

ausgabe dezember 2023

ISSN 2749-9871

GAMEBOYS

Jungen* und digitale Spiele

✦ 3 Tage wach

Warum Gaming mehr als nur Spaß macht

✦ Heute mal Mann spielen

Wie Jungs* virtuell Geschlecht lernen

✦ Viereckige Augen

Wann Zocken problematisch wird



editorial



Samira Grotehans

Samira Grotehans ist Referentin der LAG Jungenarbeit NRW e.V. für den Bereich Medienpädagogik und digitale Bildungsangebote.

Digitale Medien sind fester Bestandteil von Kindern und Jugendlichen. Sie meistern ihre Entwicklungsaufgaben und pflegen soziale Kontakte mithilfe von digitalen Medien. So viel werden die meisten von Ihnen, liebe Lesende, schon auf dem Schirm haben. Mindestens die, die unsere Ausgabe von **Junge*Junge** zum Thema „Jungen* und digitale Medien“ vom Dezember 2020 gelesen haben, wissen auch, dass ein geschlechterreflektierender Blick auf digitale Medien notwendig ist, um die spezifischen medialen Lebenswelten von Jungen* aufzugreifen zu können und sie zu einer offenen und konstruktiven Reflexion anzuregen.

Und warum jetzt grade Games? Die weltweite Gaming-Kultur ist mittlerweile riesig und begeistert viele Menschen. Zum Glück wurde in der Vergangenheit viel dafür gekämpft, dass Mädchen* und Frauen* mehr Sichtbarkeit in der Szene erhalten. Dennoch wird Gaming oft als traditionelles Jungs*-Hobby angesehen.

Mit der offiziellen Anerkennung von Computerspielsucht als psychische Erkrankung von der WHO im Jahr 2019, wird häufig die problematische Seite des Gaming beleuchtet. Doch Gaming ist auch ein faszinierendes Hobby. eSports sind als offizielle Sportart weltweit anerkannt. Viele Jungen* knüpfen und pflegen soziale Kontakte während des Zockens. In diesem Heft möchten wir also sowohl die Risiken als auch die positiven Aspekte von Gaming als Bestandteil der Lebenswelt von Jungen* beleuchten.

Im Magazin **Junge*Junge** betrachten wir regelmäßig Schwerpunktthemen und Aspekte von Jungenarbeit. Viel Vergnügen beim Lesen. Wir freuen uns über Ihre Rückmeldungen.

Samira Grotehans

impresum

Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit Nordrhein-Westfalen e.V.

Huckarder Str. 12
44147 Dortmund
Tel.: 0231/5342174
Mail: info@lagjungenarbeit.de
Web: www.lagjungenarbeit.de

Inhaltlich verantwortlich für diese Ausgabe: Samira Grotehans

Redaktion: Samira Grotehans

Layout: Kai Hillebrand

V. i. S. d. P.: Maximilian Winterseel

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



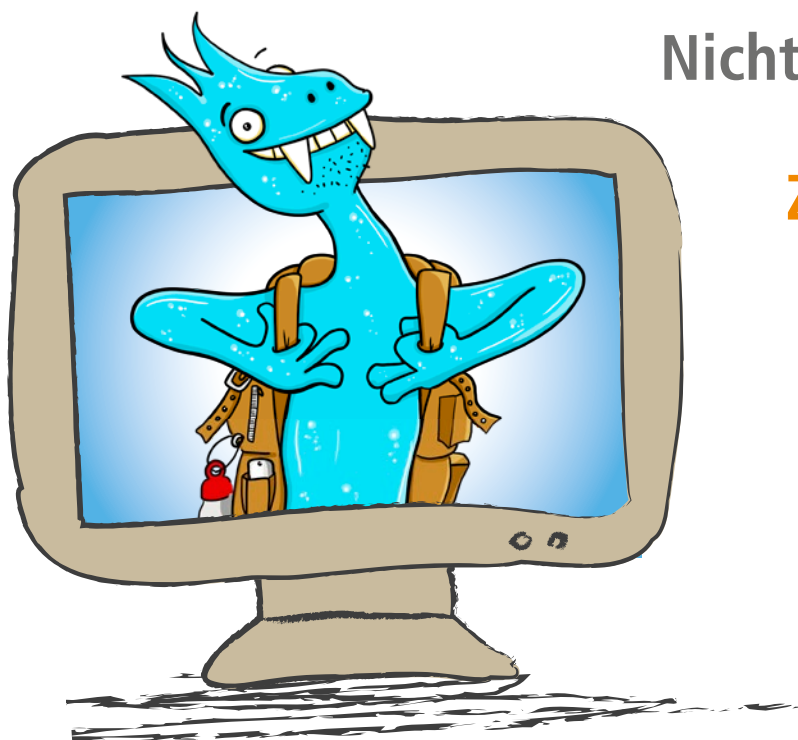
Fotos und Grafiken:

Titelseite und Seiten: 4, 9, 26: iStockphoto;
Seite 6: unsplash (Erik Mclean);
Seiten: 5, 7, 10, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 20-21, 22-23,
24, 28: Ingram Image Ltd.;
Einige der verwendeten Bilder sind mit Hilfe einer
Bild-KI generiert.

Hinweis: *Das (Gender-)Sternchen wird von uns verwendet, um ein Wort geschlechtlich zu öffnen und um zu verdeutlichen, dass Personen jeden Geschlechts, biologisch wie sozial, angesprochen sind. Hinsichtlich Jungen* und Männern* möchten wir die geschlechtliche Vielfalt von Männlichkeiten* benennen und darauf hinweisen, dass wir eine Haltung der geschlechtlichen Selbstbestimmung vertreten. In den folgenden Beiträgen wurden die Schreibweisen der Autor*innen beibehalten.

inhalt

editorial, impressum	Seite 2	„Hey, lass uns eine Runde FIFA spielen!“	Gaming als Zugang zu Jungen* in pädagogischen Kontexten Simon Staudenmann	Seite 16
inhalt	Seite 3	Digitale Verführer	Zur Prävention von Gamingsucht bei Jungen* Andreas Pauly	Seite 20
Einleitung	Seite 4	Dopamin im Spiel	Ansätze bei und Unterstützung von Jungen* mit problematischen Gamingverhalten Interview mit Andreas Pauly	Seite 24
Virtuelle Welten, reale Verbindungen Gaming Communities als Orte der Jungenarbeit Benjamin Götz	Seite 7			
Game over für Klischees? Vom Tough Guy zum komplexen Helden. Finja Walsdorff	Seite 13			



Nicht vergessen:

**Zur Jungenarbeit
gehört auch...**

**... neue Welten
zu erkunden.**



Einleitung

von Samira Grotehans

Jungs* „zocken den ganzen Tag“, spielen „Ballerspiele“ oder schauen fragwürdigen Streamern wie Montana Black zu. Diskurse über Gaming sind häufig eher Problem-belastet. Dabei sind Games in allererster Hinsicht Spiele, Hobby und Teil von (Pop-)Kultur.

Was für Spiele im Allgemeinen gilt, gilt auch erst mal für digitale Spiele: Sie sind ein geeignetes Medium, um in neue Perspektiven und Rollen zu schlüpfen. In Spielen können unentdeckte Potenziale ausgeschöpft und

verschiedene Genres für sich ausprobiert werden. Hierbei wird die reale Welt experimentell erprobt: Fehler dürfen gemacht werden, deren Konsequenzen werden (mal mehr oder weniger) getragen, diese sind aber bei weitem



Ein sinnloses Hobby?

In einer neoliberalen Gesellschaft liegt der Fokus in vielem was wir tun auf Effizienz und Zweckmäßigkeit. Spiele grenzen sich hiervon häufig ab und werden somit – und das gilt besonders für digitale Games – als sinnlos abgewertet. Dabei kann bei Spielen durchaus ein Sinn und Zweck gefunden werden, welcher mitunter jedoch auf dem ersten Blick schwer erkennbar ist. Doch das Besondere am Spiel ist ja, dass die Lust am Spiel und die Spielregeln nicht im Gegensatz zueinanderstehen.

Zwischen Recht und Risiko

Die Pädagogik und Soziale Arbeit setzt sich in unterschiedlichen Ansätzen mit digitalen Spielen auseinander: kulturelle Bildung, Medienpädagogik, Spielpädagogik aber auch Kinder- und Jugendschutz. Denn auch wenn wir in dieser Ausgabe Gaming als legitimes Hobby hervorheben möchten, wäre es fahrlässig die Risiken des Zockens zu ignorieren.

Zocken Jungen* anders?

Die Zeiten in denen digitale Spiele und Computer im Allgemeinen als reine „Männer-Sache“ angesehen werden, sind zum Glück vorbei. Nichtsdestotrotz gibt es immer noch Räume im Gaming, die für Mädchen* und Frauen* weniger zugänglich sind oder als feindselige Umgebung wahrgenommen werden. So gibt es zahlreiche Videos von Frauen*, die Ego-Shooter online spielen und von ihren männlichen*

info

UN-Kinderrechtskonvention Artikel 31: Ein Recht auf Spiel

Artikel 31 Absatz 1 der UN-Kinderrechtskonvention erkennt Kindern und Jugendlichen „das Recht [...] auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben“

Der General Comment No. 17 (2013) ergänzt dabei die zunehmende Rolle digitaler Medien: „Diese Plattformen bieten in erzieherischer, sozialer und kultureller Hinsicht enorme Vorteile, und die Staaten werden ermutigt, alle notwendigen Maßnahmen zu ergreifen, um Chancengleichheit für alle Kinder zu ermöglichen [...]. Der Zugang zum Internet und zu sozialen Medien ist von zentraler Bedeutung für die Verwirklichung der Rechte nach Artikel 31 in der globalisierten Welt.“ Er weist aber auch auf Risiken und Gefährdung von Kindern und Jugendlichen in digitalen Medien hin.



nicht so bedeutend, wie im realen Leben. Digitale Spiele bieten ein weites Spektrum an Genres, welche viele Möglichkeiten bieten, eine Vielzahl an Fähigkeiten zu erlangen und zu trainieren: Rätsel lösen, einen Rhythmus einhalten, Feinmotorik der Finger, im Team agieren, Strategien entwickeln usw. Dabei bilden digitale Spiele einen Freiraum, um sich auszuprobieren – in einer Eltern-freien-Zone, für sich oder mit den Peers. Das heißt aber nicht, dass Kinder und Jugendliche nicht auch gerne Erwachsenen einen Einblick in ihre Spielwelten gewähren.



