder gelöst. Also man kommt dann wieder in den Alltag hinein (…). Aber sonst habe ich eigentlich keine [problematischen Auswirkungen durch das Spielen bei mir selbst festgestellt].“ (Junge, 16)

Die Zitate weisen bereits darauf hin, dass die Jugendlichen problematische Erfahrungen im sozialen Umfeld oder auch in der eigenen Vergangenheit zwar wahrnehmen, oftmals aber von ihrem derzeitigen Spielverhalten abgrenzen. Liegen entsprechende eigene Erfahrungen vor, wird betont, dass es länger zurückliegende Erfahrungen waren, mit denen sie abgeschlossen haben bzw. dass es sich dabei nur um eine kurze Phase gehandelt habe. In Hinblick auf ein eigenes aktuelles Zuvielspielen liegt bei den Heranwachsenden häufig kein Problembewusstsein vor.

Gerade die Begrifflichkeiten Sucht und Abhängigkeit werden vor allem in Bezug auf andere Personen verwendet, sie selbst distanzieren sich in der Regel in ihrem aktuellen Handeln davon. Ein Jugendlicher benennt z. B. die Gefahr, dass Kinder oder Jugendliche süchtig werden können und betont dabei, dass er „(…) eigentlich nicht verstehen kann, wie das passieren kann.“ (Junge, 16)

Neben den Jugendlichen, die kein Problembewusstsein in Bezug auf die eigene Person aufzeigen, betonen einzelne Befragte, dass sie ihr Spielverhalten und -ausmaß zwar unter Kontrolle haben, sich aber zugleich ein Gefährdungspotenzial zuschreiben. Ein Junge beschreibt, dass er sich Sorgen ma-

che, süchtig zu werden und deshalb versuche, jetzt weniger zu spielen. Auch ein Mädchen berichtet von solchen Ängsten:

> „Ich bin so ein Mittelmaß davon. Ich weiß mittlerweile, wann Schluss sein sollte und ich kann mich auch kontrollieren, wenn es um die Spieldauer geht. Wenn ich merke, dass es einfach zu viel ist, dann sag ich auch mal: Nee, stopp! Jetzt gehen wir spazieren oder so. (…) Das macht mir halt ein bisschen Angst, wenn ich daran denke, dass ich süchtig dadurch werden könnte und weil es ja auch auf meinen Abschluss zugeht, ist es halt immer so, man denkt sich: Ja, ich will mit meinen Freunden raus, etwas spielen, aber andererseits geht es gerade um meine Zukunft und das ist immer so ein Problem. Ich habe Angst, dass ich einen der Punkte aus den Augen lasse und dann meinen Traum verliere, dadurch dass ich jetzt halt so leichtsinnig war und dann so etwas gemacht habe.“ (Mädchen, 17)

Einzelne Jugendliche sehen bei sich jedoch durchaus eine Problematik des Zuvielspielens. Sie schildern, dass ihre Spielhäufigkeit und -dauer die Grenze für Zuvielspielen übersteigt oder ziehen enge Parallelen zwischen dem im Interview eingesetzten Fallbeispiel (siehe Kapitel 1.2) und ihrem eigenen Spielverhalten. Sie beschreiben ihr Spielhandeln sehr klar als problematisch. Ein Mädchen berichtet von psychischen Problemen als Folge ihres Spielens, ein Junge äußert: „Also, ich würde sagen, ich spiele sehr oft. Ich bin auch in Therapie, weil ich irgendwie süchtig bin.“ (Junge, 13) Später im Interview erwähnt er, seine Mutter sei der Meinung, er wäre süchtig und Games seien nicht gut für ihn. Er ergänzt, dass das „auch [stimmt], aber es macht halt Spaß mit anderen online zu spielen.“ (Junge, 13) Darüber, inwiefern seine Zustimmung zur mütterlichen Aussage auf seiner eigenen Einschätzung gründet oder inwiefern sie eine Übernahme der Perspektive der Eltern darstellt, lässt sich keine eindeutige Aussage treffen.

2.3 Spielen im Peerkontext

Alle befragten Jugendlichen spielen gemeinsam mit anderen Personen. Dieses gemeinsame Spielen, speziell mit Freundinnen und Freunden, stellt in der Regel die bevorzugte Nutzungsform von Games dar. Es findet bei den Jugendlichen entweder über das Internet an getrennten Orten oder am selben Ort (‚co-located gaming‘) statt.

2.3.1 Der Stellenwert des Spielens in der Peergroup

Die befragten Jugendlichen spielen häufig mit Peers, die sie bereits aus ihrem persönlichen Umfeld bzw. realweltlichen Lebenszusammenhängen kennen: Mit der besten Freundin oder dem besten Freund, mit weiteren Freundinnen und Freunden aus der Schule, aus der Nachbarschaft oder aus dem Sportverein sowie mit weiter entfernten Verwandten, hierbei vor allem mit Cousins (zum Spielen in der Kernfamilie siehe Kapitel 2.4).

Das Spielen nimmt in Hinblick auf den Kontakt zu diesen Peers einen unterschiedlichen Stellenwert ein. Es lassen sich zwei Gruppen unterscheiden.

Für einen Teil der befragten Jungen und Mädchen sind das gemeinsame Spielen und durchaus auch die gemeinsamen Gespräche über Games zwar in die Peergroup integriert, stellen aber nicht das einzige Kontaktmittel innerhalb dieser dar. Es wird zusätzlich gemeinsam Sport getrieben oder an-

deren Aktivitäten und Unternehmungen nachgegangen. Auch der Austausch während des Spiels bleibt häufig nicht auf spielbezogene Inhalte begrenzt, sondern beinhaltet ebenso persönliche Themen. Ein Jugendlicher sieht z. B. das Online-Spielen teilweise vergleichbar mit dem Telefonieren in Hinblick auf die Kommunikation mit seinen Freunden. In diesen Fällen ist das gemeinsame Spielen als ein, aber nicht als das einzige verbindende Element mit den Peers anzusehen. Zudem berichten diese Jugendlichen häufig auch von weiteren regelmäßigen sozialen Kontakten zu Gleichaltrigen, mit denen sie nicht gemeinsam spielen.

Eine weitere Gruppe von Jugendlichen zeichnet sich dadurch aus, dass das Spielen für ihre Einbindung in die Peergroup einen sehr hohen Stellenwert aufweist. Games gelten bei diesen Heranwachsenden als das zentrale Kontaktmittel zu den Peers. Das Spielen kann dabei eine besondere Funktion für die Beziehung zu den Peers einnehmen wie z. B. das Ermöglichen von positiven Erlebnissen oder gemeinsamen Interessen.

> „[I]ch und mein Cousin [haben durch das Spielen] die gleichen Interessen (…) und wir verstehen uns dann auch besser.“ (Junge, 15)

Ebenso können auch die Peers für das Spielen eine besondere Rolle innehaben:

> „Ohne die zwei Jungs würde es das Spielen gar nicht geben.“ (Mädchen, 17)

Das Spielen als die wesentliche gemeinsame Aktivität, das Thema Games als Gesprächsgrundlage auch außerhalb des Spielens und der vor allem spielbezogene Austausch während des Spiels legen nahe, dass Games die konstituierende Basis für diese Freundschaften sind. Bei diesen Jugendlichen ist das gemeinsame Spielen dementsprechend als das verbindende Element mit den Peers anzusehen. Zu dieser Gruppe ist auch ein Mädchen zu rechnen, das sich bemüht, auch ihre weniger spielaffinen Freundinnen für das Spielen zu gewinnen. Wenn das Spielen jedoch einen solch großen Raum in der Peergroup einnimmt, birgt es auch die Gefahr, dass die Peergroup durch das Spielen eingeschränkt wird und wenig förderlich für die Integration in eine Freundesgruppe außerhalb des Spielens ist. Daher ist auf die einengenden und erweiternden Funktionen des Spielens für die Einbettung in die Peergroup ein differenzierter Blick zu werfen.

2.3.2 Die Funktion von Spielen für die Erweiterung der Peergroup

Für die Jugendlichen ist das Spielen nicht nur in Hinblick auf eine bereits bestehende Peergroup von Bedeutung, sondern stellt auch eine gute Gelegenheit dar, neue Kontakte zu Gleichgesinnten zu knüpfen und die Peergroup somit zu erweitern.

Hierbei nehmen Online-Multiplayer-Spiele eine wichtige Rolle ein, indem sie die Möglichkeit bieten, auch mit fremden Personen zu spielen und zu interagieren. Neben losen Kontakten für ein einmaliges gemeinsames Spielen, ist insbesondere das Zusammenschließen zu Spielgemeinschaften von Bedeutung. Vor allem die befragten Jungen berichten von ihren Clans, Gilden etc. in denen Freundinnen und Freunde aus dem direkten sozialen Umfeld und/oder reine Online-Kontakte vereint sind. Die Bindung zu diesen ist jedoch unterschiedlich: So ist für einen Jugendlichen, der als Clanleader fungiert, seine Spielgemeinschaft besonders bedeutsam, andere Heranwachsende weisen eine lockerere Bindung zu ihren Clans auf.

Auch in Hinblick auf die Bewertung der Beziehung zu Online-Spielpartnerinnen und -partnern, die nicht aus dem eigenen Umfeld stammen, sind Unterschiede zwischen den Jugendlichen festzustellen. Während einige davon berichten, dass es mit anderen Online-Spielenden keine weiteren Gemeinsamkeiten über das Spielen hinaus gibt und auch keine weiteren Informationen über die Mitspielenden bekannt sind, schätzt ein Jugendlicher bei Online-Spielen ausdrücklich die Möglichkeit, Leute kennenzulernen, die nicht nur seine spielbezogenen Interessen teilen, sondern auch andere mediale Fankulturen, was ihm wiederum das Gefühl verleiht, einer großen, internationalen Szene anzugehören.

