

# **Digitale Spiele in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit**

**Umgang mit gewalthaltigen Inhalten als Teil der Lebenswelt**

## **Digital Games in Open Children's and Youth Work**

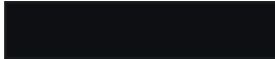
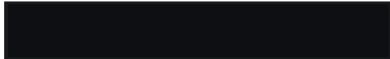
**Dealing with Content containing Violence as Part of the Lifeworld**

Bachelorarbeit an der Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften

der Hochschule München

Studiengang: Bachelor Soziale Arbeit

SoSe 2023

Name:	Beltermann, Ingo
Fachsemester:	8
Matrikelnummer.:	
E-Mail-Adresse:	
Erstgutachter*in:	Prof. Dr. Angelika Beranek
Zweitgutachter*in:	Dominik Hanakam
Ort und Datum der Abgabe:	München, 20.04.2023

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Theoretische Grundlagen .....	3
2.1. Digitale Spiele .....	3
2.1.1. Gewalthaltige Inhalte.....	4
2.1.2. Jugendmedienschutz und Grenzen.....	5
2.2. Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen.....	7
2.3. Offene Kinder und Jugendarbeit.....	9
2.3.1. Strukturmerkmale .....	9
2.3.2. Bildungsauftrag .....	10
2.3.3. Medienbildung und Medienkompetenz.....	10
2.3.4. Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz.....	11
2.3.5. Arbeit mit digitalen Medien.....	12
2.3.6. Umgang mit Videospiegelgewalt in der Praxis .....	14
2.3.7. Situation der Fachkräfte .....	15
2.4. Wirkung gewalthaltiger Videospiele.....	16
3. Empirischer Teil.....	21
3.1. Qualitative leitfadengestützte Interviews .....	21
3.1.1. Expert*inneninterviews .....	21
3.1.2. Qualitative Inhaltsanalyse.....	22
3.2. Ergebnisse der Interviews .....	23
3.2.1. Herausforderungen .....	23
3.2.2. Methodisches Vorgehen .....	27
3.2.3. Beurteilung von Gewalt in Spielen .....	31
3.2.4. Rolle der Fachkraft.....	34

4. Diskussion .....	36
5. Handlungsempfehlung für Fachkräfte der OKJA .....	41
6. Limitationen und Fazit.....	45
6.1. Grenzen und Limitationen der Arbeit.....	45
6.2. Fazit .....	46
Literaturverzeichnis.....	48
Abbildungsverzeichnis .....	55
Tabellenverzeichnis.....	55
Anhangsverzeichnis.....	55
Erklärung .....	136

## Glossar

<b>Browser-Game</b>	Digitale Spiele, die über einen Web-Browser gespielt werden und keinen Download oder eine Spielekonsole benötigen. Browser-Games gehören zu den Online-Spielen. (Vgl. Barnett 2023)
<b>Ego-Shooter</b>	Auch First-Person-Shooter. Spielegenre, bei dem die Spielenden die Charaktere aus der Ich-Perspektive steuern. Meist durch gewalthaltige Spielinhalte und die Verwendung von Schusswaffen dominiert. (Vgl. Infocafe Neu-Isenburg 2023)
<b>Gewalt</b>	Beabsichtigte physische oder psychische Schädigung einer Person oder eines Personensurrogats (Avatar, Spielcharakter) von Lebewesen oder Sachen durch eine andere Person, Personen oder Personensurrogate. (Vgl. Kunczik 2013)
<b>Koop-Game</b>	Abkürzung für kooperativ. Digitale Spiele, bei den die Spielenden mit anderen kooperieren oder in Teams gegeneinander antreten. (Vgl. Moßmann 2021)
<b>Lebenswelt</b>	Wirklichkeit, in der ein Mensch „sich vorfindet, die ihn bestimmt und mit der er sich auseinandersetzt.“ (Thiersch und Grunwald 2016, S. 33)
<b>Mediatisierung</b>	„Prozess des Einwirkens der Medien auf die gesellschaftliche Kommunikation“ sowie die „Verwandlung der Welt in eine Medienwelt.“ (Schorb 2011, S. 82)
<b>Medienkompetenz</b>	„Medienkompetenz bezieht sich auf die Verbindung der Lebensvollzüge mit medialen Welten und meint die Fähigkeit, die Medien, die gesellschaftliche Kommunikation unterstützen, steuern und tragen, erstens zu begreifen, zweitens verantwortlich mit ihnen umzugehen und drittens sie selbstbestimmt zu nutzen.“ (Theunert und Schorb 2010, S. 252)
<b>Medienpädagogik</b>	Pädagogische Auseinandersetzung mit Massenmedien, häufig als Oberbegriff für Medienkunde, Mediendidaktik und Medienerziehung. (Vgl. Tulodziecki 2011)  Für die Dimensionen der Medienpädagogik, siehe Geisler (2019, S. 38ff).
<b>Mod</b>	Abkürzung für Modifikation. Bezeichnet eine Erweiterung oder Veränderung eines Spiels. Meist handelt es sich bei Mods um user*innengenerierte Inhalte. (Vgl. Müller 2020)
<b>Online-Game</b>	Digitale Spiele, die über das Internet gespielt werden. Häufig beinhalten die Spiele Möglichkeiten, um mit anderen Spieler*innen zu kommunizieren. (Vgl. internetmatters.org 2023)

<b>Patch</b>	Aktualisierung von Software, bei der Korrekturen vorgenommen werden (IT-service.network 2023). Bei digitalen Spielen können dadurch z.B. Spielinhalte angepasst oder verändert werden.
<b>Third-Person-Shooter</b>	Digitale „Spiele, bei denen die Perspektive hinter der Hauptfigur positioniert ist und in denen die Verwendung von Schusswaffen im Mittelpunkt steht.“ (Wikipedia 2022)
<b>User*innengenerierter Content</b>	„Medieninhalte, die von Nutzern – also nicht vom Anbieter eines Angebotes – kreiert und publiziert werden“ (Erni 2019).

## Abkürzungsverzeichnis

<b>AGF</b>	Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Baden-Württemberg e.V.
<b>BJR</b>	Bayerischer Jugendring
<b>BMFSFJ</b>	Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
<b>BPjM</b>	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
<b>FSK</b>	Freiwillige Selbstkontrolle
<b>GAM</b>	General Aggression Model
<b>JFMK</b>	Jugend- und Familienministerkonferenz der Länder
<b>JIM</b>	Jugend, Information, Medien
<b>JMStV</b>	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
<b>KIM</b>	Kinder, Information, Medien
<b>KMK</b>	Kultusministerkonferenz
<b>MoFam</b>	Mobile Medien in der Familie
<b>OKJA</b>	Offene Kinder- und Jugendarbeit
<b>UGC</b>	User*innengenerierter Content
<b>USK</b>	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

# 1. Einleitung

Die Debatte um Gewalt in digitalen Spielen und deren Wirkung ist so alt wie das Medium selbst. Es gibt hierzu zahlreiche Theorien und ebenso viele Studien, welche die aufgestellten Hypothesen bekräftigen oder widerlegen. Auch das öffentliche Bild von Videospielen ist stark von der Diskussion um Gewalt und die potenzielle Gefahr für Kinder und Jugendliche geprägt. Gerade nach Gewalttaten an Schulen geraten digitale Spiele in das Zentrum der Aufmerksamkeit und man liest Schlagzeilen wie: „Ursachen von Amokläufern – Machen Killerspiele Killer?“ (Graff 2012) oder „Risiko Ego-Shooter. Vom Computerspiel zum Amoklauf?“ (Handelsblatt 2016). Obwohl ein ursächlicher Zusammenhang von Videospiegelgewalt und realer Gewalt nicht zu vermuten ist (Vgl. Schorb 2011; Wimmer 2013 u.a.), hält sich dieses Narrativ weiterhin. Im aktuellen Gefährdungsatlas der Bundesregierung wird Gewalt in digitalen Spielen als potenziell gefährliches Medienphänomen aufgeführt (Vgl. Brüggem, Dreyer *et al.* 2022). Auch in Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit werden Computerspiele mit Gewaltinhalten kritisch betrachtet. Eigene Erfahrungen zeigen, dass diese Spiele häufig generell verboten werden, was zu Konflikten mit den Besucher\*innen führt. Digitale Spiele zählen zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen (Vgl. Feierabend, Rathgeb *et al.* 2021; 2022) und sind ein fester Bestandteil von Jugendkultur. Es lässt sich daher nicht verhindern, dass Heranwachsende Videospiele spielen. Ebenso werden gewalthaltige Medien und Spiele mit unangemessener Altersfreigabe konsumiert. Der öffentliche und fachliche Diskurs um Mediengewalt beschränkt sich jedoch häufig auf die Frage nach der positiven oder negativen Wirkung von digitalen Spielen. Gegner\*innen fordern Verbote (Vgl. Grossman, De Gaetano *et al.* 2003) und Befürworter\*innen weisen auf die Potenziale und Chancen von Computerspielen hin (Vgl. Demmler, Lutz *et al.* 2014). Klare Empfehlungen, wie damit praxisnah und lebensweltbezogen umgegangen werden kann, wenn diese Spiele gespielt werden, fehlen in der Literatur jedoch oft. Hier setzt die nachfolgende Arbeit an. Es soll kein erneuter Diskurs über die Wirkung, Risiken oder Chancen gewalthaltiger Videospiele geführt werden. Ziel ist es, die Frage zu beantworten, wie Fachkräfte in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit damit umgehen können, wenn digitale

Spiele mit gewalthaltigen Inhalten gespielt werden. Hierzu wird eine Handlungsempfehlung mit konkreten Tipps für die Praxis erstellt. Um dies zu erreichen, wird zunächst der aktuelle Forschungsstand theoretisch erarbeitet. Expert\*inneninterviews mit medienpädagogischen Fachkräften sollen hierbei dazu beitragen, praxisbezogene Erkenntnisse zu erlangen. Die Ergebnisse werden mittels einer qualitativen Inhaltsanalyse ausgewertet und anschließend diskutiert.

Am Anfang der Forschungsarbeit werden die theoretischen Grundlagen dargestellt. Zunächst wird auf digitale Spiele, Gewalt und Jugendschutz eingegangen um anschließend einen Einblick in die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen anhand aktueller Studien zu geben. Es folgt eine kurze Beschreibung des Arbeitsfelds der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Anhand typischer Strukturmerkmale wird die Bedeutung der Lebensweltorientierung aufgezeigt. Um die Bedeutung des Themas für die pädagogische Arbeit zu verdeutlichen, werden einige Aufgaben der Jugendarbeit mit Bezug auf digitale Medien dargestellt und es wird konkret auf den Umgang mit Videospiegelgewalt eingegangen. Abschließend wird ein grober Überblick über die Medienwirkungsdebatte gegeben und aktuelle Erkenntnisse werden vorgestellt. Im empirischen Teil der Arbeit wird zunächst die Methode der qualitativen, leitfadengestützten Expert\*inneninterviews und die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring erläutert. Die Ergebnisse der Interviews werden deskriptiv dargestellt und anschließend diskutiert. Hierauf folgen Tipps für Fachkräfte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zum Umgang mit gewalthaltigen digitalen Spielen. Am Ende der Arbeit folgen Limitationen und relevante Aspekte, welche nicht bearbeitet werden konnten, sowie ein abschließendes Fazit.

## **2. Theoretische Grundlagen**

Um die Frage zu klären, wie in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit mit gewalthaltigen Videospiele umgegangen werden kann, werden im Folgenden zunächst die theoretischen Grundlagen erarbeitet. Anhand aktueller Literatur soll ein kurzer Überblick über digitale Spiele mit gewalthaltigen Inhalten und den Jugendmedienschutz gegeben werden. Anschließend wird anhand einschlägiger Studien aufgezeigt, welche Bedeutung das Thema für die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen hat. Auf dieser Grundlage wird die Offene Kinder- und Jugendarbeit vorgestellt, wobei bestimmte Strukturmerkmale im Fokus stehen, welche in diesem Zusammenhang relevant sind. Es wird konkret auf die Rolle von Medien eingegangen und der aktuelle Stand der Literatur, wie mit Videospiegelgewalt in der Praxis umzugehen ist, wird dargestellt. Abschließend folgt ein Exkurs über die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele und die damit einhergehende Medienwirkungs-Debatte.

### **2.1. Digitale Spiele**

In der vorliegenden Arbeit werden die Begriffe Videospiele, Computerspiele, digitale Spiele und Games synonym verwendet, ungeachtet der verwendeten Hardwareplattform (Computer, Online-Games, Spielekonsole, Smartphone). Grundsätzlich handelt es sich um „interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden“ (Klimmt 2004, zit. nach Köhler 2008, S. 77).

Von anderen Medien unterscheiden sich digitale Spiele vor allem in ihrer Interaktivität, die Spieler\*innen wirken aktiv auf das Medium ein und bewegen sich hierbei in einem vom Spielprogramm vorgegebenen Rahmen (Vgl. Ladas 2002).

Zudem vereinen digitale Spiele unterschiedliche Medienformen wie Sprache, Bewegtbild, Text und Klang miteinander. Im Jahr 2008 wurden Videospiele vom Deutschen Kulturrat offiziell als Kulturgut anerkannt. (Vgl. game 2023)



### 2.1.1. Gewalthaltige Inhalte

In vielen Computerspielen finden sich interaktive Gewaltdarstellungen<sup>1</sup>, diese unterscheiden sich jedoch stark in ihrer Darstellung und dem Stellenwert für den Spielverlauf oder -erfolg (Vgl. Bevc und Zapf 2009). Im Jahr 2021 erhielten bei allen Prüfvorgängen für die Freigabe von Videospielen durch die USK über 50% eine Freigabe ab 12, 16 oder 18 Jahren (Vgl. USK 2022a). Bei einer Einstufung ab 12 Jahren wird Gewalt in unterschiedlichen Formen zur Lösung der Spielaufgabe benötigt (Vgl. USK 2022b). Es können jedoch auch Spiele mit einer Altersfreigabe ab 6 Jahren Gewaltdarstellungen enthalten, wobei grundsätzlich zwischen der Darstellung und der Integration von Gewalt im Spielzusammenhang zu unterscheiden ist (Vgl. Bevc und Zapf 2009).

Grundsätzlich sind violente Inhalte nicht an spezielle Genres gebunden. Dennoch gibt es Spiele-Typen, in denen Gewalt eine größere Rolle spielt als in anderen. Manuel Ladas (2002) nennt bei einer Kategorisierung von Computerspielen, bei denen das Spielelement Gewalt sehr ausgeprägt ist, Action-, Kampfsport-, Kriegs-/Strategie- und Rollenspiele sowie Militärsimulationen (Vgl. Ladas 2002, S. 47).

Im öffentlichen Diskurs werden mit dem Thema Gewalt in erster Linie Third-Person- oder Ego-Shooter (auch First-Person-Shooter) verbunden. Hierbei handelt es sich um Actionspiele, welche aus der Perspektive der Protagonist\*innen gespielt werden, wobei diese\*r deutlich im Mittelpunkt der Spielhandlung steht. (Vgl. Bevc und Zapf 2009)

Gewalthaltige Inhalte sind bei diesen Games in der Regel spielbestimmend. Um eine mögliche Gefährdung durch solche Titel zu beurteilen, sollten die Gewaltdarstellungen nach ihrer Interaktivität, der Detailhaftigkeit und dem inhaltlichen und grafischen Realitätsgrad bewertet werden. Hier kann darauf geachtet werden, ob Gewalt die überwiegende Handlungsoption zum Erreichen des

---

<sup>1</sup> Ein grundlegendes Problem bei der Diskussion um Gewalt in digitalen Spielen stellt der Gewaltbegriff an sich dar. Unterschiedliche Definitionen von Gewalt und Aggression und die häufig fehlende Trennung zwischen medialer, spielerischer und realer Gewalt erschweren die Bewertung von Inhalten und deren Wirkung (Vgl. Kunczik 2013). Für digitale Spiele wird die Wirkung von Realitätsgrad, Gewaltdarstellung, Narration, Kontextfaktoren und grafischer Darstellung der Konsequenzen empfiehlt sich das *Drei-Faktoren-Modell zur Wahrnehmung von Mediengewalt* (Meyer 2011).

Spielziels ist, wie diese belohnt wird, welche Identifikationsanreize vorhanden sind und ob kriegerische oder kämpferische Auseinandersetzungen als reizvoll, positiv oder heldenhaft dargestellt werden. (Vgl. Weigand und Mühlberger 2014)

### **2.1.2. Jugendmedienschutz und Grenzen**

Der Jugendmedienschutz in Deutschland kann in seiner Komplexität im Rahmen dieser Arbeit nicht vollständig erörtert werden. Vielmehr soll ein kurzer Überblick über Videospiel-relevante Regelungen in Bezug auf die Offene Kinder- und Jugendarbeit gegeben werden. Zudem wird auf bestimmte Grenzen bestehender Kontrollmechanismen eingegangen.

Grundsätzlich dient der Jugendmedienschutz der „Abwehr gesellschaftlich unerwünschter Medieninhalte“ (Dreyer 2013). Bezogen auf Trägermedien wie Computer- und Konsolenspiele gilt das Jugendschutzgesetz (JuSchG). Dieses regelt beispielsweise Abgabe- und Vertriebsbeschränkungen. Jugendgefährdende Inhalte (§ 15 JuSchG) werden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in den sogenannten Index aufgenommen und sollen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden. Medien, also auch Videospiele, welche die Entwicklung junger Menschen möglicherweise beeinflussen können, dürfen nur an Minderjährige abgegeben werden, wenn sie vor der Veröffentlichung von einer entsprechenden Stelle geprüft wurden. Derzeit geschieht dies in Deutschland bei Computerspielen durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Spiele werden nach einer Prüfung für bestimmte Altersgruppen freigegeben (§ 14 Abs. 2 JuSchG) und dürfen auch nur den entsprechenden Personengruppen zugänglich gemacht werden. Wenn es sich um Online-Medien wie Videoportale oder Browser Spiele handelt, greift der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Dieser unterscheidet in *absolut unzulässige Angebote* (§ 4 Abs. 1 JMStV) – vergleichbar mit jugendgefährdenden Medien, *relativ unzulässige Angebote* (§ 4 Abs. 2 JMStV), welche beispielsweise durch eine Altersverifikation reguliert werden müssen, und *entwicklungsbeeinträchtigende Angebote* (§ 5 JMStV). Letztere sollen nur von Kindern und Jugendlichen genutzt werden, wenn diese das entsprechende Mindestalter erreicht haben, wobei dies durch technische Mittel sichergestellt

werden muss. Wurden Inhalte bereits durch die USK freigegeben, gilt diese Einstufung auch für die entsprechenden Online-Medien. Zudem können Anbieter\*innen ihre Angebote von Jugendschutzbeauftragten bewerten lassen, oder sich anerkannten Einrichtungen wie der USK anschließen. (Vgl. Dreyer 2013)

Einrichtungen der OKJA müssen sich an die Regelungen der USK und des JMStV halten und dürfen gekennzeichnete Spiele nur Besucher\*innen zugänglich machen, welche das entsprechende Alter haben. Dies gilt auch, wenn jüngere Besucher\*innen beim Spielen zuschauen. (Vgl. Beranek 2014)

Durch die steigende Popularität mobiler Endgeräte und Online-Games wird eine inhaltliche Beurteilung immer schwieriger. Auch die Altersfreigabe durch die USK gerät an ihre Grenzen. Durch den ständigen Wandel von Online-In-



Abbildung 1: Roblox Counter-Blox (Roblox 2023)



Abbildung 2: Krunker.io (Eigener Screenshot)



Abbildung 3: Counter Strike: Global Offensive (Valve Corporation 2023)

halten und user\*innengenerierte Inhalte (UGC) entziehen sich die Spiele der Kontrolle des Anbieters. Zudem können sich Spielinhalte häufig durch Patches und Mods ändern. Eine Regulierung und Beurteilung dieser dynamischen Inhalte sind dadurch nur punktuell möglich. (Vgl. Weigand und Mühlberger 2014)

Dies lässt sich an folgendem Beispiel verdeutlichen. Abbildung 1 zeigt den Spielmodus *Counter-Blox*, ein von Nutzer\*innen generierter Modus des Spiels *Roblox*. In der Beschreibung ist die Altersangabe mit „All Ages“ angegeben. Sowohl der Name *Counter-Blox* als auch das Design der Spiel-landschaft sind klare Anspielungen an den Ego-Shooter *Counter Strike* (Vgl. Abb. 3), welcher von der USK ab

16 Jahren freigegeben ist. Eine ähnliche Szene ist in Abbildung 2 zu sehen, welche einen Ausschnitt aus dem Browser-Game *Krunker.io* zeigt. Das Spiel mit Firmensitz auf Malta wird ebenfalls von User\*innen gestaltet und weist keine Altersfreigabe oder -empfehlung auf. Abbildung 3 zeigt einen Screenshot des Computerspiels *Counter Strike: Global Offensive*, welches sich auf den ersten Blick nur durch seine Grafik von den anderen zwei Spielen unterscheidet. (Vgl. Roblox Corporation 2023; Valve Corporation 2023; Krunker 2023)

Hinzu kommt, dass sich digitale Spielekultur nicht auf das aktive Spielen beschränkt, sondern Inhalte auch in Online-Communitys und auf Video- oder Streaming-Plattformen rezipiert und produziert werden. Potenzielle Gefährdungen verlagern sich zunehmend von der Inhalts- auf die Interaktionsebene. Auch wird beim Jugendmedienschutz die Vorverlagerung des Übergangs zwischen Kindheit und Jugendalter nicht berücksichtigt, weshalb ein alleiniger Fokus auf Altersbeschränkungen nicht zeitgemäß ist. (Vgl. BMFSFJ 2017)

## **2.2. Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen**

„Lebenswelten<sup>2</sup> sind Medienwelten“ lautet bereits im Jahr 1990 der Titel des Buches von Dieter Baacke und seinen Kollegen (Baacke, Sander *et al.* 1990).

Durch die fortschreitende Digitalisierung und die Mediatisierung nahezu aller Lebensbereiche gehören digitale Medien zu einem festen Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen (Vgl. Wimmer 2013; BMFSFJ 2017). Alle Alltags- und Erfahrungswelten junger Menschen sind von Medien durchdrungen, die Interaktion und Kommunikation mit Gleichaltrigen, Selbstpositionierung und Identitätsbildung, Autonomieerfahrungen und die politische, religiöse und kulturelle Orientierung findet in hybriden On- und Offline-Welten statt (Vgl. BMFSFJ 2017; Tillmann und Weßel 2021). Auch die Bewältigung von alterstypischen Entwicklungsaufgaben findet mithilfe digitaler Medien statt oder wird von diesen beeinflusst, weshalb die Entwicklung von

---

<sup>2</sup> Diese Arbeit orientiert sich an dem Lebensweltbegriff von Thiersch (2018). Für eine intensivere Auseinandersetzung mit den Begriffen Alltag, Alltäglichkeit, Lebenswelt und Lebensweltorientierung siehe Thiersch *et al.* (2016; 2018; 2020).

Medienkompetenz (siehe 2.3.3.) als eigenständige Entwicklungsaufgabe gesehen werden kann (Vgl. BMFSFJ 2013; BMFSFJ 2017).

Das Leben in virtuellen Welten gewinnt also an Stellenwert, wodurch Soziale Netzwerke und Videospiele zu einem zentralen Teil des Alltags und der Kultur von Kindern und Jugendlichen geworden sind (Vgl. Bevc und Zapf 2009; Müller und Küng 2013).

Dies spiegelt sich auch in unterschiedlichen Studien wider, welche sich mit dem Medienhandeln und der Freizeitbeschäftigung junger Menschen befassen. 96% der Jugendlichen besitzen ein eigenes Smartphone, 72% einen Computer oder Laptop, 61% eine Spielekonsole und 51% ein Tablet. Digitale Medien spielen vor allem für die Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle. 94% nutzen regelmäßig das Internet oder sind täglich online (84%), wobei Smartphones zu den meistgenutzten Geräten zählen. (Vgl. Feierabend, Rathgeb *et al.* 2022). Laut Selbsteinschätzung werden durchschnittlich 3,7 Stunden täglich im Internet verbracht, wobei Kommunikation, Unterhaltungszwecke und das Suchen von Informationen im Vordergrund stehen (Vgl. Schneekloth 2020; Feierabend, Rathgeb *et al.* 2022). Ein weiterer Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sind digitale Spiele. Bei den 6- bis 13-Jährigen spielen 60% regelmäßig Videospiele (Vgl. Feierabend, Rathgeb *et al.* 2021), bei den Jugendlichen sind es 76%, wobei nahezu keine Unterschiede zwischen verschiedenen Schulformen herrschen. Als meistgenutztes Gaming-Gerät zählt das Smartphone (Vgl. Feierabend, Rathgeb *et al.* 2022; Lange 2022). Gespielt wird durchschnittlich ca. 2 Stunden täglich, wobei Jungen länger spielen als Mädchen. Jedoch ist hier eine langsame Angleichung zu erkennen. So nahm die durchschnittliche Spieldauer bei Mädchen in den letzten Jahren zu (2021: 75 Minuten, 2022: 87 Minuten) und bei den Jungen war ein Rückgang erkennbar (2021: 144 Minuten, 2022: 130 Minuten) (Vgl. Feierabend, Rathgeb *et al.* 2022; Streim und Klöß 2022). Zu den beliebtesten Videospiele bei Jugendlichen gehören *Minecraft* und *FIFA*, aber auch Koop- oder Ego-Shooter wie *Fortnite*, *Grand Theft Auto* und *Call of Duty* (Vgl. Feierabend, Rathgeb *et al.* 2022). *Fortnite* beispielsweise ist auch bei jüngeren Kindern sehr beliebt, obwohl es von der USK erst ab 12 Jahren freigegeben ist. Bei einer Befragung im Rahmen der KIM-Studie 2020

gaben zudem 38% der 6- bis 13-Jährigen an, bereits Spiele gespielt zu haben, für die sie nach USK Altersfreigabe zu jung sind (Vgl. Feierabend, Rathgeb et al. 2021).

### **2.3. Offene Kinder und Jugendarbeit**

Um aufzuzeigen, warum die Auseinandersetzung mit Computerspielen zur Arbeit von Sozialarbeiter\*innen in der Jugendhilfe gehört, wird die Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) mit ihren Strukturmerkmalen und ausgewählten Aufgabenbereichen beschrieben. Es wird konkret auf die Arbeit mit digitalen Spielen eingegangen und anhand aktueller Literatur werden Möglichkeiten für den Umgang mit Videospiegelgewalt in der Praxis aufgeführt. Anschließend wird die gegenwärtige Situation von Fachkräften beschrieben.

Bei der OKJA handelt es sich um eine Leistung der Kinder- und Jugendhilfe, welche sich aus dem § 11 SGB VIII ableitet. Zudem übernehmen die Einrichtungen noch Aufgaben der Jugendsozialarbeit (§ 13 SGB VIII) und des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes (§ 14 SGB VIII). OKJA beschreibt verschiedene offene Angebote, welche von Trägern der freien und öffentlichen Jugendhilfe ausgestaltet werden. Zu den typischen Einrichtungen gehören beispielsweise Jugendzentren, Freizeittreffs, Abenteuerspielplätze, Stadtteiltreffs, Jugendcafés oder Jugendhäuser. Aus dem § 11 SGB VIII ergeben sich auch die grundlegenden Ziele der Kinder- und Jugendarbeit, welche vom Bayerischen Jugendring (BJR) als Förderung der Persönlichkeitsentwicklung, sozialer Kompetenzen, Bildung, Beteiligung und gesellschaftlichem Engagement konkretisiert werden, wobei sich die Angebote an den Interessen der Zielgruppe orientieren sollen. (Vgl. Bayerischer Jugendring 2008)

#### **2.3.1. Strukturmerkmale**

Die Strukturmerkmale von Offener Kinder- und Jugendarbeit variieren je nach Autor\*in. Einigkeit besteht über die Merkmale Offenheit, Freiwilligkeit und Lebensweltorientierung (Vgl. Sturzenhecker 2006; BJR 2008; AGF 2018), welche auch zentral für diese Arbeit sind. Als weitere Charakteristika werden beispielsweise Partizipation, Sozialraumorientierung, Geschlechtergerechtigkeit, Parteilichkeit und Prävention genannt (Vgl. BJR 2008; AGF 2018). Die

Aspekte der Lebensweltorientierung und der Partizipation lassen sich klar aus der rechtlichen Grundlage für Jugendarbeit ableiten. So besagt § 11 Abs. 1, S.2 SGB VIII, dass Angebote „an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden“ sollen.

Bezogen auf digitale Spiele in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit und die Diskussion um gewalthaltige Inhalte, ist die offene, freiwillige Struktur und die Orientierung an der Lebenswelt der Adressat\*innen entscheidend. Die Leistungen und das methodische-didaktische Handeln der Fachkräfte muss sich an den aktuellen Themen der Zielgruppe ausrichten. Im Rahmen einer Komm-Struktur werden Angebote unterbreitet, welche selbstbestimmt angenommen, aber auch abgelehnt werden können. Daher ist es entscheidend, die Interessen und Bedürfnisse der Besucher\*innen zu kennen und diese aufzugreifen. (Vgl. Sturzenhecker 2006)

### **2.3.2. Bildungsauftrag**

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit übernimmt neben Institutionen wie der Schule eine zentrale Bildungsfunktion, wobei ein ganzheitliches Bildungsverständnis zum Tragen kommt. Aufgrund der benannten Strukturcharakteristika findet in der offenen Arbeit hauptsächlich non-formale Bildung in Form von Angeboten und Projekten und informelle Bildung in der alltäglichen Interaktion zwischen den Beteiligten im Einrichtungsgeschehen statt. Die Kinder und Jugendlichen sollen hierbei in ihrer Identitätsbildung und Weltaneignung unterstützt werden. (Vgl. Fimpler und Hannen 2016)

### **2.3.3. Medienbildung und Medienkompetenz**

Für die vorliegende Arbeit ist vor allem der Aspekt der Medienbildung relevant. Aufgrund der bereits erwähnten Bedeutung von Medien für die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen, sind diese zentral mit dem Aufwachsen, der Entwicklung und der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben verbunden. Des Weiteren können Medien als wesentliches Element gesellschaftlicher Teilhabe, der Weltaneignung und der Kommunikation betrachtet werden. Im 14. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung wurde daher die Begleitung und Unterstützung junger Menschen und deren Familien bei der Entwicklung

medialer Handlungskompetenzen als eine zentrale Herausforderung und Aufgabe der Jugendarbeit benannt. (Vgl. BMFSFJ 2013)

Medienbildung kann als „pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt“ (KMK 2012, S. 3) verstanden werden, welcher den Erwerb und die Förderung von Medienkompetenz<sup>3</sup> zum Ziel hat (Vgl. KMK 2012).

Medienbildung kann dabei nur in der aktiven Auseinandersetzung mit digitalen Medien stattfinden (Vgl. Pietraß 2018). Es ist daher Aufgabe der Fachkräfte, Kindern und Jugendlichen mediale Handlungsräume zur Verfügung zu stellen, um eine kritische Reflexion des eigenen Medienhandelns zu ermöglichen (Vgl. FSK 2013).

#### **2.3.4. Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz**

Aus § 14 Abs. 1 SGB VIII ergibt sich für die offene Kinder- und Jugendarbeit der Auftrag des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes. Ein zentraler Aspekt ist hierbei, dass der Schutz durch Selbstbestimmung und Ermächtigung der Kinder und Jugendlichen entsteht (Vgl. § 14 Abs. 2 Nr. 1 SGB VIII).

Ein Erzieherischer Kinder- und „Jugendmedienschutz meint die Förderung der kompetenten und kritischen Auseinandersetzung von Heranwachsenden mit Medieninhalten“ (Friedrichs 2013, S. 228), also die Herstellung und Förderung von Medienkompetenz.

Junge Menschen sollen also befähigt werden, Medieninhalte kritisch zu bewerten und sich selbst vor potenziell gefährden Einflüssen zu schützen. Dadurch kann ein selbst- und sozialverantwortlicher Umgang mit Medien erlernt werden. Es ist daher unerlässlich, die Kinder und Jugendlichen als kompetent wahrzunehmen. Heranwachsende sind, abhängig von Alter und Entwicklungsstand, in der Lage, Medien kritisch zu bewerten und mögliche Chancen und Risiken zu erkennen. Hierbei sollen sie von Fachkräften unterstützt

---

<sup>3</sup> Medienkompetenz wird als Begriff in vielfältigen Kontexten verwendet, wobei nicht von keiner universell gültigen Definition ausgegangen werden kann. Die vorliegende Arbeit bezieht sich auf den Medienkompetenzbegriff nach Theunert und Schorb (2010), nachzulesen in *Die Mediatisierung der Alltagswelt* (2010, S. 243-254).



werden und nicht als Schutzobjekte betrachtet werden, die vor negativen Inhalten ferngehalten werden müssen. (Vgl. Gebel, Brüggem *et al.* 2018)

Sebastian Ring und Klaus Lutz (2019, S. 1) sagen hierzu: „Es wird den Jugendlichen jeglicher Gestaltungs- und somit Bildungsraum genommen, wenn die Gefahren zum zentralen Ausgangspunkt des pädagogischen Handelns gemacht werden.“

Es ist nicht ratsam, die Zielgruppe vor allen potenziellen Risiken abzuschirmen. Vielmehr sollten aktivierende und partizipative Methoden eingesetzt werden, welche an den Kenntnissen, Ressourcen, Stärken und Erfahrungsräumen der jungen Menschen ansetzen. Hierbei sollten die individuellen Bedürfnisse und Unterstützungssysteme im unmittelbaren Umfeld berücksichtigt werden. Um die Autonomie und Selbstbestimmung zu fördern, müssen die Adressat\*innen bei der Entwicklung von Angeboten beteiligt werden. Es gilt Freiräume zu schaffen, damit Kinder und Jugendliche ihre Interessen eigenständig und selbstbestimmt vertreten können, um einen nachhaltigen Kinder- und Jugendmedienschutz zu gewährleisten. (Vgl. JFMK 2015; BMFSFJ 2017)

Der Erzieherische Kinder- und Jugendschutz richtet sich jedoch nicht nur an Heranwachsende, sondern auch an Eltern und pädagogische Fachkräfte (Vgl. § 14 Abs. 2, Nr. 2 SGB VIII). Um die Perspektive und die Bedürfnisse der Adressat\*innen als Ausgangspunkt für Schutzangebote zu nehmen, benötigen Fachkräfte Wissen über aktuelle Trends und Medienphänomene. Hierbei ist es wichtig, die Zielgruppe partizipativ miteinzubinden. (Vgl. Gebel, Brüggem *et al.* 2018)

### **2.3.5. Arbeit mit digitalen Medien**

Um der Aufgabe gerecht zu werden, die Medienkompetenz der Besucher\*innen zu fördern, sind handlungsorientierte Zugänge nötig, welche den Fokus auf die Kinder und Jugendlichen als agierende Subjekte legen. Die Arbeit mit digitalen Medien muss in das Angebotsspektrum der OKJA aufgenommen werden, wobei die Angebote an den Interessen und dem Medienhandeln der Zielgruppe anknüpfen. Indem mediale Erfahrungs- und Orientierungsräume geschaffen werden, können die Adressat\*innen darin unterstützt werden,

eigene Anliegen zu formulieren und ihre Handlungsoptionen zu vergrößern. Die Kinder und Jugendlichen müssen hierbei mit ihren eigenen Medienthematen, Erfahrungen und Expertisen wahrgenommen werden, um eine nachhaltige Wirkung zu erzielen. Der Einsatz von digitalen Spielen stellt hierbei nur eine Möglichkeit der praktischen Medienarbeit dar. Videospiele spielen in der Kultur und der Lebenswelt junger Menschen eine zentrale Rolle. Häufig findet das Gaming jedoch außerhalb pädagogischer Kontexte statt und führt zu Konflikten mit Eltern und Fachkräften. Auch in der öffentlichen Diskussion werden digitale Spiele meist negativ verhandelt, was häufig zu einer bewahrpädagogischen Haltung<sup>4</sup> führt. Auch wenn der Jugendmedienschutz nicht außer Acht gelassen werden darf, gilt es jedoch einen sachlichen Diskurs zu führen und die potenziellen Risiken nicht zu dramatisieren. Gerade im Bereich der ethischen Bildung können Videospiele einen wichtigen Beitrag leisten, indem Werte und Normvorstellungen veranschaulicht, reflektiert und diskutiert werden können. (Vgl. Sleegers und Weßel 2021)

Die Spiele können als Kommunikationsanlass genutzt werden, um schwierige und kontroverse Themen im Kontext der lebensweltlichen Erfahrungsräume der Besucher\*innen zu diskutieren. Hierbei kann den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit gegeben werden, ihre Wahrnehmung der Spielinhalte darzustellen. So können die Games beispielsweise hinsichtlich der enthaltenen Gewaltaspekte und deren Funktion thematisch reflektiert werden. Um den unterschiedlichen Altersgruppen in der OKJA gerecht zu werden und gleichzeitig den Jugendschutz zu wahren, bietet es sich an, zeitliche oder räumliche Zonen zu schaffen. Hierbei können beispielsweise bestimmte Bereiche, in welchen Videospiele ab 16 oder 18 Jahren gespielt werden dürfen, auch nur von Jugendlichen mit dem entsprechenden Alter aufgesucht werden. (Vgl. Beranek 2014)

---

<sup>4</sup> Medienpädagogische Auffassung, die den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor schädlichen Medieneinflüssen priorisiert (Vgl. Geisler 2019).