Geisler, Martin (Hrsg.) (2021): Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.

Ausschuss für die Rechte des Kindes: Übersetzung Allgemeine Bemerkung Nr. 17 (2013) über das Recht des Kindes auf Ruhe, Freizeit, Spiel, aktive Erholung, kulturelles und künstlerisches Leben (Art. 31).

https://www.institut-fuer-menschenrechte.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/Weitere_Publikationen/UEbersetzung_Allg_Bemerkung_17_UN-Ausschuss_UN-KRK.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.) (2023): KIM 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2022/>

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.) (2022): JIM 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/>

Mitspielern (besonders nach einer Niederlage) aufs Tiefste beleidigt werden.

Gaming ist ein beliebtes Hobby von allen Geschlechtern, dennoch weisen die Zahlen der KIM- und JIM-Studie darauf hin, dass Jungen* und Mädchen* unterschiedlich spielen: 36% der 6- bis 13-jährigen Mädchen* geben an nie digitale Spiele zu spielen. Bei den Jungen* sind es 22%. Der Anteil an Kindern, die generell zocken, ist also bei beiden Geschlechtern recht hoch (bedauerlicherweise gibt die Studie keine Zahlen zu Kindern fernab des binären Geschlechtersystems an). Aber 70% der Jungen* geben hier an, regelmäßig zu spielen, während dies nur 48% der Mädchen* tun. Je älter die Kinder, desto mehr von ihnen spielen Games: 91% der 12- bis 19-jährigen Jungen* spielen regelmäßig und 75% der Mädchen* in dieser Altersgruppe. Dabei lässt sich bei Jungen* häufiger risikofreudiges und unregelmäßiges Gaming vorfinden: 50% der 6- bis 13-jährigen Jungs* spielen Spiele, für die sie laut Alterskennzeichnung zu jung sind (Mädchen: 38%). Und 17% der männlichen* 12- bis 19-jährigen spielen 4 und mehr Stunden am Tag (5%).

Eine genderreflektierende Perspektive auf Gaming einnehmen

Jungs* spielen also regelmäßiger Games und sind hierbei häufig risikofreudiger in ihrem

Spielverhalten. Daher wollen wir uns in dieser Ausgabe den folgenden Fragen widmen:

- Warum sind Games so ein beliebtes Hobby bei Jungen*? Was fasziniert sie daran?
- Welche spielerischen, sportlichen und sozialen Elemente kommen dabei vor?
- Welchen männlichen Vorbildern, Helden und Rollen begegnen Jungs* in Games und der Kultur?
- Wie kann ich Gaming auch als Zugang zu Jungen* nutzen?
- Was sind die nächsten Schritte, wenn ein Junge* ein problematisches Spielverhalten aufweist? Und ab wann ist es überhaupt problematisch? Und wie kann ich dem vorbeugen?

Um Jungen* angemessen unterstützen zu können, ist es wichtig zunächst Gaming als sinnvolles Hobby und vielseitigen Zeitvertreib anzuerkennen. Dabei sollte jungen*spezifisches Spielverhalten im Blick behalten und eventuelle Risiken thematisiert werden, ohne zu dramatisieren. Jungen* sind Experten ihrer eigenen Spielwelten und eine wertschätzende Kommunikation kann ein Anvertrauen der Jungen* in brenzlichen Lagen des Spielens begünstigen.



Virtuelle Welten,

reale Verbindungen

GAMING COMMUNITIES ALS ORTE DER JUNGENARBEIT

von Benjamin Götz

Was verbindet Elon Musk, einen der reichsten Männer der Welt, den Schauspieler Henry Cavill, die Rapper Snoop Dogg und Sido sowie den 15-jährigen Tarek aus Stuttgart? Sie alle bezeichnen sich selbst als Gamer und bekunden so Ihre Zugehörigkeit zu einer Subkultur, der sich Weltweit ca. 3 Milliarden Menschen zugehörig fühlen - der Gaming-Szene.

In einem Zeitalter, welches von technologischem Fortschritt und digitaler Vernetzung geprägt ist, haben sich die Spielwelten längst über den Bildschirm hinaus in die Realität ausgebreitet. Das Label „Gamer“, meist als Selbstbezeichnung gewählt, bezieht sich auf eine Person, die Digitale Spiele spielt und in der Regel ein starkes Interesse an dieser Form der Unterhaltung zeigt. Ein Gamer zeichnet sich nicht nur durch das regelmäßige oder leidenschaftliche „zocken“ von Digitalen Spielen aus, sondern hat oft eine tiefe Affinität zur Gaming-Kultur. Neben der Leidenschaft für Games als Kernelement der Freizeitgestaltung zeichnen sich Gamer meist

dadurch aus, dass sie ein breites Interesse an Genres und Plattformen haben und sich selbst als Teil der Gaming-Community sehen, in welcher sie mit anderen Spielern*innen online oder offline interagieren. Sie tauschen sich über Spiele aus, treten in Wettbewerben an und vernetzen sich mit Gleichgesinnten. Und wie jede Subkultur hat auch die Gaming Welt ihre eigenen kulturellen Merkmale wie Sprache, Memes und eine eigene Tradition. In Deutschland gelten Digitale Spiele seit 2008 offiziell als Kulturgut.

Die Zugehörigkeit zur Gaming- Community wird so Teil der eigenen kulturellen Identität.

definitionen

Was ist ein Meme?

1. Memes kombinieren Bilder oder Videos meist mit Text, wodurch die entstandenen Werke eine neue humoristische Bedeutung erhalten.
2. Memes transportieren Inhalte, denen in gewisser Form ein Stück Kultur innewohnt, mit dem wir uns identifizieren (sic!) können.
3. Memes verbreiten sich schell (sic!) über das Internet."

Definition des Blogs des IT-Servicezentrums der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
<https://blogs.urz.uni-halle.de/memekultur/definition-von-memes/>





Benjamin Götz

Benjamin Götz (M.A. Bildung & Medien) *1977, staatlich anerkannter Sozialarbeiter, Jungenarbeiter, Erlebnis- & Medienpädagoge. Seit 15 Jahren Freiberuflicher Fortbildner & Eltern-LAN Referent für die bpb. Arbeitsschwerpunkte: Gender* & Medien, geschlechtersensible Medienpädagogik, Digitale Jugend- & Jungenarbeit, Sexuelle Bildung und Suchtprävention.

Bis 31.12.2023 Bildungsreferent Jungen*arbeit bei der LAGJM BW. Seit 01.01.2024 Fachreferent für Gesundheitsförderung und Suchtprävention bei der Aktion Jugendschutz BW.

„I stayed a while and listened - Gamer since 1988“

Das heißt, dass sich im Medium der Digitalen Spiele kulturelle Errungenschaften unserer Gesellschaft widerspiegeln und digitale Spiele selbst Kulturstifter geworden sind. Gaming definiert die zeitgenössische Jugendkultur maßgeblich mit und ist aktuell das bestimmende Element der Pop-Kultur. Das gemeinsame Erleben, die gemeinsame Sprache und das verbindende Wissen über Symbole, Codes, Verhalten und Habitus sind die Grundlage jugendkultureller Ausdrucksformen.

Gleichzeitig ist es wichtig zu betonen, dass der Begriff „Gamer“ nicht auf eine bestimmte Altersgruppe, Geschlecht, sozioökonomische Zugehörigkeit oder Plattform beschränkt ist. Die Gaming-Community ist unglaublich heterogen und in hunderte Subgruppierungen unterteilbar. So haben sich etwa Let's Player mit ihren kommentierten Spielvideos eine millionenschwere Fangemeinde aufgebaut. Für die Zuschauer sind die Let's Player in erster Linie Entertainer – aber auch Vorbilder, denen sie mit eigenen Videos nachzueifern versuchen. Andere bringen ihre Leidenschaft für das Medium in Form von Verkleidungen zum Ausdruck. Die sogenannten Cosplayer verkörpern ihre Lieblingsfiguren aus Animes, Filmen oder Computerspielen. Auf Cosplay-Treffen und Meisterschaften können sich die Kostümkünstler*innen austauschen, denn hinter dem Hobby steckt viel Kreativität und Handarbeit. Tüftler bereichern mit Mods die Spielewelt, indem sie Computerspiele nach eigenen Wünschen und Ideen individuell umgestalten und anderen zur Verfügung stellen. Zum Beispiel werden Bonuslevel und Mehrspielermodi hinzugefügt oder Spielfiguren andere Kleider verpasst. Die Jugendlichen sind genauso intensiv in Peergruppen eingebunden wie Angehörige anderer Jugendszenen. Sie verbringen den Großteil ihrer Freizeit mit Freund*innen und Bekannten. Die Gaming-Szene kommuniziert weltweit und beschränkt sich nicht auf virtuelle Kontakte. Es hat sich ein realer Szenetourismus von Ort zu Ort etabliert. Das jährliche Highlight der Szene in Deutschland ist die Gamescom, welche im Jahr 2023 320.000 Besucher*innen zählte.

Gamer*innen können Menschen jeden Alters,

Geschlechts und Hintergrunds sein. Die Bedeutung des Begriffs hat sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt, da Videospiele immer mehr Mainstream geworden sind

Besonders für Jungen* hat die Gaming-Kultur eine bedeutende Rolle eingenommen, nicht nur als Unterhaltungsform, sondern auch als ein Raum, in dem Freundschaften geknüpft, Fähigkeiten geschärft und Identitäten geformt werden. Die Gaming-Communities bieten nicht nur eine Plattform für den Austausch von Highscores, sondern auch einen sozialen Raum, in dem Jungen* gemeinsam Abenteuer erleben, Herausforderungen meistern und sich in einer digitalen Welt behaupten können. Die Beziehungen zwischen Jungen* und Gaming-Communities sind vielschichtig und reichen weit über das einfache Spielen von Digitalen Spielen hinaus. Gaming-Communities dienen als Plattformen für soziale Interaktion, wo Jungen* Freundschaften knüpfen und gemeinsam in virtuelle Welten eintauchen. Die geteilte Leidenschaft für bestimmte Spiele schafft eine gemeinsame Basis für soziale Bindungen, die oft weit über den Bildschirm hinausreichen. Sie sind Orte der Identitätsbildung und des Selbstausdruckes in denen Jungen* ihre Identität auf verschiedene Weisen ausdrücken, sei es durch die Wahl ihrer Spielfiguren, Avatare oder durch ihre individuellen Spielstile. Dieser Raum ermöglicht es den Teilnehmenden, ihre Persönlichkeit zu erkunden und sich selbst kreativ auszudrücken. Gaming als weltweite Subkultur kann zu einer globalen Vernetzung von Spieler*innen führen. Jungen* haben die Möglichkeit, mit Menschen unterschiedlicher kultureller Hintergründe in Kontakt zu treten, was zu einem breiteren Verständnis der Vielfalt in der Welt beitragen kann. Schlussendlich bietet die Gaming-Community ein ausgeprägtes Gefühl der Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft. Jungen* finden Gleichgesinnte, die ihre Interessen teilen, und erleben ein starkes Gemeinschaftsgefühl, das durch die gemeinsame Liebe zum Gaming gestärkt wird. Für jeden Jungen*, welcher sich der Gaming-Community zugehörig fühlt, ist diese Teil seiner Lebenswelt.