Doch nicht nur durch Online-Spiele kann die Peergroup erweitert werden. Spiele können für die Jugendlichen auch als Vehikel dienen, um Peerkontakte im direkten sozialen Umfeld zu knüpfen, z. B. zu Bekannten von Geschwistern oder anderen Jugendlichen in ihren (außer-)schulischen Einrichtungen, die die gleichen Interessen haben. Ein 17-jähriges Mädchen schildert, wie sie neu in ihre Einrichtung gekommen ist: „Da war sie [ein anderes Mädchen] hier die Erste, die auf mich zugegangen ist und ich hatte gerade *PSP* gespielt und dann hat sie mich auf ein Spiel angesprochen, das ich gerade gespielt habe, wovon ich dachte, dass es sonst keine Sau hier in Deutschland kennt und dadurch haben wir dann angefangen miteinander zu spielen.“ (Mädchen, 17)

2.3.3 Auseinandersetzungen mit Peers in und durch Games

Games sind für die befragten Jugendlichen nicht nur Unterhaltungsmedium sondern auch wichtige Räume für Kommunikation und Interaktion mit anderen. Sie sind als erweiterte Sozialräume der Jugendlichen anzusehen, in denen die Heranwachsenden – wie bereits dargelegt – mit Personen aus den realweltlichen Lebenszusammenhängen spielen oder neue Kontakte knüpfen. Doch soziale Beziehungen sowie Spielsituationen bergen prinzipiell auch immer Konfliktpotenzial. Dieser Aspekt stand zwar nicht explizit im Fokus der Interviews, Hinweise drauf lassen sich aber vereinzelt identifizieren.

Auseinandersetzungen mit anderen Gamerinnen und Gamern

Auffallend ist, dass spielbezogene Konflikte häufig recht emotional ausgetragen werden und es dabei meist um den Umgang mit spielerischem Misserfolg geht.

Auseinandersetzungen mit anderen Gamerinnen und Gamern können sich durch Störungen im Spiel ergeben, z. B. durch übermäßige emotionale Reaktionen, die die Mitspielenden stören oder einschränken können. Ein Junge etwa beschreibt, dass er manchmal während des Spiels herumschreit und aggressiv wird, dies selbst jedoch nicht bemerkt und von seinen Mitspielenden darauf angesprochen wird. Auch ein Mädchen berichtet von anderen Personen, die sich im Spiel ‚total aufregen‘, wenn sie verlieren und das ganze Team beschimpfen und als ‚Noobs‘ bezeichnen.[9]

[9] Das Beschimpfen von anderen Spielerinnen und Spielern wird als Flamen bezeichnet

Ein weiteres Konfliktthema betrifft das spielbezogene Können (‚Skill‘) innerhalb der eigenen Gruppe. Wie auch das Mädchen, berichtet ein Junge, dass er von anderen als ‚Noob‘ beschimpft worden ist, weil er den Ansprüchen an spielerische Fähigkeiten nicht genügt hat.

Aggressive Reaktionen können sich auch gegen die Spielenden der gegnerischen Partei richten. Ein Junge schildert wie er diese des Öfteren beleidigt oder verhöhnt, z. B. wenn er von ihnen im Spiel getötet wird.

Auf einer anderen Ebene liegen Konflikte um die zeitliche Beteiligung am Spiel. Ein Junge berichtet, dass er aufgrund der starken zeitlichen Regulierung seines Spielverhaltens durch die Eltern in der Peergroup ein Außenseiter war:

> „Aber als [meine Eltern] erfahren haben, dass ich deswegen irgendwie so ein Außenseiter war (…), dass ich nur am Wochenende zocken darf, haben sie Mitleid gehabt und jetzt darf ich jeden Tag.“ (Junge, 12)

Das Zitat verdeutlicht somit auch den Druck, den die Peers auf die Heranwachsenden ausüben können und der auch für die Eltern eine Herausforderung darstellt.

Auseinandersetzungen mit nicht spielenden Peers

Games sind zwar inzwischen weit verbreitet, gehören aber nicht zum Alltag aller Jugendlichen. Dass das Vielspielen die Jugendlichen nicht nur mit ihren Peers verbindet, sondern auch zu Auseinandersetzungen mit nicht spielenden Peers führen kann, wird von einigen Jugendlichen thematisiert. Diese berichten von ablehnenden Worten durch nicht gamesaffine Schulkameradinnen und -kameraden und deren Unverständnis bis hin zu kleineren Auseinandersetzungen oder dem Vorwurf süchtig zu sein. Dass nicht mehr Heranwachsende von entsprechenden Konflikten berichten, könnte darauf zurückzuführen sein, dass einige Jugendliche vor allem gamesaffine Freundinnen und Freunde haben.

2.4 Spielen im familiären Kontext

Während nicht digitale Spiele in Familien und deren Alltag traditionell verankert sind und positive Assoziationen hervorrufen, werden digitale Spiele häufig in Bezug auf das Familienleben und die Familieninteraktion negativ bewertet. Allerdings bergen auch digitale Spiele das Potenzial für gemeinsame Spielerlebnisse und Spielspaß, zumal sie bei immer mehr Personen verschiedener Altersgruppen Zustimmung finden. Welche Rolle Spiele und das (Viel)Spielen der befragten Jugendlichen in ihren Familien einnimmt, wird im Folgenden Kapitel beleuchtet.

2.4.1 Spielen in der Familie

In den Familien der befragten Jugendlichen ist das Spielen oftmals nicht nur für die Heranwachsenden eine wichtige Aktivität. Fast immer sind es die männlichen Familienmitglieder – Väter, Stiefväter und (meist ältere) Brüder – die die Gamesaffinität teilen und ebenfalls viel spielen. Zusätzlich

wird auch von in geringerem Ausmaß spielenden Schwestern und vereinzelt auch von Müttern berichtet sowie ebenso von männlichen Familienmitgliedern, die zumindest gelegentlich spielen. Nur bei einzelnen Befragten liegen keine weiteren Spielerfahrungen in der Familie vor. Auffallend ist, dass es bei den befragten vielspielenden Mädchen durchgängig mindestens einen männlichen Vielspieler in der Familie gibt.

Die (viel-)spielenden Familienmitglieder können dabei, wenn auch nicht unbedingt bewusst oder gezielt, eine Vorbildrolle übernehmen und Impulsgebende sein, indem sie die Heranwachsenden an Games heranführen bzw. die entsprechenden Geräte und Spiele besitzen und zur Verfügung stellen. Ein Junge berichtet z. B. bereits mit vier Jahren bei seinem Bruder gespielt zu haben. Auch die Schilderungen eines Mädchens, durch ihren Bruder und seine *PS2* auf den Geschmack des Spielens gekommen zu sein, geben einen Einblick dahingehend, welchen Einfluss gamesaffine Familienmitglieder auf die Jugendlichen ausüben können.

2.4.2 Funktion von Games für die Familieninteraktion

Obwohl in einigen Familien die Jugendlichen nicht die einzigen Vielspielenden sind und somit eine Affinität für Games auch bei anderen Familienmitgliedern vorhanden ist, ist das Spielen häufig kein verbindendes Element in den Familien der Befragten. Mit Geschwistern wird zwar durchaus in einigen Fällen gespielt und der spielbezogene Austausch gepflegt, mit den Eltern ist dies jedoch eher selten der Fall, selbst wenn diese als Vielspielende charakterisiert werden. Die Familienmitglieder werden in der Regel nicht als die zentralen Spielpartnerinnen und -partner gesehen.

Dass gerade mit anderen vielspielenden Familienmitgliedern nicht bzw. kaum gemeinsam gespielt wird, führen die Jugendlichen hauptsächlich auf unterschiedliche Spiel-, Genre- oder Plattformpräferenzen zurück. Auch ein Austausch mit den Eltern über Games findet in den Familien kaum statt. Im Gegenteil birgt das Spielen bzw. das Vielspielen der Jugendlichen häufig Konfliktpotenzial. Von aktuellen bzw. früheren Konflikten über ihre Spieldauer und -häufigkeit berichten mehrere Jugendliche.[10]

Die Jungen und Mädchen, bei denen das Spielen vor allem in Hinblick auf die Eltern kein verbindendes Element darstellt, bewerten diese Tatsache unterschiedlich.

Einige Jugendliche sehen die 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 Jugendliche bedauern allerdings, dass das Spielen sie mit ihren Eltern nicht stärker verbindet oder mehr in das Familienleben integriert ist. Sie würden sich wünschen, dass gemeinsam gespielt wird oder ein Austausch über Games stattfindet. Ein paar Jugendliche differenzieren dabei jedoch zwischen den Elternteilen und heben dabei die (Stief-)Väter hervor. Einem Mädchen zufolge wäre es schön, wenn sich zumindest ihr Stiefvater ein bisschen besser mit ihren Spielen auskennen würde, denn dann könnte sie „mit ihm halt auch zusammen zocken, weil es mit ihm auch Spaß

[10] Die Jugendlichen berichten zum Teil auch von Konflikten über Spielinhalte; in diesem Bericht wird der Fokus aber auf das Vielspielen gelegt.

macht.“ (Mädchen, 17) Diese Jugendlichen sehen das Spielen von Games als prinzipielle Möglichkeit gemeinsamer positiver Erlebnisse oder als mögliches gemeinsames Hobby an.

> „Es wäre schon echt cool (…), dass wenn man mit dem Vater zum Beispiel (…) spielt, also (…) wenn der halt auch den Humor oder einfach (…) das Geschick hätte mit der Steuerung umgehen zu können (…). Das wäre halt sau cool. (…) Einfach zusammen zu machen, und dann irgendwie sagen so: ‚Mein Vater und ich haben ein gemeinsames Hobby.‘“ (Junge, 17)

Ein Junge thematisiert ganz explizit die Problematik, dass Games eine trennende Funktion für die Familieninteraktion haben können. Um dieser Tatsache entgegenzuwirken, bindet er das gemeinsame Spielen in die Familie mit ein.

> „Ja, ich find’s halt blöd wenn die Spiele halt auch ein bisschen die Familien auseinanderspalten. Also versuch ich immer, die ein bisschen mit rein zu bringen, dann spielen wir es halt gemeinsam, ja, und alles ist gut und Eierkuchen.“ (Junge, 13)

Eine Ausnahme bildet ein 15-jähriger Jugendlicher, bei dem das Spielen als beziehungsstützendes Element zwischen ihm und seinem Vater gesehen werden kann. Wenn der Heranwachsende den getrennt lebenden Vater besucht, spielen sie häufig gemeinsam oder der Vater schaut ihm beim Spielen zu. Der Wunsch nach noch mehr gemeinsamen Spielerlebnissen, vor allem in Hinblick auf das Lieblingsspiel des Jungen und noch mehr väterliches Interesse diesbezüglich, ist von Seiten des Jugendlichen groß. Die verbindende Funktion des Spielens ist dabei jedoch nur auf den Vater bezogen, in der Beziehung zur Mutter und zum Stiefvater hingegen ruft das Spielen eher Konfliktsituationen hervor.