### **2.3.6. Umgang mit Videospiegelgewalt in der Praxis**

Um mögliche negative Folgen von Videospiegelgewalt zu verhindern, oder diesen präventiv entgegenzuwirken, muss in erster Linie die Medienkompetenz der Adressat\*innen gestärkt werden. Zudem gibt es gezielte Interventionsstrategien, um den kritischen Umgang mit Spielinhalten zu fördern, oder die Nutzung gewalthaltiger digitaler Spiele zu reduzieren. Restriktive Interventionsstrategien beschränken sich auf Regeln bezüglich der Spieldauer und der Einschränkung oder dem Verbot bestimmter Spielinhalte. Wichtig ist, dass die Maßnahmen dem Entwicklungsstand der Adressat\*innen entsprechen. Gerade bei jüngeren Kindern ist eine Einschränkung der Spielauswahl sinnvoll, um den Kontakt mit gewalthaltigen Inhalten zu vermeiden. Bei älteren Jugendlichen besteht jedoch die Chance, dass Verbote zu einer Steigerung der Attraktivität der Spiele führen, diese werden weiterhin in der Peer-Group ohne pädagogische Begleitung gespielt und es kann zu einer Verschlechterung der Beziehung führen. Restriktive Maßnahmen können zudem das Erlernen eines souveränen Umgangs mit Videospiegelgewalt verhindern, welcher ein „zentraler Bestandteil einer Jugendkultur“ (Kunczik 2013, S. 225) darstellt. Falls bestimmte Spiele verboten werden, muss dies unter Angabe von Gründen transparent vermittelt werden. Dies kann auch als Anlass dienen, mit der Zielgruppe die Alterskennzeichnungen der USK zu besprechen und zu diskutieren (Vgl. Beranek 2014). Aktive Interventionsstrategien umfassen die Kommentierung von (potenziell schädlichen oder kontroversen) Inhalten. Die Fachkräfte und Spieler\*innen setzen sich gemeinsam aktiv mit den Inhalten des Spiels auseinander und diskutieren diese. Zudem können alternative Angebote zum Gaming bereitgestellt werden. Ergänzend kann die Strategie des Co-Viewing oder Co-Playing, also das gemeinsame Anschauen/ Zuschauen oder miteinander spielen genutzt werden, um Gesprächsanlässe zu schaffen. Um zu verdeutlichen, dass problematische Inhalte von den Pädagog\*innen nicht gebilligt werden, ist es wichtig, diese gezielt zu kommentieren. (Vgl. Kunczik 2013)

### 2.3.7. Situation der Fachkräfte

Bezüglich der Medienkompetenz von Fachkräften gibt es nur wenig Forschung. Häufig scheinen medienpädagogische Kenntnisse zu fehlen, woraus meist eine medienskeptische Haltung resultiert. Medien werden in der Praxis oft als Sanktionsmittel eingesetzt, ohne eine inhaltliche Auseinandersetzung mit den jeweiligen Chancen und Risiken. Laut dem 15. Kinder- und Jugendbericht mangelt es in Ausbildung und Studium an medienpädagogischen Inhalten und es besteht ein großer Fort- und Weiterbildungsbedarf bei Fachkräften (Vgl. BMFSFJ 2017).

Zudem sorgt das vermeintlich unkontrollierte Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen bei Pädagog\*innen häufig für Unbehagen (Vgl. Tillmann und Weißel 2021).

Zu ähnlichen Ergebnissen kommen die Potsdamer Fachkräftebefragung (2019) und die MoFam (Mobile Medien in der Familie) Studie des JFF - Institut für Medienpädagogik (2016)<sup>5</sup>. Grundsätzlich wird das Potential von Medien und deren Einsatz in der Praxis erkannt. Die Heranwachsenden werden hierbei als Expert\*innen ihrer Lebenswelt wahrgenommen. Aufgrund der fortschreitenden Mediatisierung und des rasanten Wandels, auch bei digitalen Spielen, sind bei den Fachkräften Überforderungen und Unsicherheiten zu erkennen. Die daraus resultierende mediendistanzierte bzw. medienkritische Haltung zeigt sich darin, dass analoge Medien und Tätigkeiten als qualitativ besser bewertet werden als digitale. (Vgl. Wagner, Eggert *et al.* 2016)

Auch dass Medienbildung ein Teil des Arbeitsauftrages darstellt, wird erkannt. Häufig werden jedoch wenig bis keine medienpädagogischen Angebote durchgeführt und auch eine konzeptionelle Verankerung oder dezidierte Medienkonzepte fehlen. Gerade Videospiele werden von den Pädagog\*innen meist mit negativen Folgen in Verbindung gebracht, wobei weniger Empathiefähigkeit, Verhaltensveränderungen oder Aggression befürchtet werden (Siehe 2.4.). Bei den Themen Medien und Gewalt, aktive Medienarbeit, altersgemäßer

---

<sup>5</sup> Beide Befragungen richten sich nicht explizit an Fachkräfte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass die beschriebenen Umstände auch auf die OKJA zutreffen.

Konsum und Internetnutzung der Adressat\*innen sehen die Fachkräfte einen Fortbildungsbedarf. (Vgl. Medienwerkstatt Potsdam 2019)

## **2.4. Wirkung gewalthaltiger Videospiele**

Die kontrovers geführte Debatte um die Wirkung gewalthaltiger Videospiele gibt es bereits seit den 1980er Jahren und obwohl ein möglicher Wirkungszusammenhang seit geraumer Zeit Gegenstand der Forschung ist, gehen die Ergebnisse weiterhin stark auseinander (Vgl. Lukesch 2005; Kyas 2007; Möckel, Wannagat *et al.* 2019).

Lange wurde überwiegend die These vertreten, dass ein direkter Zusammenhang zwischen Videospiegelgewalt und aggressivem Verhalten bestehe. Der Konsum von gewaltdarstellenden Medien soll demnach einen Einfluss darauf haben können, wie die Spieler\*innen über Gewalt denken. (Vgl. Illy 2021)

Diese Annahmen spiegeln eine medienpädagogische und erziehungswissenschaftliche Haltung wider, welche teilweise bis heute anhält. Die Wirkung von Medien und die Einflussnahme dieser auf Kinder und Jugendliche werden als einseitiger Prozess dargestellt. Die Art der Wirkungsvermutung hängt dabei stark von Einstellung und Haltung gegenüber Medien ab. Gerade bei der Vermittlung von Werten wird die Beeinflussung häufig als negativ eingeschätzt, weshalb die Mediennutzung mittels pädagogischer Maßnahmen verringert werden soll. (Vgl. Schorb 2011)

Dieser monokausale Wirkungszusammenhang wurde und wird vor allem gewalthaltigen Computerspielen zugeschrieben. Das Spielen violenter Videospiele solle demnach zu einer emotionalen Abstumpfung, verminderter Empathie, aggressiven Gefühlen und spontaner Aggressivität führen (Vgl. Lukesch 2005). Hieraus solle eine höhere Gewaltakzeptanz und eine gesteigerte Wahrscheinlichkeit, aggressives Verhalten zu zeigen, entstehen (Vgl. Lukesch 2005; Busching 2016 u.a.).

Ein Name, der bei der Betrachtung medienkritischer Arbeiten häufig auftaucht, ist Craig Anderson. Der amerikanische Professor ist an einer Vielzahl von Studien zu der Wirkung gewalthaltiger Videospiele beteiligt und publiziert seit den

1990ern Bücher und Artikel zu der negativen Auswirkung von Gewalt in Computerspielen. (Vgl. Anderson 2022)

Auch viele andere Forscher\*innen (Vgl. Lukesch 2005; Petermann und Koglin 2013 u.a.) beziehen sich in ihren Argumentationen für eine aggressionssteigernde Wirkung digitaler Spiele häufig auf Andersons Werke. Breiner (2019) spricht hier vom sogenannten *Anderson-Paradigma* und verweist darauf, „dass fast alle Gamestudien von diesen Forschenden zu computerspielfeindlichen Ergebnissen geführt haben, die mit etwas modifizierten Parametern von unabhängiger dritter Seite nicht reproduziert werden konnten“ (Breiner 2019, S. 47). Anderson hat zudem maßgeblich das *General Aggression Model (GAM)* mitentwickelt, welches häufig verwendet wird, um den Zusammenhang zwischen Videospiegelgewalt und realer Gewalt zu belegen (Vgl. Breiner 2019).

Anderson und Bushman (2020) zufolge dient das GAM als Metatheorie, um die Entstehung von Aggression und Gewalt, insbesondere im Zusammenhang mit gewalthaltigen Medien, zu erklären. Aggression werde demnach durch persönliche Variablen (z.B. Alter, Geschlecht, Intelligenzquotient, Einstellungen, Werte) und situative Variablen (z.B. Umwelteinflüsse, Konsum gewalthaltiger Medien, Frustration, Alkoholkonsum) beeinflusst. Diese Variablen wirken sich auf den gegenwärtigen inneren Zustand einer Person aus, welcher sich aus Affekt, Kognition und Erregung zusammensetzt. Aggression entsteht also durch aggressive Gedanken, aggressive Gefühle und körperliche Erregung, wobei sich diese drei Umstände gegenseitig beeinflussen. Der innere Zustand des Individuums wirkt sich wiederum auf den Bewertungs- und Entscheidungsprozess aus. Bewertung und Entscheidung werden laut Anderson und Bushman von drei Tendenzen beeinflusst (Vgl. Dill, Anderson et al. Zit. nach (Bushman und Anderson 2020)). Soziale Interaktion und das Verhalten anderer Menschen werden tendenziell als aggressiv beurteilt, oder man geht davon aus, dass andere Menschen auf Konflikte aggressiv reagieren werden. Die Beurteilungs- und Entscheidungsprozesse bestimmen das Verhalten einer Person. Den Autoren zufolge kann anhand des GAM belegt werden, dass der Konsum gewalthaltiger Medien aggressionssteigernd wirkt. Das Spielen gewalthaltiger Videospiele führe zu aggressiven Gedanken, aggressiven

Gefühlen und physischer Erregung, was wiederum zu aggressivem und gewalttätigem Verhalten führe. (Vgl. Bushman und Anderson 2020)

Studien von Szycik und Mohammadi et al. (2017) und Kühn und Kugler et al. (2019) konnten jedoch keine Desensibilisierung durch Gewalt in digitalen Spielen feststellen. Auch eine mögliche Auswirkung auf die Emotionsverarbeitung wird als sehr kurzweilig bewertet (Vgl. Szycik, Mohammadi *et al.* 2017). Die Forscher\*innen gehen davon aus, dass Gewalt in digitalen Spielen keinen negativen Einfluss auf die Spieler\*innen hat (Vgl. Kühn, Kugler *et al.* 2019).

Andere Untersuchungen gehen dagegen davon aus, dass Computerspiele dazu beitragen können, Stress zu reduzieren und Aggressionen zu vermindern (Vgl. Olson, Kutner *et al.* 2008, Breiner 2019). Fergusson und Rueda (2010) konnten in ihrer Untersuchung *The Hitman Study* Anzeichen finden, dass durch das Spielen gewalthaltiger Videospiele Depressionen und feindselige Gefühle verringert werden können (vgl. Breiner 2019).

Was jedoch alle Untersuchungen zu diesem Thema gemein haben, ist, dass aggressives Verhalten, Wirkungszusammenhänge und eine klare Kausalität nur schwer unter Laborbedingungen dargestellt und gemessen werden können. (Vgl. Illy und Florack 2022)

Dass der Konsum von Videospiegelgewalt nicht spurlos an den Spieler\*innen vorbei geht, wird von vielen Autor\*innen anerkannt. So können violente Computerspiele mit besonders brutalen Darstellungen zu einer kurzzeitigen Erregung führen, was jedoch nicht zwangsläufig zu aggressivem Verhalten führt. (Vgl. Kyas 2007; Breiner 2019; Illy und Florack 2022)

Da man jedoch keinen einfachen, direkten und ursächlichen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Videospiele und aggressivem Verhalten herstellen kann, gilt es die Interdependenz, also die gegenseitige Abhängigkeit von Medien und Subjekt zu betrachten. Die Kinder und Jugendlichen sind hierbei als Schöpfer\*innen und Nutzer\*innen von Medien anzusehen, wobei die Medienaneignung immer in der Interaktion, beispielsweise zwischen Spieler\*in und Spiel und deren Wechselwirkung, stattfindet. Medienaneignung wird als „Prozess der Nutzung, Wahrnehmung, Bewertung und Verarbeitung von Medien aus Sicht der Subjekte unter Einbezug ihrer – auch medialen –

Lebenskontexte“ (Schorb & Theunert 2000, zit. nach Schorb 2011, S. 84) verstanden. Diese Wechselwirkung wird dabei von den gesellschaftlichen Ausgangsbedingungen, der Umwelt, den Bezugspersonen und sozialen Kontakten, übernommenen Werten und Normen und den persönlichen Vorerfahrungen des Individuums beeinflusst. Dies betrifft auch den Aneignungsprozess von Gewaltpräsentationen in digitalen Spielen. (Vgl. Schorb 2011)

Auch bei der Entstehung von Aggressionen und einem möglichen Zusammenhang mit Videospiegelgewalt handelt es sich daher um einen komplexen Prozess, welcher von einer Vielzahl an Variablen abhängt. Jeffrey Wimmer (2013) nennt hierzu verschiedene Einflussfaktoren. Die Art und Weise, wie Gewalt im Spiel dargestellt wird, der Stellenwert von Gewalt in der Gesellschaft und der Unterhaltungskultur und der komplexe Transferprozess zwischen virtueller und realer Welt. Dieser ist wiederum von individuellen Kompetenzen der Spieler\*innen abhängig. Auch das Identifikationspotenzial des jeweiligen Spiels, aktuelle Bedürfnisse und Motivationen der Akteur\*innen und die sozio-kulturelle Funktion digitaler Spiele beeinflussen eine potenzielle Wirkung.

Ein weiterer Einflussfaktor für die Wirkung von Videospiegelgewalt scheint zudem das häusliche Umfeld der Spieler\*innen zu sein. Die Qualität der Eltern-Kind-Beziehung und die damit verbundene Bindungssicherheit wirkt sich auf die Mitleidsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen aus. (Vgl. Kyas 2007)

Zudem ist entscheidend, wie Gewalt innerhalb der Familie eingeordnet wird. Wenn Gewalt durch Eltern erlebt oder beobachtet wird und diese als Mittel zur Lösung von Problemen wahrgenommen wird, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder sich diese Strategien selbst aneignen. (Vgl. Illy und Florack 2022)

Ob Heranwachsende aggressives Verhalten zeigen, „ist ein Produkt verschiedener sich wechselseitig bedingender und ergänzender Faktoren.“ (Möller und Krahe 2013, S. 20). An dieser Stelle sollen auch nicht verschiedene Theorien und Konzepte zur Entstehung von Aggressivität erörtert und diskutiert werden<sup>6</sup>. Der Konsum von gewalthaltigen Videospiele kann vielmehr als ein

---

<sup>6</sup> Gängige Theorien der Aggression sind Trieb- und Instinkttheorien, Frustrations-Aggressions-Hypothese, Aggression als erlerntes Verhalten und motivationstheoretische Ansätze (Vgl. Kyas 2007).



Risikofaktor in einer Konstellation spezifischer Problemlagen verstanden werden. (Vgl. Möller und Krahe 2013; Möckel, Wannagat *et al.* 2019)

Kinder und Jugendliche, welche aggressive Dispositionen aufweisen, scheinen jedoch ein stärkeres Interesse an aggressionsorientierten Spielen zu zeigen. Auch wenn hieraus kein Umkehrschluss gezogen werden sollte, was die Wirkung der Spiele angeht, kann eine ausgeprägte Affinität für gewalthaltige Videospiele im Einzelfall ein Indikator für psychische oder familiäre Probleme sein. (Vgl. Kvas 2007; Breiner 2019; Illy und Florack 2022)<sup>7</sup>

Ladas (2002) verweist diesbezüglich auf die Nutzungsmotivation und die Interessen der Spieler\*innen und dass die Auswahl der Spiele sich nach der Lebenswelt richtet.

---

<sup>7</sup> Dieser Umstand könnte eine Erklärung liefern, warum medienkritische Theorien von Anderson (2022) oder Spitzer (2012; 2015) auch heute noch großen Anklang bei pädagogischen Fachkräften finden.

### **3. Empirischer Teil**

Im folgenden Kapitel wird zunächst die Methode der qualitativen, leitfadengestützten Interviews vorgestellt. Anschließend wird auf das Expert\*inneninterview eingegangen und die ausgewählten Gesprächspartner\*innen werden vorgestellt. Nachdem die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) beschrieben wird, werden die Ergebnisse der Interviews anhand der Haupt- und Unterkategorien deskriptiv dargestellt. Abschließend werden die erhobenen Daten diskutiert und es wird eine Handlungsempfehlung für Fachkräfte der OKJA erstellt.

#### **3.1. Qualitative leitfadengestützte Interviews**

Um die theoretisch erarbeiteten Ergebnisse zu überprüfen und zu ergänzen, wurden im Rahmen dieser Arbeit qualitative, leitfadengestützte Interviews mit Expert\*innen aus dem Bereich der Medienpädagogik durchgeführt.

Nach Dresing und Pehl (2018) eignen sich qualitative Interviews vor allem für Fragestellungen, welche Handlungsstrategien zum Thema haben.

Die verwendete Methode ermöglicht es praxis- und handlungsorientierte Sichtweisen von Expert\*innen herauszuarbeiten. Die Ansichten, Einstellungen und Motivationen der Interviewpartner\*innen können berücksichtigt werden, wodurch differenzierte Äußerungen zu dem behandelten Forschungsgegenstand gemacht werden können. (Vgl. Kuckartz, Dresing *et al.* 2008)

##### **3.1.1. Expert\*inneninterviews**

Die Expert\*inneninterviews wurden nach Kaiser (2021) vorbereitet und durchgeführt, wobei die „Kriterien zur Auswahl von Experten“ nach Gläser und Laudés (2006, S. 113 zit. nach Kaiser 2021) verwendet wurden. Um möglichst praxis- und handlungsorientierte Informationen zu erhalten, wurden Expert\*innen aus den Bereichen Medienpädagogik und Medienarbeit kontaktiert, welche einen Schwerpunkt im Themenfeld Gaming haben. Zudem wurde darauf geachtet, dass die Interviewpartner\*innen über ihr Tätigkeitsfeld in Kontakt zu Einrichtungen oder Fachkräften der Offenen Kinder- und Jugendarbeit stehen. Die potenziellen Gesprächspartner\*innen wurden per E-Mail kontaktiert, wobei

sie einen ersten Überblick über das Forschungsvorhaben erhalten haben. Aufgrund des begrenzten Umfangs der Arbeit wurden vier Interviews geführt. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Befragungen, welche alle über die Videokonferenzplattform Zoom (2023) stattfanden.

Tabelle 1: Expert\*inneninterviews (eigene Darstellung)

Interview	Geschlecht	Alter	Tätigkeit	ID	Interviewdauer
Interview 1	weiblich	41	Wissenschaftliche Mitarbeiterin Medienbildung	I1	38:22 Minuten
Interview 2	männlich	40	Medienfachberatung Bayern	I2	34:53 Minuten
Interview 3	männlich	27	Fachstelle Jugendmedienkultur NRW	I3	20:58 Minuten
Interview 4	männlich	46	Institut Spawnpoint Jugendschutzsachverständiger USK	I4	42:05 Minuten

Die Leitfragen für die Interviews wurden mithilfe der Richtlinien von Kruse (2014, S. 222 zit. nach Dresing und Pehl 2018) formuliert. Der verwendete Interviewleitfaden findet sich im Anhang 1.

### 3.1.2. Qualitative Inhaltsanalyse

Alle Interviews wurden aufgenommen und anschließend mithilfe der Audiotranskriptionssoftware f4transkript (2020) transkribiert. Bei der Transkription wurden umgangssprachliche Ausdrücke, Dialekt und Wort-Dopplungen übernommen. Des Weiteren wurden die Transkriptionsregeln von f4transkript verwendet.

Tabelle 2: Transkriptionsregeln (eigene Darstellung nach Dr. Dresing & Pehl GmbH 2020)

<b>Pause</b>	(...)
<b>Unverständlich</b>	(unv.)
<b>Überlappung</b>	//
<b>Abbruch</b>	/
<b>Zögerungslaut</b>	ähm
<b>Bejahend</b>	hm (bejahend)

Für die Forschungsarbeit unrelevante Gesprächsteile wurden mit [Smalltalk] gekennzeichnet.

Die erhobenen Daten wurden anhand der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) ausgewertet. Hierbei wurde eine zusammenfassende Inhaltsanalyse und eine induktive Kategorienbildung verwendet. Zunächst wurden in einem ersten Materialdurchgang die Aussagen der Interviewpartner\*innen paraphrasiert, generalisiert und mittels Reduktion zu Kategorien zusammengefasst (Vgl. Mayring 2015, S. 72). In einem weiteren Durchgang wurden die entstandenen Kategorien reduziert und zu den Hauptkategorien *Herausforderungen*, *Methodisches Vorgehen*, *Beurteilung von Gewalt in Spielen* und *Rolle der Fachkraft* zusammengefasst (Anhang 6 & 7). Anschließend wurden die Daten mithilfe der Analysesoftware MAXQDA (2022) codiert. In einem weiteren Materialdurchgang wurden entsprechende Unterkategorien gebildet. Eine Liste der Codes findet sich unter Anhang 8. Als Auswertungseinheit wurden die jeweiligen Interviews verwendet. Als Kontexteinheit wurden vollständige Antworten und einzelne Wörter als Kodiereinheit definiert.

## **3.2. Ergebnisse der Interviews**

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Expert\*inneninterviews anhand der gebildeten Haupt- und Unterkategorien als Fließtext dargestellt. Die Transkripte der Gespräche finden sich im Anhang 2-5. Im Folgenden werden die Interviews mit I 1-4 zitiert.

### **3.2.1. Herausforderungen**

Unter der Kategorie *Herausforderungen* wurden mögliche Schwierigkeiten und Probleme zusammengefasst, welche die Expert\*innen bei digitalen Spielen mit gewalthaltigen Inhalten in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit sehen.

#### *3.2.1.1. Hoher Arbeitsaufwand*

Der Umgang mit gewalthaltigen digitalen Spielen ist mit einem hohen Arbeitsaufwand für die Fachkräfte verbunden. Da jedes Spiel unterschiedlich ist und die Inhalte von den Spieler\*innen unterschiedlich wahrgenommen und verarbeitet werden, müssen die Fachkräfte sehr flexibel sein (vgl. I 1, Abs. 38). Da

es nicht möglich ist, alle Inhalte zu kennen, muss jedes Spiel individuell betrachtet und beurteilt werden (vgl. I 1, Abs. 40, 56, 78, 80, 88, 211; I 2, Abs. 247; I 3, Abs. 43, 53, 55; I 4, Abs. 38, 40). Dies ist mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden (vgl. I 2, Abs. 121) und hängt von den personellen Ressourcen in den Einrichtungen ab (vgl. I 1, Abs. 76; I 3, Abs. 87). Hinzu kommen entsprechende Schulungen von Fachpersonal, um deren Medienkompetenz zu verbessern (vgl. I 3, Abs. 119). Bei unbekanntem Spielen, neuen Besucher\*innen oder jüngeren Kindern wäre es zudem nötig, aktiv bei der Mediennutzung dabei zu sein und diese zu begleiten (vgl. I 2, Abs. 125, 145).

### *3.2.1.2. Online-Games und UGC*

Eine weitere Herausforderung stellen Online-Games und UGC dar. Bei diesen Spielen ist eine Kontrolle durch die USK und eine dementsprechende Altersfreigabe meist schwer oder gar nicht möglich (vgl. I 4, Abs. 22). In diesen Anwendungen können Spiele nachgebaut werden, welche im Original ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind (vgl. I 3, Abs. 61). Zudem ist es möglich, eigene Spielwelten mit problematischen (vgl. I 3, Abs. 45, 47; I 4, Abs. 34) oder strafrechtlich relevanten Inhalten (vgl. I 4, Abs. 38) zu erstellen, welche gegebenenfalls erst nach einer Veröffentlichung überprüft werden. Eine generelle Beurteilung oder eine pauschale Altersempfehlung dieser Spiele ist daher nicht möglich (vgl. I 1, Abs. 56; I 3, Abs. 43, 53, 121). Zudem muss bei Spielen ohne Altersfreigabe und USK-Kennzeichnung davon ausgegangen werden, dass sie nicht auf ihre Jugendschutzgefährdung geprüft wurden, weswegen sie zunächst ab 18 Jahren einzustufen sind (vgl. I 4, Abs. 44, 46, 48).

### *3.2.1.3. Jugendschutz*

Bezogen auf den Jugendschutz sahen die Expert\*innen eine Herausforderung darin, lebensweltorientiert zu arbeiten und zeitgleich die Altersfreigaben der USK zu berücksichtigen. Das Medienhandeln der Besucher\*innen und damit verbundene Themen und Bedürfnisse beziehen sich auch auf digitale Spiele, welche nicht ihrem Alter entsprechen. Die Arbeit mit diesen Spielen wird durch den Jugendschutz erschwert und auch bei der Nutzung von Online-Games und UGC ohne eindeutige Kennzeichnung handelt es sich für die Fachkräfte

um eine rechtliche Grauzone. (vgl. I 1, Abs. 32, 34, 104; I 4, Abs. 18, 20, 24, 26, 52, 54)

#### *3.2.1.4. Definition und Wirkung von Gewalt*

Ein Problem, welches die Beurteilung von gewalthaltigen Videospiele mit sich bringt, ist die diskrepante Definition von Gewalt in digitalen Spielen und die damit verbundene Wirkung. Wie Gewalt in Spielen definiert wird und ab wann man von Gewalt spricht, wird in diesem Zusammenhang als Urproblem genannt (vgl. I 2, Abs. 45, 81, 83, 85, 235). Auch die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele ist unklar (vgl. I 1, Abs. 140, 142), zumal mögliche Auswirkungen sehr individuell sind und mit der Mediensozialisation der Kinder und Jugendlichen zusammenhängt (vgl. I 4, Abs. 20, 26, 82).

#### *3.2.1.5. Normalisierung*

Auch die Normalisierung von gewalthaltigem Content wurde von den Expert\*innen als Problem benannt. Hierbei wurden die Häufigkeit, mit der Mitarbeiter\*innen in der pädagogischen Arbeit mit dem Thema in Berührung kommen (vgl. I 3, Abs. 23, 25) und die Gefahr einer Normalisierung violenter Videospiele genannt. Digitale Spiele mit gewalthaltigen Inhalten sind Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie werden im privaten Umfeld oder bei Freunden gespielt, oder über Let's Plays auf YouTube oder Twitch konsumiert (vgl. I 3, Abs. 27, 29, 101, 103). Zudem besteht das Risiko, dass durch eine Bearbeitung entsprechender Spiele in der Einrichtung das Interesse von Besucher\*innen für diesen Content geweckt wird, welche bisher keinen Kontakt zu solchen Inhalten hatten (vgl. I 1, Abs. 102, 104).

#### *3.2.1.6. Peer-Pressure*

Die Beliebtheit gewalthaltiger Videospiele in der Peer-Group kann zudem zu einem gewissen Druck führen (vgl. I 1, Abs. 110). Die Inhalte werden konsumiert, um Teil der Gruppe zu sein und um bei aktuellen Trends mitzuhalten, auch wenn sich die Kinder und Jugendlichen dabei unwohl fühlen (vgl. I 1, Abs. 114, 122; I 2, Abs. 123, 181; I 3, Abs. 25, 103).

### *3.2.1.7. Fehlende Erfahrungen der Fachkräfte*

Ein weiteres Problem sahen die Expert\*innen darin, dass Fachkräften häufig eigene Erfahrungen mit digitalen Spielen fehlen. Unabhängig vom Alter mangelt es bei vielen Pädagog\*innen an eigenen Spielerfahrungen, was sich auf das Verständnis von Games und dem Medienhandeln der Zielgruppe auswirkt (vgl. I 2, Abs. 63, 65, 67, 69). Hieraus resultiert ein geringer Bezug zur medialen Lebenswelt der Adressat\*innen und diesbezüglicher Themen (vgl. I 2, Abs. 201, 215).

### *3.2.1.8. Medienkritische Einstellung*

Neben fehlenden Erfahrungen stellt auch eine medienkritische Einstellung der Fachkräfte eine Herausforderung dar. Medien werden häufig unterschiedlich in ihrer Qualität bewertet, wobei digitale Spiele meist sehr negativ und schlechter als andere Medien betrachtet werden (vgl. I 1, Abs. 176, 182; I 2, Abs. 59). Es herrschen große Vorbehalte gegenüber Computerspielen (vgl. I 2, Abs. 61) welche aus veralteten Medientheorien und dem negativen Bild digitaler Spiele in den Medien, resultieren (vgl. I 2, Abs. 73, 75).

### *3.2.1.9. Ausbildung/Studium*

Als strukturelles Problem wurde zudem der Mangel an medienpädagogischen Inhalten in Ausbildung und Studium erwähnt. Sowohl bei der Ausbildung von Erzieher\*innen (vgl. I 2, Abs. 63), als auch im Studium der Sozialen Arbeit, komme das Thema Medien und digitale Spiele zu kurz (vgl. I 4, Abs. 108).

### *3.2.1.10. Andere Risiken*

Im zweiten Interview wurde des Weiteren darauf eingegangen, dass die teilweise unbegründete Angst vor Gewalt in digitalen Spielen dafür sorgt, dass andere medienbezogene Risiken nicht wahrgenommen werden. Gewalt und gesteigerte Aggression als Folge von Computerspielen sind in der Praxis weniger problematisch, als unreflektierte und unbegrenzte Mediennutzung, eine sinkende Konzentrationsfähigkeit und ein genereller Medienüberfluss (vgl. I 2, Abs. 47, 49, 51, 53, 55, 57, 59). Zudem würden durch den Fokus auf Gewaltinhalte wichtige Themen wie der Datenschutz zu kurz kommen (vgl. I 2, Abs. 205).

### **3.2.2. Methodisches Vorgehen**

Unter diese Kategorie fallen Aussagen der Expert\*innen, welche sich auf den Umgang mit digitalen Spielen generell, aber auch speziell auf Spiele mit gewalthaltigen Inhalten, beziehen.

#### *3.2.2.1. Lebensweltorientierung*

Ein zentraler Aspekt, welcher in allen Interviews vorkam, war die Bedeutung der Lebensweltorientierung bei der Arbeit mit digitalen Spielen. Alle Expert\*innen verwiesen darauf, dass es entscheidend ist, sich an den Interessen und Bedürfnissen der Besucher\*innen zu orientieren (vgl. I 1, Abs. 38, 78; I 2, Abs. 157; I 3, Abs. 85, 87, 93; I 4, Abs. 22, 54, 56). Hierbei wurde betont, dass es sich bei der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen um eine Medienwelt handelt und digitale Spiele ein wesentlicher Bestandteil des Alltags der Zielgruppe darstellen. Daher ist es wichtig zu wissen, welche Spiele aktuell bei den Besucher\*innen beliebt sind und mit diesen zu arbeiten (vgl. I 1, Abs. 38, 84, 88, 90, 110; Interview 2, Abs. 159, 201; I 3, Abs. 85, 93, 95; I 4, Abs. 22, 26, 90, 94). Fachkräfte in OKJA sollten daher aktives Interesse für das Medienhandeln der Adressat\*innen zeigen und sich die Games von diesen zeigen und erklären lassen (vgl. I 1, Abs. 110, 138, 140, 170; I 4, Abs. 22, 26, 42, 56, 90). Es wurde zudem darauf hingewiesen, dass auch Videospiele mit gewalthaltigen Inhalten ein Teil der Lebenswelt sind. Die Spiele werden von den Kindern und Jugendlichen gespielt oder Freunden wird beim Spielen zugeschaut, unabhängig der Altersfreigabe der USK (vgl. I 1, Abs. 50, 110; I 3, Abs. 101, 103; I 4, Abs. 26, 80). Die Arbeit mit den entsprechenden Games in der Einrichtung bietet hierbei eine Reflexionsebene, die Adressat\*innen erleben sich als Expert\*innen ihrer Lebenswelt und können eine gewisse Resilienz gegenüber medialen Einflüssen aufbauen (vgl. I 1, Abs. 122; I 2, Abs. 217; I 3, Abs. 107; I 4, Abs. 42, 70, 80, 94).