In dieser Lebenswelt findet für Jungen* nun

auch der Aushandlungsprozess zur Findung der eigenen Männlichkeit statt. Leider sind in einigen Teilen der Gaming-Kultur sehr viele problematische Aspekte der hegemonialen Männlichkeit vertreten.

Der Kulturanthropologe Harald Koberg hat im Rahmen seiner Doktorarbeit biografische Interviews und teilnehmende Beobachtungen in der Gaming Community durchgeführt. Dabei begegnete ihm häufig Männer*, die die Angst vor einem politischen und sozialen Machtverlust umtreibt und die Probleme mit dem Feminismus haben. Das gilt selbstverständlich nicht für alle männlichen* Gamer, aber das Gefühl einer „verdrängten Männlichkeit“ sei „eine wahrnehmbare Tendenz in Videospiele-Communities“, sagt Koberg. Manche verteidigten aus dieser Haltung heraus auch die ehemaligen #Gamergate-Angriffe, dabei handelte es sich um eine Serie von äußerst aggressiven und übergreifenden Attacken, anfangs gegen Anita Sarkeesian, später auch gegen andere weibliche* Akteure in der Gaming Welt, welche sich kritisch zur Rolle

von Frauen* in der Games-Branche und dem vorherrschenden Frauenbild in Spielen äußerte.

Laut Koberg ist der entscheidende Hintergrund für die Debatte um wütende Männer* im Internet die bereits länger anhaltende „Krise der Männlichkeit“. Männliche* Machtstrukturen werden häufiger hinterfragt und kritisiert. Und das bedeutet natürlich vor allem dort, wo sich Männer* auch schon vorher nicht als besonders machtvoll erlebt haben, dass diese dann oft großen zusätzlichen Druck wahrnehmen und immer mehr nach Ausweichmöglichkeiten suchen. Und die finden sie im Internet, vor allem in den Kommunikationsräumen rund um Games, wo noch relativ wenig Gegenwind kommt. Was mit daran liegt, dass Frauen* oder nicht heterosexuelle Männer* sich tendenziell weniger sichtbar machen in Gaming Communities¹.

Die Tatsache, dass ein großer Teil der Gamer*innen der lauten Minderheit von hegemonialen männlichen* Gamern das Feld überlässt, lässt sich mit dem immer noch stark vorhandenen Sexismus in der Gaming-Szene

¹ Harald Koberg: „Freies Spiel. Digitales Spielen und die Sehnsucht nach Wirkmächtigkeit“
Büchner Verlag,
Marburg 2021





erklären, welcher sich seit Jahren durch die Branche und Community zieht. Den Gamern* der ersten Stunde wurde toxische Männlichkeit quasi anezogen. Entwickler schnitten ihre Werbung und Spiele jahrzehntelang auf ein männliches Publikum zu. Von sexualisierter Werbung, sexistische Stereotype in vielen Games oder Spiele messen mit leicht bekleideten Hostessen, die für neue Gaming-Produkte werben, über hypermaskuline, omnipotente männliche Hauptcharaktere in Games, wie Duke Nukem, hin zur detaillierter „Titten-Physik“ in der „Dead or Alive“ Reihe. Die Gaming Welt war Jahrzehnte lang der feuchte Traum von unreflektierten, spätpupertierenden jungen Männern*.

Im Jahr 2023 ist es noch nicht viel besser. „Geilen Knackarsch hast Du da, Süße!“ Solche Kommentare muss sich die Streamerin Gnu, bürgerlich Jasmin Sibel, anhören. Sie ist die erste deutsche Streamerin mit über einer Million Abonnements. Sie spielt Videospiele und kommentiert das Spielgeschehen für ihr Publikum. In einigen ihrer Videos zitiert sie aus den Tausenden toxischen Kommentaren

auf ihrem Kanal: „Du bist eine Missgeburt!“, „Du kannst eh nicht spielen, zieh Dich aus, Du bist doch eine Frau, zeig Melonen.“. Der Sexismus und die Objektifizierung hatte seinen traurigen Höhepunkt, als auf dem Forum Reddit Deep-Fake Pornos von ihr veröffentlicht wurden. Sie hat als Reaktion dazu ein Statement verfasst, welches auf YouTube hier nachgeschaut werden kann:

<https://youtu.be/Zib5U3e-bUzw?si=4W6K2djfLIGAwN9R>

Insgesamt gesehen können folgende Aspekte problematischer Männlichkeit in der Gaming-Szene ausgemacht werden:

1. Hegemoniale Männlichkeitsnormen

In der Gaming-Community sind toxische Männlichkeitsnormen weit verbreitet. Diese Normen fördern das Bild des "harten", "unempfindlichen" und "überlegenen" Mannes, der seine Emotionen unterdrückt und andere, insbesondere Frauen*, herabsetzt. Dies führt zu einer feindseligen Umgebung,

in der Menschen, die nicht diesen Normen entsprechen, Diskriminierung und Belästigung ausgesetzt sind.

2. Frauenfeindlichkeit und Sexismus

Sexismus ist allgegenwärtig. Frauen* werden häufig beleidigt, herabgesetzt und sexuell belästigt, wenn sie ihre Meinung äußern oder an Online-Spielen teilnehmen. Die Verwendung von frauenfeindlicher Sprache und die Verbreitung von Vorurteilen gegenüber Frauen* sind ernsthafte Probleme, die die Community schädigen.

3. Männerdominanz in der Spieleentwicklung und -repräsentation

Die Spieleentwicklung ist nach wie vor eine von Männern* dominierte Branche. Dies spiegelt sich oft in den Spielen selbst wider, wo männliche Charaktere in der Überzahl sind und Stereotypen über Frauen und Männer verstärkt werden. Frauen* und andere unterrepräsentierte Gruppen werden oft marginalisiert oder schlecht dargestellt, was zu einem Mangel an Diversität und Inklusion in der Branche führt.

4. Online-Mobbing und Belästigung

Online-Mobbing und Belästigung sind ein ernstes Problem in der Gaming-Community. Menschen, die von den vorherrschenden Männlichkeitsnormen abweichen, sind oft Zielscheibe von Mobbing und Belästigung. Dies kann zu schwerwiegenden psychischen und emotionalen Belastungen führen und viele davon abhalten, weiterhin Teil der Community zu sein.

5. Einengende Erwartungen an Männer*

Die Erwartungen an Männer* in der Gaming-Community sind oft einengend. Männer* werden ermutigt, aggressiv und kompetitiv zu sein, was zu einem ungesunden Wettbewerbsdruck führen kann. Dies kann negative Auswirkungen auf die geistige Gesundheit haben und dazu führen, dass Männer* sich unwohl fühlen, ihre wahren Gefühle und Interessen zu zeigen.

6. Mangelnde Akzeptanz von Vielfalt

Die Gaming-Community hat Schwierigkeiten, Vielfalt und Inklusion zu akzeptieren. Menschen, die nicht den vorherrschenden Männlichkeitsnormen entsprechen, fühlen sich oft ausgegrenzt und unwillkommen. Dies wirkt sich negativ auf die Gemeinschaft aus, da sie von verschiedenen Perspektiven und Talenten profitieren könnte.

Natürlich ist die Einflussnahme von Gaming-Communities auf das Verständnis von Männlichkeit bei Jungen* komplex und von verschiedenen Faktoren abhängig. Die Herausforderung besteht darin, positive Aspekte zu fördern und negative Tendenzen zu erkennen und anzugehen.

Geschlechterbewusste Jungenarbeit spielt eine entscheidende Rolle bei der Förderung einer positiven und gesunden Männlichkeitsfindung im Kontext von Gaming-Communities. Folgende Ansätze könnten die Jungenarbeit verfolgen um Jungen* in ihrer Männlichkeitsfindung zu unterstützen:

Förderung von Positiven Werten:

Jungenarbeit integriert Werte wie Respekt, Fairness, Zusammenarbeit und Empathie. Diese Werte sollten als zentrale Elemente der Gaming-Communitys betont werden, um ein unterstützendes und respektvolles Umfeld zu schaffen.

Kritische Reflexion von Stereotypen:

Jungen* für geschlechtsspezifische Stereotypen sensibilisieren, die in vielen Spielen und Gaming-Communities existieren. Durch die Förderung einer kritischen Denkweise können Jungen* lernen, stereotype Darstellungen zu erkennen und diese in Frage zu stellen.

Förderung von Vielfalt und Inklusion:

Jungenarbeit betont die Bedeutung von Vielfalt und Inklusion innerhalb der Gaming-Welt. Wir ermutigen Jungen* dazu, verschiedene Genres von Spielen auszuprobieren und schaffen ein Umfeld, in dem unterschiedliche Identitäten und Hintergründe respektiert werden.

literatur

Empfehlungen:

Olaf Zimmermann, Felix Falk (Hrsg.): Handbuch Gameskultur.