2.4.3 Erzieherische Reaktionen der Eltern auf das Vielspielen

Aus den Aussagen der Jugendlichen lassen sich in Bezug auf ihr Vielspielen verschiedene erzieherische Handlungsweisen der Eltern ableiten. Während im überwiegenden Teil der Fälle die Eltern erzieherisch aktiv sind und – wenn auch nicht unbedingt erfolgreich – auf das Spielverhalten einwirken wollen, scheint in anderen Fällen das Ausmaß des Spielens kein Anlass für erzieherisches Handeln zu sein.

Mehrere Jugendliche berichten, dass ihre Spielenutzung von den Eltern zeitlich geregelt wird.[11] Die Zeitspanne der aktuellen Regeln variiert jedoch stark und weist mit eineinhalb bis fünf Stunden pro Tag sowohl strengere als auch großzügigere Regeln auf. In manchen Fällen werden von den Eltern technische Hilfsmittel wie eine Zeitschaltuhr eingesetzt, um die Spielzeit ihrer Kinder zu limitieren. Auch die Einschränkung der Freizeit und damit einhergehend eine Begrenzung der zum Spielen verfügbaren Zeit, im konkreten Fall durch die Anmeldung in der Nachmittagsbetreuung, beschreibt ein Junge als von der Mutter eingeschlagenen Weg.

In anderen Familien scheint das Spielen nicht eindeutig zeitlich reguliert zu sein, vielmehr wird hier situativ eingegriffen: So darf z. B. erst gespielt werden, wenn die schulischen Pflichten wie Hausaufgaben erfüllt sind oder die Spielzeit wird dann reguliert, wenn diese vernachlässigt werden oder der Schulabschluss bevorsteht. Weitere Eltern greifen nach Aussage der Jugendlichen dann in das

[11] In einigen Familien gibt es auch inhaltliche Regeln; diese bleiben im Rahmen dieser Untersuchung jedoch unberücksichtigt.

Spielverhalten ihrer Kinder ein, wenn sie das Spielausmaß in der aktuellen Situation als zu viel einschätzen.

In Hinblick auf zeitliche Regelungen wird von den Jugendlichen auch angesprochen, dass früher eine stärkere zeitliche Regulierung durch ihre Eltern vorlag, die mit zunehmendem Alter gelockert bzw. aufgehoben wurde, z. B. weil sich die Jugendlichen der elterlichen Kontrolle entziehen, indem sie viel Zeit an anderen Orten verbringen und ihr Spielen auch dorthin verlagern.

Die zeitliche Regulierung durch die Eltern wird von den Jugendlichen unterschiedlich bewertet. Manche Jugendliche betonen, dass sie die jeweilige Regel für gut und richtig halten, andere empfinden die vorgegebene Spieldauer als zu gering und wieder andere stehen dem Ganzen ambivalent gegenüber. Zum Teil sehen die Jugendlichen auch keine Notwendigkeit für zeitliche Regeln, weil z. B. akzeptable schulische Leistungen erreicht werden. Zudem gibt es einzelne Jugendliche, die die Regeln gar nicht wirklich als solche wahrnehmen. Unabhängig von der Bewertung der Jugendlichen wird in den Interviews aber deutlich, dass fast alle Heranwachsenden die entsprechenden Regeln schon einmal gebrochen haben bzw. diese sogar häufig unterlaufen.

> I: Gibt es denn in deiner Familie irgendwelche Regeln so bezogen auf das Spielen?
>
> Junge, 15: Ähhm nein, eigentlich nicht.
>
> I: Gar keine?
>
> Junge, 15: Also auf Spielen, also ich darf eigentlich von meiner Mutter aus nur zwei Stunden am Tag. Aber natürlich mach ich das länger.

Auch technische Maßnahmen wie eine Zeitschaltuhr für das Internet werden von den Jugendlichen zum Teil umgangen, indem dann z. B. offline weitergespielt wird. Das Nichteinhalten der Regeln wird von den Jugendlichen unter anderem damit begründet, dass „wenn man einen guten Lauf gerade im Spiel hat, dann will man nicht unbedingt aufhören.“ (Junge, 15) Neben dem Eingriff in den Spielverlauf wird als Grund auch angegeben, dass Jugendliche aufgrund der Mitspielenden, die noch länger spielen wollen, selbst auch noch länger dabei sind.

Beachten die Jugendlichen die Regeln nicht bzw. unterlaufen sie diese, kommt es nicht selten zu eskalierenden Konflikten um das Vielspielen. Die Jugendlichen berichten von verschiedenen Konsequenzen und Interventionen, wenn sie die Regeln oder Aufforderungen ihrer Eltern missachten bzw. missachtet haben. Diese beziehen sich meist auf eine Beschränkung des Zugangs zum Spielen, durch die Wegnahme der Geräte bis hin zu deren Verkauf oder durch ein befristetes Spielverbot. Aber auch von mehr oder weniger hilflosen Apellen und kontraproduktiven Beschimpfungen wird berichtet:

> „Mein Stiefvater kommt manchmal rein und sagt ‚Du bist doch dumm, du spielst zwölf Stunden am Tag, dein Gehirn muss ja schon verbrannt sein und so.“ (Junge, 13)

Einzelne Eltern scheinen in Bezug auf die Regeldurchsetzung bereits resigniert zu haben. Ein Junge schildert z. B., dass seine Mutter früher noch als Konsequenz „mal das Internet weggenommen [hat] oder so.“ (16) Daraufhin sei er zu einem Freund gegangen und habe dort weitergespielt. Mittlerweile verzichte seine Mutter auf erzieherische Interventionen.

Das Zitat verdeutlicht bereits, wie die Jugendlichen zum Teil auf die jeweiligen Konsequenzen reagieren: Es gibt Jugendliche, die sie hinnehmen, andere hingegen hebeln sie gezielt aus, indem sie sich diesen entziehen und z. B. an anderen Orten oder mit anderen Geräten weiterspielen. Dies wiederum kann zur Eskalation führen und zu massiveren elterlichen Maßnahmen wie z. B. dem Abschalten des Stroms.

Die von den Jugendlichen geschilderten Reaktionen der Eltern auf das Nichteinhalten der Regeln bzw. der Konsequenzen verdeutlichen, dass in diesen Familien meist keine inhaltliche Auseinandersetzung stattfindet und Konflikte nicht produktiv ausgetragen werden, sondern in einen Machtkampf münden. Die Eltern wirken relativ hilflos, wenn es um das Spielausmaß ihrer Kinder geht, was zum Teil zu wenig konstruktiven elterlichen Interventionen führt.

In einzelnen Familien(-konstellationen) ist das zeitliche Ausmaß des Spielens kaum bzw. gar nicht geregelt und es wird in der Regel auch nicht situativ eingegriffen. In diesen Fällen wird das Vielspielen von den Eltern toleriert, in einem Fall sogar unterstützt. Diese Jugendlichen berichten auch über wenige bzw. keine Konflikte in Hinblick auf ihr Vielspielen. Dies trifft auch auf den Jungen zu, der gemeinsam mit seinem leiblichen Vater spielt bzw. mit ihm im Spiel die Gemeinschaft sucht.

> „[M]einem Dad ist es egal wie lange [ich spiele], ich soll halt mal schlafen gehen. (…) Essen bringt er mir meistens runter, also, wenn ich bei meinem Dad bin, [spiele] ich im Keller.“ (Junge, 15)

Nicht in allen Familien teilen die Eltern miteinander die gleichen Vorstellungen bezüglich der Spielenutzung des Kindes sowie bezüglich erzieherischen Maßnahmen. In Familien mit gamesaffinen (Stief-)Vätern berichten die Jugendlichen z. B. teilweise nur von Konflikten mit den nicht spielenden Müttern und deren strengerem Handeln. Besonders stark ist diese Diskrepanz zwischen den Eltern bei dem bereits zitierten Jugendlichen, dessen Eltern getrennt leben und der bei seinem Vater keinerlei spielbezogene Einschränkungen erfährt. Zudem kann auch das Spielen der Väter Konfliktpotenzial zwischen den Eltern bergen.

Wie bereits dargelegt, findet in vielen Familien kein (konfliktfreier) Austausch über Games statt. Dementsprechend bleiben die Faszination der Kinder für Spiele und ihre spielbezogenen Bedürfnisse relativ unberücksichtigt. Einige Jugendliche formulieren jedoch im Interview ganz konkret den Wunsch nach mehr Interesse und umfangreicheren Kenntnissen auf Seiten der Eltern, um einen gemeinsamen Austausch führen zu können und mehr Verständnis entgegengebracht zu bekommen. Dagegen abgrenzen lassen sich jedoch Jugendliche, die sich über das Spielen auch stark gegen die Eltern abgrenzen und im Gegenteil ein stärkeres Interesse der Eltern eher als Einmischung empfinden.

2.5 Unterstützungsmöglichkeiten in Bezug auf ein Zuvielspielen

In den Interviews wurden mit den Jugendlichen auch Unterstützungsmöglichkeiten in Hinblick auf ein problematisches Zuvielspielen thematisiert. Dabei wurde einerseits auf die Mitverantwortung der Jugendlichen für ihre Peers eingegangen. Andererseits wurden die Heranwachsenden im Inter-

view aufgefordert, Lösungsvorschläge und Unterstützungsmöglichkeiten für Jugendliche, die zu viel spielen, zu benennen sowie diese konkret auf ein Fallbeispiel (siehe Kapitel 1.2) zu beziehen.