#### *3.2.2.2. Umgang mit unterschiedlichen Altersgruppen*

Für den Umgang mit unterschiedlichen Altersgruppen in der offenen Arbeit gab es verschiedene Empfehlungen. Zunächst sollte darauf geachtet werden, dass bei der Spielauswahl altersangemessene Spiele gewählt werden, vor allem



wenn Computer und Spielekonsolen frei zugänglich sind (vgl. I 1, Abs. 38, 80, 82, 90; I 2, Abs. 145, 147, 153). Sollen Games mit einer bestimmten Altersfreigabe verwendet werden, bietet sich hierzu die Arbeit in Gruppen an (vgl. I 1, Abs. 76; I 4, Abs. 26). Um den Jugendschutz zu beachten, können zudem spezielle Benutzerkonten auf Spielekonsolen oder Computern für die entsprechenden Altersgruppen angelegt werden (vgl. I 4, Abs. 60, 62, 64, 70, 72, 92). Alternativ kann eine räumliche Trennung stattfinden, wobei es bestimmte Bereiche gibt, in den beispielsweise digitale Spiele mit einer Freigabe ab 16 Jahren gespielt werden dürfen (vgl. I 3, Abs. 77, 79, 81).

### *3.2.2.3. Regeln*

Die Expert\*innen waren sich darin einig, dass es schwer ist, spezielle Regeln für gewalthaltige Games aufzustellen, da allgemeingültige Aussagen in diesem Bereich nicht möglich sind (vgl. I 1, Abs. 56, 211; I 2, Abs. 79, 151, 155; Interview 3, Abs. 55; I 4, Abs. 54). Es empfiehlt sich bei Spielen mit gewalthaltigen Inhalten, auf bestimmte Kriterien zu achten (siehe 3.2.3.2.). In diesem Rahmen können Leitlinien entworfen werden, wobei jedes Spiel individuell beurteilt werden muss (vgl. I 1, Abs. 56; I 3, Abs. 49, 53, 55). Diese Entscheidungen sollten gemeinsam mit den Besucher\*innen getroffen werden, wobei das Aufstellen von Regeln als Aushandlungsprozess gesehen werden sollte (vgl. I 1, Abs. 44, 46, 48, 50; I 4, Abs. 70, 92). Alternativ können sogenannte White- oder Blacklists für Online-Games und UGC erstellt werden, wobei gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen bestimmte Welten oder Spielmodi ausgewählt werden, welche gespielt oder nicht gespielt werden dürfen (vgl. I 2, Abs. 151, 155; I 3, Abs. 51).

### *3.2.2.4. Interaktion während dem Spiel*

Bei dieser Frage ging es um die Möglichkeiten von Fachkräften, mit den Besucher\*innen in Interaktion zu treten, während diese Videospiele spielen. Dies ist besonders von Bedeutung, wenn unbekannte Spiele oder Games mit gewalthaltigen Inhalten gespielt werden. Die Interviewpartner\*innen empfehlen hier, ernstgemeintes Interesse zu zeigen, sich mit dazu zu setzen und sich das Spiel anzuschauen oder zeigen zu lassen. Man kann über das Spiel und dessen Inhalt sprechen, sich das Game und was daran faszinierend ist, erklären

lassen. Wichtig ist, die Perspektive der Kinder und Jugendlichen wahrzunehmen und offen dafür zu sein, was das Spiel den Besucher\*innen gibt, was daran Spaß macht und wie sie es wahrnehmen. Zudem empfehlen alle Expert\*innen, dass man als Fachkraft mitspielt und die digitalen Spiele selbst erlebt, um die Inhalte anschließend fundiert beurteilen zu können. (vgl. I 1, Abs. 86, 138, 170; I 2, Abs. 145, 147, 155, 163, 165, 167; I 3, Abs. 85, 107, 113; I 4, Abs. 22, 26, 56, 86, 88)

#### *3.2.2.5. Games als Kommunikationsanlass*

Digitale Spiele können in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit auf verschiedene Weise als Kommunikationsanlass dienen. Die unterschiedlichen USK-Freigaben können als Anlass genommen werden, die USK und deren Bewertungskriterien zu diskutieren. Zudem können aber auch qualitative und inhaltliche Unterschiede von Spielen und wie sich dies auf die Altersfreigabe auswirkt, besprochen werden (vgl. I 1, Abs. 66, 90, 100, 110). Im gemeinsamen Gespräch können beliebte Videospiele der Adressat\*innen besprochen werden, auch wenn diese eine höhere Altersfreigabe haben (vgl. I 1, Abs. 90; I 2, Abs. 183; I 3, Abs. 89; I 4, Abs. 22, 26, 70, 82, 90). Digitale Spiele können zudem als Einstieg dienen, über schwierige oder kritische Themen wie Gewalt oder Tod zu sprechen und Reflexionsprozesse anzustoßen (vgl. I 1, Abs. 110; I 2, Abs. 165, 167; I 3, Abs. 89; I 4, Abs. 90).

#### *3.2.2.6. Kritische Inhalte Ansprechen*

Während des gemeinsamen Spiels, beim Zusehen, bei Gesprächen darüber oder wenn Let's Plays angesehen werden, ist es wichtig, dass die Fachkräfte Inhalte ansprechen, welche sie als problematisch wahrnehmen (vgl. I 1, Abs. 138; I 2, Abs. 163, 165; I 4, Abs. 22, 26, 88). Damit die Kinder und Jugendlichen die Spielinhalte reflektieren können, ist es wichtig, dass Pädagog\*innen sich klar positionieren und begründen, warum sie den angesprochenen Content kritisch betrachten. Die Spiele sollten hierbei jedoch nicht von vornherein abgewertet oder negativ beurteilt werden (vgl. I 2, Abs. 201; I 3, Abs. 107, 109; I 4, Abs. 26).

### *3.2.2.7. Restriktive Maßnahmen*

Wenn es um Gewalt in digitalen Spielen geht, kann man als Einrichtung oder Team auch entscheiden, restriktiv vorzugehen und diese Inhalte grundsätzlich zu verbieten (vgl. I 1, Abs. 50). Auch bestimmte Spiele oder Inhalte können gesperrt oder verboten werden, ähnlich der zuvor erwähnten Blacklists (vgl. I 2, Abs. 125, 127, 129, 137, 139, 141, 151, 155, 185). Laut Aussagen der Expert\*innen können restriktive Maßnahmen bis zu einem gewissen Alter zwar Sinn machen, sind jedoch schwer umsetzbar, nicht pauschal auf bestimmte Altersgruppen anwendbar und auch technisch begrenzt (vgl. I 2, Abs. 129, 131, 185, 187). Zudem besteht dadurch das Risiko, dass sich der Konsum unerwünschter Inhalte auf andere Räume ohne Reflexionsmöglichkeiten verlagert und sich gegebenenfalls intensiviert (vgl. I 1, Abs. 122; I 2, Abs. 191, 193). Pauschale Verbote seien daher nicht sinnvoll, zumal gewalthaltige Videospiele ein Teil der Lebenswelt der Besucher\*innen darstellen und deshalb in den Einrichtungen aufgegriffen und bearbeitet werden müssen (vgl. I 3, Abs. 101; I 4, Abs. 56, 80).

### *3.2.2.8. Angebote/Projekte*

Neben dem Umgang mit gewalthaltigen digitalen Spielen im pädagogischen Alltag, besteht die Möglichkeit, dieses Thema in Angeboten oder Projekten zu bearbeiten. Durch entsprechende Rahmenbedingungen kann dadurch auch mit Spielen gearbeitet werden, welche eine höhere Altersfreigabe haben. So können gezielt Ausschnitte aus Let's Plays gemeinsam angesehen und anschließend besprochen werden (vgl. I 1, Abs. 100, 102). Es können Schulungen mit den Besucher\*innen durchgeführt werden, um diese für gewalthaltige Inhalte zu sensibilisieren und sie bei der Auswahl geeigneter Spiele zu unterstützen (vgl. I 2, Abs. 157). Beliebte Shooter Spiele können in einem Projektkontext mit den Jugendlichen gemeinsam gespielt werden, um anschließend Reflexionsprozesse einzuleiten. Um hierbei den Jugendschutz zu beachten, sollte es sich um eine feste Gruppe handeln. Die Teilnehmer\*innen sollten maximal 2 Jahre jünger sein als die USK-Freigabe des Spiels ist. Zudem ist es ratsam, die Erziehungsberechtigten über die Verwendung der entsprechenden Games zu informieren (vgl. I 4, Abs. 26, 28).

### **3.2.3. Beurteilung von Gewalt in Spielen**

Wie aus Abschnitt 3.2.1. bereits zu erkennen ist, ist die Beurteilung von Gewalt in digitalen Spielen in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit mit Schwierigkeiten verbunden. Der nachfolgende Abschnitt fasst die Aussagen der Expert\*innen zusammen, welche die verschiedenen Facetten dieses Themenkomplexes betreffen.

#### *3.2.3.1. Wahrnehmung und Wirkung*

Um den Inhalt von digitalen Spielen zu beurteilen, sollte die Wahrnehmung der Spieler\*innen und die potenzielle Wirkung des Games berücksichtigt werden. Jedes Kind und jede\*r Jugendliche nimmt die Inhalte von Videospiele individuell wahr und verarbeitet diese auf andere Weise (vgl. I 1, Abs. 44; I 2, Abs. 85, 103; I 4, Abs. 22, 90), weshalb auch Altersfreigaben oder -empfehlungen nicht universell gültig sein können (vgl. I 2, Abs. 85, 87, 89; I 4, Abs. 20). Hierbei wirken sich die Mediensozialisation und das soziale Umfeld auf die Wahrnehmung und Verarbeitung von Spielinhalten aus (vgl. I 2, Abs. 247; I 4, Abs. 20, 38, 54). Zudem bestehen bezüglich der Wirkung gewalthaltiger Videospiele noch immer Unklarheiten (vgl. I 1, Abs. 140, 142; I 2, Abs. 103, 105, 235; I 3, Abs. 37, 39, 109). Hinzu kommt, dass Gewalt in Games häufig nicht als diese wahrgenommen wird (vgl. I 1, Abs. 44; I 2, Abs. 93, 113). Ein weiterer Aspekt ist, dass digitale Spiele häufig individuelle Spielerfahrungen bieten und es den Spieler\*innen ermöglichen, das Game anhand ihrer persönlichen Interessen zu spielen. So können Computerspiele mit violenten Inhalten auch vollkommen gewaltfrei gespielt werden (vgl. I 2, Abs. 233, 235). Die Expert\*innen haben darauf hingewiesen, dass Fachkräfte bei allen Kindern und Jugendlichen individuell darauf achten müssen, wie diese ein Spiel wahrnehmen und verarbeiten, da es auch Adressat\*innen mit aggressiven Dispositionen, sozialen oder familiären Schwierigkeiten gibt, welche vermehrt gewalthaltige Medien konsumieren und die Inhalte potenziell anders aufnehmen (vgl. I 1 Abs. 154, 156; I 2, Abs. 183; I 4, Abs. 54).

### 3.2.3.2. Merkmale von Spielen

Um den Inhalt von digitalen Spielen zu bewerten, gibt es verschiedene Kriterien, auf die Fachkräfte achten können. Ein wesentliches Merkmal stellt die Grafik bzw. die Darstellung dar (vgl. I 2, Abs. 73, 121; I 3, Abs. 59, 73; I 4, Abs. 32). Bei gewalthaltigen Spielen oder Shootern kann darauf geachtet werden, wie die Treffervisualisierung aussieht (vgl. I 4, Abs. 36), ob es Blut gibt und wie dieses dargestellt wird (vgl. I 1, Abs. 44, 64; I 4, Abs. 32). Ebenfalls spielt es eine Rolle, ob die Grafik des Spiels sehr realistisch oder block-artig, pixelig, comichaft ist (vgl. I 2, Abs. 89, 91, 93, 161; I 3, Abs. 61; I 4, Abs. 34, 36, 38). Einen weiteren Aspekt stellt die Darstellung von Gewalt und deren Rolle im Spielverlauf dar (vgl. I 1, Abs. 52, 68; I 3, Abs. 37; I 3, Abs. 32, 36, 38) und wie Gewalt im Spiel belohnt wird (vgl. I 3, Abs. 71; I 4, Abs. 38). Des Weiteren sollten die grundsätzlichen Spielmechaniken (vgl. I 1, Abs. 52, 54, 60, 62) und die Motivation der Spielfiguren (vgl. I 3, Abs. 67, 71, 121) beachtet werden. Auch der Spielinhalt und die Art des Storytellings sollten in eine Bewertung mit einfließen (vgl. I 2, Abs. 93, 95, 11, 247; I 3, Abs. 47, 73, 75; I 4, Abs. 38). Das Spielgenre an sich und die Perspektive der Figuren kann sich ebenfalls auf eine Beurteilung auswirken (vgl. I 1, Abs. 60, 62, 68; I 2, Abs. 161, 231, 247; I 3, Abs. 65, 67). Es empfiehlt sich zudem, sich an den Beurteilungskriterien der USK zu orientieren (vgl. I 1, Abs. 66).

### 3.2.3.3. Vorurteile

Wenn es um die Beurteilung von Gewalt in digitalen Spielen geht, gilt es zu beachten, dass Medien häufig qualitativ unterschiedlich bewertet werden. Videospiele werden meist kritischer betrachtet, vor allem, was gewalthaltige Inhalte betrifft (vgl. I 1, Abs. 146, 156, 178; I 2, Abs. 217). Computerspiele werden jedoch auch im Verhältnis zu anderen Medien wie Musik, Literatur oder Film als negativ oder qualitativ minderwertig angesehen (vgl. I 1, Abs. 176). Des Weiteren bestehen verschiedene Vorbehalte gegenüber digitalen Spielen. So werden diese häufig als Zeitverschwendung betrachtet, Spieler\*innen werden als einsam und einzelgängerisch wahrgenommen (vgl. I 1, Abs. 176, 178, 182, 196, 198; I 2, Abs. 61, 69) oder Shooter-Games werden mit Amokläufen assoziiert (vgl. I 1, Abs. 154, 156; I 2, Abs. 73, 75).

#### *3.2.3.4. Videos und Streams*

Bei der Frage, ob der Konsum von Videospiegelgewalt durch Videos und Streams ähnlich bewertet werden soll wie das aktive Spielen, waren sich die Expert\*innen uneinig. Einige Aussagen bezogen sich darauf, dass der Konsum ähnlich bewertet werden sollte und sich beispielsweise Let's Plays an der Altersfreigabe des gezeigten Spiels orientieren sollten (vgl. I 3, Abs. 39, 41, 63). Andere Antworten verwiesen darauf, dass ein Unterschied im aktiven Spiel und dem Ansehen von Let's Plays bestehe. Dies wirke sich auf die Wahrnehmung und Wirkung der Inhalte aus. Aufgrund einer bereits enthaltenen Reflexionsebene seien Videos und Spiele daher unterschiedlich zu bewerten (vgl. I 1, Abs.94; I 2, Abs. 173, 175, 183; I 4, Abs. 74, 76). An dieser Stelle wurde jedoch darauf hingewiesen, dass bei der Beurteilung dieser Inhalte die Art und Weise der Kommentierung (vgl. I 2, Abs. 183) und die Rolle der Contentcreator\*innen, von entscheidender Bedeutung ist. Hierbei sollte darauf geachtet werden, wie die kommentierende Person die Spielinhalte wieder gibt, wie sie sich ausdrückt, welche Werte sie vermittelt und wie sie beispielsweise mit anderen Mitspieler\*innen umgeht (vgl. I 4, Abs. 76, 78, 80).

#### *3.2.3.5. Unterschied zu realer Gewalt*

Sowohl in der Wahrnehmung als auch in der Wirkung besteht ein Unterschied zwischen Gewalt in digitalen Spielen und im realen Leben. Dies sollte auch bei der Bewertung von Games und Spielsituationen bedacht werden (vgl. I 1, Abs. 152, 154, 158). Gewalt zur Lösung von Problemen und der Unterschied zwischen Spiel und Realität kann hierbei mit der Zielgruppe thematisiert werden (vgl. I 2, Abs. 165, 167).

#### *3.2.3.8. Altersempfehlung*

Pauschale Altersempfehlungen, speziell für Online-Games und UGC sind nur schwer zu treffen (vgl. I 1, Abs. 211; I 4, Abs. 50). Wie bereits beschrieben, muss jedes Spiel individuell betrachtet und beurteilt werden (vgl. I 1, Abs. 40, 80). Die Expert\*innen waren sich jedoch darin einig, dass man sich bei Shooter-Spielen, abhängig der unter 4.2.3.2. genannten Kriterien, an der Altersfreigabe der USK orientieren sollte, welche bei vergleichbaren Spielen meist bei

12 Jahren liegt (vgl. I 2, Abs. 247; I 3, Abs. 121). Eine Möglichkeit, sich über pädagogische Altersempfehlungen zu informieren bietet die Datenbank des *Spieleratgeber NRW* (vgl. I 1, Abs. 211).

#### *3.2.3.9. Grenzen*

Klare Grenzen sollten bei Spielen mit menschenverachtenden und strafrechtlich relevanten Inhalten, oder bei Games mit exzessiven Gewaltdarstellungen gesetzt werden (vgl. I 1, Abs. 44; I 2, Abs. 109, 111; I 4, Abs. 38).

### **3.2.4. Rolle der Fachkraft**

Während den Interviews hat sich die Rolle der pädagogischen Fachkräfte in den Einrichtungen als besonders bedeutsam für den Umgang mit gewalthaltigen Videospielen dargestellt.

#### *3.2.4.1. Haltung*

Die Haltung von Fachkräften gegenüber Medien und digitaler Spiele wurde von allen Expert\*innen als essenziell benannt (vgl. I 1, Abs. 164; I 2, Abs. 201; I 3, Abs. 93; I 4, Abs. 94). Daher sollte man als Pädagog\*in, vor allem wenn man Gewalt in digitalen Spielen als problematisch wahrnimmt, seine eigene Mediensozialisation reflektieren (vgl. I 1, Abs. 50, 150, 152). Für eine lebensweltorientierte Arbeit ist es zudem wichtig, offen für das Thema Computerspiele zu sein (vgl. I 1, Abs. 166, 168, 186; I 3, Abs. 107; I 4, Abs. 22) und echtes Interesse zu zeigen (vgl. I 1, Abs. 164, 166; I 2, Abs. 165; I 4, Abs. 84, 88). Man sollte trotz allem authentisch bleiben (vgl. I 4, Abs. 102, 104), aber auch wenn man persönlich keinen Bezug zu dem Thema hat, sollte man offen sein, sich von den Besucher\*innen zeigen zu lassen, was digitale Spiele für sie so faszinierend macht (vgl. I 1, Abs. 166, 168, 186; I 3, Abs. 95; I 4, Abs. 94, 102, 104).

#### *3.2.4.2. Aufgaben*

Der Umgang mit digitalen Spielen in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit bringt verschiedene Aufgaben für Einrichtungen und Fachkräfte mit sich. Bezogen auf die Spielinhalte liegt es bei den Pädagog\*innen, den Jugendschutz zu gewährleisten und diesbezüglich zu kontrollieren, welche Games gespielt

werden (vgl. I 1, Abs. 98, 100; I 2, Abs. 77; I 3, Abs. 103; I 4, Abs. 24, 26, 50). Um Spiele beurteilen zu können und möglichen Gefährdungen entgegenzuwirken ist es daher wichtig, dass Fachkräfte sich über aktuelle Medientrends, das Medienhandeln ihrer Zielgruppe und derzeit beliebte Spiele informieren und über entsprechendes Hintergrundwissen verfügen (vgl. I 1, Abs. 106, 178; I 2, Abs. 147, 157, 197; I 3, Abs. 47, 111; I 4, Abs. 22, 40, 42, 104). Darüber hinaus sollten gerade jüngere Spieler\*innen bei ihrem Medienhandeln begleitet werden, um festzustellen, wie die Kinder die Inhalte wahrnehmen und verarbeiten können (vgl. I 2, Abs. 85, 87, 89, 97, 125, 145, 147, 157, 185; I 4, Abs. 80, 86). Zudem hilft ein umfangreiches Medienwissen, um den Adressat\*innen als Ansprechpartner\*in und Bezugsperson zu dienen (vgl. I 1, Abs. 122, 184; I 2, Abs. 203; I 3, Abs. 87, 93, 95). Kenntnisse über die Lebenswelt, welche stark von digitalen Spielen geprägt ist, ermöglichen es Fachkräften, Reflexionsprozesse über Inhalte anzustoßen und fundiert über Games zu diskutieren und seine Meinung zu begründen (vgl. I 1, Abs. 164, 166, 184; I 2, Abs. 157, 201, 203, 205, 207; I 3, Abs. 87, 89, 93; I 4, Abs. 70, 84, 90, 92, 100).

#### *3.2.4.3. Games als Teil der pädagogischen Arbeit*

Es ist klar, dass sich nicht alle Mitarbeiter\*innen in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit für das Thema Gaming begeistern können. Da dieser Bereich jedoch einen wesentlichen Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen darstellt (vgl. I 2, Abs. 211, 213), müssen sich Fachkräfte mit medienpädagogischen Themen auseinandersetzen (vgl. I 4, Abs. 94, 104, 112). Es werden gewisse Kernkompetenzen benötigt (vgl. I 2, Abs. 149) um die Themen und Bedürfnisse der Zielgruppe im pädagogischen Alltag aufzugreifen (vgl. I 2, Abs. 151, 159, 203; I 4, Abs. 26, 94, 112). Die Expert\*innen raten daher, Gaming als Teil der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zu begreifen, seine Komfortzone zu verlassen, keine Angst vor dem Thema zu haben, selbst Spiele auszuprobieren und die Expertise der Besucher\*innen zu nutzen, um sich digitalen Spielen anzunähern (vgl. I 1, Abs. 166, 170, 178, 180, 184; I 2, Abs. 215; I 3, Abs. 97; I 4, Abs. 42, 112, 114).



## 4. Diskussion

Die Ergebnisse der Expert\*inneninterviews werden im Folgenden anhand des zuvor erarbeiteten Forschungsstandes diskutiert und interpretiert.

Der Umgang mit gewalthaltigen Videospielen in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit ist mit einigen Herausforderungen verbunden. Während den Interviews wurde die Problematik, wie Gewalt definiert wird, wann man bei digitalen Spielen überhaupt von Gewalt spricht und wie sich dies auf die Spieler\*innen auswirkt als Grundproblem genannt. Dies zeigt sich auch in der unter 2.4. aufgeführten Medienwirkungsdebatte. Auch der Jugendmedienschutz, welcher unter 2.1.2. dargestellt wurde, kann sich in der praktischen Arbeit als Herausforderung darstellen. Dieser bietet einen sicheren Rahmen und Orientierung für Einrichtungen, er kann jedoch die lebensweltorientierte Bearbeitung von Themen und Bedarfen der Zielgruppe erschweren. Wie aus den KIM- und JIM-Studien immer wieder hervorgeht, gehören Titel wie Fortnite oder GTA zu den beliebtesten Games von Kindern und Jugendlichen und es werden Spiele gespielt, welche nicht der USK-Altersfreigabe entsprechen (Vgl. Feierabend, Rathgeb *et al.* 2021; 2022). Potenziell gefährdende Inhalte können zudem bei Freunden, Geschwistern oder über Let's Plays und Streams konsumiert werden. Auch wenn diese Titel durch Gespräche, Angebote und Projekte in die pädagogische Arbeit einfließen können, sind die Fachkräfte hierbei gefordert, das Interesse jüngerer Kinder nicht zusätzlich zu wecken. Eine weitere Problematik stellt die Bewertung von Online-Games und UGC dar (Vgl. Weigand und Mühlberger 2014), da diese klassische Kontrollmechanismen erschweren und jede Welt oder jedes Spiel einer individuellen Beurteilung bedarf. Während den Gesprächen mit den Expert\*innen wurde an dieser Stelle häufig das Spiel Roblox (2023) erwähnt. Das Sandbox-Game gehört zu den beliebtesten Online-Spielen (Vgl. Breithut 2019) und besteht ausschließlich aus Inhalten, welche von anderen Nutzer\*innen erstellt werden. Im App-Store ist die Altersfreigabe von Roblox mit 12 Jahren angegeben, wie unter 2.1.2. jedoch bereits deutlich wird, können auch klassische Ego-Shooter und Titel mit einer Freigabe ab 18 Jahren nachgebaut werden. In einem Interview wurde zudem darauf hingewiesen, dass auch häufig strafrechtlich relevante Modi (z.B.

Volksverhetzung) veröffentlicht werden. Die Beurteilung von solchen digitalen Spielen, auch bezogen auf ihr Gefährdungspotenzial erfordert jedoch Kenntnisse über aktuelle Spiele und setzt eine grundlegende Medienkompetenz der Fachkräfte voraus. Aufgrund der Diversität der Spielinhalte und der Individualität der Spieler\*innen ist das Erstellen allgemeingültiger Regeln nur schwer möglich. Die Interviewpartner\*innen haben hierbei auf verschiedene personale, soziale und familiäre Einflussfaktoren hingewiesen, welche auch nach Schorb (2011) die Wahrnehmung und Aneignung von Gewaltdarstellungen beeinflussen.

Games und die damit verbundene Videospieldkultur spielen jedoch für viele Kinder und Jugendliche eine wesentliche Rolle in ihrem Alltag (Vgl. Bevc und Zapf 2009; Feierabend, Rathgeb *et al.* 2022 u. a.). Um dem erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutz und dem Bildungsauftrag der OKJA gerecht zu werden, muss daher der Stellenwert von digitalen Spielen anerkannt werden. Friedrichs (2013) verweist darauf, dass Heranwachsende in ihrem kompetenten und kritischen Umgang mit Medien gefördert werden sollen. Dies erfordert eine ausreichende mediale Handlungskompetenz der Fachkräfte und eine Reflexion des eigenen Medienhandelns. Hierbei decken sich die Erfahrungen der Expert\*innen allerdings mit den Ergebnissen der MoFam Studie (Wagner, Eggert *et al.* 2016) und der Fachkräftebefragung der Medienwerkstatt Potsdam (2019). Wenig oder keine eigenen Spielerfahrungen, mangelnde medienpädagogische Kenntnisse, sowie strukturelle Defizite wie das Fehlen medienpädagogischer Konzepte in den Einrichtungen oder die Absenz entsprechender Inhalte in Ausbildung und Studium (Vgl. BFSFJ 2017), können schnell zu Überforderung und Unsicherheit führen. Auch medienkritische Einstellungen, welche teilweise auf veralteten Theorien (Siehe 2.4.) beruhen, lassen daher das Thema Gewalt in Videospiele bedrohlicher wirken als es von den Expert\*innen bewertet wird. Ein Interviewpartner (I 2) hat diesbezüglich konkret darauf hingewiesen, dass andere, möglicherweise relevantere Risiken digitaler Spiele dadurch überschattet werden. Medienwirkungstheorien, welche digitale Medien und Games als negativ oder schädlich beurteilen, sind jedoch kein Phänomen der Vergangenheit. Vertreter\*innen solcher Theorien veröffentlichen auch aktuell Werke, unterrichten an Universitäten und Hochschulen,

halten Vorträge auf politischen Veranstaltungen oder geben Elternabende. Die Angst vor digitalen Spielen und diesbezügliche Vorurteile werden dadurch gefestigt und reproduziert.

Als besonders essenziell für den Umgang mit digitalen Spielen, mit oder ohne gewalthaltigen Inhalten, hat sich jedoch die Haltung und Einstellung von Fachkräften herausgestellt. Dieser Bereich wird jedoch in der aktuellen Literatur meist nur wenig berücksichtigt. Wie unter 2.3.5. beschrieben, müssen Videospiele und medienpädagogische Inhalte als Bestandteil der OKJA und die Vermittlung von Medienkompetenz als Teil des Arbeitsauftrages von Fachkräften wahrgenommen werden. Hierzu müssen jedoch die Vorurteile gegenüber digitalen Spielen abgebaut werden und es wird Wissen über aktuelle Medienphänomene benötigt (Vgl. Gebel, Brüggem *et al.* 2018). Pädagog\*innen sollten daher offen für die Interessen ihrer Zielgruppe sein, sich die Faszination für dieses Themenfeld zeigen und erklären lassen und eigene Spielerfahrungen sammeln. Kenntnisse über digitale Spiele und eine entsprechende Haltung sind für die Beurteilung von Spielinhalten zudem wichtig, da diese individuell wahrgenommen und verarbeitet werden. Hierbei spielen unterschiedliche Faktoren wie Alter und Entwicklungsstand (Vgl. Gebel, Brüggem *et al.* 2018), Umweltfaktoren, Freunde, Familie und Vorerfahrungen (Vgl. Kyas 2007; Schorb 2011) eine Rolle. Die Mitarbeiter\*innen der OKJA sollten daher beobachten, wie die Kinder und Jugendlichen auf die Inhalte reagieren, da aggressive Dispositionen bei Heranwachsenden sich in einem gesteigerten Interesse für besonders gewalthaltige Games widerspiegeln kann. Das Spielverhalten der Adressat\*innen kann an dieser Stelle ein Indikator für verschiedene Problemlagen darstellen (Vgl. Kyas 2007; Breiner 2019 u. a.).

Um über das Gefährdungspotenzial eines Videospieles zu entscheiden, wurden von den Expert\*innen unterschiedliche Merkmale genannt, welche sich auch in der Literatur wiederfinden. So kann das Spielgenre ein erster Anhaltspunkt sein, da Gewalt beispielsweise in Shooter-Games eine zentrale Rolle spielt (Vgl. Ladas 2002; Bevc und Zapf 2009). Entscheidend für die Beurteilung sind jedoch die Grafik des Spiels, die Darstellung der Gewalt und der Treffer-/Todesvisualisierung, welche Rolle Gewalt im Spielzusammenhang spielt, welche Identifikationsanreize vorhanden sind und wie Gewalt belohnt oder glorifiziert

wird (Vgl. Bevc und Zapf 2009; Weigand und Mühlberger 2014; USK 2022b). In den Interviews wurde zudem darauf hingewiesen, dass auch das Storytelling und wie Gewalthandlungen im Spiel kontextualisiert werden, sich auf eine potenzielle Gefährdung auswirken. Grundsätzlich können zudem die USK-Freigaben vergleichbarer Spiele und deren Beurteilungskriterien hinzugezogen werden (Vgl. USK 2022b).

Die konkreten Empfehlungen für den Umgang mit gewalthaltigen Videospielen im pädagogischen Alltag der OKJA lassen sich grundsätzlich den aktiven Interventionsstrategien (Vgl. Kunczik 2013) zuordnen. Neben dem aktiven Interesse und dem gemeinsamen Spielen oder Zuschauen bei Videos hat sich das Gespräch als universelle, altersunabhängige Methode dargestellt. Ob während dem Spiel um Zugang zu sensiblen Themen zu erhalten oder im Anschluss zur Aufarbeitung kritischer Inhalte, bieten digitale Spiele vielfältige Kommunikationsanlässe für die pädagogische Arbeit (Vgl. Kunczik 2013; Beranek 2014). Praktische Handlungsempfehlungen wie die gemeinsame Auseinandersetzung mit der USK-Alterskennzeichnung oder die räumliche und zeitliche Trennung verschiedener Altersbereiche (Vgl. Beranek 2014) wurden in den Interviews ebenfalls aufgegriffen. Ergänzend zu unterschiedlichen Bereichen für spezielle Altersgruppen ist in Interview 4 noch auf technische Möglichkeiten eingegangen worden, den Jugendschutz einzuhalten. Durch verschiedene Benutzer\*innenkonten und Passwörter kann gewährleistet werden, dass nur auf altersangemessene Spiele zugegriffen werden kann. Hier wird jedoch erneut die Notwendigkeit einer gewissen Medienkompetenz der Fachkräfte deutlich. Auch restriktive Methoden (Vgl. Kunczik 2013) wurden genannt, wobei darauf hingewiesen wurde, dass diese meist nur schwer umzusetzen sind und nicht pauschal für alle Besucher\*innen gelten können. Zudem unterstützt die Auseinandersetzung mit potenziell problematischen Medieninhalten in einem pädagogisch kontrollierten Setting die Kinder und Jugendlichen bei der Entwicklung von Resilienz und Medienkompetenz (Vgl. Kunczik 2013; JFMK 2015; BMFSFJ 2017; Pietraß 2018). Wie unter 2.3.3. und 2.3.4. bereits erwähnt wurde, ist es daher wichtig, dass Kinder und Jugendliche von den Fachkräften nicht als schutzbedürftig und vulnerabel wahrgenommen werden (Vgl. Gebel, Brüggem *et al.* 2018). Vielmehr müssen Erfahrungsräume

geschaffen werden, in welchen Medienhandeln und Medieninhalte mit Unterstützung der Pädagog\*innen reflektiert werden können (Vgl. FSK 2013).

Alle Interventionsstrategien sollten sich jedoch an der Lebenswelt der Adressat\*innen und gemäß §11 SGB VIII an ihren Interessen und Bedürfnissen orientieren. Wie in Interview 2 erwähnt wurde, handelt es sich bei jugendlichen Lebenswelten um Medienwelten (Vgl. Baacke, Sander *et al.* 1990). Es sollte beim Umgang mit digitalen Spielen in der OKJA demnach auch um Games, Streamer\*innen und Let's Plays gehen, welche bei der Zielgruppe aktuell beliebt sind und worin sich möglicherweise Bedürfnisse widerspiegeln. Die Besucher\*innen müssen hierbei als Expert\*innen ihres Medienhandelns anerkannt werden (Vgl. Slegers und Weßel 2021). Fachkräfte sollten nicht davor zurückschrecken, die vorhandenen Ressourcen und das spezifische Medienwissen der Heranwachsenden zu nutzen, besonders in der partizipativen Ausarbeitung von Regeln (Vgl. § 11 Abs. 1, S.2 SGB VIII).

## 5. Handlungsempfehlung für Fachkräfte der OKJA

Die nachfolgenden Empfehlungen für den Umgang mit gewalthaltigen Videospielen in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit sollten als Orientierungshilfe verstanden werden. Hierbei handelt es sich nicht um allgemeingültige Regeln oder den einzigen, idealen Weg, mit diesem Thema in der Praxis umzugehen.

### **Keine Angst vor Ego Shootern**

Gewalt kann in digitalen Spielen in unterschiedlichen Formen auftreten. Gerade Spiele aus der Ich-Perspektive, in welchen häufig nur eine Waffe und ein Fadenkreuz zu sehen ist, sorgen schnell für Unbehagen. Auch wenn die Wirkung gewalthaltiger Medien seit Jahrzehnten kontrovers diskutiert wird, lässt sich festhalten, dass ein Videospiel allein nicht aggressiv macht. Virtuelle Gewalt führt nicht automatisch zu realer Gewalt, Aggressivität oder Empathielosigkeit. Auch das Schießen mit echten Waffen wird nicht trainiert. Ob und wie sich Spielinhalte auf Kinder und Jugendliche auswirken, hängt von vielen Faktoren ab.