<https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/Handbuch-Gameskultur.pdf>

Sabine Hahn: Gender und Gaming. transcript Verlag, Bielefeld. 2017
Gaming als Männerdomäne: Das vermeintliche Territorium im Kopf. Artikel in Der Standard:

<https://www.derstandard.de/story/2000124706172/gaming-als-maennerdomaene-das-vermeintliche-territorium-im-kopf>

Sexismus im Gaming: "Sprich nur, wenn du gefragt wirst", Artikel in Der Standard:

<https://www.derstandard.at/story/2000141592230/sexismus-im-gaming-sprich-nur-wenn-du-gefragt-wirst>

Sonderausgabe "Gender in Games und Gaming", Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung.:

<https://paidia.de/sonderausgabe-special-issue-gender-in-games-and-gaming/>

praxistipps

Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Spielraum, TH Köln:

https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale_spiele_in_der_jugendarbeit_-_beispiele_aus_dem_projekt__ethik_und_games_.pdf

Digitale Jungs* - Methoden geschlechterbewusster Medienpädagogik in der Arbeit mit Jungen*, Benjamin Götz. Junge*Junge 12/2020:

https://lagjungenarbeit.de/files/lag_files/veroeffentlichungen/Broschueren/onlineonly_methoden_geschlechterbewusster_medienpaedagogik.pdf

Förderung von Medienkompetenz:

Angebote zur geschlechtersensiblen Medienkompetenz anbieten, um Jungen* dabei zu unterstützen, kritisch mit den Inhalten von Videospielen umzugehen. Dies kann die Fähigkeit umfassen, zwischen fiktiven Darstellungen und realen Werten zu unterscheiden sowie den Einfluss von Medien auf die eigene Identitätsbildung zu reflektieren.

Förderung von sozialen Fähigkeiten:

Anbieten von Aktivitäten, die die Entwicklung sozialer Fähigkeiten fördern. Dies könnte Gruppenaktivitäten, Teamprojekte oder Diskussionen über soziale Dynamiken innerhalb von Gaming-Communities umfassen. Ziel ist es, Jungen* zu ermutigen, positive soziale Beziehungen zu pflegen.

Begleitung durch Erwachsene:

Erwachsene Mentoren können eine wichtige Rolle spielen, indem sie Jungen* unterstützen, ihre Erfahrungen in Gaming-Communities zu reflektieren.

Die Begleitung ermöglicht es,

Herausforderungen zu besprechen und positive Verhaltensweisen zu fördern.

Förderung von Selbstreflexion:

Wir ermutigen Jungen* dazu, über ihre eigenen Erfahrungen nachzudenken und ihre persönliche Entwicklung zu reflektieren. Dies kann dazu beitragen, ein Bewusstsein für die positiven Einflüsse von Gaming-Communities auf ihre Männlichkeitsfindung zu schärfen.

Elternarbeit:

Jungenarbeit informiert Eltern über die Welt der Gaming-Communities und wie sie ihre Kinder dabei unterstützen können, positive Erfahrungen zu machen. Dies könnte die Einrichtung von Spielregeln, die Überwachung der Spielzeit und offene Gespräche über die Spieleauswahl umfassen.

Durch eine geschlechterbewusste Jungenarbeit, die diese Prinzipien berücksichtigt, können Jungen* in Gaming-Communities nicht nur positive Erfahrungen machen, sondern auch wertvolle Fähigkeiten für ihre persönliche Entwicklung erwerben.

Aus meiner Sicht hat Jungenarbeit die Aufgabe, diesen Raum und die Gaming-Communities und deren Bedeutung für Jungen* zu verstehen, zu begleiten und zu gestalten. Durch die Förderung von Vielfalt, kritischer Medienkompetenz und positiven sozialen Fähigkeiten können wir sicherstellen, dass Gaming nicht nur ein Unterhaltungsmedium ist, sondern auch ein Raum für gesunde/positive Männlichkeitsfindung und persönliches Wachstum. Gaming Communities sind mehr als nur virtuelle Spielplätze; sie sind soziale Gefüge, die eine einzigartige Bühne für die Exploration und Definition von Männlichkeit bieten. Es liegt an uns, diese Räume zu gestalten und zu fördern, damit sie nicht nur als Spielumgebung, sondern auch als Plattform für die positive Entfaltung von Maskulinität dienen, ansonsten überlassen wir Jungen* dem Zufall welchen Formen von gelebter Männlichkeit sie in der Gaming-Szene begegnen.





Game over für Klischees?

**Vom Tough Guy
zum komplexen Helden.**

von Finja Walsdorff

Ob Duke Nukem, Witcher Geralt oder Spartaner Kratos: Toughe Helden haben im Medium Videospiel Tradition und hegemoniale Männlichkeitsideale werden darin bis heute reproduziert. Wie lassen sich diese Darstellungen einordnen? Und welche anderen Formen von Männlichkeit werden in Games gezeigt?

Modern Warfare III, der neueste Teil der Call-of-Duty-Reihe, endet mit einer Tragödie: In der finalen Mission des Spiels stirbt die beliebte Figur John „Soap“ MacTavish. Was für viele Fans ein Schock sein dürfte, wird in dem Ego-Shooter relativ knapp abgehandelt und auf die gebetsmühlenartige Wiederholung gegenderter Idealbilder reduziert: „Er war der Beste von uns, der Härteste“, heißt es

da von seinen Mitstreitern während der Beisetzung, „er hätte mit bloßen Händen gegen die Welt gekämpft“. In Call of Duty wird militärische Männlichkeit schon immer als erstrebenswert stilisiert, sodass der abgeklärte Umgang mit dem Verlust einer Hauptfigur durchaus den Darstellungskonventionen der Reihe entspricht. Doch auch in anderen digitalen Spielen werden hegemoniale





Finja Walsdorff

Finja Walsdorff ist Medienwissenschaftlerin mit den Forschungsschwerpunkten Gender & Spielkultur, Content Creation sowie Games & Mental Health. Sie lehrt und forscht an der Universität Siegen und der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.



Männlichkeitsphantasien bedient, indem unter dem Motto „Men are tough“ sowohl die physische als auch die psychische Stärke männlich gelesener Figuren betont werden. Hypermaskuline Videospiele-Protagonisten werden als aktiv, kompetitiv, rational, dominant und unnachgiebig inszeniert. Sie stehen an der Spitze der gesellschaftlichen Hierarchie – für das Zeigen von Emotionen, Fürsorge oder die Berücksichtigung anderer Männlichkeitsbilder bleibt dabei nur wenig Platz.

Gaming als männlich konnotierter Raum

Die idealisierte Darstellung von Männlichkeit in digitalen Spielen lässt sich auch damit begründen, dass die Spielindustrie traditionell vor allem Zugeständnisse an die (vermeintlichen) Bedürfnisse männlicher Spieler macht. Gaming wurde dabei lange als für Jungen und Männer bestimmtes Unterhaltungsmedium beworben, das primär auf Wettbewerb, Herausforderungen und darauf, sich vor seinen Peers zu beweisen, abzielt. Diese Vorstellung vom Gaming als männliche Enklave wird in Wissenschaft und Spielkultur schon lange infrage gestellt – und das mit Erfolg: Heute sind Spiele insgesamt progressiver aufgestellt und greifen seltener auf überholte Genderklischees zurück. Die Heterogenität des Publikums, das sich eben

nicht nur aus heterosexuellen, weißen cis Männern zusammensetzt, findet demnach mehr Berücksichtigung. Einige Rollenbilder und ideale haben aber Bestand.

Männlichkeitskonstruktionen im Wandel

Anders als weibliche Figuren, die in digitalen Spielen häufig in Opferrollen oder als dekoratives, sexualisiertes Beiwerk zu sehen sind, treten männliche Avatare eher als Protagonisten und Helden in Erscheinung. Als Verkörperung einer „Power Fantasy“ sind sie selbstbewusst, mächtig und einflussreich. Zwar entsprechen viele der großen, breit gebauten Videospielehelden normativen Schönheitsidealen, allerdings werden sie kaum sexualisiert und behalten stets ihre Position als handelndes Subjekt. Nun könnte man meinen, dass Männlichkeit in Games zwar verklärt dargestellt wird, diese Inszenierung aber immerhin weniger problematisch als die oft abwertende Darstellung weiblicher Figuren ist. Doch auch gegenderte Idealbilder können bedenklich sein, wenn Menschen sich an diesen orientieren, ohne ihnen zu entsprechen. Vor allem die in Spielen oft reproduzierte Vorstellung, dass Jungen und Männer tough zu sein haben, ist dabei kritisch zu hinterfragen. Wie das aussehen kann, zeigt etwa God of

spieletipp

Brothers: A Tale of Two Sons

Das Spiel thematisiert die Beziehung zwischen zwei Brüdern, die gemeinsam ein Heilmittel für ihren kranken Vater suchen. Männlichkeit wird in Brothers: A Tale of Two Sons durch die Darstellung von Bruderschaft, Empathie und die Fähigkeit, in schwierigen Zeiten füreinander da zu sein, behandelt. Die Stärke der Figuren liegt nicht in physischer Überlegenheit, sondern in ihrer emotionalen Verbundenheit und ihrem Einfallsreichtum.

War. Galt Protagonist Kratos zu Beginn der Reihe noch als gewissenloser (Anti)Held, der sich ohne Rücksicht durch Gegnerscharen kämpft und seine kriegerischen Erfolge mit erotischen Orgien feiert, so zeigen die aktuellen Teile einen nachdenklicheren Kratos, der sich gewissenhaft mit seiner Rolle als Vater auseinandersetzt und als vielschichtige Figur mit moralischer Verantwortung auftritt. Auch in Reihen wie Uncharted, The Last of Us oder Red Dead Redemption werden hypermaskuline Ideale hinterfragt und umgedeutet.

An die Stelle des unfehlbaren, toughen Helden tritt zunehmend eine reflektierte Form von Männlichkeit, die Spieler*innen Identifikationspotential bieten kann. Dabei bleibt allerdings vieles beim Alten: Auch die geläuterten Helden moderner Titel sind größtenteils weiß und heterosexuell. Davon abweichende Männlichkeiten werden zum Teil abwertend dargestellt – etwa dann, wenn Call of Duty männliche Figuren aus dem Mittleren Osten durchgängig als religiös fanatisches, gewaltbereites Feindbild inszeniert. Sexuelle Orientierungen, die über die in Spielen allgegenwärtige Heteronormativität hinausgehen, werden derweil häufig gar nicht erst dargestellt oder verschleiert. So beinhaltet Overwatch zwar die queere Figur Soldier: 76, allerdings wird dessen Sexualität nur in externen Comics aufgegriffen und im Spiel selbst nie behandelt. Es gibt hier also noch viel unausgeschöpftes Potential, zumal Interaktionen mit repräsentativen LGBTQ+-Figuren

erste Berührungspunkte mit der Thematik und sogar im positiven Sinne prägend für junge Spieler*innen sein können. Umso ärgerlicher ist es, dass sich in Spielen bis heute zum Teil genderbasierte Diskriminierung und LGBTQ+-Feindlichkeit beobachten lassen. Dies war etwa in Grand Theft Auto V der Fall, das bis zu einem Patch Ende 2022 Szenen enthielt, in denen trans Figuren besonders abwertend dargestellt und von den Protagonisten transphob beleidigt wurden.