2.5.1 Mitverantwortung für Andere

Die Jugendlichen wurden in den Interviews gefragt, ob und was sie selbst unternehmen würden, wenn es sich bei der Person aus dem im Interview vorgestellten Fallbeispiel um eine Freundin oder einen Freund handeln würde. Der Großteil der Befragten gibt an, dass er handeln würde. In den meisten Fällen berichten die Heranwachsenden davon, selbst aktiv zu werden.

Eine Möglichkeit sehen sie darin, das Gespräch mit der betroffenen Person zu suchen. Als Beispiel würde ein 15-jähriges Mädchen der Person sagen, dass sie davon nicht viel halte und „dass sie das ein bisschen unter Kontrolle bringen sollte." Andere Jugendliche würden die Person zu Unternehmungen animieren, mit ihr Zeit verbringen oder mit ihr spielen, mit dem Ziel, gemeinsam die Spielzeit zu reduzieren. Ein Teil der Jugendlichen würde sich an die Eltern der betroffenen Person wenden. Das stellt auch für Befragte, die drastische Eingriffe für notwendig halten und entsprechend ihre eigenen Handlungsmöglichkeiten als begrenzt sehen, eine Option dar:

> „Also ich persönlich könnte eigentlich das eh nicht machen. Ich würde es seinen Eltern sagen, dass sie ihm die Konsole wegnehmen sollen." (Junge, 15)

Andere Jugendliche betonen in diesem Zusammenhang dagegen die Eigenverantwortlichkeit der zuvielspielenden Person und heben hervor, dass sie zwar versuchen würden z. B. mit ihr gemeinsam etwas zu unternehmen, sie die Person aber nicht gegen ihren Willen zwingen können und die Entscheidung letztendlich bei der Person liegt.

> „Na, na ja, nein, weil das ist ja eigentlich seine Entscheidung. (…) Zum Beispiel, wenn ich jetzt schon so oft versucht habe, und er es immer so verweigert, dann ist es halt seine Entscheidung." (Junge, 13)

Einzelne Befragte merken zudem an, dass ihr Verhältnis zu der betroffenen Person einen Einfluss darauf hat, ob sie selbst aktiv werden oder nicht. Ein wichtiges Kriterium für das Handeln dieser Jugendlichen ist, dass es sich dabei um eine gute Freundschaft handelt.

> „Also wenn es ein guter Kumpel von mir ist, natürlich. Jetzt aber bei meinem Nachbarn nicht, also bei dem ist es mir eigentlich egal. Ich habe ab und zu eben was mit dem zu tun, aber ja." (Junge, 16)

> „Wenn ihr ehrlich bin (…), wenn er jetzt nicht genau mein allerallerbester Kumpel wäre, dann würde ich nichts unternehmen. Ich würde ihm wenn dann sagen, dass er das ein bisschen, bisschen sachte nehmen soll. Aber sonst würde ich nichts machen. Da bin ich ehrlich." (Junge, 17)

Die meisten Befragten sind also bereit zu handeln, wenn sie bei guten Freundinnen und Freunden ein zu hohes Ausmaß des Spielens bemerken. Allerdings sehen sie auch deutliche Grenzen der eigenen Einwirkungsmöglichkeiten.

2.5.2 Kenntnis und Bewertung von Lösungsvorschlägen und Unterstützungsmöglichkeiten

Wie in Kapitel 2.2 bereits dargestellt, weisen die meisten Jugendlichen in Hinblick auf ihr eigenes Spielen kein bzw. wenig Problembewusstsein auf und äußern somit auch keine expliziten Wünsche nach Unterstützung. In Hinblick auf andere Personen können sie aber meist Lösungsvorschläge und Unterstützungsmöglichkeiten aufführen. Dabei lassen sich Lösungsvorschläge, die auf die Eigenverantwortlichkeit von Jugendlichen abzielen, Unterstützungsmöglichkeiten durch das soziale Umfeld sowie professionelle Hilfe unterscheiden. Auffallend ist, dass sich die von den Jugendlichen genannten Unterstützungsmöglichkeiten oft mit den selbst erfahrenen decken – selbst dann, wenn sie diese als negativ erleben und zum Teil auch bewusst umgehen. Die Aussagen der Jugendlichen verdeutlichen auch, dass nicht alle genannten Lösungsansätze und Unterstützungsmöglichkeiten von allen Jugendlichen als sinnvoll erachtet werden, sondern einzelne Punkte von verschiedenen Jugendlichen unterschiedlich eingeschätzt werden.

Eigenverantwortlichkeit

Viele Heranwachsende schreiben Jugendlichen, die zu viel spielen, eine Eigenverantwortlichkeit in Hinblick auf ihr Spielausmaß zu. Der Person im Fallbeispiel würden sie z. B. raten ihre Spieldauer selbstständig zu reduzieren, sich die eigene Spielzeit bewusst einzuteilen und Pausen zu machen oder abends nicht zu lange zu spielen. Einzelne Jugendliche raten dazu, mit dem Spielen ganz aufzuhören, indem die Betreffenden das Spiel löschen oder sich vom Server abmelden. Andere Heranwachsende stehen einem abrupten Aufhören aber kritisch gegenüber und schätzen es als unrealistisch ein:

> „Ja also ich denke, so von null auf hundert kommt er jetzt nicht von der Sache runter. Ich denke, er sollte halt einfach wöchentlich etwas abnehmen und dann halt auf eine normale Spielzeit reduzieren.“ (Junge, 16)

Oftmals wird der Person im Fallbeispiel auch geraten, die Schule und die schulischen Verpflichtungen wieder mehr in den Mittelpunkt zu rücken und mehr Zeit dafür aufzuwenden. Ein konkreter Vorschlag ist, zunächst die Hausaufgaben zu erledigen, zu lernen und erst im Anschluss daran zu spielen.

Einen weiteren Lösungsvorschlag für die Person im Fallbeispiel sehen die Jugendlichen darin, anderen Aktivitäten nachzugehen und sich nicht nur auf das Spielen zu fokussieren. Ein konkreter Vorschlag besteht darin, sich in einem Sportverein anzumelden.

Viele Jugendliche halten es zudem für wichtig, auf soziale Ressourcen im Umfeld der betroffenen Jugendlichen zurückzugreifen bzw. diese zu schaffen.

Unterstützung durch das soziale Umfeld

Freundinnen und Freunde

Wie schon an der Motivation zum eigenen Handeln und der Einschätzung der eigenen Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf andere deutlich wurde, werden im Falle eines Zuvielspielens Freundin-

nen und Freunde von den Jugendlichen als zentrale Ressource wahrgenommen, die das Gespräch mit Heranwachsenden in dieser Situation suchen oder zu alternativen Unternehmungen und Freizeitaktivitäten animieren und vom Spielen ablenken. Ein Mädchen betont, dass es wichtig ist, dass befreundete Jugendliche einen „auch mal rausholen aus [dem] Zimmer und sagen: ‚Ja, lass uns doch mal ein bisschen Sport zusammen machen‘ oder so. Und [die Person] dann wirklich auch ein bisschen unterstützen.“ (Mädchen, 17)

Dass sich Peers als Unterstützungsmöglichkeit und Gesprächspartnerinnen und -partner gut eignen, wird von den Befragten damit begründet, dass Jugendliche eher auf Gleichaltrige und speziell Freundinnen und Freunde hören, als auf ihre Eltern. Zudem werden von den Heranwachsenden in diesem Zusammenhang Freundinnen und Freunde mit Expertenstatus, also solche, die selbst gespielt haben und die ihre Erfahrungen weitergeben können, angesprochen.

Eltern

Den Eltern wird ebenso eine wichtige Rolle als Unterstützungsmöglichkeit zugeschrieben. Dabei werden vor allem Instrumente der Regulierung bzw. Einschränkung der Spielzeit durch zeitliche Regeln oder technische Maßnahmen wie z. B. eine Zeitschaltuhr hervorgehoben. Als weitere Maßnahmen werden die Beschränkung der Freizeit durch die Anmeldung in einer offenen Ganztagsschule bzw. einer Nachmittagsbetreuung sowie rigorosere Mittel wie das Abschalten des Internets bis hin zum gänzlichen Spielverbot genannt.

> „Ja, ich denke, vielleicht sollte derjenige dann auch mal gezwungen sein, also sollte man dem auch mal was wegnehmen, damit er eben nicht mehr so exzessiv spielen kann. Oder halt eben, ich kenn auch Freunde, bei denen wird dann die Spielzeit, also das Internet wird ausgeschaltet und dann ist es halt aus.“ (Junge, 16)

Hierbei wird deutlich, dass es sich bei den Vorschlägen der Befragten oft um Methoden handelt, die die Jugendlichen aus ihrem eigenen Alltag kennen (siehe Kapitel 2.4.3).

Jedoch halten nicht alle Jugendlichen solch drastische Maßnahmen für sinnvoll. Die Spielgeräte wegzunehmen oder den Strom abzuschalten, wird dabei auch als weniger effektive Lösung angesehen, die die Situation noch verschlimmern würde. Zudem wurde in Kapitel 2.4.3 bereits dargelegt, dass es unter den Befragten durchaus Jugendliche gibt, bei denen solche Maßnahmen nicht wirken und die diese umgehen, indem sie z. B. an anderen Orten spielen.

Als weitere elterliche Ressource nennen die Jugendlichen die Möglichkeit des verständnisvollen Gesprächs, in dem die Eltern darauf hinweisen, dass zu viel gespielt wird und mit den Jugendlichen über das Problem reden. Von den Befragten wird herausgestellt, dass eine negativ-vorwurfsvolle Haltung bzw. Kommunikation der Eltern, durch die sich Jugendliche angegriffen fühlen, als wenig förderlich wahrgenommen wird. Für das Mädchen, das aufgehört hat zu spielen, war es z. B. wichtig, sich ihren Eltern anvertrauen und mit ihnen sprechen zu können.

Unterstützung durch professionelle Hilfe

Professionelle Hilfe stellt für einige Befragte – zum Teil in Abhängigkeit vom Ausmaß des Spielverhaltens gestellt – eine mögliche bis notwendige Option für Betroffene dar. Im Zusammenhang mit professioneller Hilfe sprechen die Jugendlichen von Suchtberatung, psychologischer oder psychiatrischer Hilfe und Therapie.