An dieser Stelle kann das Thema Gewalt und mögliche Unterschiede zwischen Computerspielen und der echten Welt gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen aufgegriffen und diskutiert werden.

### **Verbote sind wenig hilfreich**

Auch wenn er erste Impuls ein Verbot von gewalthaltigen oder vermeintlich kriegsverherrlichenden Videospielen ist, wird den Kindern und Jugendlichen dadurch wenig geholfen. Entsprechende Games werden weiterhin, ohne pädagogische Begleitung gespielt. In der Einrichtung kann hierbei ein sicherer Rahmen geschaffen werden, in dem die Besucher\*innen eigene Medienerfahrungen machen können und einen kompetenten Umgang mit kritischen Inhalten lernen. Natürlich gibt es hierbei klare Grenzen bei menschenverachtenden, strafrechtlich relevanten oder extrem gewaltverherrlichenden Inhalten.

### **Verhalten beobachten**

Alle Kinder und Jugendliche sind unterschiedlich und nehmen Spielinhalte individuell wahr. Daher ist es wichtig, aufmerksam zu sein und das Verhalten

der Besucher\*innen zu beobachten. Gerade bei jüngeren Kindern kann es helfen, diese zu begleiten, wenn sie neue Spiele ausprobieren.

### **USK-Altersfreigabe beachten**

Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendhilfe müssen sich an die Altersfreigaben der USK halten. Gerade bei Online-Spielen kann dies jedoch schwierig sein, da Freigaben fehlen oder nicht auf den ersten Blick ersichtlich sind. Games wie Roblox nutzen zudem Inhalte, welche von anderen Spieler\*innen erstellt wurden, wobei eine Prüfung auf jugendgefährdende Inhalte gar nicht oder nur schwer möglich ist. Bei diesen Spielen muss jede Welt bzw. jeder Modus individuell beurteilt werden.

Um den Jugendschutz zu gewährleisten, können bestimmte Bereiche oder Zeiten vereinbart werden, wo Spiele ab 12 oder 16 gespielt werden können. So ist der Computerraum z.B. ab einer bestimmten Uhrzeit nur noch für Jugendliche mit dem entsprechenden Alter zugänglich. Ähnlich kann auch bei Spielekonsolen oder Computern vorgegangen werden. Hier können verschiedene Benutzer\*innenkonten für die jeweiligen Altersgruppen angelegt werden. Diese können zusätzlich mit Passwörtern gesichert werden.

Achtung: Wenn in Räumen gespielt wird, welche für alle zugänglich sind, muss besonders bei Spielen ab 16+ darauf geachtet werden, dass jüngere Kinder auch nicht zuschauen können.

### **Beurteilung von Gewalt in Spielen**

Ob ein Spiel in der Einrichtung gespielt werden kann oder nicht, kann anhand verschiedener Merkmale entschieden werden. Hierbei sollte jedoch immer das Gesamtpaket betrachtet werden. Ist die grafische Darstellung sehr realistisch oder blockartig/comichaft? Wie wird Gewalt im Spiel dargestellt? Wie ist die Treffervisualisierung? Was passiert, wenn eine Figur stirbt? Wie werden Blut und andere Effekte dargestellt? Welche Rolle nimmt Gewalt im Spielverlauf ein? Welche Motivation hat die Spielfigur? Welche Geschichte wird im Spiel erzählt? Bei der Auswahl relevanter Kriterien können die Besucher\*innen mitbezogen werden und man kann die Spiele gemeinsam bewerten und darüber diskutieren. Unterstützend bietet es sich hier an, die Bewertungskriterien der USK zu betrachten.

Aufgrund der Masse an Online-Spielen kann es sich lohnen, sogenannte *Whitelists* zu erstellen. Hierbei werden aktuell beliebte Games oder Spielwelten gesammelt und es wird eine Liste erstellt, was gespielt werden darf. Diese Sammlung kann im Einzelfall oder in regelmäßigen Abständen aktualisiert und erweitert werden.

### **Let's Plays**

Videos über Computerspiele können ähnlich bewertet werden, wie das Spielen selbst, obwohl die Altersbewertung hier mehr Spielraum zulässt. Entscheidender als der Inhalt des gezeigten Spiels ist jedoch, wie dies kommentiert wird. Die Contentcreator\*innen dienen als Vorbilder, weshalb es wichtig ist, wie diese sich ausdrücken, wie mit Mitspieler\*innen umgegangen wird oder wie Spielinhalte kommentiert und bewertet werden. Auch hier empfiehlt es sich, gemeinsam ein Video anzuschauen, um sich selbst ein Bild machen zu können.

### **Interesse zeigen**

Digitale Spiele, auch mit gewalthaltigen Inhalten, haben in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine große Bedeutung. Auch wenn man persönlich kein Gaming-Fan ist und die Inhalte nicht mit den eigenen Moralvorstellungen übereinstimmen, ist es wichtig, sich für die Themen der Besucher\*innen zu interessieren. Es ist daher sehr zu empfehlen offen zu sein, nachzufragen, was da gespielt wird, einfach mal zuschauen oder mitspielen und sich die Faszination für Videospiele zeigen zu lassen. Hierbei ist es wichtig, ohne Vorurteile und ohne eine vorgefertigte Meinung auf die Spieler\*innen zuzugehen und ihnen zu zeigen, dass man sich ehrlich für ihre Themen interessiert.

### **Games als Gesprächsanlass**

Beim Zuschauen, Mitspielen oder im offenen Betrieb können Spiele und deren Themen als Kommunikationsanlass dienen. Die Games können als Anlass genommen werden, sich mit den Besucher\*innen über ihre Interessen und Hobbys unterhalten, aber auch kritische Spielinhalte wie Gewalt oder Sexismus zu thematisieren. Videospiele können hierbei als Türöffner für unterschiedliche sensible Themen dienen. Dabei sollte jedoch das Alter und der



Entwicklungsstand der Gruppe beachtet werden. Zudem muss das angesprochene Thema auch zu dem entsprechenden Spiel passen.

### **Komfortzone verlassen**

Nicht jede\*r ist mit Videospiele aufgewachsen oder nutzt diese als Freizeitbeschäftigung. Gaming ist aber in seinen vielen Facetten ein wesentlicher Bestandteil von Jugendkultur und spielt für viele Kinder und Jugendliche, welche die Einrichtungen besuchen eine wichtige Rolle. Um die Besucher\*innen bei einem kompetenten Umgang mit Medien zu begleiten und potenzielle Risiken zu minimieren, ist es entscheidend, offen für dieses Thema zu sein. Neben Fort- und Weiterbildungen kann es bereits helfen, selbst ein Spiel zu spielen, sich ein Let's Play anzuschauen oder sich über aktuelle Medientrends zu informieren. Es ist daher empfehlenswert, Gaming als Teil der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zu begreifen, seine Komfortzone zu verlassen, keine Angst vor dem Thema zu haben, selbst Spiele auszuprobieren und die Expertise der Besucher\*innen zu nutzen, um sich der digitalen Spielewelt anzunähern.

## **6. Limitationen und Fazit**

Der nachfolgende Abschnitt umfasst Aspekte, welche im Zusammenhang mit digitalen Spielen in der OKJA und dem Umgang mit gewalthaltigen Inhalten relevant sind, im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht näher betrachtet werden konnten. Abschließend werden die Ergebnisse in einem Fazit zusammengefasst und es folgt ein kurzer Ausblick über die Relevanz der Resultate für die Praxis.

### **6.1. Grenzen und Limitationen der Arbeit**

Digitale Spiele in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit und der Umgang mit gewalthaltigen Inhalten umfasst eine Vielzahl an Aspekten, welche im Rahmen dieser Arbeit nicht alle berücksichtigt werden können. Die Forschungsfrage bezieht sich darauf, wie Fachkräfte im pädagogischen Alltag mit dem Thema Videospiegelgewalt umgehen können, weshalb die Aufarbeitung durch gezielte Angebote und Projekte nicht bearbeitet wurde. Auch die Rolle der Medienkompetenz an sich und deren Förderung in der OKJA wurde nicht ausführlich aufgegriffen, obwohl dies für den erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutz von zentraler Bedeutung ist. Da es konkret um gewalthaltige Inhalte geht, wurde nicht darauf eingegangen, wie mit anderen Risiken in digitalen Spielen umgegangen werden kann. Gerade verschiedene Bezahlmodelle, Glücksspielelemente und In-Game-Chats können jedoch Gefährdungspotenziale darstellen, welche für die OKJA relevant sind. Bezogen auf das komplexe Feld der Medienwirkung wäre es interessant, die Unterschiede zwischen realer, virtueller und ludischer Gewalt näher zu betrachten und wie Kinder und Jugendliche selbst die Gewalt in Spielen wahrnehmen. Ein weiterer Aspekt, welcher in der vorliegenden Arbeit nicht berücksichtigt wurde, stellt die Verantwortung der Eltern und Erziehungsberechtigten dar. Medienbildung, die Vermittlung von Werten und Normen, Regelungen der Spielzeiten und der Zugang zu digitalen Spielen, unabhängig der Altersfreigabe, geschehen primär im häuslichen Umfeld. Da in der OKJA der Kontakt zu Erziehungsberechtigten jedoch meist nur gering oder nicht vorhanden ist und auch klassische Elternarbeit in der Regel nicht stattfindet, wurde dieser Bereich nicht bearbeitet. Da es wenig konkrete Ergebnisse zu der Situation von Fachkräften in der OKJA

gibt, wäre eine qualitative oder quantitative Forschung relevant, wie Videospiegelgewalt in der Praxis wahrgenommen wird und welche Herausforderungen, Probleme und Bedenken die Mitarbeiter\*innen hierbei sehen.

## **6.2. Fazit**

Digitale Spiele sind ein fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Zu den beliebtesten Titeln zählen auch gewalthaltige Spiele mit einer USK-Freigabe ab 16 oder 18 Jahren. Zudem stößt der Jugendschutz bei Online-Games und UGC an seine Grenzen. Es gehört daher zur Aufgabe einer lebensweltorientierten Sozialen Arbeit, die Interessen und Bedürfnisse der Zielgruppe aufzugreifen und ihre Medienkompetenz zu fördern. Die Heranwachsenden müssen in ihrem Medienhandeln unterstützt und begleitet werden, um potenziellen Risiken entgegenzuwirken. Hierzu gehört auch ein reflektierter Umgang mit digitalen Spielen und deren Inhalten. Fachkräfte sollten in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit Handlungsräume schaffen, in welchen die Adressat\*innen eigene Erfahrungen sammeln können. Während den Interviews wurde hierbei deutlich, welche Rolle die Haltung von Pädagog\*innen bezüglich Medien und digitalen Spielen einnimmt. Erwachsene werden häufig als medienkritisch wahrgenommen und das Hobby, digitale Spiele zu spielen wird als Zeitverschwendung angesehen. Es ist jedoch entscheidend, dass Fachkräfte offen sind und keine Vorurteile haben, um von den Besucher\*innen als Ansprechpartner\*in wahrgenommen zu werden. Eigene Erfahrungen und Kenntnisse über aktuelle Medienthemen wirken sich zudem positiv auf die Beziehungsarbeit aus und ermöglichen es, kritische Themen anzusprechen und Reflexionsprozesse anzustoßen, da man von den Spieler\*innen als kompetent wahrgenommen wird.

Wie können Fachkräfte in der OKJA also damit umgehen, wenn digitale Spiele mit gewalthaltigen Inhalten gespielt werden? In den Gesprächen mit den Expert\*innen ist es deutlich geworden, dass entsprechende Fort- und Weiterbildungen hierbei von Vorteil sein können, es jedoch meist bereits ausreicht, interessiert auf die Kinder und Jugendlichen zuzugehen. Nachfragen, was gespielt wird, worin die Faszination besteht, und mitzuspielen kann bereits ein großer Schritt im Umgang mit Videospiegelgewalt darstellen. So können auch

mögliche Ängste oder Bedenken, bezüglich negativer Auswirkungen von Gewalt in digitalen Spielen beseitigt werden. Der Jugendschutz in den Einrichtungen muss jedoch gewahrt werden, weshalb nur Spiele mit einer entsprechenden Altersfreigabe gespielt werden dürfen. Online-Games und UGC bedürfen daher klarer Regeln, welche gemeinsam mit den Adressat\*innen aufgestellt werden sollten. Für die Beurteilung von Videospiele können hierbei verschiedene Kriterien herangezogen werden, wobei eine Orientierung an den Bewertungskriterien der USK hilfreich ist. Das Gespräch über Spiele und deren Themen stellt dabei eine altersunabhängige, universelle Methode dar. Auch wenn Mitarbeiter\*innen kein persönliches Interesse für digitale Spiele zeigen, sollten diese als Bestandteil der pädagogischen Arbeit betrachtet werden. Neben einer grundlegenden Offenheit und der Reflexion eigener Medienerfahrungen hat sich in den Interviews herausgestellt, dass Medienpädagogik und das Thema Games im Studium der Sozialen Arbeit und in der Ausbildung von pädagogischen Fachkräften mehr an Bedeutung gewinnen muss.

Die Rolle und das Gefährdungspotenzial von Gewalt in digitalen Spielen werden unterschiedlich bewertet und ein zukünftiger Trend lässt sich hierbei nicht festlegen. Videospiele an sich werden jedoch sowohl für die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen als auch für die Offene Kinder- und Jugendarbeit nicht an Relevanz verlieren. Die Ergebnisse dieser Arbeit bezüglich der Haltung von Fachkräften und dem Umgang mit gewalthaltigen Spielen können jedoch auf Videospiele generell übertragen werden. Während den Interviews wurde großer Fokus auf Online-Games und user\*innengenerierten Content gelegt. Die Regelungen und die Beurteilung dieser Spiele beschränkt sich nicht auf gewalthaltige Inhalte, sondern kann für alle potenziellen Gefährdungen angewendet werden. Die vorliegende Arbeit kann daher einen kleinen Teil zur Aufklärung über digitale Spiele in der OKJA beitragen und die Handlungsempfehlung kann Fachkräften, welche sich in der offenen Arbeit mit diesem Thema konfrontiert sehen, als erste Orientierungshilfe dienen.

## Literaturverzeichnis

- Anderson, Craig A. (2022) Works „in press“ & Publications since 1995. *Craig A. Anderson*.
- Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Baden-Württemberg e.V. (AGF) (Hrsg.) (2018) Offene Kinder- und Jugendarbeit. Grundsätze und Leistungen.
- Baacke, Dieter; Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf und Baacke, Dieter (1990) Lebenswelten sind Medienwelten. Opladen: Leske + Budrich.
- Barnett, Tara (2023) What is a Browser-Based Game? (with pictures) *Easy Tech Junkie*. Verfügbar über: <http://www.easytechjunkie.com/what-is-a-browser-based-game.htm> (Letzter Zugriff: 19.02.2023).
- Bayerischer Jugendring (Hrsg.) (2008) Empfehlungen des Bayerischen Jugendrings. Standards der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in Bayern in Einrichtungen mit hauptberuflichem pädagogischen Fachpersonal.
- Beranek, Angelika (2014) Games im Jugendtreff. In: Demmler, Kathrin; Lutz, Klaus; Ring, Sebastian und Anderle, Michaela (Hrsg.) Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven. München: kopaed. S. 91–95.
- Bevc, Tobias und Zapf, Holger (Hrsg.) (2009) Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK.
- Breiner, Tobias C. (2019) Computerspiele und Aggressionen. In: Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht. Berlin [Heidelberg]: Springer. S. 41–59.
- Breithut, Jörg (2019) Wie Roblox die Kinderzimmer erobern will *Spiegel.de*. Verfügbar über: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/roblox-das-clevere-geschaeftsmodell-der-online-spieleplattform-fuer-kinder-a-1263474.html>. (Letzter Zugriff: 19.04.2023).
- Brüggen, Niels; Dreyer, Stephan; Gebel, Christa; Lauber, Achim; Materna, Georg; Müller, Raphaela; Schober, Maximilian und Stecher, Sina (2022) Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Bonn.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2013) 14. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2017) 15. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland.
- Busching, Robert (2016) Wie gefährlich sind gewalthaltige Computerspiele? In: Lenhard, Wolfgang (Hrsg.) Psychische Störungen bei Jugendlichen:

- ausgewählte Phänomene und Determinanten. Berlin Heidelberg: Springer.
- Bushman, Brad J. und Anderson, Craig A. (2020) General Aggression Model. In: Bulck, Jan (Hrsg.) The International Encyclopedia of Media Psychology. Wiley. S. 1–9.
- Corporation, Roblox (2023) Kontra-Blox *Roblox.com*. Verfügbar über: <https://www.roblox.com/games/301549746/Counter-Blox> (Letzter Zugriff: 14.01.2023).
- Demmler, Kathrin; Lutz, Klaus; Ring, Sebastian und Anderle, Michaela (Hrsg.) (2014) Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven. München: kopaed.
- Dr. Dresing & Pehl GmbH (2020) Transkriptionssoftware | audiotranskription – Die Nr. 1. Verfügbar über: <https://www.audiotranskription.de/f4transkript/> (Letzter Zugriff: 15.02.2023).
- Dresing, Thorsten und Pehl, Thorsten (2018) Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse: Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende. 8. Auflage. Marburg: Eigenverlag.
- Dreyer, Stephan (2013) Rechtliche Grundlagen des Jugendmedienschutzes. In: Friedrichs, Henrike; Junge, Thorsten und Sander, Uwe (Hrsg.) Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. S. 65–82.
- Erni, Peter (2019) Was ist User Generated Content und wie kann dieser im Marketing eingesetzt werden? - Brain & Heart Communication. Verfügbar über: <https://b-h.ch/blog/was-ist-user-generated-content> (Letzter Zugriff: 19.02.2023).
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Kheredmand, Hediye und Glöckler, Stephan (2021) KIM 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland.
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Kheredmand, Hediye und Glöckler, Stephan (2022) JIM 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.
- Ferguson, Christopher J. und Rueda, Stephanie M. (2010) The Hitman Study: Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression. In: European Psychologist: Jg. 15 (2) S. 99–108.
- Fimpler, Tobias und Hannen, Philipp (2016) Kernaufgaben der Offenen Jugendarbeit: Auseinandersetzung mit Selbstverständnis und eigenständiger Legitimation. Wiesbaden: Springer VS.
- Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (Hrsg.) (2013) Medienbildung und Jugendmedienschutz. Verfügbar über: <https://www.fsm.de/wissen/a-bis-z/medienbildung-und-jugendmedienschutz/> (Letzter Zugriff: 19.04.2023).
- Friedrichs, Henrike (2013) Das Zusammenspiel von erzieherischem Jugendmedienschutz und (Medien-)Sozialisationsinstanzen. In: Friedrichs,

- Henrike; Junge, Thorsten und Sander, Uwe (Hrsg.) Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. S. 227–255.
- game (2023) Was sind digitale Spiele? *game*. Verfügbar über: <https://www.game.de/topics-archive/digitalespiele/> (Letzter Zugriff: 20.02.2023).
- Gebel, Christa; Brüggem, Niels und Demmler, Kathrin (2018) Erzieherischer Jugendmedienschutz. Herausforderungen und Anforderungen aus medienpädagogischer Perspektive. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis.: Jg. 63 (2) S. 39–44.
- Geisler, Martin (2019) Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden. München: kopaed.
- Graff, Bernd (2012) Ursachen von Amokläufen. Machen Killerspiele Killer? In: Süddeutsche Zeitung, 12.08.2012. Verfügbar über: <https://www.sueddeutsche.de/panorama/ursachen-von-amoklaeufen-was-killer-und-killerspiele-wirklich-miteinander-zu-tun-haben-1.1438225> (Letzter Zugriff: 19.04.2023).
- Grossman, Dave; De Gaetano, Gloria; Glogauer, Werner; DeGaetano, Gloria und Grossman, Dave (2003) Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen. 2. Aufl. Stuttgart: Verl. Freies Geistesleben.
- Grunwald, Klaus und Thiersch, Hans (2018) Lebensweltorientierung. In: Graßhoff, Gunther; Renker, Anna und Schröer, Wolfgang (Hrsg.) Soziale Arbeit. Eine elementare Einführung. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. S. 303–315.
- Handelsblatt (2016) Risiko Ego-Shooter. Vom Computerspiel zum Amoklauf? In: Handelsblatt, 25.07.2016. Verfügbar über: <https://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/risiko-ego-shooter-vom-computerspiel-zum-amoklauf/13925946.html> (Letzter Zugriff: 19.04.2023).
- Hartmann, Maren und Hepp, Andreas (Hrsg.) (2010) Die Mediatisierung der Alltagswelt. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Illy, Daniel (2021) USK, „Killerspiele“, Lootboxen und „Serious Games“. In: Illy, Daniel (Hrsg.) Praxishandbuch Videospiele- und Internetabhängigkeit: Ätiologie, Diagnostik und Therapie. München: Elsevier.
- Illy, Daniel und Florack, Jakob (2022) Ratgeber Videospiele- und Internetabhängigkeit Hilfe für den Alltag. 2. Auflage. München: Urban & Fischer in Elsevier.
- Infocafe Neu-Isenburg (2023) Gewalthaltige Spiele oder „Killerspiele“ – infocafe Neu-Isenburg. Verfügbar über: <https://infocafe.org/killerspiele/> (Letzter Zugriff: 19.02.2023).
- internetmatters.org (2023) Online-Gaming: Die Grundlagen | Ein Leitfaden für Eltern - Internetangelegenheiten *Internet Matters*. Verfügbar über: <https://www.internetmatters.org/de/resources/online-gaming-advice/the-basics/> (Letzter Zugriff: 19.02.2023).

- Jugend- und Familienministerkonferenz (Hrsg.) (2015) Jugend- und Familienministerkonferenz (JFMK) Beschluss. Jugendmedienschutz; Bund-Länder-Eckpunktepapier „Aufwachsen mit digitalen Medien“.
- Kaiser, Robert (2021) Die Planung und Durchführung qualitativer Experteninterviews. In: Qualitative Experteninterviews. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. S. 63–103.
- Köhler, Esther (2008) Computerspiele und Gewalt: eine psychologische Entwarnung. Berlin: Spektrum, akademischer Verl.
- Krunker (2023) *Krunker.io*. Verfügbar über: <https://krunker.io> (Letzter Zugriff: 14.01.2023).
- Kuckartz, Udo; Dresing, Thorsten; Rädiker, Stefan und Stefer, Claus (Hrsg.) (2008) Qualitative Evaluation: der Einstieg in die Praxis. 2., aktualisierte Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Kühn, Simone; Kugler, Dimitrij Tycho; Schmalen, Katharina; Weichenberger, Markus; Witt, Charlotte und Gallinat, Jürgen (2019) Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. In: *Molecular Psychiatry*: Jg. 24 (8) S. 1220–1234.
- Kultusministerkonferenz (Hrsg.) (2012) Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012.
- Kunczik, Michael (2013) Gewalt - Medien - Sucht: Computerspiele. Münster Berlin: LIT.
- Kyas, Stephan (2007) Wie Kinder Videospiele erleben: zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren. Frankfurt am Main ; New York: Lang.
- Ladas, Manuel (2002) Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt am Main ; New York: P. Lang.
- Lange, Bettina (2022) 87 Prozent spielen Video- und Computerspiele mit anderen. Verfügbar über: <https://www.bitkom-research.de/de/pressemitteilung/87-prozent-spielen-video-und-computerspiele-mit-anderen>. Verfügbar über: <https://www.bitkom-research.de/de/pressemitteilung/87-prozent-spielen-video-und-computerspiele-mit-anderen> (Letzter Zugriff: 19.04.2023).
- Lukesch, Helmut (2005) Computer- und Videospiele. In: Hänsel, Rudolf und Hänsel, Renate (Hrsg.) Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen - und was man dagegen tun kann ; eine Handreichung für Eltern und Lehrer. Donauwörth: Auer. S. 119–135.
- Lutz, Klaus und Ring, Sebastian (2019) Computerspiele in der Jugendarbeit. In: *merz Zeitschrift für Medienoädagogik*: (2) S. 1–3.
- Mayring, Philipp (2015) Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken. 12., überarbeitete Auflage. Weinheim Basel: Beltz.
- Medienwerkstatt Potsdam (Hrsg.) (2019) Potsdamer Fachkräftebefragung 2019. Digitale Medien in der pädagogischen Praxis.



- Meyer, Frank (2011) Drei-Faktoren-Modell zur Wahrnehmung von Mediengewalt: Einfluss von Realismus, Gewaltmodell und Explizität der Darstellung. Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, Düsseldorf.
- Möckel, Thomas; Wannagat, Wienke; Nieding, Gerhild und Ohler, Peter (2019) Entwicklungspsychologische Aspekte der Digitalisierung: Medienwirkung und Medienkompetenz im Kindes- und Jugendalter. In: Rietmann, Stephan; Sawatzki, Maik und Berg, Mathias (Hrsg.) Beratung und Digitalisierung: zwischen Euphorie und Skepsis. Wiesbaden [Heidelberg]: Springer VS. S. 57–83.
- Möller, Ingrid und Krahe, Barbara (2013) Mediengewalt als pädagogische Herausforderung: ein Programm zur Förderung der Medienkompetenz im Jugendalter ; [mit CD-ROM]. Göttingen Bern Wien: Hogrefe.
- Moßmann, Richard (2021) Koop-Modus: Unterschied zum Multiplayer einfach erklärt. Verfügbar über: [https://praxistipps.chip.de/koop-modus-unterschied-zum-multiplayer-einfach-erklart\\_136247](https://praxistipps.chip.de/koop-modus-unterschied-zum-multiplayer-einfach-erklart_136247) (Letzter Zugriff: 19.02.2023).
- Müller, Katharina (2020) Was bedeutet „Mod“? *Netzwelt*. Verfügbar über: <https://www.netzwelt.de/abkuerzung/183469-bedeutet-mod-bedeutung-definition.html> (Letzter Zugriff: 19.02.2023).
- Müller, Matthias und Küng, Michael (2013) Soziale Arbeit und Onlinespielekultur. In: Steiner, Olivier und Goldoni, Marc (Hrsg.) Kinder- und Jugendarbeit 2.0: Grundlagen, Konzepte und Praxis einer medienbezogenen sozialen Arbeit mit Heranwachsenden. Weinheim Basel: Beltz Juventa. S. 101–115.
- Olson, Cheryl K.; Kutner, Lawrence A. und Warner, Dorothy E. (2008) The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives. In: *Journal of Adolescent Research*: Jg. 23 (1) S. 55–75.
- Petermann, Franz und Koglin, Ute (2013) Aggression und Gewalt von Kindern und Jugendlichen: Hintergründe und Praxis mit ... 11 Tabellen. Berlin [u.a.]: Springer.
- Pietraß, Manuela (2018) Medienbildung. In: Tippelt, Rudolf und Schmidt-Hertha, Bernhard (Hrsg.) Handbuch Bildungsforschung. Wiesbaden: Springer VS. S. 607–624.
- Roblox Corporation (2023) Roblox *Roblox*. Verfügbar über: <https://www.roblox.com/> (Letzter Zugriff: 30.03.2023).
- Schneekloth, Ulrich (2020) Jugend 2019: eine Generation meldet sich zu Wort. Sonderausgabe der Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Schorb, Bernd (2011) Zur Theorie der Medienpädagogik. In: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*: Jg. 20 (Medienbildung-Medienkompetenz) S. 81–94.
- Slegers, Jürgen und Weßel, André (2021) Mit digitalen Medien arbeiten. In: Deinet, Ulrich; Sturzenhecker, Benedikt; Schwanenflügel, Larissa von und Schwerthelm, Moritz (Hrsg.) Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden: Heidelberg. S. 1257–1263.

- Spitzer, Manfred (2012) *Digitale Demenz: wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer.
- Spitzer, Manfred (2015) *Vorsicht Bildschirm! elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Ungekürzte Ausg., 9. Aufl. München: Dt. Taschenbuch-Verl.
- Streim, Andreas und Klöß, Sebastian (2022) *Kinder und Jugendliche spielen über zwei Stunden pro Tag Video- und Computerspiele*. Verfügbar über: [https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-ueber-zwei-Stunden-taeglich-Video-Computerspiele#\\_](https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-ueber-zwei-Stunden-taeglich-Video-Computerspiele#_) (Letzter Zugriff: 19.04.2023).
- Sturzenhecker, Benedikt (2006) „Wir machen ihnen ein Angebot, das sie ablehnen können“ Strukturbedingungen der Kinder- und Jugendarbeit und ihre Funktionalität für Bildung. In: Lindner, Werner (Hrsg.) 1964-2004: vierzig Jahre Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland: Aufbruch, Aufstieg und neue Ungewissheit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 179–192.
- Szycik, Gregor R.; Mohammadi, Bahram; Münte, Thomas F. und Wildt, Bert te (2017) *Lack of Evidence That Neutral Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study*.: Jg. 8.
- Theunert, Helga und Schorb, Bernd (2010) *Sozialisation, Medienaneignung und Medienkompetenz in der mediatisierten Gesellschaft*. In: Hartmann, Maren und Hepp, Andreas (Hrsg.) *Die Mediatisierung der Alltagswelt*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Thiersch, Hans (2020) *Lebensweltorientierte Soziale Arbeit - revisited: Grundlagen und Perspektiven*. 1. Auflage. Weinheim Basel: Beltz Juventa.
- Thiersch, Hans und Grunwald, Klaus (2016) *Lebensweltorientierung*. In: Grunwald, Klaus und Thiersch, Hans (Hrsg.) *Praxishandbuch lebensweltorientierte soziale Arbeit: Handlungszusammenhänge und Methoden in unterschiedlichen Arbeitsfeldern*. Weinheim Basel: Beltz Juventa. S. 24–64.
- Third-Person-Shooter (2022) *Wikipedia*. Verfügbar über: <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Third-Person-Shooter&oldid=227068732> (Letzter Zugriff: 19.02.2023).
- Tillmann, Angela und Weßel, André (2021) *Offene Kinder- und Jugendarbeit in mediatisierten Alltags- und Lebenswelten*. In: Deinet, Ulrich; Sturzenhecker, Benedikt; von Schwanenflügel, Larissa und Schwerthelm, Moritz (Hrsg.) *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. S. 841–854.
- Tulodziecki, Gerhard (2011) *Zur Entstehung und Entwicklung zentraler Begriffe bei der pädagogischen Auseinandersetzung mit Medien*. In: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*: Jg. 20 (Medienbildung-Medienkompetenz) S. 11–39.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (2022a) *Jahresstatistik 2021*. Verfügbar über: <https://usk.de/jahresstatistik-2021/> (Letzter Zugriff: 19.04.2023).

- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (2022b) Kinder und Jugendliche schützen. Orientierung fördern. Alterskennzeichen für digitale Spiele in Deutschland.
- Valve Corporation (2023) Counter-Strike: Global Offensive. Verfügbar über: <http://blog.counter-strike.net> (Letzter Zugriff: 14.01.2023).
- VERBI Software. Consult. Sozialforschung GmbH (2022) MAXQDA, Software für qualitative Datenanalyse.
- Wagner, Ulrike; Eggert, Susanne und Schubert, Gisela (2016) MoFam - Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie.
- Was ist ein Patch? – Definition im IT-Lexikon (2023). Verfügbar über: <https://it-service.network/it-lexikon/patch> (Letzter Zugriff: 19.02.2023).
- Weigand, Verena und Mühlberger, Martin (2014) Kann man auch das „Falsche“ spielen? Jugendmedienschutz in Deutschland bei digitalen Spielen. In: Demmler, Kathrin; Lutz, Klaus; Ring, Sebastian und Anderle, Michaela (Hrsg.) Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven. München: kopaed.
- Wimmer, Jeffrey (2013) Massenphänomen Computerspiele: soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Zoom (2023) Zoom Video Communications *Zoom*. Verfügbar über: <https://zoom.us/> (Letzter Zugriff: 15.02.2023).

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Roblox Counter-Blox.....	6
Abbildung 2: Krunker.io .....	6
Abbildung 3: Counter Strike: Global Offensive .....	6
Abbildung 4: Interviewleitfaden Seite 1 .....	56
Abbildung 5: Interviewleitfaden Seite 2.....	57
Abbildung 6: Codesystem MAXQDA .....	135

## **Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1: Expert*inneninterviews .....	22
Tabelle 2: Transkriptionsregeln .....	22

## **Anhangsverzeichnis**

Anhang 1: Interviewleitfaden .....	56
Anhang 2: Transkript: Interview 1 .....	58
Anhang 3: Transkript: Interview 2 .....	76
Anhang 4: Transkript: Interview 3 .....	97
Anhang 5: Transkript: Interview 4 .....	108
Anhang 6: Erster Materialdurchgang: Zusammenfassung .....	124
Anhang 7: Zweiter Durchgang der Zusammenfassung: Kategorienbildung	134
Anhang 8: Codesystem: Haupt- und Unterkategorien .....	135

# Anhang 1: Interviewleitfaden

Ingo Beltermann • [Ingo.Beltermann@hm.edu](mailto:Ingo.Beltermann@hm.edu)  
Interview Leitfaden  
Bachelorarbeit: Digitale Spiele in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit –  
Umgang mit gewalthaltigen Inhalten als Teil der Lebenswelt



## Wie können Fachkräfte in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit mit gewalthaltigen digitalin Spielen umgehen?

### A) Vorabinformationen

- Interview im Rahmen der Bachelorarbeit, Hochschule München, Soziale Arbeit
- Datenschutzhinweise
- Einverständnis Aufnahme, ggf. Veröffentlichung der Arbeit
- Ablauf des Interviews

### B) Erläuterung der Forschungsfrage

- Motivation und Zielsetzung der Arbeit
- Rolle der Interviews

### C) Vorstellung der Interviewpartner\*innen

- Wie lange befassen sie sich schon mit dem Thema Gaming?
- Haben Sie durch Ihre Arbeit auch Kontakt zu Einrichtungen der OKJA/ zu Fachkräften?

### D) Hauptteil

- **Welche Herausforderungen bringt der Themenkomplex gewalthaltige Videospiele Ihrer Meinung nach in der Praxis mit sich?**
- **Gibt es Regeln, die man speziell für gewalthaltige Videospiele aufstellen könnte?**
  - Nach welchen Kriterien sollten die Spiele ausgewählt/verboten werden?
  - Umgang mit user\*innengeneriertem Content, Online-Spielen, Smartphone als Gaming-Gerät?
- **Wie kann mit den unterschiedlichen Altersgruppen in der offenen Arbeit umgegangen werden?**
  - Ist bei „gemäßigten“ Shootern eine pädagogische Altersempfehlung sinnvoll?
  - Wenn ja, ab welchem Alter?

1

Abbildung 2: Interviewleitfaden Seite 1

- **Wenn gespielt wird: Welche Möglichkeiten haben Fachkräfte mit der Situation umzugehen?**
  - Wie sollten Gespräche über die Spiele, Let's Plays/ Streams bewertet werden?
- **Welche Bedeutung hat die Haltung von Fachkräften zu Medien und Videospielen im Kontext gewalthaltiger Videospiele?**

#### E) Abschluss

- **Was wäre Ihre Take-Home-Message für Fachkräfte zum Umgang mit gewalthaltigen Videospielen?**
- Gibt es Rückfragen/ Verständnisfragen bezüglich des Interviews?