Männlichkeit und Gaming in der pädagogischen Praxis

Hinsichtlich der Darstellung von geschlechtlicher und sexueller Vielfalt, aber auch der Inszenierung von Männlichkeit in Spielen, gibt es noch viel Raum für Entwicklung. In der pädagogischen Praxis kann das Thema Männlichkeit(en) in Spielen etwa in gemeinsamen Spielsitzungen aufgegriffen werden, in deren Rahmen Games ausprobiert und die gezeigten Figuren und Genderrollen diskutiert werden. Neben der Analyse von Mainstream-Titeln bietet sich auch eine Auseinandersetzung mit gendersensiblen Indie-Spielen an, die Fragen rund um Gender, Identität und Diversität oft deutlich fortschrittlicher behandeln. Darüber hinaus kann klischeebehafteten Darstellungen durch die Entwicklung und Vorstellung eigener Spielideen eine Absage erteilt werden.

spieletipp

Marvel's Spider-Man: Miles Morales

Miles Morales ist kein hypermaskuliner, unnahbarer Superheld, sondern einer, der Zweifel und Verletzlichkeit zeigt, was für eine realistischere und menschlichere Darstellung von Männlichkeit steht. Persönliches Wachstum und die Akzeptanz von Verantwortung spielen in diesem Spider-Man-Titel eine wichtige Rolle. Als Afro-Latino ist Miles außerdem eine der wenigen nicht-weißen Hauptfiguren im Gaming.

spieletipp

The Last of Us

Joel ist ein komplexer Charakter, der Trauer und Verlust erlebt. Gemeinsam mit Ellie, deren Ziehvater er im Laufe von The Last of Us wird, kämpft er sich durch eine Zombieapokalypse, wobei er Verantwortung übernehmen und moralische Entscheidungen treffen muss, die wiederum Einfluss auf Ellie haben. Die adoleszente Identitätssuche verbunden mit den emotionalen Herausforderungen und Ängsten der Vaterfigur stehen im Mittelpunkt des Geschehens.

spieletipp

Dragon Age: Inquisition

Dragon Age: Inquisition ist eines der wenigen Mainstream-Spiele, das sich um die Repräsentation queerer Identitäten bemüht. Die Figur Dorian Pavus steht für eine gelungene und komplexe Repräsentation von Homosexualität, zumal durch ihn auch Themen wie das Coming-out und damit verbundene Konflikte mit dem sozialen Umfeld behandelt werden.

spieletipp

Red Dead Redemption 2

Auf den ersten Blick treten die männlichen Hauptfiguren in Red Dead Redemption 2 als schroffe Westernhelden in Erscheinung. Das Spiel nimmt sich jedoch viel Zeit, einfühlsam das Innenleben, die Verletzlichkeit und die Ängste seiner Protagonisten zu thematisieren. Dabei wird verdeutlicht, dass Emotionalität und Stärke sich nicht ausschließen.

spieletipp

Tell Me Why

Tell Me Why ist das erste Videospiel von einem großen Studio, in dem ein trans Mann die Hauptrolle einnimmt. Im Spiel setzen Tyler und seine Zwillingsschwester Alyson sich mit den Erinnerungen an ihre Kindheit auseinander, um die Wahrheit hinter dem Tod ihrer Mutter zu verstehen. Das Thema Geschlechtsidentität nimmt dabei eine zentrale Rolle ein.



„Hey, lass uns eine Runde FIFA spielen!“

Gaming als Zugang zu Jungen* in pädagogischen Kontexten

Unser Interviewpartner Simon Staudenmann „spielt Computerspiele seit 1984“, wie es auf der Website von gameinfo heißt. Das ist das Projekt, das er vor 12 Jahren zusammen mit Kollegen gründete, um Bezugspersonen wie Eltern und Fachkräfte in der offenen Jugendarbeit über Gaming aufzuklären. In Workshops und Präsentationen können sie ein besseres Verständnis für die Welt der digitalen Spiele erlangen. Seit fast 15 Jahren ist Simon Staudenmann selbst in der offenen Jugendarbeit tätig. Im Interview mit der LAG spricht er über seine Erfahrungen und Perspektiven zu Games als pädagogischen Zugang in der Jugendarbeit.

interview mit Simon Staudenmann

**Wann und wie spielen in deiner Arbeit mit Jungen*
Gaming und Games eine Rolle?**

Simon Staudenmann

Also ich bin selbst Gamer, seit ich etwa acht Jahre alt bin. Das ist nun schon sehr lange her, aber somit hat das Thema bei mir eigentlich von Anfang an in der offenen Jugendarbeit eine Rolle gespielt. Wir hatten dann auch relativ früh schon eine Playstation in der Einrichtung. Bei uns dürfen die Kinder und Jugendlichen gamen, wann sie wollen. Natürlich versuchen wir aber immer auch Alternativen zu bieten. Es gibt aber bestimmte Voraussetzungen, dass bei uns gespielt werden darf. Wir halten uns an die PEGI Norm. Das heißt, bestimmte Spiele dürfen nur gespielt werden, wenn alle im Raum auch das Mindestalter erfüllen, das PEGI für dieses Spiel angibt. Ausnahmen gibt es nur auf "Projekt"-Basis, wobei ich dort das OK der Eltern einhole. Wir haben zum Beispiel schon in einem Projekt Counter-Strike gespielt, aber da darf nur teilnehmen, wer auch das OK der Eltern hat.

Außerdem machen wir immer wieder irgendwelche Special Events, beispielsweise mit dem Spiel Minecraft oder Counter-Strike wie ich bereits erwähnt habe. Aber das hat immer mehr Projekt-Charakter, also das ist dann bspw. ein Abend lang. Und im Moment werden jedes Jahr FIFA-Turniere veranstaltet. Da dürfen zwar die Mädchen auch mitspielen, aber grundsätzlich ist es so, dass sobald es zu kompetitiv wird, dann wollen kaum Mädchen – oder nur ganz, ganz wenige Mädchen - sich das geben. Lustig ist, wenn wir Mario Kart spielen, was wir auch oft spielen, dann sind die Mädchen auch dabei und die sind dann meist besser als die Jungs.

Eltern sind oft besorgt darüber, wie viel Zeit ihre Söhne mit Gaming verbringen. Du hingegen teilst die Faszination dafür und nutzt diese Gemeinsamkeit, um mit Jungen* ins Gespräch zu kommen. Wie begegnest du ihnen?

Simon Staudenmann

Wenn ich mit einem Jungen sprechen möchte, sage ich „hey, lass uns eine Runde FIFA spielen.“ Denn dann passiert es sehr oft, dass sich die Jungen öffnen. Es wird zwar noch gespielt, aber das Gespräch wird zunehmend relevanter. Ich vergleiche die Situation gerne mit zwei Männern, die im Skiurlaub auf einem Sessellift sitzen. In diesem Setting kommen diese persönlichen Gespräche auf. Unser Sessellift ist das Sofa. Das ist eine Methode, die ich sehr häufig anwende, wenn ich wissen möchte „hey, wie geht's dem Jungen gerade?“ Dann führe ich diese Situation auch künstlich herbei. Manchmal funktioniert das so auch mit zwei oder drei Jungs.

Aber vor allem im eins-zu-eins-Setting kann ich völlig natürlich mit dem Jungen über die Schule reden. Oder es ergeben sich zum Teil auch wirklich politische Diskussionen. Das funktioniert gut. Sobald jedoch mehr Leute da sind, geht das nicht mehr, weil das Game bei den Jungs oft kompetitiv ist oder es kompetitiv wird. Dann wird das Game zum Hauptthema, was es schwierig macht, irgendwelche anderen Sachen zu diskutieren. Hast du zehn Jungs und da steht eine Playstation, dann gibt es eigentlich keine Themen außer dem Spiel.



Hi, ich bin Simon Staudenmann, 46 Jahre alt, verheiratet und habe eine 8-jährige Tochter. Ich bin Gamer der C64-Generation seit ich 8 Jahre alt bin. Ich war zunächst eine lange Zeit in der IT für verschiedene Firmen tätig. Seit 2009 arbeite ich in der offenen Jugendarbeit Fislisbach in der Schweiz. 2012 habe ich noch mein Studium der Sozialen Arbeit an der Hochschule Luzern abgeschlossen. Außerdem gibt es seit 2012 das Projekt Gameinfo.info in dem wir schon unzählige Elternabende und Fachtagungen durchgeführt haben. Außerdem war ich Gastdozent an der FH Luzern im Fach Medienpädagogik und habe diverse Institutionen im deutschsprachigen Raum betreffend "Umgang mit elektronischen Spielen" beraten.

Wenn das Spiel Thema ist, können nicht auch Themen im Spiel relevant werden und Gespräche mit Jungen anregen?

Simon Staudenmann

GTA ist ein gutes Beispiel. In dem Spiel bist du, herunter gebrochen, ein Gangster und es geht u.a. sehr viel um Drogen. Das nehmen wir dann z.B. zum Anlass, um mit dem Jungen über dieses Thema zu sprechen. Sie haben quasi ein Erlebnis dazu, sodass sie auch mitsprechen können. Jungs im Alter von ca. zwölf bis 13, haben sonst keinen oder erst wenigen Kontakt zu diesen Themen in einem pädagogischen Rahmen; bspw. Drogen, Prostitution oder im Allgemeinen Gender-Themen. Das funktioniert eigentlich gut, bedingt aber, dass ich mich intensiv mit diesem Thema oder mit dem Game und „was wird im Game thematisiert?“ auseinandersetze.

Inwieweit ist es für deine Arbeit wichtig, dass du dich im Gaming-Universum auskennst?

Simon Staudenmann

Willst du speziell von Jungen „ernst genommen werden“, wenn es ums Spielen geht, dann hat es riesige Vorteile, wenn du in der Szene etwas unterwegs bist. Das bedeutet nicht, dass du dich mit der gesamten Szene auskennen musst, aber zumindest in der Szene, in der sich deine Jungs bewegen. Wenn du dich da auskennst und auch etwas beitragen bzw. mitdiskutieren kannst, hat es Vorteile.