> „Ich würde ihm, wenn es wirklich so stark ist auch raten, psychologische Hilfe aufzusuchen." (Mädchen, 17)

> „Wenn's schlimm ist, wenn's wirklich, wirklich schlimm ist, dann müsste man an Psychiater auch denken." (Junge, 17)

Ein Junge sieht zudem eine Unterstützungsmöglichkeit in Erwachsenen, die das Gespräch mit Jugendlichen, die zu viel spielen, suchen und für sie als Vertrauensperson fungieren. Es bleibt jedoch unklar, auf welche Personengruppe er sich dabei genau bezieht, grenzt diese aber von Eltern ab.

> „Ich würd sagen Erwachsene, die halt mit denen sehr viel reden oder ihnen als Vertrauensperson nutzen, dass sie ihnen alles auch erzählen können." (Junge, 15)

Die Einmischung externer Instanzen wird aber auch kritisiert und weist somit bei den Jugendlichen auch Grenzen auf. So war z. B. ein Mädchen stark verärgert darüber, dass ihr durch eine Familiensozialarbeiterin und nicht durch ihre Eltern Vorgaben für die Spieldauer gemacht wurden.

2.6 Rahmenbedingungen des Vielspielens

Die bisherigen Ergebnisse sowie weitere Aussagen aus den Interviews ermöglichen eine differenzierte Sicht auf die Bedingungen, die bei den befragten Jugendlichen ein Vielspielen begünstigen bzw. dieses reduzieren. Dabei wird deutlich, dass die Rahmenbedingungen, die das Vielspielen der Jugendlichen moderieren, jeweils sehr unterschiedlich sind und sich individuell verschiedene Bedingungen gegenseitig verstärken. Die Rahmenbedingungen des Vielspielens lassen sich auf drei Ebenen verorten.

Soziale Bedingungen

Peers

In den Spielen aber auch durch die Spiele eröffnen sich den Heranwachsenden Kontaktmöglichkeiten zu den Peers sowie Kommunikations- und Interaktionsräume mit diesen. Gerade für die Jugendlichen, die ein eingeschränktes soziales Umfeld haben, wirkt das Spielen als Kompensation fehlender Sozialkontakte und als Vehikel für Freundschaften. Durch das Spielen erleben sie soziale Einbettung. Als Beispiel kann eine 17-Jährige gelten, die nur wenig in das Peerumfeld eingebunden ist und in der Schule viel Ablehnung durch Gleichaltrige erfahren hat. Das Spielen hat für sie bezüglich der Anbahnung und Pflege von Freundschaften eine hohe Bedeutung. Es stellt für sie eine Form dar, um Nähe und gegenseitige Unterstützung zu erleben.

Bei anderen Jugendlichen geht es primär darum, gemeinsame Erlebnisse mit den bestehenden Freundinnen und Freunden zu erfahren. So ist z. B. für ein weiteres Mädchen, ebenfalls 17 Jahre alt, das Spielen eine wichtige Möglichkeit den Kontakt und die Nähe zu ihren männlichen Freunden zu

vertiefen sowie Interessen und viele gemeinsame Erlebnisse mit ihnen zu teilen. Verstärkt wird die Situation dadurch, dass sie relativ wenig Gegengewicht durch andere Freundschaften hat.

Für einige Gamerinnen und Gamer ist die soziale Anerkennung, die sie von den Peers für ihr Spielkönnen erhalten, sehr wichtig. Um gut zu spielen und sich diese Anerkennung zunächst zu verdienen und anschließend zu sichern, bedarf es wiederum intensiver Übung und damit einhergehend ausgedehnter Spielzeiten. Insbesondere, um sich als Mädchen in der Gamingwelt zu beweisen und von den Jungen als Mitspielerin respektiert zu werden, ist eine stetige Verbesserung des Spielkönnens wichtig. Die soziale Anerkennung steht dabei auch in Zusammenhang mit dem Gefühl der Überlegenheit bzw. der sozialen Macht, das sich einstellt, wenn man besser spielt als andere. Für einige Heranwachsende ist es wichtig, sich mit anderen zu messen. Die eigene Leistung und das Bestehen gegen andere begünstigen dabei ihr Spielausmaß. Einem 16-Jährigen ist sein Spielkönnen z. B. sehr wichtig, da er dadurch unter anderem Anerkennung und Respekt vom Freundeskreis erhält und als Spielpartner gefragter wird. Zudem hat der Spielerfolg Einfluss auf die soziale Ordnung in der Gruppe: Er darf, als bester Spieler in der Gruppe, dort den Ton angeben.

Bei einzelnen Jugendlichen begünstigt auch ein sozialer Druck durch die Peers ihr Vielspielen. Sozialer Druck kann dadurch entstehen, dass die Jugendlichen nicht von der gamesaffinen Peergroup ausgeschlossen werden möchten oder durch das Gefühl der Verpflichtung gegenüber den anderen Mitspielenden. Ein 15-Jähriger hat z. B. seinen eigenen Clan ins Leben gerufen. Als Clanleader sieht er sich nun in der Verantwortung, das Spiel nicht vor den anderen zu verlassen. Er beschreibt, dass wenn ein Team von seinem Clan online ist, er erst dann das Spiel verlässt, wenn bereits ein paar andere Clanmitglieder offline gegangen sind und begründet dies durch seinen Status als Clanleader.

Dass Peers aber nicht nur das Vielspielen begünstigen, sondern dieses auch reduzieren können, wird bei einem 16-Jährigen deutlich. Die Partnerschaft mit seiner nicht-spielenden Freundin führt dazu, dass er viel Zeit mit ihr verbringt und seine freie Zeit für das Spielen somit limitiert ist.

Familie

In einigen Familien wird bzw. wurde den Jugendlichen das Vielspielen als Modell durch andere Familienmitglieder vorgelebt und hat bereits früh zu ihrem Alltag gehört. Weiterhin kann auch die Tatsache, dass das Spielen eine gemeinsame positive Aktivität zwischen Eltern und Kindern darstellt, als eine begünstigende Bedingung greifen. Als Beispiel kann ein 15-jähriger Befragter herausgegriffen werden, der häufig gemeinsam mit seinem Vater spielt, der von der Familie getrennt lebt. Das Spielen verbindet die beiden und ermöglicht ihnen gemeinsame Erlebnisse, die sie früher auch beim Sport erlebt haben.

Die Familie kann jedoch auch dabei helfen, das Vielspielen zu reduzieren bzw. zu beenden. Ein Mädchen schildert, dass ihre Familie sie darin unterstützt hat, mit dem Spielen aufzuhören, indem sie sich ihnen mit ihrem Problem anvertrauen konnte, ihr Vater das Spiel für sie gelöscht hat und die Eltern sie mit alternativen Unternehmungen abgelenkt haben.

Personenbezogene Bedingungen

Das Spielen kann bei den Jugendlichen auch dazu dienen, dem Ehrgeiz etwas leisten zu wollen nachzukommen und dadurch Erfolgserlebnisse und Selbstwirksamkeit zu erleben. Ein 17-jähriges Mädchen bezeichnet sich z. B. als Perfektionistin, die hohe Erwartungen und Leistungsanforderungen an sich selbst stellt und dafür auch eigens auf einem leeren Server trainiert. Eine gute Leistung im Spiel wiederum bringt ihr Erfolgserlebnisse, die sie in ihrem Alltag nicht bzw. selten zu erfahren scheint.

Demgegenüber stehen Jugendliche, die sich außerhalb des Spielens Ziele gesetzt haben. Das Verfolgen von persönlichen, schulischen oder beruflichen Zielen und die Sorge sich durch ihr Spielen die Zukunft zu verbauen, hilft einigen Jugendlichen das Spielausmaß zu reduzieren. Ein 15-Jähriger hat sein Spielen z. B. fast komplett eingestellt, unter anderem deshalb, weil er sich auf seinen Schulabschluss konzentrieren möchte.

Begünstigt kann das Vielspielen auch durch die Tatsache werden, dass einige Jugendliche über eine geringe äußere Strukturierung von relativ viel Freizeit verfügen, während es an alternativen Anreizen mangelt und sie nichts mit ihrer freien Zeit anzufangen wissen. Ein 15-jähriger Jugendlicher berichtet zwar von einzelnen sportlichen Aktivitäten, kann jedoch mit seiner freien Zeit wenig anfangen und schildert, diese sonst ‚einfach vergehen' zu lassen. Zudem empfindet er freie Zeit als unangenehm und scheint das Spielen auch als Flucht vor negativem Erleben zu nutzen. Ebenso nutzt er das Spielen um Aggressionen auszuleben, was verdeutlicht, dass auch ein Bedarf an Stimmungsregulation seine Spielmotivation beeinflusst.

Alternative Beschäftigungen, die sich den Jugendlichen eröffnen und situativ positive Anreize bieten oder ihre freie Zeit begrenzen, können das Vielspielen der Jugendlichen, zumindest kurzfristig, reduzieren. Ein 17-jähriges Mädchen berichtet, dass sie alternative Freizeit- und Kontaktangebote gerne aufgreift, selbst jedoch kaum eine entsprechende Initiative entwickelt.

Für einzelne Jugendliche ist die Gamingwelt identitätsrelevant. Sie sind profund mit dieser Welt verankert, nutzen sie auch über das bloße Spielen hinaus und weisen eine hohe Medienaffinität auf. Ein 17-jähriger Jugendlicher ist z. B. recht tief in die Spielewelt eingedrungen. Er nimmt die Spiele als Produkte wahr und sieht sich auch in der Rolle des kritischen Konsumenten. Er weist auch sonst Fantum in Bezug auf Mediangebote auf und sieht die Games-Community als Jugendkultur und als Kontakt zu einer Szene Gleichgesinnter.

Spielbezogene Bedingungen

Das Spielausmaß einiger Jugendlicher steht auch mit spielbezogenen bzw. spielimmanenten Bedingungen wie dem Genre oder der Beschaffenheit der Spiele in Verbindung. Dabei kommen konkrete Anreize in der Spielkonstruktion wie eine spannende, komplexe, herausfordernde und fesselnde Storyline, Spiellogik und Grafik zum Tragen, aber auch die Möglichkeit neue Rollen und Charaktere auszuprobieren und über einen längeren Spielverlauf besser kennenzulernen. Ein 14-jähriger Befragter kann z. B. Sandbox-Spiele wie *Minecraft* mehrere Stunden am Tag spielen, Shooter hingegen nur wesentlich kürzer.