#### F) Formalien

- Alter:
- Geschlechtsidentität:
- Ausbildung/ Studium:
- Aktuelle Tätigkeit:

Notizen:

---

---

---

---

## Anhang 2: Transkript: Interview 1

Datum: 16.01.2023

Uhrzeit: 11:00 Uhr

1 B: Ich mach mal bitte mich nicht stören an (...) so #00:00:12-1#

2 I: Genau also, grundsätzlich gehts mir in meiner Arbeit ja um hauptsächlich gewalthaltige Videospiele in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Also ich komm auch ähm aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, von der Praxis her und generell ist es ja so, dass in den Medien und in der Politik und aber auch in der Praxis das Thema ja oft sehr kontrovers diskutiert wird #00:00:32-1#

3 B: hm (bejahend) #00:00:32-1#

4 I: Aber ich hab das Gefühl gehabt, dass es eben meistens nur um Wirkungen oder Wirkungsvermutungen geht und wenig darum wie ich eigentlich damit umgehe, weil es ist ja ein Teil der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen, so, da lässt sich nichts dran ändern und deswegen hab ich mir gedacht, schau ich mir doch mal an wie man denn jetzt konkret einfach damit umgehen kann #00:00:52-5#

5 B: hm (bejahend) #00:00:52-5#

6 I: Und das Ziel von meiner Arbeit wär auch das ich am Ende sowas wie so ne Art kurzen Handlungsleitfaden so für Fachkräfte eben erstell, wo man sich so bisschen orientieren kann, wenn man eben in der Praxis sagt, ich hab jetzt Probleme mit dem Thema. #00:01:06-5#

7 B: hm (bejahend) Spannend #00:01:07-7#

8 I: Ja #00:01:08-6#

9 B: Klingt ja schön #00:01:08-6#

10 I: (...) Genau und die Interviews dienen mir jetzt eben dafür, weil in der Literatur der Part eben auch relativ wenig behandelt wird, so mit dem ganzen Umgang ähm und deswegen versuch ich das eben über Interviews sag ich mal zu generieren, die Daten (...) Ja, genau. Zum Einstieg, du hast ja grad (vor der Aufnahme) schon kurz damit angefangen, könntest du dich noch einmal kurz vorstellen, den Part anonymisier ich dann natürlich #00:01:34-7#

11 B: Ja #00:01:34-7#

12 I: Für die Arbeit, aber zum zum Reinkommen, sag ich mal. #00:01:38-1#

13 B: Ja ähm genau, ich, mein Name ist [XXX] ich ähm (...) wo fang ich denn an, ich war zuletzt wissenschaftliche Mitarbeiterin an der TH Köln am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik ähm bin auch aktives Mitglied in der GMK, da bin ich Fachgruppensprecherin der Fachgruppe Games und auch Medien und Geschlechterverhältnisse #00:01:59-2#

14 I: hm (bejahend) #00:01:59-2#

15 B: Ich war ähm ne ganze Zeit auch bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW angestellt, zwischendurch noch beim Grimme Institut ähm genau und mach im Prinzip bisschen Medienpädagogik mit Games, aber auch Projektmanagement, also nicht, ich bin eben keine Sozialarbeiterin. #00:02:16-3#

16 I: hm (bejahend) #00:02:16-3#

17 B: Ich mach so verschiedene Sachen jetzt ähm genau das ganz letzte Projekt was ich freiberuflich gemacht hab war den Next Level Festival for Games, da hab ich die medienpädagogischen Aktivitäten koordiniert und auch son Vortragsstrang kuratiert. JA. #00:02:32-8#

18 I: ähm hast du ungefähr ne Idee, wie lange du dich schon so mit dem Thema Gaming an sich so beschäftigst, also wie lang // #00:02:39-9#

19 B: ähm auf ner professionellen Ebene? Meinst du? #00:02:42-1#

20 I: Auch professionell, privat, wie // #00:02:43-7#

21 B: Also ich spiel seit dem ich ein kleines Kind bin, Games, wir hatten ziemlich früh nen PC, weil mein Vater bei ähm IBM gearbeitet hat (...) also wo andere Leute noch kein PC hatten, hatten wir schon ein tatsächlich und damit, als der ins Haus kam war das was Besonderes, in den 80ern und dann war das auch direkt faszinierend und ähm und genau also ich spiel Computerspiele seit dem ich klein bin und ähm professionell oder ähm ja wie ich drauf kam ich hab ja eigentlich Literaturwissenschaften studiert und wollte nicht son abgenudeltes Thema und ne Freundin damals, ne Kommilitonin hatte sich mit Harry Potter auseinandergesetzt und dann hab ich irgendwie gedacht, ach spannend und ich wusste das irgendwie auch son paar Akademiker gibt, die sich mit Games auseinandersetzen und da hab ich recherchiert bin auf die Game Studys getroffen ähm gestoßen und hab dann tatsächlich schon meine Magisterarbeit darüber geschrieben. #00:03:32-2#



22 I: hm (bejahend) #00:03:32-2#

23 B: Genau und danach dann eben ähm ja auch dann seit dem bin ich eigentlich damit professionell beschäftige ich mich damit und bin dann auch so in die, über Next Level in diese berufliche Richtung damit gegangen. Ja.

24 I: hm (bejahend) Ja spannend, cool, ähm genau, ich würde einfach gleich mal damit einsteigen, mit den #00:03:53-9#

25 B: hm (bejahend) #00:03:53-9#

26 I: mit den Fragen ähm wenn du dir jetzt die Praxis vorstellst so sag ich mal Offene Kinder- und Jugendarbeit in Zusammenhang mit mit gewalthaltigen Videospielen, was könnten denn da für Herausforderungen oder Schwierigkeiten auftreten, jetzt vor allem in Hinblick auf die, sag ich mal, die Fachkräfte, die da arbeiten? #00:04:11-7#

27 B: hm (bejahend) Also ich find ein riesen Problem ist ähm das die ähm das man also pädagogische Fachkraft sich sehr stark an die USK halten muss, was ja auch richtig ist, aber das eben in der Regel, wenn das problematische Spielverhalten auftritt, oder wenn solche Themen wie Gewalt sind, dann ist ein großes Problem, dass Kinder die Spiele ähm eben konsumieren, ohne dass sie die die entsprechende Alterseinstufung schon, also das Alter haben. So. Und dann find ich ne große Herausforderung wie, kann ich aber trotzdem als pädagogische Fachkraft dazu mir Kindern und Jugendlichen arbeiten, weil ich möchte sie ja in ihrer Lebensrealität #00:04:47-9#

28 I: hm (bejahend) #00:04:47-9#

29 B: In ihrem Alltag abholen, ähm und muss dann eben schauen wie ich trotzdem dazu irgendwas machen kann, ohne aber natürlich das Spiel zu spielen, oder zu verwenden. Ja. #00:04:59-6#

30 I: hm (bejahend) Ja grade ähm mit USK der der Trend geht ja auch immer mehr sag ich mal zu Spielen auf dem Smartphone oder Online-Games oder jetzt so user\*innengenerierter Content ähm #00:05:13-2#

31 B: Genau #00:05:13-2#

32 I: (...) ähm wie könnte man dann da mit umgehen? Weil da ist ja oft so eine Alterskennzeichnung gar nicht möglich also oder nicht vorhanden grade mal bei Online-Spielen jetzt. #00:05:20-8#

33 B: Ja in dem Fall da (unv.) für die pädagogische Fachkraft natürlich dann relativ frei, also die kann ja dann dazu immer unabhängig vom Alter des Kindes damit arbeiten, nä, also ähm ja letztendlich geht es ja bei jeder pädagogischen Arbeit darum, genau, sich was ähm was zu machen, was für die Gruppe, für die Jugendlichen, für die Kinder mit den ich arbeite, irgendwie auch passt und da find ichs total gut, das zu thematisieren, was die Kinder eben, im Alltag beschäftigt und wenn das jetzt grade eben son user-generated Content ist, dann kann ich mir den ja auch anschauen und damit irgendwie, also, ja da ist vielleicht die Herausforderung, dass man immer sehr flexibel sein muss, dass man ja nicht Alles kennen kann, nä, also das geht ja gar nicht #00:05:59-0#

34 I: Ja, ja #00:05:59-0#

35 B: Man kann ja nicht alle Spiele kennen und muss dann eben immer sehr individuell schauen (...) #00:06:04-8#

36 I: Ja, das auf jeden Fall ähm ich mein, da ist ja dann auch oft, sag ich mal, ähm Gewalt- ähm haltiger Content dabei, bei den Spielen, auch wenn sie jetzt keine USK haben ähm hättest du nen Vorschlag was jetzt so z.B. jetzt spezielle Regeln sein könnten, die man dann irgendwie im Hinblick auf generell gewalthaltige Videospiele aber auch eben so Online-Games und so was aufstellt? #00:06:29-6#

37 B: ähm ja das find #00:06:33-2#

38 I: // so was das sinnvoll wäre #00:06:33-0#

39 B: bisschen schwierig ähm also man muss auf jeden Fall, glaub ich das mit den Jugendlichen, Kindern und Jugendlichen zusammen aushandeln, also das könnt ich mir (unv., #00:06:40-5#) also es kommt natürlich auf die Altersgruppe an, aber gerade mit zunehmendem Alter würde ich das als einen Verhandlungsprozess sehen, also da auch zu sagen wir machen da irgendwelche Regeln, wie können die aussehen, was ist irgendwie zu viel, ähm (...) weil man muss ja die Gewalt auch bisschen unterscheiden find ich, also wie wird die auch wahrgenommen, nä, also gibts dabei Blut oder gibts dabei buntes Geblitzel, so, das macht ja nen riesen Unterschied, ähm und ich würd tatsächlich immer schauen, wie die Kinder und Jugendlichen das auch ähm empfinden und wahrnehmen und wie die das dann zurückspiegeln. ähm (...) Ich finde so richtig menschenverachtende Sachen, also die so (...) aber das ist ein bisschen schwierig, also dafür kenn ich mich jetzt auch mit so Gewaltforschung oder Anti-Gewalt-Arbeit vielleicht nicht genug aus, was man da genau macht. Aber ich finde eben, es gibt schon Sachen, wo man dann irgendwie über Grenzen spricht, also (unv.) son Shooter das ist jetzt irgendwie weniger schlimm finde ich vielleicht als Jemanden mit ner Kettensäge zu zersägen oder sowas, also #00:07:46-2#

40 I: hm (bejahend) #00:07:46-2#

41 B: Ja (unv.) ich glaub das sind Aushandlungsprozesse. #00:07:48-3#

42 I: Ja, also, so // #00:07:50-8#

43 B: Auch innerhalb der Einrichtung vielleicht, nä, also #00:07:52-9#

44 I: hm (bejahend) #00:07:52-9#

45 B: Welche Linie will man fahren, sozusagen. Ganz hart und sagen ne (unv.) wir haben ja überhaupt keine Gewalt oder irgendwie sagt man, ja gut, das ne gewisse Gewalt umgibt uns alle, also ich meine auch Serien wie Game of Thrones sind ja nicht ohne Grund irgendwie erfolgreich. Das muss man ja auch mal reflektieren als Erwachsener ähm ja und das deswegen das würd ich so würd ich tatsächlich sagen muss man verhandeln. Würd ich auch nicht in (unv.) in einer Fachkraft alleine sehen, dass die jetzt irgendwie ne Regel aufstellt. #00:08:20-0#

46 I: hm (bejahend) Du hast ja auch schon gemeint mit so ob es jetzt Blut ist oder irgendwie nur ähm pixelig sag ich mal, gibts da sonst irgendwelche Kriterien, wo du sagst, da könnte man bei der Spielauswahl jetzt konkret drauf achten, irgendwie, so von Unterscheidung vom Gewaltgrad sag ich jetzt mal in Führungsstrichen. #00:08:35-9#

47 B: hm (bejahend) (...) Ja, ja vielleicht ist die Frage bisschen wie das, was für ein Element das in der, im Gesamtspiel, also welche Rolle spielt die Gewalt? Ist es einfach so da, sozusagen, aber man muss aber vielleicht noch andere Ziele erfüllen, oder ist es das vornehmliche Ziel? (...) Wobei man da auch ein bisschen schauen muss. Also son Spiel wie wie Hyrule Warriors z.B. wo man ja wirklich die ganze Zeit da die Bösen ähm tötet, das find ich jetzt trotzdem nicht als, empfind ich nicht als besonders gewaltvolles Spiel, weil das schon fast wieder durch diese Menge an Monstern die da irgendwie kommen die auch ähm ganz klar böse sind, da gibts ja gar keine ähm als odie wollen irgendwie einen angreifen und man muss das muss sie halt töten damit man das Leben rettet, also da gibts auch gar kein moralischen Konflikt so z.B. #00:09:23-1#

48 I: hm (bejahend) #00:09:24-0#

49 B: Und so durch diese stetige Handlung, dass immer wieder die alle irgendwie umhauen und dann zu gucken, welche Moves mach ich dabei, find das jetzt auch nicht besonders schlimmer als weiß nicht, Smash Brothers oder sowas #00:09:38-4#

50 I: hm (bejahend) #00:09:38-4#

- 51 B: Also das das ist (unv.) bisschen (...) Ich finde das komplex tatsächlich und man sich wahrscheinlich jedes Spiel im Einzelnen dann doch nochmal angucken und das aushandeln, ja. #00:09:48-0#
- 52 I: hm (bejahend) Ja dann, wie du ja gesagt hast am besten mit den Spieler\*innen #00:09:52-5#
- 53 B: Genau #00:09:52-5#
- 54 I: ähm zusammen hm (bejahend) #00:09:55-2#
- 55 B: Genau (...) weil ich finde z.B. auch Splatoon eigentlich ein schönes Beispiel, da haben wir ja diese Mechanik ähm die ganz klar ne ähm Ego-Shooter Mechanik ist #00:10:04-9#
- 56 I: hm (bejahend) #00:10:04-9#
- 57 B: (...) oder Third-Person, Third-Person, na, aber ist auf jeden Fall ne Shooter Mechanik #00:10:09-2#
- 58 I: ja, ja #00:10:09-2#
- 59 B: So, ähm und dann macht man es aber mit Farbe und dann hat es direkt weniger gewaltvollen ähm #00:10:15-6#
- 60 I: hm (bejahend) #00:10:16-8#
- 61 B: Touch sozusagen. ähm ach ja und dann ne andere USK und so weil es stirbt niemand und die werden wieder respawned und so, das find ich irgendwie, das find ich spannend und ich glaube sone Gegenüberstellung kann man auch gut mit Jugendlichen und Kindern thematisieren, dass man den das auch mal bewusst macht. ähm was ist jetzt der Unterschied zwischen Splatoon zu Fortnite oder so (lacht) #00:10:37-5#
- 62 I: hm (bejahend) (...) Ja #00:10:41-2#
- 63 B: Also tatsächlich nicht unbedingt die Mechanik sondern viel mehr genau, die die Ausgestaltung, also wie ist das ästhetisch auch dargestellt, welche Rolle nimmt es im Spiel vielleicht ein, ich mein Splatoon das ist ja dann schon fast wieder ein Sport-Spiel also (...) Völkerball, muss man sich auch, also das muss man auch Vielen klar machen, nä, Völkerball, da gehts auch darum, jemanden abzuschießen und der ist dann raus, also tot, nä in Anführungsstrichen. #00:11:04-4#

64 I: hm (bejahend) #00:11:04-4#

65 B: So (...) ist ja nicht so als wären alle Spiele die nicht digital sind immer immer gewaltfrei (lacht) #00:11:10-0#

66 I: Ja, ja und auch nicht alle Spiele die, weiß ich nicht, USK 6 sind, enthalten keine Gewalt. #00:11:16-8#

67 B: Ja genau #00:11:17-9#

68 I: Ja (...) ja, ne dann ist das ganz, ähm gut sich daran zu orientieren, das stimmt. ähm (...) Was ja auch ne Herausforderung sein kann, bei dem Thema in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, da hat man's ja oft mit sehr unterschiedlichen Altersgruppen zu tun #00:11:36-2#

69 B: hm (bejahend) #00:11:36-2#

70 I: Und du hast ja schon das mit der USK angesprochen, da muss man sich ja grundsätzlich eh dran halten, so also ob jetzt, weiß ich nicht, freigegeben ab 12 oder ab 16 oder 18 vielleicht, bei manchen Jugendzentren noch (lacht) ähm Wie könnte man denn jetzt (...) grundsätzlich damit umgehen, dass eben dann in so nem Jugendzentrum z.B. da ganz unterschiedliche Kinder und Jugendliche, vom Alter her, eben auch sind? (...) #00:12:03-0#

71 B: Ja (unv.) theoretisch kann man natürlich in Gruppen auch arbeiten, das kommt aber drauf an, wie viel Personal ist da, wie viel Leute sind überhaupt da, dass das ermöglicht wird, ich finde aber auch grade die Älteren, den kann man oft ähm mehr zutrauen, so auch, also den kann man ja auch zutrauen das sie vielleicht selber den Jüngeren mal was erklären, oder ähm (...) Ich glaube man kann schon Strategien finden, wie man Jüngere und Ältere zusammen bringt ähm die Frage ist natürlich wie viel Freiwilligkeit gibt's da, #00:12:34-7#

72 I: hm (bejahend) #00:12:34-7#

73 B: Also, sone, jetzt sagen wir mal nen eingeschworenen Kern von jungen Jugendlichen so, von jungen, von Jungs oder so, die wollen ja vielleicht jetzt nicht unbedingt da mit nem viel jüngeren Mädchen was machen oder so, also da muss man glaub ich, individuell auch je nach Einrichtung schauen, wie die, wie die Gruppendynamik so ist, aber ich glaube man kann, wenn man diese, diese Gruppen manchmal so auflöst, dann entstehen ja ganz neue Dynamiken #00:13:00-9#

74 I: hm (bejahend) #00:13:00-9#

75 B: Und ähm (...) Ja man muss bisschen individuell schauen und natürlich gibts auch viele Spiele die man einfach, also ich mein es gibt ja so viele altersunabhängige Spiele #00:13:10-9#

76 I: hm (bejahend) #00:13:10-9#

77 B: Die über alle Generationen funktionieren wie z.B. FIFA (lacht) oder so was, oder Minecraft nä, da kann man ja dann auch nochmal schauen. Und ich glaube Fortnite hat ne 12, hat ne Alterseinstufung ab 12 nä #00:13:23-0#

78 I: hm (bejahend) #00:13:23-0#

79 B: Also da holt man ja schon auch viele ab #00:13:24-4#

80 I: hm (bejahend) #00:13:24-4#

81 B: Also wenn man über sowas spricht oder das zusammen spielt oder so. (...) #00:13:28-9#

82 I: Ja, denkst du dass man generell, bei unterschiedlichen Altersgruppen unterscheiden sollte, vom, sag ich jetzt mal ähm Content von den Spielen? #00:13:38-9#

83 B: (...) Jaa, ja, natürlich muss man immer individuell gucken, wie sind die (...) also wenn sich niemand für Minecraft interessiert, brauch ich's vielleicht auch nicht anschleppen, so #00:13:51-0#

84 I: hm (bejahend) #00:13:51-0#

85 B: Ist ja eh schon, ähm von daher würde ich auch immer was altersangemessenes machen, aber ich kann mir schon vorstellen, dass es beim Sprechen über Games, wenn es jetzt nicht darum geht, wir machen jetzt hier ein Turnier oder so, sondern wir wir reden vielleicht mal über unsere Lieblingsspiele und was wir daran besonders mögen oder so, da find ich das ziemlich egal ob denn jetzt einer ein Spiel ab 16 nennt und der andere ein Spiel mit ner 6er USK oder so, also es gibt schon auch Methoden, ähm die dann altersunabhängig funktionieren. Natürlich wird das was die Kinder und Jugendlichen dazu artikulieren variieren ob's ein 8-Jähriger sagt oder ob's ein ähm 16-Jähriger sagt, aber ich denke das ist eigentlich nicht son, also trotzdem ist das Oberthema vielleicht dann für alle / holt alle wieder zusammen ab. #00:14:29-4#

86 I: hm (bejahend) Ja (...) ähm Du hast ja grad auch schon mit mit dem dann

drüber sprechen, über die Spiele ähm erwähnt #00:14:39-1#

87 B: hm (bejahend) #00:14:39-1#

88 I: Wenn jetzt, Besucher\*innen, sag ich mal sich über, über Games unterhalten, oder, weiß ich nicht, Let's Plays schauen, oder sich über Streamer unterhalten, da ist ja das auch mit der Alterseinstufung oft bisschen schwierig, glaubst du man sollte, solche Sachen, also Gespräche z.B. oder Let's Plays anders bewerten als das Spielen an sich, von solchen Spielen? (...) #00:15:01-1#

89 B: Also es gibt natürlich nen Unterschied, weil das ja schon sone Reflexionsebene enthält, aber (...) ähm du meinst jetzt von der Alterskennzeichnung anders bewerten? Also (unv.) // #00:15:13-6#

90 I: Ja vom, vom Umgang jetzt in der Arbeit sozusagen, also wenn jetzt, weiß ich nicht, die Jugendlichen über, sich, keine Ahnung, GTA unterhalten die ganze Zeit #00:15:22-2#

91 B: hm (bejahend) #00:15:22-2#

92 I: Und ganz klar ja noch unter 16 sind, ob man das dann anders bewerten müsste, als wenn sie das jetzt direkt spielen, das Spiel. (...) #00:15:29-3#

93 B: Ja also ich mein die spielen lassen kann man das ja die ja nicht in der Einrichtung, das ist ja völlig klar #00:15:35-6#

94 I: hm (bejahend) #00:15:35-6#

95 B: Das darf man ja einfach schlichtweg nicht. So, ähm aber das die da drüber sprechen, dass kann man ja vielleicht aufgreifen. Dann spielt man natürlich nicht mit den das Spiel, das ist klar (lacht), ähm aber ich glaube schon man könnte auch für die Arbeit sich so vielleicht mal so Schnipsel raussuchen, von nem Let's Play wo jetzt nichts drin ist, was, weswegen das ab 18 ist. #00:15:54-5#

96 I: hm (bejahend) #00:15:55-1#

97 B: Also so funktioniert das ja z.B. auf der Gamescom mit diesen Trailern auch, weil da ist ja klar wenn da son Trailer läuft, da kann auch ein 8-Jähriger dran vorbeikommen, wie, nä, wie mach ich das mit den ab 18 Spielen, so, oder ab 16 und dann werden ja einfach diese Dinge rausgeschnitten und ich glaube so kann/ das kann man auch so im Prinzip kann man auch für sich in der pädagogischen Arbeit dann schon mal anwenden. Dann guckt man vielleicht nach nem YouTube-Video dazu, ähm allerdings gibts

nen schmalen Grad, man darfs auch nicht, also, man darfs jetzt auch nicht anpreisen, ja #00:16:23-7#

98 I: hm (bejahend) #00:16:23-7#

99 B: Also man will ja auch nicht Werbung dafür machen, sagen wir wir haben Jugendliche, die das nicht kennen und ich fang an darüber zu reden, dann würden die ja hingehen und sagen jetzt will ich mir aber mal anschauen. So das ist dann auch wieder gefährlich, nä, also ich/ man muss wirklich, das ist ein sensibles Thema mit der USK (lacht) und der pädagogischen Arbeit #00:16:37-5#

100 I: hm (bejahend) (lacht) #00:16:37-5#

101 B: ähm Ich glaub da muss man wirklich viel Fingerspitzengefühl beweisen (...) #00:16:42-9#

102 I: hm (bejahend) #00:16:42-9#

103 B: Ja, aber son (...) im Zweifel zeigt man kein Trailer, man kann auch zu Dingen immer arbeiten, indem man darüber redet, nä (unv.) #00:16:52-2#

104 I: hm (bejahend) #00:16:52-2#

105 B: Also ich glaube schon, dass man, wenn man merkt, da ist eine Gruppe 16-Jähriger, die setzen sich stark mit GTA auseinander, das ist ein ab 18 Spiel, dann würd ich nicht als pädagogische Konsequenz ziehen, ich thematisier das nicht, gar nicht, natürlich kann ich das nicht spielen mit den, das ist völlig klar, aber ich kann trotzdem mit den darüber sprechen, oder die mal fragen, was sie sie daran interessiert und ob sie/ ich kann ja auch ein Reflexionsprozess einfach anstoßen. Warum spielt ihr das? Aber warum ist es vielleicht ab 18? Wisst ihr warum? Und was macht das mit euch? Wie fühlt sich das an? Wie findet ihr denn sone Szene? (...) Wie, nä, aufgrund dessen das Spiel ab 18 ist, wie nehmt ihr das denn mit 16 wahr? So, weil ich glaube das es auch nen gewissen Druck gibt, also (unv.) wenn ne Gruppe Jugendlicher halt dieses Spiel cool findet, dann guckt man sich das mal an, findets, fühlt sich aber nicht unbedingt selber damit wohl. Also in meiner Jugend kann ich mich erinnern, da gabs sone komische Videoserie die nannte sich Gesichter des Todes, da waren immer so ganz/ kennst du das noch? Ne, nä? #00:17:47-6#

106 I: Ne (lacht) #00:17:47-6#

107 B: Das ist sone, da gabs so ganz/ so Unfälle im Prinzip, aber so schlimme, also so wie, nä #00:17:53-6#



108 I: hm (bejahend) #00:17:53-6#

109 B: So Videos aufgenommen, (...) ähm jetzt nicht im Sinne von Prank, das einer das absichtlich gemacht hat, sondern irgendwie, irgendwas Schlimmes passiert (unv.) fährt irgendwie mitm Motorboot und das hat ein schlimmen Unfall dann, oder man ist irgendwo am tropischen Regenwald, guckt sich so Krokodile an und auf einmal schnappt das zu und da hat jemand ein Video gemacht, sowas ja. Das wird dann irgendwie geguckt wenn da irgendwer Sturmfrei hatte und ich fand das total schlimm, ich fand das wirklich ätzend, ich bin dann da auch nichtmehr hingegangen, aber das ist ja genau dieser Moment, dass Jugendliche das dann ja vielleicht ja auch für sich einschätzen, ok das finden vielleicht alle anderen toll, aber ich nicht, für mich ist das nichts und deswegen zieh ich mich raus. Nä, also (...) das war jetzt bisschen weit ausgeholt, ich hoffe du kannst damit was anfangen (lacht) #00:18:32-1#

110 I: Ja, aber, vom, vom Prinzip her passt das ja ganz gut, also auch// #00:18:36-7#

111 B: Ja #00:18:36-7#

112 I: ähm solche Sachen als, als Kommunikationsanlässe einfach sehen und nicht #00:18:42-0#

113 B: hm (bejahend) #00:18:42-0#

114 I: Sagen ich verbiete es und hier passiert das nicht, weil #00:18:45-3#

115 B: Ja, genau #00:18:45-3#

116 I: Woanders passiert es ja trotzdem, so. #00:18:49-0#

117 B: Ja (...) Ja genau und dann eben ohne Reflexion, nä und vielleicht unbetreut und ohne/ so bietet man sich ja auch als Ansprechperson an, also wenn man, wenn klar/ also es mag ja die Jugendlichen geben, die das vielleicht nicht so toll finden wie die anderen und die das dann vielleicht auch mal darüber sprechen wollen, oder, das auch einfach nur irgendwem sagen, so, ja ich/ das sagt man ja nicht den Freunden, die das alle cool finden, da sagt man ja nicht unbedingt ja ich find das voll kacke oderso #00:19:11-2#

118 I: hm (bejahend) #00:19:11-2#

119 B: aber vielleicht sagt man das nem, nem ähm eben ner Person, ner

Vertrauensperson aus ner Einrichtung. (...) #00:19:20-5#

120 I: Ja, ähm Wenn wir jetzt, weil wir jetzt auch grad schon auch bei so Gesprächsanlässen und sowas sind, wenn wir jetzt, sag ich mal konkret die Situation haben, dass im Jugendzentrum gespielt wird, also, weiß ich nicht, am Computer, an// #00:19:35-0#

121 B: hm (bejahend) #00:19:35-0#

122 I: Ner Konsole, wie auch immer ähm und die Jugendlichen sich da ihre Spiele selber aussuchen, was gibts denn dann für Möglichkeiten, sag ich jetzt mal für die Fachkräfte, konkret in soner Situation, ähm damit umzugehen, oder so Handlungsmöglichkeiten, wenn jetzt sie sehen, ok da spielt jemand, ähm vielleicht auch nen gewalthaltiges Spiel, was kann ich denn dann in der konkreten Situation machen? #00:19:57-1#

123 B: Ein Spiel, was sie aber spielen dürfen// #00:19:58-6#

124 I: Ja #00:19:58-6#

125 B: Von der USK? #00:19:59-9#

126 I: Ja, ja sagen wir, oder// #00:20:01-0#

127 B: Ja #00:20:01-0#

128 I: Von mir aus es ist jetzt irgendwie nen, nen Online-Game, was #00:20:03-7#

129 B: hm (bejahend) #00:20:03-7#

130 I: Nen Shooter ist, aber eben ohne Altersfreigabe #00:20:07-5#

131 B: hm (bejahend) #00:20:07-5#

132 I: Wie ich dann damit umgehen kann? #00:20:08-6#

133 B: Ja ich würd mich dazu setzen, ähm und auch mich interessieren, mir das mal richtig anschauen, so, ähm und vielleicht auch mal son paar Nachfragen stellen, kann ja kritische Nachfragen auch sein. Also mann kann ja dann genau diese Dinge die man irgendwie unangenehm findet, das kann man ja genauso artikulieren und mal in Raum stellen und dann gucken wie die Jugendlichen damit umgehen ähm (...) Wenn jetzt sone Reaktion wäre ah ne ich will hier einfach nur gamen, lass mich in Ruhe #00:20:39-6#

134 I: hm (bejahend) #00:20:39-6#

135 B: Dann müsste man vielleicht gucken, ob man dann nach dem Spiel doch nochmal irgendwas, sich dazu überlegt, oder (...) also ich find das auch/ ich find das ehrlich gesagt auch schwierig, diese Gewalt, weil also welche, psychologische Auswirkung haben #00:20:56-1#

136 I: hm (bejahend) #00:20:56-1#

137 B: Gewalthaltige ähm Medien, auf uns? Weil ich hab ja das Game of Thrones Beispiel vorhin schon genannt #00:21:02-2#

138 I: hm (bejahend) #00:21:02-2#

139 B: Ja, oder ähm Tatort ist vielleicht jetzt noch harmlos #00:21:03-5#

140 I: hm (bejahend) #00:21:04-2#

141 B: Aber manche von diesen Schweden-Krimis, die sind ja auch verstörend, so ähm das sollte man glaub ich immer im Blick haben, also man darf nicht zu sehr denken Oh Gott diese gewalthaltigen Computerspiele und Computerspiele sind voller Gewalt. Medien sind voller Gewalt. Das ist, ist so #00:21:20-3#

142 I: hm (bejahend) #00:21:20-3#

143 B: Weil, also das muss man sich klarmachen und auch unsere Realität ist ja voller Gewalt, also (unv.) es tobt ein Krieg, so, ähm oder was Silvester passiert ist. Also es ist ja nicht so als wären wir gewaltfrei alle, nur weil// #00:21:32-8#

144 I: Ja #00:21:32-8#

145 B: Ich jetzt privat in meinem/ aber das Umfeld oder ist ja ähm deswegen find ich (...) würde ich das immer auch als erstes den, den pädagogischen Fachkräften mitgeben. Also wenn sie das Thema Gewalt als problematisch in nem Spiel ausmachen, dann selber nochmal reflektieren, wo sie vielleicht selbst mit Gewalt in Medien, in Kontakt kommen, wie sie das selber empfinden. (unv.) ähm Das müssen sie nicht mit den Jugendlichen thematisieren #00:22:04-5#

146 I: hm (bejahend) #00:22:04-5#

147 B: Das ist ja völlig klar. Es geht ja nur einmal kurz um diesen Selbstreflexionsprozess, weil ich glaube dann kann man auch besser über Gewalt in Computerspielen reden, weil durch Knöpfe drücken und am/ (unv.) mit nem bunten Controller oder auf der Tastatur was rum/ das, das ähm hat nichts/ also das ist weniger gewaltvoll als wenn ich jemand auf dem Schulhof schubse, das muss man sich mal klar machen, also auch vom Gefühl. Ich weiß nicht ob du selbst Gamer bist? Also das fühlt sich schon anders an, so, ja. #00:22:32-0#

148 I: Ja #00:22:33-1#

149 B: Weil man ja genau weiß, das ist konsequenzlos und es tut keinem weh, deswegen kann man das ja machen (lacht) Also, aber natürlich gibts vielleicht auch andere Jugendliche, oder/ das ist ja immer bei so/ bei gewaltvollen ähm Medien ähm die sone andere Veranlagung haben und die ja Gewalt anders konsumieren oder empfinden und die da natürlich auch solche extremen Spiele spielen. Also so wie es damals im Zusammenhang mit den Gamern und dem/ den Amokläufen, nä #00:22:59-5#

150 I: hm (bejahend) #00:22:59-5#

151 B: Also Gaming und Amokläufen gabs, so ja, wenn jemand natürlich irgendwie eh schon solche/ sone Disposition im Kopf hat, dann kann der halt ein Computerspiel nehmen und darin seine Schule nachbauen, ja, aber das ist ja so rum und nicht andersrum. Also nicht weil ich ein Computerspiel gespielt hab, werde ich ja gewalttätig, das ist ja quatsch, also nur wenn ich eh schon sone Veranlagung habe, dann such ich mir natürlich auch noch die gewaltvollen und krassen Medien aus, ist doch völlig klar und dann nutz ich die auch auf ner anderen Art als ähm als wir jetzt, so. #00:23:28-6#

152 I: hm (bejahend) #00:23:28-9#

153 B: Also das Ziel sollte ja eigentlich sein, dass wir Gewalt nur noch so haben, ja, nur noch so virtuell und konsequenzlos, das wär doch schön, aber (...) Ich glaub ich bin bisschen ab vom Thema nä? Das mach ich gern schonmal, aber vielleicht wenn du das auswertest// #00:23:44-2#

154 I: Jaja, ne, alles gut! Also #00:23:46-4#

155 B: (lacht) #00:23:46-4#

156 I: Alles gut (lacht) ja ähm du hast es ja grad auch schon, schon angeschnitten mit den Fachkräften, ähm was denkst du denn ist so die, die Rolle/ oder welche Bedeutung hat die Haltung von ner Fachkraft jetzt generell zu Thema Medien #00:24:02-0#