Was ich aber auch gerne mache, ist, dass ich mir die Spiele von den Jungs bspw. auf dem Handy zeigen lasse. Ich habe einen Emulator auf dem Computer installiert und damit können wir sie uns in groß, oder sogar auf eine Leinwand projiziert, gemeinsam anschauen.





Du hast beschrieben, welche Interaktionsmöglichkeit durch das Gamen entsteht und wie es dir dabei hilft, Zugang zu einem Jungen zu finden. Welche medienpädagogischen Potenziale nimmst du außerdem wahr?

Simon Staudenmann

Wenn es um die ganzen Free-to-play-Aspekte geht, also dass die viel Geld im Spiel ausgeben usw., dann nehme ich das auch als Grund für finanzielle Bildung. Also wenn mir ein Junge ein Spiel zeigt und was er darin alles gekauft hat, dann ziehe ich da auch eine Grenze und sage, dass ich das eher kritisch betrachte. Und dann greife ich genau dieses Thema auf – ich nenne es mal finanzielle Bildung – und frage etwas wie: „Hey, was geht mit deinem Taschengeld? Was kaufst du genau? Bist du sicher? Was hast du davon?“

Gaming-Content in anderen medienpädagogischen Aspekten aufzugreifen, zieht oft bei Jungs und darauf kann man aufbauen. Denn unsere Einrichtung ist relativ stark auf Social Media bzw. allgemein im Internet vertreten. Gamen nutzen wir selbst viel für Content Creation, was die Jungs auch mitbekommen. Sie möchten das Kreieren von Inhalten dann auch gerne mal ausprobieren und dann machen wir quasi Medienpädagogik damit. Dabei ist bei Jungs eben oft dieser Game-Content wichtig und darauf kann man gut aufbauen, denn sonst machen Jungs so etwas häufig nicht mit. Ob das Ergebnis dann wirklich gut wird, ist irrelevant. Beispielsweise streamen wir auch regelmäßig. Das bedingt aber wieder, dass die Leute in der Jugendarbeit ein gutes Wissen über dieses Thema haben und sich damit beschäftigen.

Ebenso hat Gaming etwas Verbindendes. Wir haben sehr viele Jungs bei uns mit Migrationshintergrund oder aus einem eher sozioökonomisch schwachen Umfeld. Die haben an solchen Projekt-Tagen zum Thema Gaming plötzlich auch Kontakt zu eher gut ausgebildeten Jungs aus höheren Schulstufen, man könnte sie „Nerds“ nennen, die normalerweise nicht bei uns verkehren. Überspitzt gesagt: Die bildungsnahen Jungs kommen nicht, wenn zu viele bildungsferne Jungs da sind. Und da funktioniert Gaming gut als verbindender Faktor. So haben wir auch mal eine andere Adressatengruppe bei uns bzw. die Gruppen mischen sich und das ist noch viel spannender, weil das normalerweise nicht vorkommt. Hier funktioniert es aber super. Du bist halt Gamer, das wird gesehen. Altersübergreifend funktioniert das übrigens auch, also dass z.B. 20-Jährige mit zwölf-Jährigen zusammenspielen. Vor allem ist es dabei immer ein friedlicher Umgang miteinander.

Vielen Dank für deine Zeit und diese spannenden Einblicke, Simon!



Gamescom 2023

320.000 Besucher*innen strömen durch die Kölner Messehallen, u.a. will der 15-jährige Jonas die Neuheiten erleben und sich auch die Stadt angucken. „Es ist nach den Ferien wichtiger, den Schulfreunden zu erzählen, dass ich auf der Gamescom in Köln war, als von den zwei Woche Jugendcamp in Spanien“ erzählt der FIFA-Fan.

Mittlerweile finden viele Neuheiten schon über die digitalen Plattformen vorher den Weg zu den Usern. Trotzdem ist es für viele junge Menschen toll, als Erste die neuen Spiele zu spielen, sich mit anderen auszutauschen und nach außen zu zeigen, dass man zu der großen (Sub-)Kultur dazugehört.

Gamen ist heute aus dem Leben der Jungs* oft nicht mehr wegzudenken. Jonas berichtet, „dass er alles im Griff hat, aber manchmal gibt es Leute, die sind richtige Suchtis!“

Digitale Verführer

Zur Prävention von Gamingsucht bei Jungen*

von Andreas Pauly

In der Jugendzeit streben die meisten danach, sich von den Überzeugungen ihrer Eltern zu distanzieren und eine eigene Identität auszubilden. Dies geschieht oft durch Aktivitäten wie das Teilen von Bildern auf Instagram und anderen Social Media-Plattformen oder das Spielen von Online-Egoshootern mit Freunden. Dabei übersehen die Heranwachsenden manchmal die potenziell negativen Konsequenzen von viel-spielen und verbringen mehr Zeit im Internet, als sie eigentlich beabsichtigten. Ihr Wunsch nach schneller Beliebtheit treibt sie dazu an, viele Likes, positive Kommentare und rasche Erfolgserlebnisse zu sammeln. Diese Motivation führt gelegentlich dazu, dass sie die eigenen Grenzen überschreiten und unkonventionelle Wege gehen.

Die Anfälligkeit für Computerspielsucht kann gerade bei jungen Menschen unterschiedlich sein, aber es gibt bestimmte Faktoren, die das Risiko erhöhen können. Videospiele können aus verschiedenen Gründen abhängig machen: Sie aktivieren das Belohnungssystem im Gehirn durch Freisetzung von Dopamin, bieten eine Flucht oder zumindest eine Pause vor der Realität für Menschen mit Stress- oder Angstzuständen, erzeugen sozialen Druck durch Online-Interaktionen. Weiterhin kann dadurch auch der Druck nach sozialer Anerkennung steigen, auch kann die Gehirnentwicklung bei Jugendlichen durch Videospiele negativ beeinflusst werden. Unzureichendes Zeitmanagement kann dazu führen, dass junge Menschen wichtige Aspekte ihres Lebens vernachlässigen, während die ständige Verfügbarkeit von Spielen,

besonders auf Smartphones, den Wunsch verstärken kann, mehr Zeit mit ihnen zu verbringen.

Es ist wichtig zu betonen, dass viele Jungen* die funktionale Nutzung im Griff haben und ihre Aufgaben im Alltag verantwortlich wahrnehmen. Wenn jedoch der Eindruck entsteht, dass das Spielen das tägliche Leben, die Beziehungen oder die Schule negativ beeinflussen, sollte professionelle Hilfe in Betracht gezogen werden. Frühzeitige Intervention und die Förderung eines ausgewogenen Lebensstils können helfen, problematisches Spielverhalten zu verhindern oder zu behandeln.

Eltern sind den neuen Medien gegenüber mittlerweile aufgeschlossen und selbst durchaus medienaffin. Oft haben sie in ihrer Jugend selbst bei einer LAN Party mit Freunden eine Nacht durchgezockt. Jedoch bringt die Umsetzung einer angemessenen Medien-erziehung bei den eigenen Kindern viele Unsicherheiten und Anstrengungen mit sich. Im Alltag der Jugendlichen sind das Smartphone oder die Nutzung des Internets mittlerweile selbstverständlich. Es ist allerdings unklar, was im Zusammenhang mit der zunehmenden Digitalisierung als „normales Mediennutzungsverhalten“ verstanden wird oder ab wann die exzessive Mediennutzung zunehmend zum Problem und beispielsweise zu einer Mediensucht wird (vgl. TAB 2016).¹

Manche jungen Menschen verlieren sich geradezu in der Onlinewelt. Sie haben beispielsweise Probleme in der Schule oder erleben in ihrem Alltag Stress mit den Eltern. Die Nutzung der Medien lenkt sie vom Stress

autor



Andreas Pauly

Geb. 1974, lebt in Köln, verheiratet, vier Kinder, Diplom-Sozialpädagoge, Gender Trainer, bundesweite Fachkraft für Mediensuchtprävention.

Von August 2010 bis Februar 2022 war er Projektleiter für „RealLife-Förderung von Medienkompetenz“ bei der update Fachstelle für Suchtprävention der Caritas und Diakonie in Bonn. Durch seine Angebote für Schüler:innen und Lehrer:innen zur Förderung der Medienkompetenz blickt er auf eine reiche Erfahrung in der Prävention von Medienabhängigkeit zurück. Im Fachverband Medienabhängigkeit ist er aktives Mitglied, z.B. in der Arbeitsgruppe Prävention. Im Januar 2023 gründete er mit Fachkräften, Wissenschaftler:innen und Politiker:innen den Verein Mediensuchtprävention NRW e.V. und ist seit Juni 2023 freiberuflich tätig.

¹ Büro für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB) (2016): Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Berlin: TAB.