Die Rahmenbedingungen, die das Vielspielen moderieren, sind komplex und abhängig von der jeweiligen Person kommen unterschiedliche Bedingungen zum Tragen. Die Ergebnisse zeigen, dass soziale, personenbezogene und spielbezogene Bedingungen je nach Ausrichtung das Vielspielen begünstigen aber auch reduzieren können.

3 Zusammenfassung

Die Befragung von jugendlichen Vielspielenden zeigt, dass das Spielen zum Teil sehr tief im Alltag von Heranwachsenden verankert ist und intensiv mit den sozialen Kontakten vieler vielspielender Jugendlichen verknüpft ist. Games bieten den Heranwachsenden besondere Anreize und die Jugendlichen verbinden vielfältige positive Aspekte mit ihrem Spielen. Doch auch das Problem des Zuvielspielens ist den Jugendlichen durchaus bewusst und sie können verschiedene Indikatoren dafür benennen. Zugleich weisen die meisten Jugendlichen 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 Jugendliche schreiben sich ein Gefährdungspotenzial zu oder sehen bei sich selbst eine Problematik des Zuvielspielens. Dass man andere Personen für stärker medial beeinflussbar einschätzt als sich selbst, in diesem Fall, dass beim eigenen Spielverhalten problematische Auswirkungen zurückgewiesen, bei anderen aber deutlich stärkere problematische Effekte wahrgenommen werden, bezeichnet man als Third-Person-Effekt[12].

Die Ergebnisse der Befragung verdeutlichen, dass das Spielen der Jugendlichen sozial eingebettet ist und für die Jugendlichen eine wichtige soziale Funktion innehat. Die Annahme, dass Spielen einsam macht, kann nicht bestätigt werden. Das Spielen stellt für die 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 Jugendlichen einen unterschiedlichen Stellenwert ein. Für einen Teil der Heranwachsenden ist das gemeinsame Spielen ein, aber nicht das einzige verbindende Element mit den Peers. Für den anderen Teil der Jugendlichen ist das gemeinsame Spielen das verbindende Element mit den Peers. Wenn das Spielen jedoch einen solch großen Raum in der Peergroup einnimmt, birgt es auch die Gefahr, dass die Peergroup durch das Spielen eingeschränkt wird und wenig förderlich für die Integration in eine Freundesgruppe außerhalb des Spielens ist. Daher ist auf die einengenden und erweiternden Funktionen des Spielens für die Einbettung in der Peergroup ein differenzierter Blick zu werfen. In Bezug auf die Peergroup birgt das Spielen aber auch Konfliktpotenzial. In und durch Games kann es auch 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 Heranwachsenden in Bezug auf die zeitliche Beteiligung ausüben, vor allem dann, wenn sie für diese wichtige Bezugspersonen sind. Zugleich kann das Spielverhalten der Jugendlichen auch zu Auseinandersetzungen – aufgrund von Unverständnis – mit nicht spielenden Peers führen.

Auch wenn digitale Spiele – ebenso wie nicht digitale – das Potenzial für gemeinsame Spielerlebnisse und Spielspaß bergen und das Spielen in den Familien der befragten Jugendlichen oftmals nicht nur für die Heranwachsenden eine wichtige Aktivität darstellt, wird dieses Potenzial kaum ausgeschöpft. (Viel-)Spielende Familienmitglieder können, wenn auch nicht unbedingt bewusst

[12] Der Third-Person-Effekt wurde erstmals beschrieben in Davison, W. Phillips (1983): The Third-Person Effect in Communication. In: The Public Opinion Quarterly, Jg. 47, Heft 1, S. 1-15.

oder gezielt, eine Vorbildrolle übernehmen oder Impulsgebende für das Vielspielen der Jugendlichen sein. Zugleich könnten sie aber auch Vorbilder für eine konstruktive Auseinandersetzung mit dem Spielen sein. Games stellen aber häufig kein verbindendes Element in den Familien der Befragten dar, vor allem nicht zwischen den Jugendlichen und ihren Eltern. In den meisten Familien findet kein (konfliktfreier) Austausch über Games statt. Einige Jugendliche 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 Jugendliche würden das Spielen gerne mehr in das Familienleben integrieren, um mit den Eltern gemeinsame Hobbys und Erfahrungen von familiärer Zugehörigkeit zu teilen. Einige Heranwachsende 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 sind die Eltern der befragten Jugendlichen erzieherisch aktiv und wollen auf das Spielverhalten ihrer Kinder einwirken – wenn auch nicht unbedingt erfolgreich – durch zeitliche Regeln oder situatives Eingreifen. Obwohl einige Jugendliche die zeitlichen Regulierungen positiv bewerten, haben fast alle der Befragten diese schon einmal gebrochen oder unterlaufen diese sogar häufig. Wenn die Heranwachsenden die Regeln bzw. Konsequenzen missachten, kommt es in den Familien nicht selten zu eskalierenden Konflikten um das Vielspielen. Die Eltern wirken relativ hilflos, wenn es um das Spielausmaß ihrer Kinder geht, was zum Teil zu wenig konstruktiven elterlichen Interventionen führt. Zudem haben nicht in allen Familien die Elternteile die gleichen Vorstellungen bezüglich der Spielenutzung des Kindes sowie bezüglich erzieherischen Maßnahmen, z. B. in Abhängigkeit von ihrer eigenen Spielaffinität. Dies kann die Situation in den Familien noch verschärfen.

In Bezug auf die Mitverantwortung für andere sind die meisten der befragten Jugendlichen bereit zu handeln, wenn sie bei guten Freundinnen und Freunden ein Zuvielspielen bemerken, wobei sie auch deutliche Grenzen der eigenen Einwirkungsmöglichkeiten sehen. Unterstützungsmöglichkeiten und Lösungsansätze, die die Befragten für Jugendliche, die zu viel spielen, 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 Jugendlichen auch als unterschiedlich sinnvoll eingeschätzt. Die Heranwachsenden schreiben zum einen den Betroffenen eine Eigenverantwortlichkeit zu, zum anderen sehen sie das soziale Umfeld – Freundinnen und Freunde sowie Eltern – in der Verantwortung. In einigen Fällen erachten sie professionelle Hilfe als angemessen bzw. notwendig.

Die Interviews mit den Jugendlichen ermöglichen eine differenzierte Sicht auf die Bedingungen, die bei den Befragten das Vielspielen moderieren. Es wird deutlich, dass diese Rahmenbedingungen komplex sind und abhängig von der jeweiligen Person unterschiedliche Bedingungen zum Tragen kommen. Die Ergebnisse zeigen, dass die Bedingungen je nach Ausrichtung das Vielspielen begünstigen aber auch reduzieren können und sich auf drei Ebenen verorten lassen: Soziale Bedingungen, personenbezogene Bedingungen sowie spielbezogene Bedingungen.

Zu den sozialen Bedingungen zählen sowohl die Peers als auch die Familie. Gerade für Jugendliche, die ein eingeschränktes soziales Umfeld haben, kann das Spielen z. B. als Kompensation fehlender Sozialkontakte und als Vehikel für Freundschaften wirken. Für andere Jugendliche geht es beim Spielen primär darum, gemeinsame Erlebnisse mit bestehenden Freundinnen und Freunden zu er-

fahren oder soziale Anerkennung oder soziale Macht 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 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 alternative Unternehmungen.

Personenbezogene Bedingungen wie der eigene Ehrgeiz, der das Erleben von Erfolg und Selbstwirksamkeit im Spiel mit sich bringt, können das Spielausmaß der Jugendlichen begünstigen, sich außerhalb des Spielens persönliche, schulische oder berufliche Ziele zu setzen hingegen verringern. Das Vielspielen kann auch durch einen Bedarf an Stimmungsregulation beeinflusst werden sowie durch eine geringe Strukturierung von relativ viel Freizeit und dem Mangel an alternativen Anreizen. Alternative Beschäftigungen, die sich den Jugendlichen eröffnen und situativ positive Anreize bieten oder ihre freie Zeit begrenzen, können das Vielspielen der Jugendlichen – zumindest kurzfristig – reduzieren. Für einzelne Jugendliche ist die Gamingwelt identitätsrelevant. Sie sind profund mit dieser Welt verankert, nutzen sie auch über das bloße Spielen hinaus und weisen eine hohe Medienaffinität auf.

Das Spielausmaß kann auch vor allem mit spielbezogenen bzw. spielimmanenten Bedingungen in Verbindung stehen. Dabei können konkrete Anreize in der Spielkonstruktion als auch die Möglichkeit neue Rollen und Charaktere auszuprobieren und kennenzulernen zum Tragen kommen.

Literaturverzeichnis

American Psychiatric Association (2013): Internet Gaming Disorder. Online verfügbar unter: www.dsm5.org/Documents/Internet%20Gaming%20Disorder%20Fact%20Sheet.pdf, zuletzt geprüft am 16.01.2014.

Anand, Vivek (2007): A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. In: CyberPsychology & Behavior, Jg. 10, Heft 4, S. 552-559.

Festl, Ruth; Scharkow, Michael; Quandt, Thorsten (2013): Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. In: Addiction, Jg. 108, Heft 3, S. 592-599.

Fritz, Jürgen; Lampert, Claudia; Schmidt, Jan-Hinrik; Witting, Tanja (Hg.) (2011a): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin: Vistas.

Fritz, Jürgen; Lampert, Claudia; Schmidt, Jan-Hinrik; Witting, Tanja (Hg.) (2011b): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet? Anhangband. Online verfügbar unter: www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Computerspiele2011_Anhang-band.pdf, zuletzt geprüft am 16.01.2014.

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.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hg.) (2013): JIM-Studie 2013. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online verfügbar unter: www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf, zuletzt geprüft am 16.01.2014.

Quandt, Thorsten; Breuer, Johannes; Festl, Ruth; Scharkow, Michael (2013): Digitale Spiele: Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt. In: Media Perspektiven, Heft 10, S. 483-492.

Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2009): Computerspieleabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu den Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Forschungsbericht des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e. V. Hannover. Online verfügbar unter: www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf, zuletzt geprüft am 16.01.2014.

Anhang

Interview durchgeführt am: .....
mit: .....

>>>...<<< = wörtlicher Anreiz / ✓ = Nachhakfrage /
Courier New = Regieanweisung / ✐ = Notizen

Interviewleitfaden GamesLab Vielspielenden-Befragung

1. Spielvorlieben/-erfahrungen, Bewertungen

1.1 Präferenz	>>> Welches ist zurzeit dein Lieblingsspiel? <<<
	✓ Seit wann?
	✓ Warum?
	✓ Was begeistert dich an diesem Spiel?
	✓ Wenn kein Lieblingsspiel: Welches Spiel spielst du denn am meisten?
	
	>>> Welche Art (Genre) von Games spielst du am liebsten? <<<
	✓ Was gefällt dir daran so gut?
		Titel unbedingt konkretisieren und nachfragen auf welcher Plattform
		
		✐ Lieblingsspiel notieren

1.2 eigener Besitz/ Verfügbarkeit	>>> Mit welchen Geräten spielst du? <<<
	✓ Jeweils: Spielst du da dann auch mit anderen zusammen?
	✓ Spielst du online und/oder offline?
	✓ Spielst du über Spieleplattformen wie z.B. Steam oder Origins?
	
	>>> Wo spielst du? <<<
	✓ Wo zuhause?
	✓ Wo außer zuhause?
	✓ Wo spielst du hauptsächlich?	

Interview durchgeführt am: .....
mit: .....

>>>...<<< = wörtlicher Anreiz / ✓ = Nachhakfrage / Courier New = Regieanweisung / ✎ = Notizen

2. Zeitliches Ausmaß, Nutzungsgewohnheiten, Motivhintergründe		

2.1 Ausmaß der Zuwendung	>>> Wann spielst du? <<<
	
	>>> Wie oft spielst du? <<<
	✓ Wenn nicht täglich: In einer normalen (Schul-) Woche
	
	>>> Wie lange dauert eine typische Spielsession? <<<
	
	>>> Wovon hängt es ab, wie oft und wie lange du spielst? <<<
	✓ Gibt es einen Unterschied, wie viel Zeit du unter der Woche und am Wochenende spielst?
	✓ Wie ist es in den Ferien?
	✓ Inwieweit hängt es denn auch vom Spiel ab?
	✓ Wovon hängt es sonst noch ab, wie lange du spielst?	

2.2 Motivhintergründe	>>> Was fasziniert dich am Spielen? <<< ✓ Wenn nichts kommt: Manche sagen z. B. sie wollen gewinnen und andere sagen, „Hauptsache ich habe Spaß mit meinen Freundinnen und Freunden“. Wie siehst du das?	Ggf. Aussagen von oben aufgreifen (siehe „Was begeistert dich am <Lieblingsspiel>?“)

3. Spielhandeln, soziale Einbindung bei Spielprozessen, Sozialraum/Umfeld, Ressourcen			

3.1. sozialer Kontext des Spielens	>>> Jetzt würde ich gerne mit dir über die Menschen sprechen, mit denen du zusammen spielst. Ich habe hier Karten, die für verschiedene Personengruppen oder einzelne Personen stehen, du kannst auch Namen darauf schreiben. Diese Karte steht für dich, du stehst im Zentrum. Deswegen liegt diese Karte im Mittelpunkt des Plakats. Denk mal an all diejenigen, mit denen du gemeinsam spielst und dann lege sie dazu. <<<
	
	>>> Mit wem spielst du gemeinsam Computerspiele? <<<
	✓ Mit wem spielst du welche Games?
	✓ Woher kennst du die?
	✓ Was machst du noch mit denen außer Games zu spielen?
	✓ Wie war das früher?
	✓ Wenn noch nicht erwähnt: Gibt es auch Leute, die du nur aus dem Internet vom Zusammenspielen kennst?
	✓ Spielst du auch alleine?
	✓ Welche Spiele?
	✓ Warum spielst du alleine?
		Den individuellen *spielbezogenen* Sozialraum mittels Legetechnik abbilden lassen. Jugendliche/-r beschriftet eine Karte mit seinem/ihrem Namen. Kärtchen positionieren, um die Person/Karte der/des Jugendlichen herum.
		
		Zwei Schritte: Erst Kärtchen auf Plakat legen, dann Wichtigkeit der Personen abbilden
			Abbildung von „Spielräumen" und zugehörigen Personen, Schnittmengen sind möglich.
			Es können Gruppenkärtchen gelegt werden sowie Kärtchen mit einzelnen Personen. **Gelbe Kärtchen** verwenden -> Kärtchen ausbreiten
			
			Konkretisieren:
			· Alter (z.B. ältere/jüngere Geschwister)
			· Geschlecht
			· Personenanzahl
			
			✐ Kärtchen beschriften
			✐ Die jeweils genannten Spiele dazu notieren
			
			Mitspieler/-innen
			· „echte" Freunde/innen
			· Aus dem virtuellen Raum

3.2 soziale Interaktion bei Spielprozessen	>>> Wie sieht das gemeinschaftliche Spielen aus? <<< ✓ Wo spielt ihr? ✓ Spielt ihr online/offline? ✓ Beschreibe doch mal, wie es dazu kommt, dass ihr zusammen spielt.	Vor dem Nachfragen kommentieren, welche Kärtchen zuerst gelegt und wie sie beschriftet wurden	

	>>> Wie tauscht ihr euch während des Online-Spiels aus? <<< ✓ Worum geht es da? ✓ Hat euer Gespräch mit dem Spiel zu tun, z. B. mit Taktik?	Falls es sehr viele Mitspielende gibt, zunächst die wichtigsten bestimmen lassen und diese Frage darauf begrenzen. Auf Familienmitglieder unbedingt eingehen.	Sich auf die genannten Spiele beziehen, ggf. Spielsituationen in Erinnerung rufen
3.3 eigenes Spielverhalten	>>> Welche Rolle spielt es bei euch, wie gut jemand spielt? <<< ✓ Und wie wichtig ist das für dich persönlich, dass du gut spielen kannst? ✓ Was bringt es einem gut zu sein?	Sich auf oben genannte Spielgruppe beziehen.	
3.4 Eigenes Spielkönnen	>>> Wie schätzt du selbst dein Können ein? <<< ✓		

4. Medienhandeln in der Familie/Einbettung in den (familiären) Alltag			
4.1 familiärer Medienalltag/ -umgang	>>> Spielen deine Eltern selbst Games? <<< ✓ Welche Games spielen deine Eltern? ✓ In welchem Umfang?	Beschreibung des Medienalltags/-umgangs in der Familie (Bezug nehmen auf Legetechnik)	Wenn die Eltern beim spielbezogenen Sozialraum vorkommen und die Spiele genannt wurden, hier nur die Spieldauer konkretisieren, ggf. nach weiteren Titeln fragen
4.2 Kenntnisstand und Bewertungen der Eltern	>>> Was bekommen deine Eltern vom Spielen mit? <<< ✓ Sprecht ihr darüber? ✓ Wenn ja, was sprecht ihr?		

- ✓ Was sagen denn deine Eltern zu den Games, die du spielst?
- ✓ Was sagen denn deine Eltern dazu, wie oft und wie lange du spielst?

✓ Wie gut kennen sich deine Eltern mit Games aus?

- ✓ Verstehen deine Eltern, worum es in Games geht?

✓ Wenn sich die Eltern nicht auskennen: Fändest du es besser, wenn deine Eltern sich auskennen würden?

- ✓ Wenn ja, warum?

✓ Wie wichtig ist dir, dass deine Eltern etwas darüber wissen/mitreden können/sich auskennen?

- ✓ Warum ist dir das (nicht) wichtig?

>>> Gibt es in deiner Familie Regeln bezogen auf Games? <<<

✓ Wenn nein: Hat es früher welche gegeben?
✓ Ggf.: Warum gibt es diese nicht mehr?
✓ Welche?
✓ Wie sind die entstanden? Habt ihr/deine Eltern die Regeln aus einem bestimmten Anlass aufgestellt?
✓ Hältst du die Regeln ein?
✓ Was passiert, wenn du dich nicht daran hältst?
✓ Wie findest du die Regeln?

- ✓ Wenn die Regeln negativ bewertet werden: Hast du mit deinen Eltern schon mal darüber gesprochen und andere Vorschläge gemacht?

5.	Kommunikation über Spiele		
5.1 Kommunikation über Spiele mit Mitspielenden	>>> Wenn du mit Anderen über Games sprichst, worum geht es dann/was sind eure Themen? <<<	Ggf. sich auf oben genannte Personen beziehen	Andere=Mitspielende

5.2 Kommunikation über Spiele mit weiteren Kontakten	>>> Mit welche Personen hast du denn noch zu tun, abgesehen von denen, die du hier bereits gelegt hast? <<<
	✓ Aus der Schule
	✓ Leute, mit denen du deine Freizeit verbringst
	✓ Andere Freunde, die noch nicht aufgetaucht sind
	
	>>> Was denken die über Games? <<<
	✓ Hast du schon mal mit ihnen darüber gesprochen?
	✓ Ist das ein Thema über das ihr auch streitet?
	✓ Und wie läuft das dann ab?
			Kärtchen legen/beschriften. **Weiße Kärtchen** verwenden und mit aufs Plakat legen (evtl. Wichtigkeit)
			
			Umfeld in Bezug zu Games setzen: Haltung des Umfelds/derjenigen, die kritisch, ablehnend, unwissend sind. Inwiefern kommt es mit ihnen/ihren Ansichten zur Auseinandersetzung? z.B.:
			· Gegensätzliche Position
			· Nicht spielaffin

6.	Positive und negative Aspekte von Spielen, Unterstützung		

6.1 Subjektiv relevanter Nutzen/Risiko	>>> Jetzt will ich mit dir mal auf die positiven und negativen Seiten von Games schauen. <<<
	
	>>> Was meinst Du: Kann Spielen auch ein Problem oder eine Gefahr für Kinder oder Jugendliche sein? <<<
	✓ Probleme und Gefahren
			Gefahren/Probleme bzw. positive Auswirkungen sammeln ✎
			dann vertiefen

	✓ Gilt das <Problem/Gefahr> eher für jüngere oder ältere Jugendliche? ✓ Ggf. Begründungen nachfragen >>>Welche positiven Auswirkungen können deiner Meinung nach durch das Spielen auftreten (z.B. bezogen auf andere Personen)? <<< ✓ Welche? ✓ Kannst du genauer das <…> erklären?		