157 B: hm (bejahend) #00:24:02-3#

158 I: ähm wenns dann eben auch um sowas wie den Umgang mit Games oder mit gewalthaltigen Spielen geht? #00:24:09-0#

159 B: Ja die Haltung spielt ne riesen Rolle. ähm also das reicht ja schon da/ das man/ also das, das merken Jugendliche ja sofort/ also das merken Menschen ja immer wenn jemand/ wie man nachfragt ähm also steckt dahinter ein ehrliches Interesse oder es steckt/ klingt vielleicht direkt ne gewisse Abwertung mit, im Tonfall, nä, also ich mein da bin ich auch immer wenn ich das Wort daddeln höre, das find ich immer so schwierig, ja was daddelt ihr denn da? Da klingt ja direkt son bisschen mit, dass das irgendwie Quatsch ist und Zeitverschwendung oder so ja ähm (...) Das/ deswegen die Haltung spielt ne große Rolle, also, es nützt natürlich nichts, den pädagogischen Fachkräften zu sagen ihr müsst ganz offen sein und die tolle Haltung gegenüber Games haben, wenn se die nicht haben, so, nä. #00:24:56-5#

160 I: hm (bejahend) #00:24:56-5#

161 B: Die Frage ist ja, inwiefern können se das vielleicht überwinden und sich vielleicht auch mal überzeugen lassen, oder dann doch sagen (unv.) das kann ja auch ne Herangehensweise sein, zu sagen, ich hab damit überhaupt nichts am Hut, erklärt mir das mal. Und erklärt mir auch mal, was ihr daran so cool findet, weil ich hab irgendwie eher den Eindruck, das ist Zeitverschwendung. Kann man ja machen, so. Aber dann muss ja ne gewisse Offenheit den Jugendlichen/ #00:25:17-9#

162 I: hm (bejahend) #00:25:17-9#

163 B: Und (unv.) Spielraum muss natürlich sein, weil wenn ich jetzt direkt sage, ich finds irgendwie Mist und ich will da von dieser Meinung auch nicht abweichen, ja dann toll, also, dann ist nichts zu machen, aber so sind ja pädagogische Fachkräfte auch nicht #00:25:30-8#

164 I: (lacht) #00:25:33-7#

165 B: (...) Aber ich find eigentlich, ich find am schönsten wenn man selber damit null Ahnung hat und sich nicht interessiert, das sich von den Leuten für die man sich aber ja interessiert, erklären zu lassen. #00:25:43-1#

166 I: hm (bejahend) (...) Ja also wie wir vorhin schon gesagt haben, also mit den (...) Spieler\*innen dann zusammen sich das anschauen am besten #00:25:52-3#

167 B: Ja genau #00:25:53-8#

168 I: hm (bejahend) (...) Wenn du jetzt ähm so für die Fachkräfte sag ich mal sone Take-Home-Message hättest, oder irgendwie so #00:26:05-1#

169 B: hm (bejahend) #00:26:05-1#

170 I: Die/ den wichtigsten Tipp, oder die wichtigsten Tipps von mir aus auch, ähm (...) jetzt konkret auch für das Thema so ähm was, was wäre das denn? #00:26:18-7#

171 B: ähm (...) Ich glaube es sind zweierlei Ebenen. Einmal sone grundsätzliche, die jetzt auch unabhängig davon ob se Fachkraft sind oder nicht, die ich einfach allen Menschen mal mitgeben möchte, ähm Medien werden gerne so unbewusst bewertet ähm das irgendwie, weiß ich nicht, Film gucken besser ist als eben Gaming, aber Buch lesen ist dann wieder noch besser als ein Film gucken und ich halte das für überflüssig, so, das sind alles Sachen die ihren Raum haben und ihre Be/ ähm ihre ähm Bedeutung so und ich finde dass/ also niemand würde ja sagen, ja ne, ach ne lesen ist nichts für mich, ich les nicht. Ne mit Büchern hab ichs nicht so. Das sagt ja keiner (lacht) so aber beim Thema Games sagen das halt viele, nä. ähm und das Find ich irgendwie ein bisschen schwierig, also ich glaube da muss man das mehr in soner Reihe sehen von Literatur, Musik, Theater, Film, Fernsehen, Games, so, das fände ich irgendwie schön #00:27:11-3#

172 I: hm (bejahend) #00:27:11-3#

173 B: ähm und das eben nicht so bewerten ähm und dann so ganz konkret, würde ich eigentlich sagen ähm (...) einfach mal angucken und interessieren. Also das niemand von uns, die Gamer sind konnten sofort dieses Pad bedienen (lacht) oder sofort die Maus und WASD, das kann keiner, das müssen wir alle lernen #00:27:34-1#

174 I: hm (bejahend) #00:27:34-1#

175 B: Und man braucht da keine Angst vor haben ähm und ich glaube es gibt tatsächlich für jeden ein cooles Computerspiel, oder ein cooles Game, egal, also manche machen sich das ja auch nicht bewusst, dann spielen se halt irgendwie Solitär oder sowas, nä, oder Candy Crush, keine Ahnung #00:27:48-4#

176 I: (lacht) #00:27:48-4#

177 B: Aber das sind ja alles Games. Also ich glaube, man darf nicht so sehr denken, dass Spiele Zeitverschwendung sind, im Gegenteil, das hat ja ne ganz evolutionäre, wichtige Rolle, spielt das ja in unserer Entwicklung. Also wir spielen ja auch um Sachen zu lernen und wir dürfen auch spielen um

uns abzulenken, um uns zu entspannen oder anzuspannen und danach zu entspannen (lacht) so ist das ja sonst eher bei sonem Shooter oder so. (...) Auf jeden Fall keine Angst davor haben, also nicht, ja, keine Angst davor haben. #00:28:19-3#

178 I: hm (bejahend) #00:28:20-1#

179 B: Auch wenn se sich selber dafür Null interessieren und denken oh ist das langweilig, es gibt auch Sachen die lese ich nicht oder die gucke ich nicht im Fernsehen, weil se mich nicht so interessieren, aber in dem Moment, in dem meine Zielgruppe, mit den ich arbeite sich dafür interessiert, dann hab ich ja nen Grund, das ist ja der Grund und dann kann ich da auch/ ich kann auch/ vielleicht kann man auch, je nach dem wie die Beziehung eben zu den Jugendlichen ist, sagen, ne find ich total Mist. #00:28:43-5#

180 I: hm (bejahend) #00:28:43-5#

181 B: Aber ähm dann eben so offen sein und auch Raum zu lassen, das sie einem das mal schmackhaft machen, oder, das man genau diese Auseinandersetzung dann sucht, ja warum findest du das denn/ was daran findest du denn gut? (lacht) So (...) #00:29:00-1#

182 I: Ja, sehr cool, das wärs von den Fragen tatsächlich auch schon gewesen #00:29:04-7#

183 B: hm (bejahend) #00:29:04-7#

184 I: ähm hast du noch irgendwelche Rückfragen an mich? Oder irgendwelche// #00:29:11-1#

185 B: Ne, ach du transkribierst das jetzt alles selbst, oder wie läuft's? #00:29:13-3#

186 I: Ja #00:29:13-3#

187 B: Ja, das ist viel Arbeit... (Smalltalk) #00:29:11-0#

188 I: (Smalltalk) #00:30:32-1#

189 B: Vielleicht noch eine Sache, die ich jetzt noch nicht so gesagt hab #00:30:35-1#

190 I: hm (bejahend) #00:30:35-1#

191 B: Aber das wirkt ja auch schnell so, als wäre jemand einsam vorm Computer #00:30:39-0#

192 I: hm (bejahend) #00:30:39-0#

193 B: Dieses Bild wurde ja auch über Jahre so evoziert, das ist ja Quatsch, also finde ich. Das muss man glaub ich auch mal/ vielleicht ist das auch wichtig nochmal pädagogischen Fachkräften zu vermitteln. Also da kann ja ganz viel soziale Interaktion über Clans, über, weiß nicht, mit wem ich immer spiele, ähm Twitch, Discord, haste nicht gesehen und das ist glaub ich/ das ist ein bisschen wie beim Handy auch, nä, wenn die Erwachsenen gern so/ die älteren Leute so sagen, Ja wir haben ja früher uns noch verabredet, so #00:31:01-2#

194 I: (lacht) #00:31:01-2#

195 B: Die Jugendlichen kommunizieren aber viel mehr, die kommunizieren viel, viel, viel mehr als ich noch als Kind, weil es ging, ja die kommunizieren irgendwie mit 5 Leuten oder 10 Leuten gleichzeitig über ihre Messenger, so, ich konnte damals mein Festnetztelefon nehmen und eine Freundin anrufen #00:31:16-6#

196 I: (lacht) #00:31:16-6#

197 B: Also das war anders und ich glaube das da auch ganz oft solche ähm so komische Vorurteile da noch (unv.) irgendwie weitertransportieren, die einfach Null halt/ nicht halten, in der/ in Echt. Also, wer meint ein Smartphone führt dazu, dass irgendwer weniger kommuniziert, das ist der größte Trugschluss der Welt finde ich. Das ist genau das Gegenteil ist der Fall. (...) Das ist vielleicht noch so mein (lacht) #00:31:42-8#

198 I: (lacht) #00:31:42-8#

199 B: Das ist ja beim Gaming bisschen ähnlich #00:31:44-1#

200 I: Ja #00:31:44-1# #00:33:29-6#

201 B: [Smalltalk über Elternarbeit, ausgelassen da für OKJA wenig relevant] #00:33:35-3#

202 I: [Smalltalk] #00:37:45-1#

203 [Gesprächsende] #00:38:15-9#



## Nachtrag per Mail am 09.02.2023

- I: Es ist noch eine Frage aufgekommen, die ich bei unserem Interview nicht gestellt habe. Vielleicht haben Sie ja noch 2-3 Minuten und könnten sie mir hier noch per Mail beantworten. Es geht um den Bereich Online-Games: Wenn wir als Beispiel ein Shooter ohne Altersbeschränkung nehmen (Block-Grafik, Pixel-Blut, keine Todesanimation etc.), macht es aus Ihrer Sicht Sinn, für solche Spiele eine generelle, pädagogische Altersempfehlung zu geben? Falls ja, welches Alter würden Sie hier vorschlagen?
- B: Das muss man für jedes Spiel stets individuell entscheiden und dabei auch die konkrete Jugendgruppe / die Jugendlichen vor Ort berücksichtigen. Pauschale Aussagen kann man dazu nicht treffen. Sollte man dabei selbst zu keiner Entscheidung kommen, kann man auch beim Spieleratgeber-NRW einmal nachfragen, ob sie sich das Spiel anschauen und eine Einschätzung abgeben können.

## Anhang 3: Transkript: Interview 2

Datum: 27.01.2023

Uhrzeit: 10:00 Uhr

1 I: Genau, ähm ja also in meiner Arbeit gehts ja um ähm digitale Spiele in der Offenen- Kinder und Jugendarbeit, eben mit dem Schwerpunkt, sag ich mal, ähm zu gewalthaltigen Inhalten. ähm Ich komm selber auch aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit #00:00:18-6#

2 B: Ok #00:00:18-6#

3 I: Und hab da oft festgestellt, dass in der öffentlichen Debatte, aber auch in der Praxis, ähm also Videospiegelgewalt immer ein sehr großes Thema ist, es aber meistens nur drum geht ob des jetzt/ also was für ne Wirkung es hat, obs irgendwie ne Wirkung hat ähm und meiner Meinung nach wird da oft, bisschen, der Teil vernachlässigt, dass es ja ein Teil von der Lebenswelt von den Kindern und Jugendlichen ist, also Videospiele an sich und viele Videospiele haben eben auch in irgendeiner Art und Weise gewalthaltige Inhalte und es wird also gespielt, ob es jetzt in der Einrichtung ist, obs zuhause ist, es ist einfach ne Tatsache. Und deswegen hab ich mir gedacht, würde ich mir bisschen anschauen wie, man eben gut (lacht) sag ich mal, in der Praxis damit umgehen kann, weil der Teil in der Literatur immer ein bisschen zu kurz kommt. Und dafür dienen dann jetzt eben auch die Interviews, dass ich da eben so bisschen Meinungen von

Expert\*innen sag ich mal zu dem Thema #00:01:18-0#

4 B: hm (bejahend) #00:01:18-0#

5 I: mir einhol. (...) Genau #00:01:21-1#

6 B: Alles klar #00:01:21-1#

7 I: Ja und also Ziel von der Arbeit sollte dann auch im Idealfall sone Art, kurzer, wie soll ich sagen, Leitfaden, oder so Handlungsmöglichkeiten eben für Fachkräfte dann #00:01:34-0#

8 B: Ok #00:01:34-2#

9 I: entstehen, dann am Ende #00:01:36-6#

10 B: Ja, ja das ist aber schon ne Aufgabe, ja #00:01:39-6#

11 I: Ja #00:01:39-6#

12 B: Find ich sehr interessant, ja, ja ok. Aber gut, wenn Sie aus der Ecke sowieso kommen, dann ist da wahrscheinlich auch der Zugriff auch ein bisschen besser, oder zumindest das Vorwissen schon da. Ja #00:01:48-7#

13 I: Ja (lacht) es ist auf jeden Fall die Hoffnung (lacht) #00:01:51-3#

14 B: Ja, ja krass, ne, sehr schön #00:01:52-4#

15 I: Ja #00:01:52-4#

16 B: Ja bin gespannt, ja. #00:01:55-4#

17 I: Ja genau, so zum Einstieg wärs vielleicht nochmal ganz ähm gut wenn Sie sich nochmal kurz vorstellen könnten #00:02:01-4#

18 B: hm (bejahend) Ja #00:02:01-6#

19 I: Das wird dann natürlich alles ähm nicht verwendet in der Arbeit, aber einfach so zum, zum reinkommen, sag ich mal. #00:02:07-9#

20 B: Ja ne, sowieso, weil ich glaub, dass hilft Ihnen vielleicht auch nochmal, wenn Sie wissen, welche Ecke ich jetzt genau bediene ähm hat vielleicht

dann auch irgendwie Einfluss auf die Bewertung von meinen Aussagen, ja, ne, sehr gern. ähm Ja soll ich damit gleich mal starten? #00:02:20-9#

21 I: Ja, ja gerne #00:02:21-8#

22 B: Genau ähm also Ja [Name], ähm Medienfachberatung für den Bezirk [ ], ähm ursprünglicher Hintergrund, ich, ich hab mal Medienproduktion und Technik studiert, also komm aus dem rein medialen Werbe-Sektor #00:02:33-8#

23 I: hm (bejahend) #00:02:33-8#

24 B: Hab dann Soziale Arbeit hinterherstudiert, ohne größeren Schwerpunkt, also zum/ im, im Ausklang dann Erwachsenenbildung. Bin dann Selbstständig geworden, immer wieder unterbrochen mit vielen Anstellungsverhältnissen, nebenbei, wenn die Selbstständigkeit halt/ wenn ich meine Ruhe haben wollte und gemäßigt Geld verdienen wollte. War dann vieles davon in der Erwachsenenbildung und der Medienarbeit, hauptsächlich mit Jugendlichen, jungen Erwachsenen #00:02:56-7#

25 I: hm (bejahend) #00:02:56-7#

26 B: Berufsorientierung und da eben auch Großgruppen. Also ganz speziell mit Einzel-Tätern hab ich wenig zu tun, also Einzelkindern, sondern waren halt Großgruppen in den verschiedensten Altersstufen. Wo ich dann natürlich auch über 10 Jahre hinweg, seit 2013, oder so 6 - 7 Jahre hinweg halt, Computerspielentwicklungen #00:03:14-9#

27 I: hm (bejahend) hm (bejahend) #00:03:15-0#

28 B: Sehr deutlich in den Klassen sehen konnte, was interessant ist und was nicht interessant ist ähm genau. Medienfachberatung für den Bezirk [ ] bin ich jetzt seit 1,5 Jahren, kenn den Laden aber als Selbstständiger auch schon seit 10 bis 15 Jahren. #00:03:27-4#

29 I: hm (bejahend) #00:03:27-4#

30 B: Und, genau, des was wir machen ist zum einen für den Bezirk [ ] ähm sind wir die Medienstelle, das heißt unsere direkten Ansprechpartner sind, ja, ähm im Prinzip Kreisjugendringe, Stadtjugendringe, die ganzen Jugendzentren #00:03:42-8#

31 I: hm (bejahend) #00:03:42-8#

32 B: ähm sowohl die Kiddies als auch die ähm Multiplikatoren dadrin,

mittlerweile vermehrt Multiplikatoren ähm und noch ein bisschen Verbände. Und dann natürlich über Kooperationen haben wir verschiedenste Andock ähm Möglichkeiten #00:03:55-9#

33 I: hm (bejahend) #00:03:55-9#

34 B: Genau, heißt im ersten ähm Kitas dürfen wir auf dem Papier gar nicht rein, explizit Schulen auch nicht, aber, über Umwege hängen wir natürlich trotzdem irgendwo mit drin #00:04:06-1#

35 I: hm (bejahend) #00:04:06-1#

36 B: Genau, ungefähr des ist der, der Hintergrund von der Medienfachberatung #00:04:10-7#

37 I: hm (bejahend) (...) Ja gut, dann ähm das ist auf jeden Fall ähm gut zu wissen. ähm Wenn wir uns jetzt den ganzen Themenkomplex, sag ich mal, so gewalthaltige Videospiele, anschauen, was könnten denn da in der Praxis, also in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, in den Einrichtungen, hier für Probleme entstehen, oder welche Herausforderungen könnte es denn damit geben? #00:04:40-2#

38 B: (...) ähm Boh, ich glaub des hängt dann schon wieder mit der Definition ähm dem Urproblem, zusammen, wie ich halt Gewalt überhaupt definiere #00:04:47-5#

39 I: hm (bejahend) #00:04:47-5#

40 B: Und ähm ich glaub die Probleme, die ich, wenn ich jetzt mal von mir ausgehe// #00:04:53-2#

41 I: Ja, ja gerne #00:04:53-3#

42 B: Von dem was ich in meiner Arbeit sehe, dann ist glaub ich Gewalt ähm vielleicht nicht unbedingt das Problem, sondern dann ist halt eher wieder die Frage, mit dem/ mit der Menge an Konsum und ähm eher die generelle Medienzeit, die ähm gestellt wird von den Eltern #00:05:08-6#

43 I: hm (bejahend) #00:05:08-8#

44 B: Die eben unreflektiert passiert. Ohne das ich jetzt die Mediendiskussion über Sucht und irgendwas aufgreifen möchte #00:05:14-3#

45 I: hm (bejahend) #00:05:14-3#

46 B: Aber ich seh's ähm wenn die Diskussion aufkommt, das das Problem jetzt weniger ist, das Jugendliche sinnlos aggressiv sind, sondern eben vielleicht ne Konzentrationsfähigkeit, die nicht mehr da ist #00:05:26-8#

47 I: hm (bejahend) #00:05:26-8#

48 B: Ne Hyperaktivität, ähm oder auch ähm ja ich, ich hör ja dann die Inhalte, die von ihnen kommen, die immer sehr sehr deutlich mit Computerspielen ähm connected sind. Also da ist vielleicht eher gefühlt der Medienüberfluss eher die Diskussionsbasis #00:05:40-8#

49 I: hm (bejahend) #00:05:40-8#

50 B: als jetzt explizit ähm gesteigerte Gewalt. #00:05:44-7#

51 I: hm (bejahend) (...) ähm würden Sie dann grundsätzlich sagen, dass so das (...) die Gewalt in den Videospiele eigentlich überhaupt kein Thema sein müsste, oder überhaupt kein Problem ist und dass das vielleicht, weiß ich nicht, von Fachkräften manchmal einfach (...) dringender oder notwendiger wahrgenommen wird, als es eigentlich der Fall ist? #00:06:11-6#

52 B: (...) Also ich glaub wenn ich, puh (lacht) ich glaub direkt auf die Frage würde ich tatsächlich ja sagen, wenn ich die Fachkräfte so vor Augen hab, die ja im Regelfall nen gewissen Hintergrund haben #00:06:21-0#

53 I: hm (bejahend) #00:06:21-0#

54 B: Und im Regelfall vielleicht auch ein gewisses Alter, ähm also auch wenn ich natürlich weiß, dass es viele Jugendliche gibt, aber ich glaub diese, diese Vorbehalte gegen Computerspielen ist schon noch sehr groß #00:06:32-0#

55 I: hm (bejahend) #00:06:32-0#

56 B: In diesem Erzieher/ Erzieherinnen Bereich ähm und es fehlt halt das Verständnis. #00:06:36-9#

57 I: hm (bejahend) #00:06:36-9#

58 B: ähm weil die wenigsten Leute selber spielen oder gespielt haben. Wenn ich nicht grad wirklich die jüngere Generation bin. Und sogar da, also ich war ein Jahr lang ähm in ner Bauschule als Lehrer #00:06:46-9#

59 I: hm (bejahend) #00:06:46-9#

60 B: also überbrückungsweise und hatte Erzieher\*innen vor mir, ähm in der Ausbildung, wo ich halt sehen konnte das die nicht spielen #00:06:54-5#

61 I: hm (bejahend) #00:06:54-5#

62 B: oder so gut wie gar nicht spielen. Und dann bleibt halt in erster Instanz natürlich ähm Sucht hängen (lacht) #00:06:59-3#

63 I: hm (bejahend) #00:06:59-3#

64 B: Bei den Videospiele// #00:07:00-5#

65 I: Ja, ja #00:07:00-5#

66 B: Und es bleibt halt, also was glaub ich nie raus geht sind eben die Amoklauf-Theorien aus den frühen 2000er Jahren. Und ein Günther Beckstein, der erzählt, dass Amokläufer mit Kinderschändern auf eine Stufe gestellt werden sollen #00:07:11-8#

67 I: hm (bejahend) #00:07:11-8#

68 B: Die Sachen sind 10, 15 Jahre alt ähm und beruhen halt auf grundsätzlich falschen Aussagen, oder falschen Wahrnehmungen, von den Leuten, aber es wird halt von vielen Leuten/ ja es hängt halt immer noch mit drin. ähm Und ich glaub deswegen ist des überhaupt in dieser Präsenz da. #00:07:31-2#

69 I: hm (bejahend) Ja (...) ähm Wenn wir uns jetzt so die Praxis anschauen und Fachkräfte sich überlegen, ok, weiß ich nicht, vielleicht haben sie ähm da irgendwie einen Bezug zu, oder vielleicht auch nicht ähm und sie möchten dann irgendwie Regeln aufstellen, grad jetzt auch in Bezug z.B. wens um die Inhalte von den Spielen geht, also was gespielt werden darf und was nicht ähm was könnten denn da sinnvolle Anhaltspunkte sein an denen man sich irgendwie/ was die Inhalte von den Spielen angeht, orientieren kann? #00:08:05-2#

70 B: (...) ähm Das ist dann wahrscheinlich aber auch schon wieder diese/ son bisschen die/ sollte ja dann auch die Eltern weitergeben, oder gegeben werden, oder bei den rauskommen, weil die Kiddies ja/ weil die Eltern ja diejenigen sind, die des den Kindern wahrscheinlich zur Verfügung stellen und in dem Alter zur Verfügung stellen müssen #00:08:21-2#

71 I: hm (bejahend) #00:08:21-2#

72 B: ähm Also wenns jetzt auf die gewalthaltigen Spiele zugeschnitten ist, ist es halt schwierig #00:08:31-3#

73 I: hm (bejahend) #00:08:31-3#

74 B: also ich glaub die Vorstufe von so gewalthaltigen Spielen ist halt schonmal wie definiere ich Gewalt überhaupt? #00:08:33-3#

75 I: Ja hm (bejahend) #00:08:34-0#

76 B: Also ich glaub wenn ich, wenn ich mir die Literatur so anschau und die Erfahrungen die ich hab, ist ja des schon ein riesen Problem. Also #00:08:39-9#

77 I: hm (bejahend) #00:08:39-9#

78 B: was definiere ich als Gewalt? Ist es schon Gewalt, wenn ich bei ner Schneeballschlacht ein Schneeball zu viel schmeiße? Oder fängts dann doch erst an, wenn ich Jemandem bewusst ein Bein stelle? Oder auf Jemanden wirklich mal einprügel? ähm Ich denk bei Computerspielen ist ähm auch wieder gewaltunabhängig/ oder was ich als Elternteil dann halt beurteilen kann, ist, was mein Kind verarbeiten kann, also weil wenn ich nen 6-Jährigen vor mir habe, manche 6-Jährige, als Beispiel nur, ich nehm jetzt einfach mal random mäßig ein Alter #00:09:04-7#

79 I: hm (bejahend) #00:09:04-7#

80 B: Ich, ich kann nem 6-Jährigen/ manchen 6-Jährigen kann ich die Nachrichten zeigen und die verstehen, was da passiert und des ist in Ordnung und manche 6-Jährige liegen halt 5 Tage lang schlaflos im Bett, weil sie des eben nicht verstehen und nicht verarbeiten können. ähm Ich glaub des ist so die erste Empfehlung, dass ich halt mein Kind sehr genau beobachten muss #00:09:21-0#

81 I: hm (bejahend) #00:09:21-4#

82 B: Wozu es möglich ist. Rein was auf die Spiele bezogen ist und des ist auch weil des ein qualitativer Unterschied ist, bei den Spielen, wenn ich jetzt ein Spiel wie Fortnite nehme, des halt sehr beliebt ist ähm, des ist halt abstrakt und des ist in Comic-Grafik #00:09:35-9#

83 I: hm (bejahend) #00:09:35-9#

84 B: Und des ist auch ab 12 ähm was es natürlich für 6, 7-Jährige immernoch

nicht geeignet ist, aber die spielen es natürlich. Aber bei nem Spiel wie Fortnite, wenn ich mir des anschau (..) es ist stilisiert und #00:09:47-1#

85 I: hm (bejahend) #00:09:47-1#

86 B: Ich glaub die Gewalt als Solches kommt da nicht so bei den Jugendlichen an. Des ist halt diese Tom und Jerry ähm Simpsons, South Park - Geschichte ähm ich nehm des nicht zwingend als Gewalt gegen Menschen dar/ wahr, wenn ich jetzt irgendwas wie Call of Duty nehme, ist halt sehr viel deutlicher, dass das Menschen sind, dass da im Zweifel noch ne Geschichte erzählt wird #00:10:06-5#

87 I: hm (bejahend) #00:10:06-5#

88 B: Die des vielleicht auch nochmal intensiviert, theoretisch könnt's die Gewalt auch irgendwie erklären, aber das machen die Spiele ja trotzdem selten ähm ähm und da ist glaub ich/ kann ich glaub ich sehr gut drauf schaun, dass das eine halt, wenn ich mir wirklich Sorgen mache um Gewalt, ist das eine, defacto, weniger schädlich, weil es halt die Gewalt als comichaft darstellt. #00:10:26-5#

89 I: Ja #00:10:26-5#

90 B: (...) Genau und das andere sind klassische Empfehlungen, wenn ich eben merke, das mein Kind sich verändert, oder nur noch über diese Themen spricht, dann muss ich da als Elternteil einschreiten und diese Zeiten kürzen. (...) #00:10:40-8#

91 I: Ja ähm Ganz oft werden ja mit, ich sag mal mit gewalthaltigen Spielen eigentlich fast nur Shooter irgendwie in Verbindung gebracht, ich mein es gibt ja auch, sehr viele andere Spiele und Spielegenres wo irgendwie Gewalt vorkommt, aber die, die Shooter hat man ja immer als, als erstes im Kopf #00:10:55-6#

92 B: hm (bejahend) #00:10:55-6#

93 I: Und, wie Sie ja grade schon gesagt haben, würden Sie dann sagen dass es da, schon auf die, die Darstellung im Spiel ankommt? Also seis die Grafik, oder wie jetzt, weiß ich nicht, bestimmte Animationen// #00:11:06-7#

94 B: Ja #00:11:06-7#

95 I: dargestellt werden, obs da, ja/ #00:11:08-5#

96 B: Also es ist definitiv ein qualitativer Unterschied, also die Frage ist dann



immer, (unv.) was macht des beim Kind? Das ist ja das nächste Problem  
#00:11:14-0#

97 I: hm (bejahend) #00:11:14-0#

98 B: Also dadurch werde ich ja nicht zwing/ ich werd dadurch ja nicht zum Amokläufer, nur wenn ichs gesehn hab, aber es ist/ ich denk die Situation wird sich auf jeden Fall, in irgendner Form ähm wird präsenter sein und es wird irgendne Wirkung haben und seis auch nur das ich im Kleinen halt geschockt bin in dem Moment und dann vielleicht mit meinem Alltag weiter mache, aber ich hab jetzt tatsächlich auch (...) ein zwei Szenen aus, ich weiß nicht obs Call of Duty war #00:11:38-4#

99 I: hm (bejahend) #00:11:38-4#

100 B: Ich denk mal einer von den 840 Teilen wirts gewesen sein #00:11:41-3#

101 I: (lacht) #00:11:41-3#

102 B: den ich mal an nem Elternabend gezeigt hab, wo dann doch sehr intensiv und exzessiv ähm ne Exekution dargestellt wird #00:11:47-8#

103 I: hm (bejahend) #00:11:47-8#

104 B: Mit dem ganzen Vorgeplänkel, wo dann vielleicht die Gewalterrorption gar nicht mal des Problem ist, sondern eben da auch wirklich die, weiß ich nicht, zweiminütige Darstellung dieser Exekutionsszene. ähm und ähm des hat natürlich ne größere Wirkung wenn des expliziter dargestellt wird und wenn ich überhaupt dann auch dieses erzählerische aufgreife um diese Gewalt dann darzustellen, also ähm ja, es macht auf jeden Fall da nen Unterschied. Wo der hinführt, ist ne andere Geschichte, aber, ja, macht auf jeden Fall nen Unterschied, ob des grafischer ist, oder eben eher, im Hinterkopf abläuft. Nehmen wir die Explosion eines Autos bei Mario Kart #00:12:21-4#

105 I: hm (bejahend) Ja #00:12:21-4#

106 B: Ist natürlich auch Gewalt, aber des wird von niemandem in irgendner Form schädlich wahrgenommen. #00:12:26-1#

107 I: hm (bejahend) ja, ja auf jeden Fall. ähm Sie haben ja grade auch schon mit Fortnite und mit Call of Duty die ähm Altersfreigabe angesprochen, von der USK #00:12:37-1#

108 B: hm (bejahend) #00:12:37-1#

109 I: Die ist ja grad in, in offenen Einrichtungen/ also muss man sich natürlich dardran halten #00:12:41-4#

110 B: hm (bejahend) #00:12:41-4#

111 I: Also welche Spiele man jetzt den ähm Besucher\*innen zugänglich macht ähm von der Kennzeichnung her. Jetzt ist ja nen, ja nicht unbedingt neuer Trend, aber ein relativ aktueller Trend, dass viel ähm Online-Spiele gespielt werden, oder so user\*innengenerierter Content, oder auch sehr viel sich aufs Smartphone verlagert, wo ja, die Alterskennzeichnung relativ schwierig ist. Also grade bei Online-Spielen ist das ja oft so, dass (...) durch den ständigen Wechsel, oder wenn das jetzt Nutzer\*innen ebe/ irgendwelche Mods bauen, von den Spielen, dass das ja nicht wirklich der USK eingestuft werden kann ähm wie könnte man denn grundsätzlich mit solchen Spielen umgehen? Also wenss da denn jetzt auch um Gewalt geht? #00:13:27-1#

112 B: (...) Puh, ähm (...) Puh das ist so gefühlt ein Dauerthema und auch gefühlt das Thema, das ähm bei dem ich dann immer dasteh und mir nicht/ nicht wirklich was sinnvolles sagen kann. Also ist es da dann wirklich/ ich muss halt dann als Elternteil (unv.) des ist dann wirklich immer die Geschichte mit Schulung von Eltern und Schulung von, von Fachpersonal #00:13:47-6#

113 I: hm (bejahend) #00:13:47-6#

114 B: Das mir einfach/ ich mein Sie wissens, also Sie werden wissen, ähm und da ist halt einfach die Sache, wenn ich diese Apps habe und das Kindern zugänglich mache, muss ich halt im Zweifel dabei sein, oder genau wissen, was da installiert ist. Es ist dann glaub ich ne Geschichte, wo ich ähm die halt wirklich Arbeit ist und mehr/ ich kann tatsächlich weniger sagen, weil ich weiß ja selber wie die Welt funktioniert #00:14:07-7#

115 I: hm (bejahend) #00:14:07-7#

116 B: Und ähm des ist halt einfach immer noch frei (lacht) und ähm frei, frei und die Jugendlichen sind da Freiwild und natürlich auch irgendwo ähm ja nicht Opfer, das ist das falsche Wort, aber sie sind halt einfach da ähm ja die Spielwiese von diesen Sachen und sie nutzen des halt auch und natürlich wills jeder ausprobieren ähm ich, ich glaub ich kann da relativ wenig machen als Elt/ #00:14:28-1#

117 I: hm (bejahend) #00:14:28-1#

118 B: Außer halt wirklich aktiv immer dabei zu sein, was halt schwierig ist. Ab nem gewissen Alter. Wenn ich in/ bei den Jugendlichen bin, da kann ich des ja noch/ bei den Kindern kann ich des ja noch überwachen. ähm ansonsten, ja, mit Sperrern, kann ich arbeiten. #00:14:41-3#

119 I: hm (bejahend) #00:14:41-7#

120 B: Natürlich, ich kann des generell, eben untersagen, dass ich mir irgend/ zu nem basic Spiel irgendwelche Sachen zusätzlich runterlade #00:14:46-4#

121 I: hm (bejahend) #00:14:46-6#

122 B: Egal ob kostenpflichtig oder nicht kostenpflichtig und ich glaub Spiele lassens ja teilweise zu ähm diese Erweiterungen zu sperren, genau so wies meine Online-Konten auf ähm Smartphones zulassen, das ich gewisse Sachen eben grundsätzlich sperre. Und ähm, wär jetzt so die Radikal-Lösung, aber in dem Fall #00:15:02-9#

123 I: hm (bejahend) #00:15:02-9#

124 B: In dem Alter, auch in meinen Augen noch sinnvoll. #00:15:09-1#

125 I: Ja, also das, das man da dann auch irgendwie (...) sag ich mal für die Altersgruppe die Zugänge reguliert, was jetzt solche// #00:15:14-9#

126 B: Genau #00:15:14-9#

127 I: Spiele angeht, ja #00:15:16-8#

128 B: Genau. Und ich hab jetzt nicht, nicht alle Systeme vor Augen #00:15:19-7#

129 I: hm (bejahend) #00:15:19-7#

130 B: Aber bei einigen kann ich relativ, ähm, sanft und sensitiv die Freigaben regeln #00:15:26-3#

131 I: hm (bejahend) #00:15:26-3#

132 B: Und was halt wirklich zugänglich ist #00:15:26-6#

133 I: hm (bejahend) #00:15:26-6#

134 B: Und was sie zulassen. Und des ist halt dann wirklich sone Hardware Geschichte von den Handys und den Smartphones, die die Kinder, ja in dem Alter wahrscheinlich immernoch nicht haben, aber bald bekommen werden, ähm genau. #00:15:38-4#