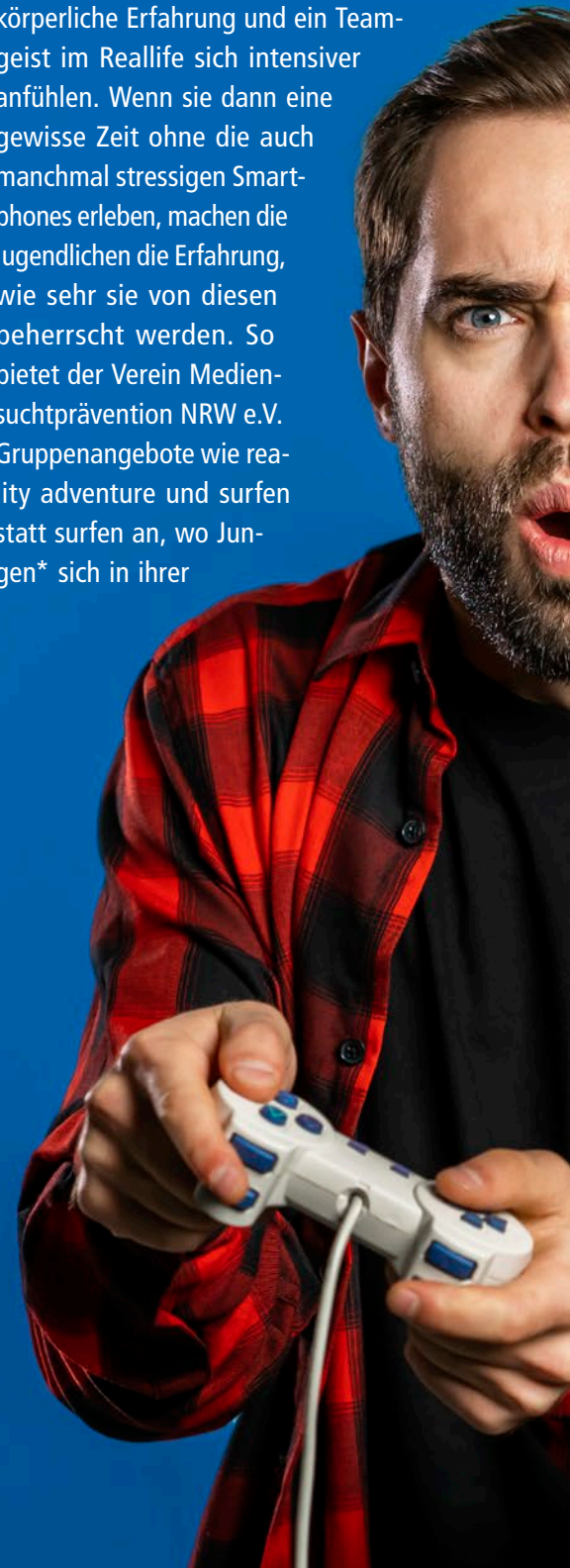
ab oder wirkt gar schon regulierend auf negative Gefühle – und so summiert sich immer mehr Zeit in der Spielewelt. Zu den Merkmalen einer Computerspielsucht zeigen sich im exzessiven Spielen trotz negativer Auswirkungen auf soziale, berufliche oder schulische Verpflichtungen, in Entzugserscheinungen bei fehlendem Zugang zum Spiel, im Kontrollverlust über die Spielzeit und in anhaltendem Spieldrang. Wenn Hobbies nicht mehr wahrgenommen werden, die Schule leidet und gar der Tag-Nacht-Rhythmus nicht gewährleistet ist, sind dies deutliche Merkmale, dass eine pathologische Nutzung vorliegt. Nach langer Forschung und Theoriebildung ist zumindest der Bereich der „Computerspielsucht oder gaming disorder“ (ICD 11) bzw. der „Internet Gaming Disorder“ (DSM V) als eigene Störungskategorie in die gängigen Klassifikationssysteme ICD 11 aufgenommen worden.

Zuletzt hat die aktuelle Drogenaffinitätsstudie (BZgA, 2020) darauf hingewiesen, dass 8,4 % der Jugendlichen (12- bis 17-Jährige) als onlinesüchtig bezeichnet werden können. Hierbei liegt der Anteil der internetabhängigen Mädchen* mit 10,8 % allerdings noch vor dem der Jungen* mit 5,9 %.² Die aktuelle Studie der DAK und des UKE Hamburg belegt, dass 6,3 % eine internetbezogene Störung zeigen, dies entspricht 332.400 Kindern und Jugendlichen in Deutschland (DAK, 2019: 144.450).

sowie die Stärkung von sozialen Kompetenzen und positiven Freizeitaktivitäten.

Die Vermittlung von Medienkompetenz kann als Oberbegriff für die medienpädagogischen und mediensuchtpräventiven Bemühungen verstanden werden.

Dazu können im Sportverein und in der Schule in homogenen Gruppen das Medienverhalten der Jungen* reflektiert und die Gamingkompetenz gestärkt werden. In erlebnispädagogischen Gruppenangeboten können die Jugendlichen erleben, dass eine körperliche Erfahrung und ein Teamgeist im Reallife sich intensiver anfühlen. Wenn sie dann eine gewisse Zeit ohne die auch manchmal stressigen Smartphones erleben, machen die Jugendlichen die Erfahrung, wie sehr sie von diesen beherrscht werden. So bietet der Verein Mediensuchtprävention NRW e.V. Gruppenangebote wie reality adventure und surfen statt surfen an, wo Jungen* sich in ihrer



info

Der Verein Mediensuchtprävention NRW e.V.

Der Verein soll als eine zentrale Anlaufstelle für alle mediensuchtspezifischen Fragen in NRW aufgebaut werden. Mit den drei Säulen: Politik – Projekt – Fortbildung an den Schnittstellen von Suchthilfe, Jugendhilfe und Schule plant der Verein eine umfassende Angebotspalette. Die Präventions- und Hilfeangebote werden an den Bedarfen der Zielgruppen in NRW orientiert, ergänzend zu den vorhandenen Strukturen der Suchtprävention und auf den unterschiedlichen Ebenen der Prävention wirksam.

Ansätze und Ziele von Prävention

Deswegen müssen Jugendliche davor geschützt werden, in der Freizeit und in der Schule ständig „digital“ zu sein. Mediensuchtprävention soll Jugendliche informieren und zur kompetenten Mediennutzung befähigen. Als Balance zur digitalen Allverfügbarkeit müssen auch alternative medienfreie Freizeitaktivitäten eingeübt werden. Zu den möglichen Maßnahmen der Mediensuchtprävention gehören die Förderung eines verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Medien, die Sensibilisierung für die Risiken und Nebenwirkungen von übermäßigem Medienkonsum, die Reflexion des eigenen Medienkonsums

körperlichen Anstrengung, in medienkreativen Aktionen und in echter Face-to-Face Kommunikation wieder erleben und erstaunliche und durchweg positive Rückmeldungen geben. Konkret heißt Gamingkompetenz, zu spielen, wenn ich es einschätzen kann, alle Alltagspflichten zu erledigen und nach einem gesetzten Zeitfenster das Spiel auch zu beenden vermag. Gute e-Sportler legen Wert auf die entsprechende Ernährung, klare Zeitfenster und genügend Bewegung, damit sie gute Leistungen bringen können. Kinder und Jugendliche sollten auch medienfreie Zeiten haben. Die Familie darf die eigenen Kinder auch mal zum Walderleben „zwingen“.

Im Normalfall werden die Jugendlichen dann spiegeln, dass es beim Ausflug ganz okay war. Für Eltern ist die Erziehung eine große Herausforderung. Bei der inflationären Verwendung des Begriffes Mediensucht geraten sie unter Druck. Die heutige Zeit, in der Individualisierung und

persönliche Entfaltung eine hohe Bedeutung haben, macht es bei der Erziehung von Pubertierenden schwierig, klare Grenzen aufzustellen. Eltern wollen auf Augenhöhe sein und tun sich schwer damit, beispielsweise die „Chefrolle“ zu übernehmen und klare Ansagen zu machen. Sie sind hier zum Teil unsicher, da es in ihrer Jugendzeit noch keine Smartphones gab und sie daher nicht über eigene Modelle des Lernens verfügen.

Bezugspersonen können sich bei der Erziehung an folgenden Grundsätzen orientieren.

- Sie sollten stets versuchen, im Kontakt mit Kindern und Jugendlichen zu bleiben, Interesse zu zeigen und sich ein Bild von deren Lebenswelt zu machen.
- Eine erfolgreiche Kommunikation stärkt von Anfang an das Bindungsverhalten, fördert ein gesundes Vertrauensverhältnis und unterstützt Kinder und Jugendliche beim Aufbau von Selbstvertrauen.
- Eine vertrauensvolle Beziehung gewährleistet, dass Kinder und Jugendliche sich bei Problemen in der Online-Welt an ihre Bezugspersonen wenden können.
- Bezugspersonen fungieren auch als Vorbilder in Bezug auf die zeitliche, räumliche und inhaltliche Nutzung digitaler Medien. Sie sollten sich dieser Rolle stets bewusst sein.
- Eine kritische Betrachtung von Inhalten und Strukturen der digitalen Welt ist grundsätzlich ein wichtiger Bestandteil einer erfolgreichen Medienerziehung.



² Seite 11 in https://www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/Drogenaffinität_Jugendlicher_2019_Basisbericht.pdf (Zugriff 01.07.2023)
S. 53 in <https://www.dak.de/dak/download/booklet-mediensucht-2023-pdf-2612500.pdf> (Zugriff 01.07.2023)

Dopamin im Spiel



Ansätze bei und Unterstützung von Jungen* mit problematischem Gamingverhalten

Was sind eigentlich Gründe für ein problematisches Gamingverhalten? Und darf ein Junge* nach einer Sucht jemals wieder zocken? Diese und weitere Fragen zur Intervention bei Gamingsucht haben wir mit Andreas Pauly besprochen.

interview mit Andreas Pauly

Woran erkenne ich ein problematisches Gamingverhalten?

Andreas Pauly

Es sind überwiegend junge Männer* im Alter von 15 bis 19 Jahren, die als Hochrisikogruppe bezeichnet werden. Jedoch sind auch, wie die Prävalenzen zeigen, viele junge Mädchen* betroffen, die im Hilfesystem bisher nicht auftauchen. Es kann sicher angenommen werden, dass ein geringes Selbstwertgefühl, das Gefühl von Einsamkeit und die Erfahrungen, nicht selbstwirksam zu sein und schlecht mit Konflikten umgehen zu können als Risikofaktoren für die Entwicklung einer internetbezogenen Störung gelten. Als deutliche Merkmale, die auch aus anderen Entwicklungsprozessen in der Pubertät entstehen können, sind der soziale Rückzug zugunsten der virtuellen Welt, sowie die Vernachlässigung von früher wichtigem Freizeitverhalten oder sozialen Beziehungen zu nennen.

Welche Probleme liegen bei Jungen* hinter der Gamingsucht?