6.2 Eigene Erfahrungen	>>> Hast du schon einmal problematische Auswirkungen vom Spielen bei dir selbst festgestellt? <<<
	✓ Wenn ja: Welche denn?
	✓ Wie ist dir das aufgefallen?
	
	>>> Hast du schon einmal positive Auswirkungen vom Spielen bei dir festgestellt? <<<
	✓ Wenn ja: Welche?
	✓ Wie ist dir das aufgefallen?
		Ggf. oben genanntes aufgreifen	Falls nichts kommt, an die eigene Biografie denken und auch Probleme von früher einbeziehen. Wenn dann nichts kommt, sich auf Freunde beziehen

6.3 Einschätzung des eigenen Spiel-verhaltens	>>> Wie schätzt du dich selber ein, wenn es um die Spieldauer oder die Häufigkeit geht? <<<
	✓ Im Vergleich auch zu den anderen Gamern/innen, die du kennst
	
	>>> Wie viel spielen ist denn deiner Meinung nach zu viel? <<<
	✓ Woran merkt man denn, dass es zu viel wird?		

6.4 Unterstützung und Mitverantwortung für Andere	>>> Du bist ja schon ein Experte beim Thema Games: Was brauchen denn Jugendliche, die (ein bisschen) zu viel spielen als Unterstützung? <<<<		

	Fallbeispiel vorlesen >>> Was würdest du – mit deiner Erfahrung – Jugendlichen in dieser Situation raten? <<< ✓ Wenn nichts kommt: Wenn das jetzt ein Freund von dir wäre, was kann man da machen? ✓ Würdest du etwas unternehmen?

7. Abschluss	
Weitere Interessen	>>> Beschäftigst du dich in deiner Freizeit auch mit anderen Sachen, die was mit Games zu tun haben? <<<< >>>Bevor wir aufhören, würde ich gern noch ein bisschen mehr über dich wissen: Abgesehen von Games, wofür interessierst du dich noch? <<< ✓ Hast du ein Hobby?/Was machst du sonst noch in deiner Freizeit? ✓ Wenn nein: ✓ Wie war das früher? ✓ Ggf.: Wieso hast du damit aufgehört? ✓ Wie lange schon? ✓ Mit wem machst du <Hobby>?
Sonstiges	>>> Jetzt sind wir beinahe am Ende des Interviews und du hast bereits viel erzählt. Gibt es denn etwas, das dir Sorgen macht oder dich stresst? <<<< Leitfaden GamesLab Vielspielen

>>> Gibt es insgesamt noch etwas, das Du ergänzen willst? Haben wir über etwas Wichtiges noch nicht gesprochen? <<<

Kärtchen für Lege-Technik (Kärtchen mit Symbolen, z. T. beschriftet)

- Eltern, alternativ Vater/Mutter
- Geschwister, ggf. differenzieren Bruder/Schwester
- Freunde/innen
  - Aus der Schule
  - Aus der Nachbarschaft
- Meine Gilde
- Mein bester Freund/meine beste Freundin
- Verwandte, ggf. differenzieren
- meine Freundin/mein Freund

Die Position der Kärtchen zeigt die Nähe/Wichtigkeit für den/die Interviewpartner/-in an. Er/Sie wird animiert zu erläutern und auszuführen (vgl. Nachhakfragen).

Fallbeispiel
<Name> ist 15 Jahre alt. Computerspiele ist seine/ihre wichtig(st)e Freizeitbeschäftigung. Er/Sie kennt sich mit ganz unterschiedlichen Arten von Spielen aus, aber hauptsächlich interessieren ihn/sie Shooter. Meistens fängt er/sie nachmittags um zwei Uhr an, wenn er/sie aus der Schule kommt und hört erst am Abend wieder auf. „Wenn ich zuhause bin und erst mal angefangen habe, dann habe ich auch keine Lust mehr aufzuhören.“ Manchmal wird es abends dann auch richtig spät. Dann denkt er/sie: „Dann bin ich halt morgen ein bisschen müde in der Schule, oder so, ist egal. Ich spiele jetzt weiter. Ich habe Bock weiterzuspielen.“ Seine/Ihre Freunde trifft er/sie kaum noch und zuhause mit den Eltern gibt es auch immer wieder Ärger wegen dem Spielen und auch wegen der Schulnoten.

Überblick über die Stichprobe (Selbsteinschätzung der Jugendlichen)

Geschlecht	Alter	Bildungs-hinter-grund	Lieblingsspiel	Lieblingsgenre	Spielmodalitäten	Spielorte	Spiel-häufigkeit	Spieldauer	
								an Schultagen	am Wochen-ende/in den Ferien
Mädchen	17	RS	• Playstation All-Stars Battle Royal	• Shooter	• PC, PlayStation 3, Xbox, Nintendo 3DS, Smartphone • Online • Alleine, mit anderen	• Im Jugendtreff • Bei Freunden	Täglich	6-8 h	> 8 h
Mädchen	17	MS	• Kingdom Hearts	• Third-Person Roll-Play-Games	• PC, PlayStation 3, PlayStation Portable Nin-tendo 3DS • Offline, online • Alleine, mit anderen	• In der Wohngruppe • Zuhause	Täglich	4-6 h	> 8 h
Mädchen *	15	MS	• Counter Strike	• Shooter	• PC • Online • Mit anderen	• Zuhause • Bei Freunden	Täglich	5-6 h	8-10 h
Mädchen	11	GY	• Gangstar Rio • Skyrama	• Actionspiele • Fantasyspiele	• PC, PlayStation 3, Nin-tendo, Wii, Smartphone • Online • Alleine, mit anderen	• In der Schule	Mehrmals pro Woche	1-2 h	selten
Junge	17	RS	• Red Orchestra 2	• Jump´n´Run • Simulations-spiele • Strategiespiele	• PC, PlayStation 3, Xbox, Wii • Offline, online • Alleine, Mit anderen	• Zuhause	Täglich	1-2 h	4-6 h

Geschlecht	Alter	Bildungs-hinter-grund	Lieblingsspiel	Lieblingsgenre	Spielmodalitäten	Spielorte	Spiel-häufigkeit	Spieldauer	
								an Schultagen	am Wochen-ende/in den Ferien
Junge	16	GY	• Call of Duty: Black Ops 2	• Ego-Shooter • Third-Person-Shooter	• PC, PlayStation 3, Smart-phone • Online • Alleine, mit anderen	• Zuhause	Täglich	1-2 h	5-6 h
Junge	16	MS	• League of Le-gends	• Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	• PC, Xbox • Online • Alleine, mit anderen	• Zuhause	Täglich	4-7 h	6-8 h
Junge	15	MS	• Call of Duty: Black Ops	• Ego-Shooter	• PC, PlayStation 3, Smartphone, Nintendo GameCube, Xbox • Online • Alleine, mit anderen	• Zuhause	Täglich	4-6 h	> 8 h
Junge	15	MS	• Call of Duty: Black Ops 2	• Ego-Shooter	• PC • Online • Mit anderen	• Zuhause • Bei Freunden	Täglich	2 h	2-4 h
Junge *	15	MS	• Call of Duty: Black Ops 2	• Ego-Shooter	• PlayStation 3 • Offline, online • Mit anderen	• Zuhause • Bei Freunden	Täglich	4-6 h	4-6 h
Junge	15	MS	• Call of Duty: Modern Warfare	• Ego-Shooter	• PC, PlayStation 3 • Online • Alleine, mit anderen	• Zuhause • Bei Freunden • Beim Vater	Täglich	6-8 h	6-8 h
Junge	15	MS	• Counter Strike 1.6 • Age of Empires 2	• Kriegsspiele	• PlayStation 3, PC • Offline, online • Mit anderen	• Zuhause • Im Jugendtreff	Täglich	4 h	4-6 h

Geschlecht	Alter	Bildungs-hinter-grund	Lieblingsspiel	Lieblingsgenre	Spielmodalitäten	Spielorte	Spiel-häufigkeit	Spieldauer	
								an Schultagen	am Wochen-ende/in den Ferien
Junge	14	GY	• Minecraft	• Sandbox-Spiele • Shooter	• PC, iPod • Online • Alleine, mit anderen	• Zuhause	Täglich	2-4 h	6 h
Junge	14	MS	• Minecraft	• Actionspiele • Shooter	• PC, PlayStation 3, Xbox, Wii • Online • Mit anderen	• Zuhause • Bei Freunden	Täglich	4-6 h	6-8 h
Junge	13	GY	• Borderlands 2	• Laby-rinth/Arcade-Spiele	• PC, PlayStation 3, Nin-tendo DS • Online • Alleine, mit anderen	• Zuhause	Täglich	1-2 h	2-6 h
Junge	13	GY	• Minecraft	• Sandbox-Spiele • Shooter	• PC, Xbox, iPod • Offline, online • Alleine, mit anderen	• Zuhause	Täglich	4-6 h	> 8 h
Junge	13	MS	• Call of Duty: Black Ops 2	• Shooter	• PC, Xbox • Online • Mit anderen	• Zuhause	Täglich	6-7 h	> 8 h
Junge	12	GY	• Crysis 3	• Strategiespiele	• PC, PlayStation 3 • Offline, online • Alleine, mit anderen	• Zuhause • Bei Freunden	Täglich	1-2 h	1-4 h
Junge	12	GY	• Dragonball Z Budokai Ten-kaichi 3	• Kampfspiele	• PC, Wii, Nintendo, Smartphone, Gameboy • Online • Alleine, mit anderen	• Zuhause	Täglich	1-2 h	> 8 h

* Diese Jugendlichen haben zum Zeitpunkt der Befragung aufgehört zu spielen bzw. ihr Spielausmaß stark eingeschränkt; die Angaben beziehen sich auf die Zeit, in der sie noch viel gespielt haben.