135 I: hm (bejahend) (...) Ja, ja wenn wir schon bei den/ bisschen beim Alter sind, also in ner offenen Einrichtung, da hab ich ja ne recht große Altersspanne #00:15:47-4#

136 B: hm (bejahend) #00:15:47-4#

137 I: Also da sind dann Kinder, von mir aus, 10, 12, 14, 16 ähm die alle den gleichen Computer nutzen dürfen, sag ich mal, wenn der da frei zur Verfügung steht, in sonem Jugendtreff, oder so. Wie könnte man denn da grundsätzlich damit umgehen, dass jetzt eben so viele verschiedene Altersgruppen Zugang, da zu den Medien haben, also z.<b. zum Computer oder ner Spielekonsole #00:16:09-5#

138 B: hm (bejahend) Ja ich finds super, weil des is immer ne Grauzone (lacht) also des ist rechtlich bei uns auch immer ne Diskussion, was kann ich mit den/ was kann ich den Kiddies anbieten, wenn, wenn so viele ähm Spie/ wenn so Sachen da/ wenn dann ein Computer frei ähm im Raum steht. ähm die eine Geschichte ist natürlich, dass ich immer dabei bin, also das ist eher so rechtlich die Argumentation #00:16:29-8#

139 I: hm (bejahend) #00:16:29-8#

140 B: dass es funktioniert ähm und das ich halt den Blick drauf habe, was da gespielt wird und wenn des Ding öffentlich zugänglich steht, dann hab ich den Blick ja wahrscheinlich in irgendner Form drauf #00:16:37-1#

141 I: Ja #00:16:37-1#

142 B: Und ähm dann sind wir halt dummerweise wieder bei dem, bei dem/ bei ner gewissen Kernkompetenz vom Fachpersonal #00:16:44-4#

143 I: hm (bejahend) #00:16:44-4#

144 B: Weil ich unterstell einfach mal, wenn Sie da unterwegs sind, dann können Sie auch aus dem Augenwinkel sehen, ob des irgendwo passt, oder nicht passt. Das heißt da halt bisschen die Schulung. Die zweite Sache sind halt dann ganz klassisch auch wieder so Blacklists und Whitelists, also ich kanns wahrscheinlich auf ne einzelne Altersgruppe jetzt nicht spezifisch anpassen, aber wenn die alle zwischen 10 und 14 sind ähm gut, wenn jetzt ein 11-Jähriger ein Spiel ab 12 spielt, des wird wahrscheinlich jetzt

niemanden so extrem stören. #00:17:09-6#

145 I: hm (bejahend) #00:17:09-6#

146 B: Rechtlich könnt's natürlich irgendwelche Diskussionen geben, aber des kann ich glaub ich verantworten ähm als, als pädagogische Fachkraft. Und wenn ein 14-Jähriger mit den Sachen da spielt, des ist sowieso in Ordnung. #00:17:18-5#

147 I: hm (bejahend) #00:17:19-7#

148 B: ähm Des ist dann wahrscheinlich, das ich vielleicht wirklich sone ganz rudimentäre Blacklist anlege, wo ich halt sag, die und die und die Seiten, auf die darf ich nicht zugreifen ähm dass die nicht hundertprozentig gut funktionieren ist vielleicht, in dem Rahmen, auch in Ordnung, weil die werden ja nicht komplett alleine da sein #00:17:34-8#

149 I: hm (bejahend) #00:17:34-8#

150 B: Sondern es wird ja jemand da sein, der des immer bisschen im Blick hat ähm und halt ungefähr weiß, was dann nicht abgerufen werden kann. (...) ähm und ansonsten spaßeshalber irgendwelche Schulungen, mit den Kiddies, also ich glaub die Sache, dass man mit denen sich mal anhört, was sie eigentlich spielen und warum die des tun, da blubbert ja immer unglaublich viel dann raus und wenn man da mal wirklich ihre Lebenswelt da aufgreift, sind die, egal in welchem Alter, unglaublich dankbar. Auch wenn se merken, dass man selber Ahnung von dem, von dem Thema hat #00:17:59-8#

151 I: hm (bejahend) #00:17:59-8#

152 B: Und wenn man halt dann selber mal sagen kann, ja, ich hab Fortnite gespielt, ja ich weiß was Battle Royal bedeutet, ich weiß was ich da bauen kann, ähm ich hab des und des bei Minecraft gebaut, dann ist der Zugang ja schon mal ein anderer und dann kriegt man viel/ wahrscheinlich in dem Alter trotzdem auch noch mit, was die gerne spielen und was die online machen. #00:18:18-3#

153 I: hm (bejahend) Ja ähm wenn wir jetzt grad schon dabei sind, ähm wenn jetzt eben aktiv gespielt wird, Sie haben ja schon gesagt, dann ist auch gut, wenn man einfach mal dabei ist und sich des anschaut, ähm (...) Wenn jetzt dann ein, weiß ich nicht, ein Online-Game, oder in irgendeiner Art und Weise gespielt wird, wo, vielleicht ein Shooter ist oder sehr gewalthaltiger Content, was aber im Rahmen der Regeln sag ich mal ist, der Einrichtung, wie kann ich denn dann als Fachkraft, in der Situation, gut damit umgehen? #00:18:48-9#

154 B: (...) Das heißt ein Shooter, der wahrscheinlich eher auf dem comichaft-entspannteren Level läuft #00:18:55-6#

155 I: Ja, z.B. #00:18:56-6#

156 B: ähm Naja, also, puh, wenn, wenn ich wirklich der Meinung bin ähm des anzusprechen, dann kann ichs halt tatsächlich reflektieren. Also wenns (unv.) im Rahmen ist, dann dürfen ses ja spielen, ähm aber ich/ (unv.) so ganz un-, un-, wie nennt mans ähm unbefangen (lacht) einfach mal fragen, was des fürn Spiel denn so war #00:19:16-9#

157 I: hm (bejahend) #00:19:16-9#

158 B: Warum se des spielen, was daran faszinierend ist und dann eben auch mal dieses Thema Tod und töten ähm kann man ja auch relativ wertneutral mal ansprechen. Ja ihr erschießt euch da ja gegenseitig, nehmt ihr des so wahr? Und wie empfindet ihr des? Und was könnte des vielleicht bedeuten? Ist jetzt bei Fortnite glaub sehr, sehr hoch gegriffen, ähm aber das ich eben die Sachen thematisiere, weil des passiert in den Spielen ja nicht. Und wenn, wenn ich mir die/ wenn ich mir da wirklich Gedanken drüber mach, wie ich die Sache anspreche, dann kann/ ist Fortnite oder sone Situation ja sehr, sehr günstig. Es ist erlaubt, sie dürfens und wenn ich da an die Jugendlichen ran trete, ist es ja eher ne Interessensfrage, oder ich kanns eher als Interessensfrage an sie verkaufen, ähm und in dem Zuge kann ich eben die Themen die mir dann wichtig sind auch günstiger vermitteln, beziehungsweise mal ansprechen. Nämlich diese Frage nach Gewalt, ähm ist des für euch im wahren Leben eine Option? Also das sind von mir jetzt ganz plakative Sätze, (lacht) #00:20:09-9#

159 I: Ja, ja, klar #00:20:10-1#

160 B: Also in der Realität würd ichs vielleicht n bisschen anders formulieren, aber, einfach nur die Frage, Hey ähm würdet ihr des im wahren Leben auch machen? ähm Macht des irgendwas mit euch? Des is ja eigentlich ein sehr, sehr schöner Einstiegspunkt ähm das es ungezwungen, ohne das was passiert ist, ähm ich des The/ Spiel einfach mal thematisieren kann. ähm Genau, des wär dann so meine Herangehensweise, einfach nachzufragen, wo sie ihre Faszination drin sehen, ähm was dadran Spaß macht, ähm wies funktioniert und ähm wie des im wahren Leben so wäre. #00:20:37-5#

161 I: hm (bejahend) (...) Ja, wenn jetzt, ähm sag ich mal grad nicht aktiv gespielt wird, sondern, ich mein, ist ja bei vielen Kindern und Jugendlichen auch Thema, seis jetzt Let's Plays oder Streamer #00:20:50-3#

162 B: hm (bejahend) #00:20:50-3#

163 I: Oder, einfach die Gespräche dann auch was zuhause gespielt wird. Da kanns ja auch, gerne mal, um, ich sag mal Spiele gehen, die jetzt nicht unbedingt ne Altersfreigabe von 12 haben. Also weiß ich nicht, wenn ich mir einen Let's Player anschau, der irgendwie GTA spielt und ich unterhalte mich da mit meinen Freunden im Treff drüber #00:21:07-2#

164 B: hm (bejahend) #00:21:07-2#

165 I: Sollte man solche Situationen dann nochmal anders bewerten, als das Spielen an sich? #00:21:13-4#

166 B: (...) ähm also wenns ganz explizit um Let's Plays geht? Wo// #00:21:17-4#

167 I: z.B. ja, ja #00:21:17-4#

168 B: ähm (...) Ja ich denk schon. ähm Weils ja bei vielen Sachen, wenn man sich Kinder und Jugendliche anschaut/ ich mein natürlich reden die über viel (lacht) ähm und ich glaub ganz speziell, oh, was wars, ähm Squid Game. #00:21:36-4#

169 I: hm (bejahend) #00:21:36-4#

170 B: Squid Game, die was wars, Netflix, Netflix-Serie #00:21:39-3#

171 I: Ja #00:21:39-5#

172 B: die ja ein Jahr ziemlich, ziemlich, ziemlich bekannt war, ähm und bei der glaub ich jede Grundschule in dem Fall eskaliert ist und #00:21:46-3#

173 I: hm (bejahend) #00:21:46-3#

174 B: Mittelschulen natürlich auch, ähm wo aber halt dann doch zum einen des nach einem Jahr vorbei war, also der Hype. Jetzt spricht keiner Lehrer mehr drüber, weils die Kinder auch nicht mehr wirklich konsumieren. ähm Und damals war glaub ich auch des Problem, ähm viele Kinder haben drüber gesprochen, ohne das die des jemals gesehen hätten. Also es sind halt irgendwelche Fetzen bei ihnen rausgekommen, irgendwelche Textfetzen, oder Bildfetzen #00:22:06-0#

175 I: hm (bejahend) #00:22:06-0#

176 B: Und dann hat man des natürlich nachgespielt, weil die Idee ist natürlich

gruselig und Spaß/ und spaßig auch irgendwo, wenn ich mir des so vorstell. Und bei Let's Plays hab ich ja des Ähnliche. Also ob ich des zwingend dann auch wirklich spiele ist ja die erste Frage ähm und natürlich hats dann auch wieder mit der Qualität von dem zu tun und da bin ich halt dann bei dieser generellen Gewaltdiskussion in Medien, also ich hab die Gewaltdiskussion ja im Kino, ich hab die bei Filmen, ich hab die wahrscheinlich im Theater auch schon, bis zu nem gewissen Grad, ob damit Menschen abstumpfen ähm ich habs bei irgendwelchen ersten Computerspielen, wo ich halt in, in Zwei-Pixel-Grafiken über irgendwelche Zwei-Pixel-Männchen gefahren bin, wie des die Gewalt erhöht. ähm Deswegen, des eine mach ich dann halt schon noch aktiv und wenn ich halt auf die Maus drücke um jemanden zu erschießen, hat des halt immernoch ne andere Qualität, als wenn ich mir da irgendwas, im Zweifel noch live oder lustig kommentiertes als Let's Play anschau. ähm Aber klar, die Frage ist natürlich immer da, warum ich mir des anschau und des ist halt auch ne Sache, die ich dann thematisieren kann, wenn ichs höre. Aber es sind halt wirklich immer diese traurigen Empfehlungen, die ich dann (unv.) machen kann. Es is halt dann wirk/ es, es wandert dann halt immer an die Eltern über und #00:23:14-7#

177 I: hm (bejahend) #00:23:14-7#

178 B: an die Pädagogen, ähm weil die andere Alternative ist halt, man sollts irgendwie verbieten, aber des wird halt einfach schwierig, da ja jeder ein Smartphone besitzt #00:23:20-1#

179 I: hm (bejahend) #00:23:20-4#

180 B: wirds halt schwierig, dass da irgendwelche Sachen wirklich gesperrt oder verboten werden. Unabhängig davon, dass des nicht der richtige Weg ist! ähm Aber die Möglichkeit ist halt auch eher überschaubar. #00:23:32-4#

181 I: Ja, ja und, ich mein, grad wenn ich jetzt in soner/ ähm in sonem Jugendtreff bin oder so, da hab ich noch, sag ich mal die pädagogische Begleitung, oder irgendeine pädagogische Einflussmöglichkeit #00:23:42-5#

182 B: Ja #00:23:42-5#

183 I: Und wenn ich dann sag, ich verbiete des einfach alles hier, dann passiert halt woanders. Dann passiert halt von mir aus auf dem Schulhof, oder Draußen, oder weiß ich nicht wo #00:23:51-2#

184 B: Genau, da wirds sich wahrscheinlich noch ein bisschen drastischer verlagern, also wenn ich da 8 Stunden lang gesperrt bin, von dieser digitalen Welt, dann werd ichs wahrscheinlich schon ein bisschen nachholen, also unabhängig davon, dass des wieder ne eigene Theorie ist, aber, die



unterstütz ich sogar auch (lacht) #00:24:04-7#

185 I: hm (bejahend) #00:24:04-8#

186 B: Dass ich wahrscheinlich danach dann schon nochmal intensiver des nutzen werde, was ich 8 Stunden davor nicht nutzen konnte. (...) #00:24:11-1#

187 I: Ja, ähm wir habens jetzt ja schon paar Mal auch son bisschen angeschnitten, ähm was jetzt so die Haltung von Fachkräften sag ich mal, oder dann auch von Eltern, ähm je nach dem in welchen Kontext (...) zu Medien allgemein, was des für eine Rolle spielt ähm wens dann auch um, z.B. die Bewertung von gewalthaltigen Inhalten geht, oder auch von Computerspielen generell. (...) So also was da/ welche Rolle da die, die persönliche Haltung sozusagen hat, von den Fachkräften. #00:24:43-1#

188 B: (...) ähm ja ähm wie, wie ist die Frage dazu? Ja// (unv.) sorry #00:24:50-5#

189 I: Also welche Bedeutung die, die Haltung von den Fachkräften zu Medien hat, wens jetzt um den Umgang mit, z.B. gewalthaltigen Inhalten geht? #00:24:59-2#

190 B: Die Haltung, die se direkt darstellen, oder die Haltung in Form von, was sie an Hintergrundwissen haben, bezüglich der Medien? #00:25:05-8#

191 I: Beides, gerne (lacht) #00:25:07-4#

192 B: Ok #00:25:07-4#

193 I: Ja #00:25:07-4#

194 B: ähm (...) Ja die Haltung ist zentral wichtig. ähm Und ganz speziell in dem Alter, eigentlich in allem was irgendwie in Richtung Pubertät geht ähm weil ähm ich sehs oft, dass Kinder des nicht gewohnt sind, dass Erwachsene diese Welt kennen und diese (unv.) Diskrepanz zwischen der Jugendwelt, was eben ne Spielewelt ist, ähm oder ne grundsätzliche, digitale Smartphone-Welt, die ist halt vielen Erwachsenen auch in meinem Alter, also ich bin jetzt, bin jetzt noch keine 50, also ich bin 40, ja ich bin kein junger Mensch mehr, ich bin ein alter Mann, aber trotzdem, ich seh die Elterngeneration um mich rum, die diese/ die dieses/ die diese Welt nicht kennen. ähm Ich steh bei Elternabenden und die Leute haben MineTest noch nicht gespielt, oder Minecraft. Die kennen Fortnite nicht. Die kennen nur den Namen. ähm Die wissen nicht, wie gewisse soziale Medien/ Instagram und TikTok, da ist niemand. Also diese digitale Welt ist nicht bekannt, bei einem Großteil der Eltern und bei einem Großteil ähm auch des

Personals, weil die halt keine 20 sind sondern eben 40 aufwärts in dem Alter. Und ähm es ist sehr, sehr offensichtlich wie, wie wichtiges für Jugendliche auch ist, dass die einfach mal/ einfach nur Statements und Meinungen hören, von der Erwachsenen-Generation. #00:26:22-5#

195 I: hm (bejahend) #00:26:22-5#

196 B: Und wenn ich eben da drin steh und einfach mal kommunizieren kann, als, als, als, als Mitarbeiter, als Eltern, ok, ich hab des Spiel gesehn, ja, ja, ja, find ich nicht gut ähm und zwar nicht, weil ichs nicht gut finde, sondern weil ich eben explizit sagen kann #00:26:36-2#

197 I: hm (bejahend) #00:26:36-2#

198 B: Ok des und des gefällt mir nicht. Und allein die Tatsache, dass ich des sagen kann, ähm ist für die Jugendlichen schon mal ein Schritt nach vorne. Genauso wies ein Klassiker ist, dass ich Jugendlichen einfach mal diese Sache mit dem Datenschutz deutlich sage. Ist ne andere Baustelle, aber des sind Sachen, die teilweise noch gar nicht ankommen. Nicht weil die Jugendlichen dumm sind, sondern weils bei denen noch nicht/ noch nie thematisiert wurde. Und insofern ist Haltung einfach nur in Form von, ich geb mal meine Meinung, nicht als Verbot, sondern einfach nur, #00:27:02-9#

199 I: hm (bejahend) #00:27:02-9#

200 B: So wie ichs wahrnehme, wieder und sag des einfach deutlich, eben auch in einem nicht-problematischen Zusammenhang, ist ähm zentral wichtig, damit die Jugendlichen irgendeine Reflexionsbasis haben, wo se sagen können, ok, wir spielen des ganz gern, aber der, der kennts auch und den mag ich vielleicht sogar, ähm und der hat da die und die Meinung dazu, ok ist ganz interessant ähm könnt ich mal drüber nachdenken. Also insofern ist es extrem wichtig, dass ich mich da positioniere. #00:27:27-8#

201 I: hm (bejahend) (...) Ja und auch, wie ich ja jetzt rausgehört habe, in gewisser Weise, auch ein Interesse zeigen, auch wenn es jetzt #00:27:38-6#

202 B: Ja, ja #00:27:38-6#

203 I: weiß ich nicht, als Fachkraft oder so, ähm nicht mein Thema ist, so, aber irgendein grundsätzliches Interesse dafür sollte dann schon// #00:27:46-6#

204 B: Ich glaub, ja genau, ich, ich glaub, wenn Sie es so sehen, dann ist es halt vielleicht wirklich eben, wenn ich in der/ in dem Bereich arbeite, ist es vielleicht nicht wirklich Spaß, mich mit Computerspielen auseinanderzusetzen, sondern vielleicht, wenn man die letzten 10 Jahre sich so anschaut,

wirklich zentraler Teil meiner Arbeit #00:28:00-2#

205 I: hm (bejahend) #00:28:00-2#

206 B: Als Erzieher, als Erzieherin, in ner offenen/ als Sozialpädagoge in ner offenen ähm Einrichtung, dass ich eben ne Grundkompetenz in Medien hab und damit auch in Computerspielen, ja. #00:28:12-0#

207 I: hm (bejahend) (...) Ja ähm wenn Sie jetzt für die Fachkräfte so eine, Take-Home-Message hätten, also irgendwie so, eine wichtige Botschaft irgendwie, die Sie den mitgeben würden, ähm wie könnte die denn aussehen, also was wäre das denn? #00:28:28-0#

208 B: Meine erste Botschaft ist immer, spielen Sie selber (lacht) oder schauen Sie sich selber mal ein Let's Play an. ähm Weil ich damit glaub ich 75% der Leute erwische, die des noch nie gemacht haben ähm unterstell ich jetzt, das ist auch so meine Erfahrung. #00:28:41-7#

209 I: hm (bejahend) #00:28:41-9#

210 B: ähm Die zweite Message ist die, dass die Jugendlichen noch immer Erwachsenen geworden sind, also ähm und die Diskussionen gibts immer, die gabs zu jedem Medium, ähm und es ist nicht wirklich schlimmer/ es ist nicht schlimmer geworden. Es ist immer ne neue Diskussion, die hat ihre Peeks, ähm aber es ist die Lebenswelt, mit der die Jugendlichen aufwachsen und eben die Welt, in der wir sind. Auch da eine gewisse ähm Resistenz aufgebaut haben, gegen ähm solche medialen Einflüsse. #00:29:15-0#

211 I: hm (bejahend) (...) #00:29:17-9#

212 B: Ist kein One-Liner geworden, tut mir leid (lacht) #00:29:20-8#

213 I: Alles gut, alles gut (lacht) #00:29:21-8#

214 B: Ja #00:29:23-1#

215 I: Dürfen auch zwei, drei// #00:29:25-7#

216 B: Sehr gut #00:29:25-7#

217 I: Ja, Botschaften sein, ja (...) ja sehr gut. Von meinen Fragen wärs des tatsächlich an der Stelle auch schon #00:29:32-9#

218 B: hm (bejahend) #00:29:32-9#

219 I: ähm Gibts an der Stelle Rückfragen oder Verständnisfragen, zu dem ganzen noch? #00:29:40-1#

220 B: Ne, aber ich fands sehr interessant. Des war doch relativ ausführlich. Also ich bin tatsächlich sehr gespannt auf die Bachelorarbeit. [Smalltalk] #00:30:04-6#

221 I: [Smalltalk] #00:30:04-6#

222 B: Eine Sache ist mir noch eingefallen, des ist tatsächlich ähm, soll nicht als klugscheißend gewertet werden, um Gottes Willen (lacht) aber des ist glaub ich son Tipp, der mir noch aufgefallen ist, wens um diese Gewalt-diskussion geht #00:30:09-8#

223 I: hm (bejahend) #00:30:09-8#

224 B: Was gerne verloren geht und wenn Sie spielen, zumindest kommts mir auch so vor, dass Sie wissen, worüber Sie da schreiben, ähm was glaub ich immer noch gern vergessen wird, ist diese, sagen wir mal, diese methodische Problematik, wens um so Gewaltdiskussionen geht. Weil, das haben Sie auch vorher erwähnt, ich, ich hab ja verschiedene Computerspiel-Genres #00:30:28-4#

225 I: hm (bejahend) #00:30:28-4#

226 B: Die ich auch verschieden spielen kann, das heißt wenn ich jetzt irgendjemanden, im Extrembeispiel GTA hinstelle, ich kann in dem Spiel alles umbringen was dadrin passiert, ich kann aber auch theoretisch 2 Stunden lang durch Vice City fahren und Radio hören. ähm Und ich glaub ganz speziell wens um Gewalt geht, hab ich halt ein riesen Problem, dass ich die Ausgangssituation nicht reproduzieren kann, also wenn ich 50 Teilnehmer\*innen hab, ähm ham die bei einem/ beim gleichen Spiel vielleicht 50 verschiedene Erfahrungen und spielen des Spiel 50 mal anders. Wenn ich 50 Leuten, keine Ahnung, Mein Kampf hinlege, ähm kann ich ziemlich genau drauf schlussfolgern, die haben alle das Gleiche gelesen #00:31:06-4#

227 I: hm (bejahend) #00:31:06-4#

228 B: Was für ne Meinung kommt da raus, bei Computerspielen wirds halt, glaub ich, sehr, sehr schwierig und des ist halt dann auch so die erste Problemstufe, inklusive der, was definier ich dann als Gewalt. (...) #00:31:18-6#

229 I: Ja, ja auf jeden Fall ähm find/ find ich auch ne sehr wichtige, ähm ein sehr wichtigen Inhalt. Also ich hab auch das Gefühl, dass ganz oft, sobald auf dem Bildschirm irgendwie ein Fadenkreuz auftaucht, oder irgendwie ne Schusswaffe zusehen ist, da schrillen gleich alle Alarmglocken, bei den Fachkräften. Die denken sich, oh Gott #00:31:38-9#

230 B: Ja, ja #00:31:38-9#

231 I: Und das ist ganz schlimm und bitte nicht, aber wenn man dann, wie Sie auch schon gesagt haben, mal mit den, mit den Jugendlichen spricht, so, wie die des eigentlich wahrnehmen, da sagen ja die wenigsten, Hä ich, ich üb hier jetzt grade Gewalt aus #00:31:51-7#

232 B: Ja (lacht) genau #00:31:51-7#

233 I: Die nehmen des ja ganz anders wahr. Von dem her, ist da glaub ich auch viel Diskrepanz immer zwischen, Spieler\*innen und den, den Erwachsenen (lacht) sag ich mal, die das Spiel sehenn #00:32:00-7#

234 B: Jo #00:32:00-6#

235 I: [Smalltalk] #00:32:13-2#

236 B: [Smalltalk] #00:32:26-6#

237 I: [Formalien] [Gesprächsende] #00:34:52-0#

### **Nachtrag per Mail am 09.02.2023**

I: Es ist noch eine Frage aufgekommen, die ich bei unserem Interview nicht gestellt habe. Vielleicht haben Sie ja noch 2-3 Minuten und könnten sie mir hier noch per Mail beantworten. Es geht um den Bereich Online-Games: Wenn wir als Beispiel ein Shooter ohne Altersbeschränkung nehmen (Block-Grafik, Pixel-Blut, keine Todesanimation etc.), macht es aus Ihrer Sicht Sinn, für solche Spiele eine generelle, pädagogische Altersempfehlung zu geben? Falls ja, welches Alter würden Sie hier vorschlagen?

B: Natürlich nehme ich mir gerne noch die Zeit. Ich hoffe, ich habe ihre Frage richtig verstanden. Falls nicht, gerne kurz anrufen oder mich

berichtigen. Grundsätzlich bekommen sie von mir vermutlich die Antwort die sie befürchtet haben werden: natürlich geht da "generell" wieder mal gar nichts, wenn man wirklich präzise und differenziert an die Geschichte rangehen will...im Prinzip schließen sich die Begriffe "pädagogisch" und "generell" in dem Bildungskontext ja fast schon immer zu einem gewissen Grad aus :-). Neben dem Spielkonzept "Shooter" fließen dann neben den, im Zweifel offensichtlichen und, in ihrem Beispiel, mitteexpliziten Gewaltdarstellungen ja immer noch andere spielerische Elemente mit ein (weil ich das Beispiel in einem anderen Zusammenhang noch vor Augen habe: Battle-Royale bei Fortnite scheint seitens pädagogischer Beurteilungen weniger bedenklich wegen der Darstellung von Gewalt, sondern wegen dem potentiell sehr frustrierendem Spielprinzip). Außerdem fließt in die Rezeption und Verarbeitung seitens der Kinder/ Jugendlichen auch immer wieder die individuelle Entwicklung, sowie der soziale Background mit ein. Soviel mal zum offiziellen Teil :-). Persönlich empfinde ich es bei den meisten, gemäßigten Shootern (sei es Block-Grafik und Pixel-Blut, oder ganz plakativ Fortnite mit Comicgrafik, dafür ohne Pixel-Blut) als vollkommen ausreichend und passend, wenn wir uns hier im Bereich ab 12 bewegen. Insofern glaube ich, daß die USK da derzeit auch meistens einigermaßen nachvollziehbare Freigaben erteilt.

## **Anhang 4: Transkript: Interview 3**

Datum: 06.02.23

Uhrzeit: 13:45 Uhr

1 I: Genau ähm ja also ich schreib meine Arbeit ja über Digitale Spiele in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit und vor allem eben den Umgang mit so, gewalthaltigen Inhalten, sag ich mal. ähm Ich komm selber aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, deswegen hab ich son bisschen des, eben, ich sag mal als Problem wahrgenommen (lacht) so das ganze Themenfeld und hab aber das Gefühl gehabt, dass es oft sehr einseitig verhandelt wird, also meistens gehts ja bloß irgendwie um, sind gewalthaltige Videospiele jetzt schlecht oder nicht, oder wie auch immer, das wird ja schon seit Jahrzehnten so besprochen. Aber es geht eigentlich relativ wenig drum, was man jetzt eigentlich letztendlich damit macht, weil es gehört zur Lebenswelt von

den Kinder und Jugendlichen, die spielen Videospiele, ähm auch mit gewalthaltigen Inhalten, so. ähm Genau, deswegen hab ich mir eben gedacht für die Arbeit, dass ich mir das mal so bisschen anschau und dafür sollen dann eben auch die, die Interviews dienen, dass ich da von Expert\*innen, so bisschen sag ich mal, Meinungen mir anhör (lacht) wie man denn gut damit umgehen kann, mit dem Thema. #00:01:05-1#

2 B: (unv.) Ja #00:01:04-8#

3 I: Ja, genau, ähm so zum Einstieg wärs des tatsächlich auch schon, ich glaub es wär ganz sinnvoll, wenn du dich einmal kurz vorstellen ähm könntest. So, bevor wir loslegen, des wird dann natürlich alles ähm #00:01:19-7#

4 B: Anonymisiert #00:01:19-7#

5 I: Anonymisiert, genau, ja genau. #00:01:21-1#

6 B: Ok, alles gut. Ja, ich bin [Name] von der Fachstelle Jugendmedienkultur für NRW, ich bin 27 Jahre alt und ich arbeite jetzt dort seit etwa 2 Jahren festangestellt, bzw. 1,5 Jahren festangestellt und war davor studentische Hilfskraft und Praktikant #00:01:35-8#

7 I: hm (bejahend) #00:01:35-8#

8 B: Ich hab tatsächlich ähm Sozialwissenschaften studiert ähm ich ähm lebe auch in NRW und ähm ja ich habe zahlreiche Jugendeinrichtungen besucht ähm unter anderem auch da in Bereichen, hauptsächlich halt Offene Jugendarbeit, ähm in Gaming ähm Jugendzentren, oder halt in anderen Offenen Jugendeinrichtungen #00:01:55-3#

9 I: hm (bejahend) #00:01:55-3#

10 B: ähm Und bin natürlich da mit dem Thema öfter in Berührung gekommen, ja. (...) Möchtest du noch mehr zu mir wissen? Oder reicht das erstmal? #00:02:03-6#

11 I: Ja ne, ne, des passt auf jeden Fall schon ganz gut #00:02:06-5#

12 B: Ok #00:02:06-5#

13 I: denk ich ähm dann könnten wir eigentlich auch gleich so mit den Fragen einsteigen #00:02:11-2#

14 B: hm (bejahend) #00:02:11-2#

15 I: ähm Du hast ja grad auch schon gesagt, du hast schon paar so Jugendzentren, offene Einrichtungen und sowas ähm erlebt #00:02:17-5#

16 B: hm (bejahend) #00:02:17-5#

17 I: Was würdest du denn sagen, wenn man sich jetzt diesen Themenkomplex gewalthaltige Videospiele mal anschaut, was denn da Probleme oder Herausforderungen sein könnten, in soner Einrichtung oder der Praxis? #00:02:29-1#

18 B: hm (bejahend) Natürlich ist es ne Herausforderung, dass man mit dem Thema auf jeden Fall häufig in Berührung kommt. ähm Sozusagen die Häufigkeit ähm stellt eine problematische Lage dar #00:02:38-8#

19 I: hm (bejahend) #00:02:38-8#

20 B: Oftmals erzählen Jugendliche von eigenen Ereignissen, was sie selber so spielen, oder was sie sich bei Freunden angucken und dann natürlich mit diesen gewalthaltigen Inhalten zusammenzuarbeiten. Also man kommt sehr häufig ähm in Berührungspunkte damit. Das ist schonmal eine Herausforderung ist, natürlich ne andere Herausforderung, so ne bisschen ne Normalisierung in den Freundeskreisen #00:02:58-2#

21 I: hm (bejahend) #00:02:58-2#

22 B: Also jemand der jetzt irgendwie ein gewalthaltiges Spiel, ähm spielt, der es irgendwie von älteren Bruder hat oder die Eltern erlauben es, was ja sogar total legal ist, ähm dass das quasi bisschen normalisiert wird und das die andere Jugendliche das dann mit angucken ähm und vielleicht sogar auch ähm die Normalisierung durch die Möglichkeit, dass man sich solche Inhalte nicht nur selber mit ähm erspielt, sondern sich solche Inhalte auch online ähm auf YouTube oder Twitch z.B. #00:03:23-6#

23 I: hm (bejahend) #00:03:23-6#

24 B: sehr schnell angucken kann. Das sind Problematiken was so die Häufigkeit angeht. ähm Ja. #00:03:30-4#

25 I: hm (bejahend) (...) ähm Du hast ja grad schon die, die Let's Plays erwähnt #00:03:36-3#

26 B: hm (bejahend) #00:03:36-4#

27 I: Würdest du grundsätzlich sagen, dass man so, ich sag jetzt mal, weiß ich



nicht, wenn Jugendliche in der Einrichtung drüber sprechen, oder wenn die sich Let's Plays anschauen, sollte man das anders bewerten, als wenn die die Spiele selber spielen? #00:03:48-9#

28 B: ähm Das ist sehr, sehr spannend. Diese Frage stellen sich/ ähm stellt sich unsere Einrichtung tatsächlich im Moment selber, ähm es gibt im Moment ja die Problematik, ähm dass für E-Sport-Events #00:03:58-8#

29 I: hm (bejahend) #00:03:58-8#

30 B: Sozusagen, ähm naja ne andere USK gesucht wird, als für das Spiel selber #00:04:02-8#

31 I: hm (bejahend) #00:04:02-8#

32 B: ähm Das ist im Moment so bisschen die problematische Themen, also es ist natürlich ein Interesse, des E-Sport-Verbandes oder zumindest Interesse des Veranstalters des ähm dieses Turniers, die, die USK natürlich runter zu drücken, damit mehr Jugendliche zugucken können, ähm von dahingehend ist es natürlich schwierig. Also Medienwirkung ist halt ein sehr komplexes Feld, ähm und allein die Gewaltdarstellung, ähm die Wirkung davon ist halt auch/ viele/ Vielzahl von Studien sagen #00:04:27-3#

33 I: hm (bejahend) #00:04:27-7#

34 B: Viele gehen in die eine Richtung, viele gehen in die andere Richtung, ähm daher ähm ich finds schwierig zu bewerten, da mit anders umzugehen. Ich persönlich ähm würde trotzdem die Dinge auf jeden Fall immer ansprechen und auf Ängstigungsszenarien oder andere Sachen ein- ähm eingehen, naja, das wär so mein Aspekt. Also ich würds nicht so super differenziert betrachten #00:04:46-9#

35 I: hm (bejahend) #00:04:46-9#

36 B: Ich finde, der Inhalt, ob er jetzt geguckt wird, oder selbst gespielt wird, macht wahrscheinlich nen Unterschied, ähm aber ich würds ähnlich behandeln. #00:04:56-3#

37 I: hm (bejahend) (...) Ja ähm, ja du hast ja auch grad schon ähm die USK angesprochen, wegen den E-Sport-Events ähm da muss man sich in soner Einrichtung ja dran halten grundsätzlich, also ich kann jetzt ja nicht, weiß ich nicht, einen 10-Jährigen irgendwie, ein Spiel ab 12 schon spielen lassen oder so, also selbst wens sone kleine Diskrepanz ist. Jetzt geht ja der Trend viel, so, also was heißt der Trend, ähm wahrscheinlich schon länger so, aber das einfach viel Online-Games gespielt werden und auch so user\*innengenerierter Content, weiß ich nicht, Roblox z.B. oder solche