Andreas Pauly

Es gibt mehrere Probleme, die zu einer Gamingsucht führen können:

- 1.** Videospiele aktivieren das Belohnungssystem im Gehirn, indem sie Dopamin freisetzen, ein Neurotransmitter, der mit Vergnügen und Belohnung verbunden ist. Wenn jemand häufig belohnt wird (z. B. durch das Erreichen von Zielen im Spiel), kann das Gehirn dazu neigen, mehr Dopamin freizusetzen, was zu einem verstärkten Verlangen nach diesem Belohnungsgefühl führen kann. Dann möchte man noch eine Runde länger spielen, obwohl man schon längst zum Termin muss oder ins Bett gehen sollte.
- 2.** Videospiele bieten eine Fluchtmöglichkeit aus dem Alltag, insbesondere für Menschen, die mit Stress, Angstzuständen oder depressiven Gefühlen zu kämpfen haben. Dieses Entkommen kann süchtig machen, da die Spiele als Bewältigungsmechanismus genutzt werden, um unangenehme Emotionen zu vermeiden. Es wird dann problematisch, wenn ich gar keine anderen Ideen zur Stressreduzierung habe.
- 3.** Viele moderne Videospiele ermöglichen Online-Multiplayer-Interaktionen. Der soziale Druck, sich mit Freunden zu messen oder in der Online-Gemeinschaft erfolgreich zu sein, kann süchtig machen. Das Streben nach Anerkennung und sozialer Bestätigung kann dazu führen, dass junge Männer übermäßig viel Zeit mit Spielen verbringen.
- 4.** Das Gehirn junger Menschen ist noch in der Entwicklung und daher anfälliger für Suchtverhalten. Dies bedeutet, dass Jugendliche und junge Erwachsene möglicherweise anfälliger für die Entwicklung einer Computerspielsucht sind.
- 5.** Besonders bei jungen Menschen kann ein Mangel an effektivem Zeitmanagement dazu führen, dass sie zu viel Zeit mit Computerspielen verbringen und andere wichtige Aspekte ihres Lebens wie Schule, Arbeit, soziale Interaktionen und körperliche Aktivität vernachlässigen.
- 6.** Die ständige Verfügbarkeit von Spielen, insbesondere auf Smartphones und anderen mobilen Geräten, macht es leicht, jederzeit und überall zu spielen. Die Werbung für Spiele verstärkt oft den Wunsch, neue Spiele auszuprobieren und mehr Zeit damit zu verbringen.



Was sind deine Ansätze von Intervention?

Andreas Pauly

Jungen* müssen ihr Verhalten reflektieren: Was tut mir gut? Was sind die Motive meines Spielens? Was gibt es sonst in meinem Leben, was mich froh oder entspannt macht? In der Jugendsuchtberatung bespreche ich mit dem Jugendlichen, ob die anderen Hobbies und Aufgaben noch wichtig sind, welche Entwicklungsaufgaben gelingen und ob die Waagschalen für die digitalen und analogen Lebensaspekte ausgeglichen sind. Auch als Pubertierende ist es wichtig zu erkennen, dass die Eltern sie nicht aus Schikane mit den Medien kontrollieren, sondern es deren Aufgabe ist aus Sorge bzw. um ihrer Erziehungsaufgabe nachzukommen.

Ziel der Prävention und Intervention bei diesem Thema ist es, Jugendliche und Erwachsene dabei zu unterstützen, ein gesundes Verhältnis zu digitalen Medien und Technologien zu entwickeln und negative Auswirkungen auf die psychische Gesundheit, die Beziehungen und die Bildungschancen zu vermeiden. **Sie sollen eine gute Balance entwickeln** zwischen den digitalen und analogen Angeboten in ihrem Leben und zu selbstverantwortlichen, kompetenten und emanzipierten Mediennutzenden werden (vgl. www.mediensuchtpraevention-nrw.de/, letzter Zugriff 01.10.2023).

Im Gruppenangebot **reality adventure** ist es deswegen ein Anliegen, die Jugendlichen in ihren Lebenswelten ernst zu nehmen, über die Spiele erzählen zu lassen und sie ihrer Faszination ernst zu nehmen, gleichzeitig aber zu beraten, dass es auch zu einem problematischen Konsum kommen kann. Es geht darum, gerade Jungs* in ihren körperlichen, sportlichen und auch kreativen Interessen anzusprechen, so alternative Freizeitverhalten zu erproben, beispielhaft Klettern gehen, einen Boxclub besuchen oder in einem Radiostudio zu hospitieren. Manchmal ist es auch wichtig, an Hobbies anzuknüpfen, die sie vielleicht vor dem Computerspiele spielen gut fanden.

Welchen Einfluss haben Angehörige und Pädagogik auf gelingende Intervention und wie?

Andreas Pauly

Bei Elternabenden finde ich es spannend, mit den Anwesenden zu überlegen, welche Medien oder technischen Angebote haben mich in meiner Jugend fasziniert. Eltern realisieren, dass sie als Jugendliche mit dem C64 eine Nacht durchgezockt haben oder mit VHS-Videorekorder eine Star Wars Nacht gemacht haben. Sie bemerken dann, dass sie früher auch fasziniert waren. In dieser Zeit gab es noch keine Idee zur Medienerziehung, die für die Fülle der medialen Angebote heutiger Kinder helfen. Daher sind die Eltern heute manchmal überfordert. Sie müssen die Chancen und Risiken der digitalen Angebote erkennen und gestärkt werden, den Kindern zeitliche Rahmen vorzugeben und mit ihnen die Inhalte zu begleiten, damit sie zu selbstverantwortlichen Nutzer:innen heranreifen.



Multiplikatoren müssen immer eine wertschätzende und interessierte Haltung mitbringen. Sie sollten mit den pädagogischen Angeboten nicht in Konkurrenz zu Gaming, sozialen Medien oder Streaming treten. Ein YouTube Video ist immer interessanter und interaktiver als ein Vortrag durch eine Lehrkraft an der Tafel, jedoch können Lehrkräfte digitale Angebote in den Unterricht einbinden. Jugendtreffmitarbeitende können überzeugt rüberbringen, dass ein haptisches Ergebnis, wie ein Vogelhaus oder Insektenhotel zu bauen, gemeinsam in der Gruppe oft größere Erfolgserlebnisse beschert als eine Runde bei **Call of Duty**. Trotzdem geht es hier darum, die Jugendlichen zu beteiligen, aber auch Grenzen vorzugeben.

Welche Methoden und Projektansätze kannst du empfehlen?

Andreas Pauly

Bei dem jungen Phänomen der Mediensuchtprävention gibt es Flächen in Deutschland, wo es noch keine Angebote gibt. Hier will der Verein Mediensuchtprävention NRW e.V. neben den Angeboten der Suchtpräventionsfachstellen dafür sorgen, dass schlecht versorgte Gebiete identifiziert werden und in den Genuss von mediensuchtpräventiven Angeboten kommen können.

- Das Projekt **Net-Piloten** ist ein Peer-Projekt zur Prävention von Mediensucht: Im Zusammenhang mit der Prävention von exzessivem Computerspiel- und Internetgebrauch bietet die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung mit ihrer Seite „<https://www.ins-netz-gehen.de/>“ als Homepage neben zielgruppenspezifischen Informationen für die Zielgruppe der 12- bis 18-Jährigen auch interaktive Elemente wie einen Selbsttest zur Einschätzung des eigenen Mediennutzungsverhaltens.
- **smart kiddies** ist ein Projekt zur Prävention von exzessivem Medienkonsum für die Grundschule. Im Rahmen der universellen Suchtprävention richtet sich das Projekt sowohl an Grundschüler:innen der vierten Klasse als auch an ihre Lehrkräfte und Eltern. Über Comicclips und spielerische Methoden werden die Kinder für das Thema gesunde Mediennutzung altersangemessen aufgeklärt. Das Projekt wird durch den Verein Mediensuchtprävention NRW e.V. NRW-weit und bundesweit multipliziert.

weitere infos

Weitere Informationen zu dem Thema finden Sie unter:

<https://www.ins-netz-gehen.info/net-piloten/informationen-rund-um-die-netpiloten/>

oder unter:

www.mediensucht-nrw.de

Was wünschst du dir von der Gamingindustrie für den Jugendschutz?

Andreas Pauly

Dazu fordern Politiker*innen und auch der Verein Mediensuchtprävention NRW e.V., dass die Verantwortung nicht allein bei der Schule oder der Familie liegt. Es müsste ein Verfahren geben, dass die Gamingindustrie Geld zur zweckgebundenen Verwendung für Prävention von Mediensucht und Glücksspielsuchtprävention verpflichtet.

Eine zentrale Stelle, z.B. im Innen- oder im Gesundheitsministerium könnten diese Mittel erhalten, so dass die inhaltliche Gebundenheit und die fachliche Neutralität gewahrt bleiben. Diese finanziellen Anteile sollten dann an die Suchtkooperation NRW gehen (z.B. an die Landesfachstelle Glücksspielsucht oder die Landesfachstelle Prävention der Suchtkooperation NRW) gehen und so auf Projektebene neue Ansätze unterstützen, die Fachstellen oder Vereine wie Mediensuchtprävention NRW e.V. unbürokratisch beantragen können.

Welche Methoden und Projektansätze kannst du empfehlen?

Andreas Pauly

Wenn ein junger Mensch süchtig nach einem Genre von Computerspiel war, ist es anfangs schwierig, dieses Spiel zu spielen, ohne dann einen Rückfall zu erleben. Aber den Computer oder das Handy aus dem Leben auszuschließen, ist auch unrealistisch. Der Ex-Raucher ist bei einer Party auch gefährdet und trotzdem ist es unwahrscheinlich, dass auf der Party die Raucher ausgeladen werden. Für Patienten, die sich im stationären Setting behandeln lassen, ist es erst einmal sinnvoll, ihren AVATAR zu beerdigen oder wenn sie nach Hause kommen, die Playstation außerhalb ihrer Wohnung zu deponieren oder zu verkaufen, damit sie das gelernte Verhalten stabilisieren.

Es gibt in der Behandlung von Mediensüchtigen die Strategie, auch andere Quellen der Entspannung und der Freude zu (re)aktivieren. Gleichzeitig geht es bei der Nutzung der digitalen Medien immer darum, sich vorher ein klares Zeitfenster zu geben oder eine Liste von Aktivitäten im Netz vorzubestimmen, damit der Sog des Kontrollverlusts leichter zu beherrschen oder umzusetzen ist.

Sicher ist es nach längerer Zeit und einem ausgeglichenen Lebenswandel möglich, sich den Games wieder anzunähern. Grundsätzlich muss sich auch ein selbstbewusster und selbstverantwortlicher junger Mensch, die Frage stellen, ob er sich diesem Risiko aussetzen möchte.

JUNGE JUNGE

das magazin der lag jungenarbeit nrw

Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit NRW

Huckarder Straße 12




44147 Dortmund

Tel: +49 (0)231 53 42 174

E-Mail: info@lagjungenarbeit.de



lag
jungenarbeit
NRW

-  www.lagjungenarbeit.de
-  [FachstelleJungenarbeitNRW](https://www.facebook.com/FachstelleJungenarbeitNRW)
-  [jungenarbeit_nrw](https://www.instagram.com/jungenarbeit_nrw)