Sachen, ähm da ist ja oft keine USK Alterskennzeichnung. Grade bei Online-Spielen die, weiß ich nicht, ähm werden oft nicht eingestuft oder es ist relativ schwierig das zu kennzeichnen. Wie würdest du sagen, sollte man mit solchen Spielen in der Einrichtung umgehen? #00:05:42-9#

38 B: hm (bejahend) Witziger Weise produzier ich dafür grad ein Video (lacht) Fun-Fact, ähm tatsächlich ist das Problem bei usergenerated Content, oder nutzergenerierten Inhalten, ähm dass sobald sie nen Großteil des Spielgeschehens ausmachen, man sich eigentlich als Jugendeinrichtung im Endeffekt hinsetzen muss und die gezeigten oder genutzten Welten sich angucken muss. #00:06:03-5#

39 I: hm (bejahend) #00:06:03-5#

40 B: Es gibt da son bisschen den Unterschied, ähm als z.B. Roblox ist ja ein Spiel, was, unfassbar viel von diesem Content, sozusagen ähm ja, lebt, eigentlich auch. Leute erstellen was, es gibt Horrorszenarien, ähm z.B. gibts ähm die App, oder die Roblox-Welt Doors, was z.B. ein First-Person-Horrorspiel ist #00:06:19-9#

41 I: hm (bejahend) #00:06:19-9#

42 B: Oder es gibt diese ganz berühmten, oh Gott, wie heißen se nochmal, wo man von Gesichtern oder so verfolgt wird, das sind natürlich Angst-Szenarien und düstere Szenarien auch, es wird mit/ unter anderem auch mit flackernden Lichtern gearbeitet und ähm bei Spielen, wo das halt super entscheidend ist, sollte man sich die Sachen angucken. Und eigentlich wärs deshalb auch wichtig, dass man sich genug informiert, hey, hat dieses Spiel nen, nen, nen großen Fokus auf ähm nutzergenerierten Inhalten. Weil theoretisch gesehen kann man sich ja jedes Spiel son bisschen modden #00:06:45-5#

43 I: hm (bejahend) #00:06:45-5#

44 B: Aber da gibts natürlich immernoch größere Hürden und ähm wenn, aber dann auch z.B. sehr affine Jugendliche sich auch manchmal andere Spiele modden, sollte man sich das auch angucken. ähm Ja und im Endeffekt muss man als Einrichtung dann selber sagen, ok, ihr müsst uns das zeigen lassen, dann fällen wir ne Entscheidung. ähm Ich hab nen konkretes Beispiel sogar, was darum geht, wir haben ein Jugendzentrum ähm in Düsseldorf, ähm welches sich mit E-Sport beschäftigt #00:07:08-6#

45 I: hm (bejahend) #00:07:08-6#

46 B: Dort sind z.B. ähm Roblox-Welten müssen sozusagen gewhitelisted werden, das heißt man lässt sie sich zeigen ähm und die Hauptamtlichen

entscheiden dann, hey, diese Welt ist in Ordnung. Es geht da vielleicht um ähm nen, nen harmloseres Spiel. Oder es gibt z.B. Third-Person, anstatt jetzt nen First-Person-Horrorspiel oder so. #00:07:25-8#

47 I: hm (bejahend) (...) Ja, ähm glaubst du man sollte generell spezielle Regeln, sag ich jetzt mal, für, also gewalthaltige Inhalte oder jetzt dann auch hier so user\*innengenerierten Content, ausmachen in soner Einrichtung? (...) #00:07:41-4#

48 B: ähm Auf jeden Fall. Das Problem ist, dass sie natürlich nicht so ähm naja so allgemeingültig sein können. Das ist so bisschen das Problem. Da sind die Spiele halt zu unterschiedlich und (unv.) Diversität ähm machts natürlich sehr, sehr schwierig. ähm Daher gibt/ sollte es in meinen Augen son Leitliniensatz geben #00:07:57-2#

49 I: hm (bejahend) #00:07:57-2#

50 B: An den man sich dann aber dann ähm individuell hält und ähm man muss dann im Endeffekt selber die Entscheidung treffen, was natürlich immer son bisschen schwierig ist, aber, genau. Man kann sich da schon nen Kodex raussuchen, man kann sich da orientieren, aber im Endeffekt muss jedes Spiel ähm selbst ähm ja, analysiert werden, oder sich selbst angeguckt werden. #00:08:16-1#

51 I: hm (bejahend) ja #00:08:16-4#

52 B: Der Tipp auch an die Eltern, falls (lacht) falls du mal sowas machen solltest. Genau. #00:08:21-1#

53 I: Ja ähm ja wenn, wenn jetzt son ähm Leitlinien oder son Kodex ähm überlegen, bzw. auch so die, sag ich mal die Kriterien, von den Spielen uns anschauen, ähm (...) Was wären denn da Sachen worauf man achten kann? Also ich mein, grad bei Roblox z.B. würd mir jetzt spontan einfallen, da gibts ja, weiß ich nicht, son/ fast ne 1-zu-1 ähm Nachbildung von Counter Strike, irgendwie, aber halt, es ist ja schon nochmal ein Unterschied, ob ich jetzt Counter Strike spiele oder des als, als ähm Roblox-Version, sag ich mal, spiel. Was wären denn da so Sachen, wo man irgendwie bei den Spielen drauf achten kann? #00:08:53-1#

54 B: Genau, also im Endeffekt ähm hat man natürlich immer den großen Unterschied der grafischen Darstellung. Roblox ist natürlich immer son bisschen #00:08:58-8#

55 I: hm (bejahend) #00:08:58-8#

56 B: blockhaltiger. Übrigends spannendes Beispiel, es gibt z.B. auch Dead

by Daylight in Roblox #00:09:03-0#

57 I: hm (bejahend) #00:09:03-1#

58 B: Falls du das/ falls du das Spiel bereits kennst. ähm Es ist halt ähnlich der USK-Wertung zu werten, in meinen Augen #00:09:09-0#

59 I: hm (bejahend) #00:09:09-0#

60 B: Also Perspektiv-Wechsel, ähm bei Roblox ist es ja z.B. möglich, dass man ähm quasi, gezwungen wird aus der First-Person-Perspektive zu gucken und diese First-Person-Perspektive gibt ja einem son bisschen mehr Identifikation mit dem Charakter auch #00:09:21-0#

61 I: hm (bejahend) #00:09:21-0#

62 B: Nochmal im Vergleich, also es kommt auf die Perspektive an, es kommt natürlich auch auf die Motivation der Figuren an. Wenn man z.B. ähm wenn man sich z.B. die USK Wertung zu Counter Strike oder so durchliest, ähm dann kommts ja auch immer um die Motivation an. Also wenn man z.B. als Anti-Terror-Einheit ne Bombe #00:09:38-0#

63 I: hm (bejahend) #00:09:38-0#

64 B: diffusen möchte, oder entschärfen möchte, ist es bisschen weniger, schlimm, sag ich jetzt mal, als wenn man als Mörder, wie jetzt z.B. im Beispiel Dead by Daylight, ähm #00:09:48-5#

65 I: hm (bejahend) #00:09:48-5#

66 B: aktiv ähm naja dafür belohnt wird, Menschen zu schaden ähm und dahingehend wärs halt wichtig, dass der user\*innengenerated Content auch vor allem auf (unv.) tschuldigung, auf Motivation #00:09:59-3#

67 I: hm (bejahend) #00:09:59-3#

68 B: auf ähm auch, grafische Darstellung natürlich auch, ähm aber halt auch hauptsächlich auf, auch hock-schock (?) Elemente #00:10:07-9#

69 I: hm (bejahend) #00:10:08-1#

70 B: Wie Jump-scares und sowas eingehen sollte. (...) #00:10:12-5#

71 I: hm (bejahend) ähm Was in dem Zusammenhang vielleicht auch noch (...) relevant sein könnte, grad in so offenen Einrichtungen, da hab ich ja ganz unterschiedliche Altersgruppen. Also da laufen 10-Jährige rum, dann irgendwie, weiß ich nicht, 14-Jährige, von mir aus auch noch 16-Jährige. Das ist ja, sag ich jetzt mal, für sone Kategorisierung von so Spielen relativ schwierig, so grad wenn des irgendwie frei zugänglich ist, wenn da, weiß ich nicht, jeder den PC benutzen kann. Hättest du da irgendwelche Ideen, wie man mit den unterschiedlichen Altersgruppen da umgehen kann? #00:10:40-2#

72 B: hm (bejahend) Ja, also das Problem ist in der, der Erfahrungssparte, ist es tatsächlich immer so gewesen, ähm oder unsere/ unser Weg war dabei, einfach die räumlich zu trennen. #00:10:54-5#

73 I: hm (bejahend) #00:10:54-5#

74 B: Also wir haben quasi, ähm nen Bereich gehabt, in dem Jugendzentrum, ähm wieder in Düsseldorf (lacht), bisschen Werbung, ähm wo wir einfach nen Bereich hatten, ok, das sind die ab 16-Jährigen und ab nem bestimmten Zeitraum durften halt unten, im Endeffekt dann auch nur noch ab 16, quasi da, ähm teilgenommen werden. #00:11:09-1#

75 I: hm (bejahend) #00:11:09-1#

76 B: Sozusagen, um somit eine ähm Abtrennung möglich zu machen. (...) Was anderes fällt mir als Konzept jetzt nicht so direkt ein, was jetzt, genau, klappen könnte. #00:11:21-1#

77 I: hm (bejahend) (...) Ja, ähm wenn, wir jetzt sagen, ähm also es wird grad aktiv gespielt, so und dann, weiß ich nicht, vo mir aus irgendwelche Roblox-Shooter oder ähnliches, ähm wie kann ich denn konkret in der Situation, sag ich mal, damit umgehen? Also wenn jetzt grad die Jugendlichen da hocken und spielen, was ich dann als Fachkraft machen kann? #00:11:44-9#

78 B: ähm Jetzt im beratenden Modus, oder mehr so im unterbindenden Modus? Also sie spielen etwas, was sie nicht dürfen oder etwas, wo ich mit ihnen kommunizieren möchte? #00:11:53-8#

79 I: Gehen wir mal davon aus, sie dürfen es spielen, also eher so wie ich dann so, sag ich mal, interagier, oder mit der Situation umgehen kann. #00:11:59-6#

80 B: Ok. Ja gut, also grundsätzlich ähm ist natürlich bei sowas immer Lebensweltorientierung am besten. Also, ähm man kennt sich mit dem Spiel aus, man redet mit ihnen über das Spiel, man spielt vielleicht ne Runde mit

#00:12:10-6#

81 I: hm (bejahend) #00:12:10-6#

82 B: je nach dem, wie es möglich ist, ähm wenn man die Zeit dafür hat und auch die Kapazitäten hat, oder man findet vielleicht jemand, der das mit-spielen möchte, ähm um dann einfach da anknüpfen zu können. Also, dass ist so bisschen meine Expertise, was die ähm Spiele und so die, zwischen-menschliche Interaktion mit den Jugendlichen angeht. Sobald man mit dem Spiel son bisschen umgehen kann #00:12:29-4#

83 I: hm (bejahend) #00:12:29-4#

84 B: man mal ne Runde mitgespielt hat, sich bisschen austauscht, hat man sofort ne ganz andere Position, als jemand der ähm sich mit dem Spiel jetzt gar nicht auskennt. Man hat auf jeden Fall schneller Anknüpfungspunkte und kann mit ihnen dann über dieses Spiel quasi zu anderen Sachen übergehen, ähm um mit den halt über andere Dinge zu reden. Oder vielleicht auch nur über das Spiel zu reden, das geht ja auch manchmal. #00:12:46-2#

85 I: hm (bejahend) hm (bejahend) #00:12:46-8#

86 B: ähm Genau, das wär so mein Tipp (...) #00:12:52-4#

87 I: Ja, ähm was da auch bisschen mit reinspielt natürlich ist, ähm wahrscheinlich so die, die Haltung von den Fachkräften, was so Medien generell angeht, oder auch Computerspiele. Was denkst du, spielt des für ne Rolle, wie ich als, als Fachkraft, sag ich mal, jetzt ähm (...) also meine Einstellung zu dem ganzen Thema, sag ich jetzt mal, so Gaming und Medien? #00:13:13-1#

88 B: Also es spielt ne sehr, sehr große Rolle, in meinen Augen. ähm Ich glaube das man, ähm sein Potential, mit den Jugendlichen umzugehen, auf jeden Fall ähm ja verbessert, wenn man, ähm ja sich an der Lebenswelt orientiert und in dem Fall ist es halt einfach Gaming, man muss einfach mittlerweile anerkennen, dass seit Anfang ähm 2005, 2006 so eigentlich alles sich um Gaming #00:13:35-4#

89 I: hm (bejahend) #00:13:35-4#

90 B: und Online dreht und ähm sich komplett so drauf zu verschließen, bringt einen nicht so weiter. Es ist natürlich auch kein Ausschlusskriterium, also jemand der ähm selber mit dem Gaming nichts so abgewinnen kann hat trotzdem manchmal einen guten Draht #00:13:46-0#

91 I: hm (bejahend) #00:13:46-0#

92 B: ähm aber es/ in meinen Augen lohnt es sich, ähm sich dahingehend weiterzubilden und manchmal findet man auch ein Spiel, was man selber ganz gerne spielt, ähm was dann auch Spaß macht vielleicht selber. (...) #00:14:00-4#

93 I: ähm Ja, voll (lacht) #00:14:00-8#

94 B: (lacht) #00:14:04-4#

95 I: ähm Wenn du jetzt, irgendwie, weiß ich nicht, sone Take-Home-Message hättest, oder irgendwie so, die, die wichtigsten Tipps sag ich mal, so für Fachkräfte, die (...) in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit arbeiten, mit Medien und irgendwie auch, sag ich mal die (...) ähm so Gewalt in Spielen als Problem sehen, sag ich mal. Was wären denn die, die wichtigsten Tipps für die, die du so mitgeben würdest? #00:14:27-5#

96 B: Ja, ähm sich dessen bewusst sein, dass die Jugendlichen diesen Content konsumieren, auf den einen oder anderen Weg, also einfach nur verschließen, sagen das darf man in der Einrichtung nicht, können wir nicht drüber reden, man muss drüber reden, ähm mittlerweile ist es sehr einfach, ähm Dinge (unv.) bei seinem Nachbarn sich anzugucken #00:14:39-4#

97 I: hm (bejahend) #00:14:39-5#

98 B: oder ähm bei Freunden anzugucken, ähm z.B. in Klassen frag ich ganz gerne mal so, hey, wer spielt zuhause Spiele ab USK 16 ähm und da melden sich irgendwie 2-3 Leute und dann frag ich immer gerne, hey, wer guckt denn bei anderen Freunden das Gleiche? Und da melden sich immer viele und ähm man muss sich dessen bewusst sein, dass es diese gewalthaltigen Content/ als oder wird halt konsumiert. Auf dem einen oder anderen Weg. Manche mehr, manche weniger. Bei manchen ist es problematisch, bei manchen ist es nicht problematisch. Also wir gehen ja immer davon aus, bei uns ist der Jugendschutz/ bei uns in der Einrichtung gehen wir davon aus wir möchten das schwächste Glied in der Gesellschaft schützen #00:15:14-9#

99 I: hm (bejahend) #00:15:14-9#

100 B: Und ähm deshalb muss man sich auch so bisschen damit auseinandersetzen, hey, wer ist davon mehr betroffen? Wer könnte, wer könnte durch gewalthaltige Inhalte schockiert werden? Wen könnte das wirklich beeinträchtigen? Und ja, im Endeffekt offen sein, sich Dinge anhören, immer weiterbilden im Bereich Gaming, ähm es wächst unfassbar, man kann leicht überfordert werden, ähm man sollte sich die Basics reintun, ähm um

jetzt bei allem mitzuhalten, das schaffen wir auch nicht und wir arbeiten da drin (lacht) #00:15:41-4#

101 I: (lacht) Ja #00:15:41-4#

102 B: Aber ein bisschen offen sein, sich mit den Jugendlichen unterhalten, ähm und im Endeffekt dann darüber gehen und ähm wie gesagt, nicht verbieten, nicht verteufeln, ähm aber auch nicht zu positiv sehen, also das ist so bisschen das Spannende, ähm Jugendliche sind immer zwar die Experten und können damit super umgehen, haben das Spiel drauf, sind wahrscheinlich besser als wir alle, sie (unv.) verdienen zum Teil Geld damit und auf der anderen Seite hat man halt die ähm die Menschen, die das halt bisschen, nicht verteufeln, aber zumindest die negativen Aspekte sehen #00:16:08-4#

103 I: hm (bejahend) #00:16:08-4#

104 B: oder es schlimmer finden und die Wahrheit ist halt irgendwo dazwischen. Also man darf sich nicht so bisschen einlullen lassen von den Jugendlichen, ähm zu sagen ah das ist voll harmlos, aber man darf auch nicht übertreiben, ähm denn Medienwirkung ist sehr schwierig #00:16:23-1#

105 I: hm (bejahend) #00:16:23-1#

106 B: Und Medienwirkung/ ähm naja, ja, das würde ich damit sagen. (...) Meine Message, informiert euch #00:16:29-2#

107 I: hm (bejahend) #00:16:29-2#

108 B: und redet mit den Jugendlichen, ich glaube das ist kein Hexenwerk. (...) #00:16:35-0#

109 I: Ja, ähm krass, ähm du warst sehr on point, ich bin tatsächlich mit den Fragen schon durch (lacht) #00:16:42-0#

110 B: Ah ok #00:16:43-2#

111 I: [Smalltalk] #00:17:09-2#

112 B: [Smalltalk] #00:18:43-1#

113 I: [Gesprächsende] #00:20:57-5#



## Nachtrag per Mail am 09.02.2023

- I: Es ist noch eine Frage aufgekommen, die ich bei unserem Interview nicht gestellt habe. Vielleicht haben Sie ja noch 2-3 Minuten und könnten sie mir hier noch per Mail beantworten. Es geht um den Bereich Online-Games: Wenn wir als Beispiel ein Shooter ohne Altersbeschränkung nehmen (Block-Grafik, Pixel-Blut, keine Todesanimation etc.), macht es aus Ihrer Sicht Sinn, für solche Spiele eine generelle, pädagogische Altersempfehlung zu geben? Falls ja, welches Alter würden Sie hier vorschlagen?
- B: Eine generelle pädagogische Alterseinschätzung ist dabei schwierig. Da es zentral oft um die Motivation und die Aufgabe des spielbaren Charakter geht. Es gibt neben der grafischen Darstellungen zu viele Faktoren die die Altersbeschränkung beeinflussen. Wenn ich mich bei einem Alter konkret festlegen müsste, würde ich mich mindestens an der USK 12 orientieren, da dort z.B. Fornite einsortiert ist.

## Anhang 5: Transkript: Interview 4

Datum: 22.02.2023

Uhrzeit: 09:00 Uhr

1 I: Genau, ja also, wie du ja grade schon richtig vermutet hast, ähm also ich arbeite auch in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit, in nem Jugendzentrum und da ist halt, das Thema Videospiele natürlich allgegenwärtig, aber auch, grade was auch so die, die Fachkräfte angeht, sag ich mal (lacht) das Thema Gewalt halt immer irgendwie präsent und ich find aber, dass das ganz oft/ aber ich mein so diese ganze Medien/ Medienwirkungsgeschichte, des wird ja seit 50 Jahren schon ähm durchdiskutiert, aber des ist immer sehr (...) einseitig. Also, ist es schädlich, ist es nicht schädlich? Wie wirkts? Aber da wird, find ich, immer bisschen, eben so der Umgang damit vergessen, weil, Videospiele sind ein Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und da findet man leider relativ wenig zu, konkret, wie ich jetzt denn damit umgehen soll und deswegen hab ich mir gedacht ähm kann ich des ja in meiner Arbeit machen (lacht) und// #00:00:52-2#

2 B: Einer muss ja mal// #00:00:54-9#

3 I: (unv.) genau dazu dienen dann eben auch die Interviews. Damit ich da son

bisschen (...) die Sachen, die ich in der Literatur, sag ich mal, gefunden hab ähm ergänz, oder/ ja. #00:01:04-1#

4 B: Ok #00:01:07-1#

5 I: Mir da Expert\*innenmeinung/ Meinungen hol. Genau ähm ja. Würdest du dich zum Einstieg einmal kurz vorstellen? #00:01:17-4#

6 B: Mein Name ist [xxx], ich bin Medienpädagoge am Institut Spwanpoint, Institut für Spiel- und Medienkultur in Erfurt, habe ähm Soziale Arbeit ähm irgendwann mal studiert und mich dort sehr stark in Richtung Medienpädagogik orientiert und ähm bin eigentlich auch direkt ähm mit ähm mit der Medienpädagogik als meine Profession in den Arbeitsalltag ähm eingestiegen, nach dem Studium. (...) #00:01:47-4#

7 I: hm (bejahend) Ja, so mit dem Thema Gaming, so Pi mal Daumen, wie lange ist das schon irgendwie, bei dir auf dem Schrim? #00:01:53-4#

8 B: ähm puh ähm (...) Sobald ich die Möglichkeit hatte, dazu digitale Spiele irgendwie zu konsumieren, hab ichs getan. Also ich bin im Osten ähm des geteilten Deutschlands aufgewachsen #00:02:07-7#

9 I: hm (bejahend) #00:02:07-7#

10 B: Da gabs das nicht so extrem, aber wenn ich dann z.B. auch mal in Polen oder so war, im Urlaub und da gabs Arcadeautomaten, dann hab ich die auf jeden Fall gezockt und auch die paar wenigen Ost-Arcadeautomaten hab ich gezockt, das heißt, für mich ist Gaming schon immer ein Hobby und hat mich immer begleitet und deswegen war für mich auch diese Verbindung von Sozial/ sozialen Arbeiten mit Medien und ähm war schon immer sehr reizvoll und sehr spannend und deswegen haben wir uns auch in unserer Arbeit in der Medienpädagogik, im Jahr 2007, 2008 haben wir das Institut ähm Spwanpoint gegründet, damals noch unter dem Namen ähm Institut für ähm Institut für Computerspiel und haben des deswegen gemacht, weil wir gemerkt haben, dass in der Medienpädagogik, auch in der Medienpädagogik, das Thema Computerspiele, doch immer sehr schwarz-weiß diskutiert worden ist und meistens eher so die Randnotiz war in nem Elternabend oder was auch immer. Ja da gibts auch noch die Computerspiele, passt da und da drauf auf und wir haben aber, die Potenziale, damals nannte man des noch nicht, von digitale-game-based-learning aber auch ähm schon relativ früh für uns ähm ja ausloten wollen und haben uns deswegen schon relativ früh, als eines der wenigen Institutionen in Deutschland sehr stark mit Computerspielen im pädagogischen Kontexten beschäftigt. #00:03:20-5#

11 I: hm (bejahend) Ja das passt dann ja sehr gut (lacht) ähm du hast ja

vielleicht schon son bisschen angeschnitten, grade. Wenn du dir jetzt so die Praxis vorstellst, so die Offene Kinder- und Jugendarbeit, ähm und dann eben digitale Spiele, sag ich jetzt mal vor allem mit so gewalthaltigen Inhalten, was könnten denn da so für Herausforderungen oder Probleme auftreten? #00:03:45-2#

12 B: hm (bejahend) Na ich ähm also ich glaub es gibt/ man kann mindestens in zwei/ in zwei Richtungen schalten. Die individuellen Herausforderungen und halt die strukturellen Herausforderungen. Und ähm wenn ich mit den strukturellen mal anfangen, dann ist es definitiv halt sicherlich der Jugendschutz ähm den wir in Deutschland haben, der, ich sag jetzt mal neben Neuseeland, Australien, schon einer der, der restriktivsten mit ist auf der Welt. #00:04:09-8#

13 I: hm (bejahend) #00:04:09-8#

14 B: ähm und ähm hier ist ganz klar die Altersfreigabe halt sicherlich zu nennen, nä. Und des hatte ich vorhin beim Eingang noch vergessen, also ich bin auch seit 2011 ähm Jugendschutzsachverständiger für das Land Thüringen bei der USK, ähm und ähm gebe also dementsprechend auch mit ähm Empfehlungen, was die Altersfreigabe angeht ähm mit aus. ähm und das ist sicherlich eine der strukturellsten Herausforderungen dann, das heißt also wie schaff ich es, als Institution, als ähm Mensch in der Kinder- und Jugendhilfe, Computerspiele einzusetzen und dabei den Jugendschutz nicht zu missachten ähm wo sind da die Grenzen? Wie kann ich des ausloten? Und auf der individuellen Ebene ist es sicherlich, dass selbst wenn ich alles im Jugendschutz beachte, ich dann immer noch schauen muss, welche Klientel hab ich denn eigentlich vor mir sitzen? Und ähm wie sind diese Personen so drauf? Das heißt, nicht jeder 12-Jährige ähm ist vielleicht per se auch automatisch ähm von seiner Mediensozialisation, von den Erfahrungen, die da mit einhergehen vielleicht auch von dem, wie ähm wie auch mit und anderen sich auseinandergesetzt wird, auch auf der sozialen Ebene, ähm bereit und ähm gut gewappnet um jedes USK 12 Spiel z.B. spielen zu können, so. Also das wären so die zwei Ebenen, die ich als Herausforderung vielleicht erstmal sehe. #00:05:28-7#

15 I: hm (bejahend) ähm Jetzt ist es ja auch so, dass (...) relativ viel in der Altersgruppe auch so Online-Games und user\*innengenerierter Content und sowas gespielt werden. Da ist des ja generell, schwierig, sag ich mal, mit der USK-Alterseinstufung, also weiß ich nicht, Online-Games haben oft dann gar keine Altersfreigabe oder so user\*innengenerierter Content, weiß ich nicht, wie Roblox z.B., da ist ja quasi alles möglich, ähm wie könnte man da mit solchen Spielen in der Arbeit umgehen? #00:05:57-4#

16 B: hm (bejahend) Also das niedrigschwelligste was, was man immer anbieten kann, ist definitiv das Gespräch, so, nä, also es, es kann einem niemand ähm auch da kann einem auch der Jugendschutz nicht reinrätchen, dass man sich mit den Jugendlichen über die Spiele unterhält, die

sie spielen, so. ähm und das ist klassische Soziale Arbeit meiner Meinung nach, also das ich ein Gesprächspartner, eine Gesprächspartnerin bin, ähm das ich in den Dialog trete mit den ähm Klientel mit dem ich mich beschäftige und ähm dass ich Interesse dafür zeige, was sie denn spielen. Und wenn das halt spiele sind, die ähm die ich vielleicht auch nicht kenne, dass ich einfach ein offenes Ohr hab, mir das erklären lasse und dass man darüber in Dialog tritt und das man da auch ein Stück weit, ähm einfach mit/ mit den Beteiligten so hinterfragt, naja, wie gehts dir denn eigentlich mit dem Spiel? Was macht das Spiel mit dir? Was machst du mit dem Spiel? Und so weiter und so fort, was, was begegnet dir dort? Wie gehst du damit um? ähm all die, all die Punkte, die für Spielende ja auch ne wichtige Rolle spielen, wie z.B. das Treffen/ das Treffen auf, auf andere, nä, also das ich mich halt sozusagen in Chats, in Voice-Chats mit denen austausche, allein auch über das Spiel, da muss ich ja gar nicht verbal oder nonverbal kommunizieren, einfach das Spielverhalten. Wie geht man miteinander um? Wie wird man wahrgenommen, im Spiel? Das macht ja was mit den Menschen, ähm das man das auffängt und ähm na und andererseits natürlich auch ähm die Content/ den Content den man dort halt wahrnimmt, also nä, wie du schon sagst, gibts halt Spiele die dann über user-generated Content einfach Spielinhalte haben, die niemals ne USK zu Gesicht bekommen wird, oder bekommen hat und das man dann auch halt weiß, ok, ähm was begegnet dir dort? Wie gehst du damit um? Und so weiter und so fort, also das ist auf jeden Fall was, was ähm was auf jeden Fall ne, ne Möglichkeit ist, da erstmal niedrighschwellig ranzugehen. #00:07:47-0#

17 I: (...) hm (bejahend) ähm Denkst du es macht Sinn irgendwie, Regeln speziell für gewalthaltige Spiele, oder wrenns jetzt hier so um Online-Games oder sowas geht, da aufzustellen, in soner Einrichtung? #00:07:58-4#

18 B: hm (bejahend) Na ich, ich glaube in ner Einrichtung ist ja ähm ist ja erstmal so diese, diese, also/ die Einrichtung unterliegt ja sozusagen dem öffentlichen Interesse und dadurch natürlich auch dem was der Jugendschutz aussagt, so. Und ich glaube das ist erstmal, die erste, die erste Hürde, oder die erste Schwelle, die da sein muss, so. #00:08:19-4#

19 I: Ja #00:08:19-4#

20 B: Weil sonst, sonst wird die Einrichtung Probleme bekommen. Also wenn ich mich damit nicht auseinandersetze, wenn ich das gar nicht beachte und Kids z.B. in der Einrichtung auch zocken lasse, was sie möchten, ähm über ihre Geräte oder was auch immer, dann kann ich früher oder später Probleme bekommen. Weil lass da ein zwei ähm Kinder/Jugendliche mit dabei sein, die sich davon gestört fühlen, die die sich davon auch verängstigt fühlen und das zuhause erzählen, ähm dann, dann kanns definitiv ne Ordnungswidrigkeit werden im Endeffekt, weil wenn des zur Anzeige gebracht wird oder des Ordnungsamt ähm dann vorbei kommt und sich des anguckt,

dann, dann ist das ein Problem. Definitiv. ähm Heißt aber nicht, dass ich mich nicht damit beschäftigen kann, also ich glaube ähm, dass Einrichtungen hier ähm auch ihren pädagogischen Auftrag, oder den Auftrag, den die Gesellschaft sozusagen auch an solche Einrichtungen hat, also nämlich Kinder und Jugendliche auch zu ähm wertvollen Mitgliedern dieser Gesellschaft ähm mitreifen zu lassen und dabei zu begleiten, dass dazu auch gehört, sich ähm mit den Dingen auch auseinanderzusetzen und wenn ich mitbekomme, in einer Einrichtung, dass halt gewalthaltige ähm Medien, egal welcher Couleur jetzt konsumiert werden, dass des sicherlich auch Thema sein muss. Einerseits über das Gespräch, von dem ich vorhin schon gesprochen hab, andererseits kann des natürlich aber auch über Projektarbeit passieren. Das heißt ähm und da wären wir wieder bei dem Einsatz von, von, von Computerspielen in Bildungskontexten, dass ich halt sage ok, ähm wir gucken uns jetzt mal an, welche Spiele sind für euch interessant, warum sind die interessant und dann muss ich ausloten, in wie weit kann ich denn da drauf eingehen, auf diese Bedarfe, die da offensichtlich da sind, ähm ich mach mal ein klassisches Beispiel. Klassischer/ Klassiker ist ja eigentlich Counter Strike, so nä, egal in welcher, in welcher Form, dass ist das, was viele Leute kennen, was immer wieder auch mit gewalthaltigen Computerspielen ähm gleichgesetzt wird, ähm und das halt halt in der Go Variante ähm ne 16 ähm in Deutschland, glaube ich zumindest, ja und ähm und du hast halt auch die 14, 15-Jährigen, die dieses Spiel spielen, so. Bleiben wir mal, bleiben wir mal in dem Rahmen, so, damit's nicht zu krass wird. Und ähm und dann hab ich natürlich die Möglichkeit, auch, als Institution ähm auch dort Projekte zu dem Thema anzubieten und zu sagen ok, dann lass uns doch mal Counter Strike ähm in nem Projektkontext einbinden, ähm des ist keine öffentliche Veranstaltung, nä, dadurch hab ich schonmal son bisschen, was den Jugendschutz geht, nen Riegel vorgeschoben, ähm ich hab ne, ich hab ne klar abgegrenzte Gruppe. Ich könnte jetzt noch hingehen und ähm das wären gleich son paar Lösungsansätze und könnte jetzt auch sagen ok, ich, ich sichere mich total ab, ich bezieh die Eltern mit ein, ähm ich bezieh vielleicht auch das ähm das Jugendamt mit ein, indem ich die Jugendschützer informiere, ich hab das und das vor, das wird der und der Rahmen sein, die Jugendlichen sind maximal zwei Jahre jünger als die Altersfreigabe ist, ähm um des son bisschen auch/ auch den Leuten entgegenzukommen und ähm wir machen das in einem pädagogischen Kontext. Dadurch kann ich ein Stück weit das ganze ein bisschen aufweichen, das passiert in Schulen ja auch, mit Filmen oder so/ und so weiter und so fort, ähm indem ich halt wirklich ein ganz klares Setting und nen Rahmen vorgebe. Problematischer wird's glaub ich eher, wenn ich sage ähm jeden Donnerstag ist ähm CS zocken angesagt und alle dürfen mitmachen, egal wie alt se sind #00:11:28-5#

21 I: hm (bejahend) #00:11:28-5#

22 B: Das ist zwar auch ein Angebot, aber es definitiv vielleicht nicht der pädagogische Rahmen, um/ von dem wir grad reden, um diesen Jugendschutz ähm ja, dieses Jugendschutzkorsett ein bisschen zu lockern, so, nä, also da muss es schon ganz klar definiert sein. #00:11:45-8#

23 I: Ja, ähm ja wenn jetzt, viele Spiele gespielt werden, sag ich mal, die eben keine USK-Freigabe haben (...) die sind ja auch unterschiedlich zu bewerten sag ich jetzt mal, ähm was wären denn dann so, keine Ahnung, wenn jetzt da bei Roblox irgendwelche Shooter gespielt werden z.B. was wären denn so Kriterien, auf die man da als Fachkraft achten könnte, also dies, sag ich mal schlimmer oder weniger schlimm machen (lacht) sozusagen. Also weißt du, worauf ich hinaus will? #00:12:14-7#

24 B: Ja, ähm (...) ob ähm, ob, hm (bejahend) Also Roblox is halt wirklich auch, ich sag jetzt mal, ja fast schon (...) die, die Königskategorie, was das angeht, weil Roblox halt so viel ermöglicht, nä. Also im Gegensatz zu Minecraft, bei Minecraft, egal wie du das moddest oder egal wie du/ welche Spielform du machst, du, du bist immer ein Stück weit beschränkter #00:12:40-2#

25 I: hm (bejahend) #00:12:40-2#

26 B: in der, in der Darstellung, nä, das heißt was, was Gore angeht, was Effekte angeht, ist es bei Minecraft immer auf ner anderen Ebene als jetzt bei anderen Spielen so, also wenn wir jetzt mal diesen Sandbox-Games bleiben, so und #00:12:49-8#

27 I: hm (bejahend) #00:12:50-3#

28 B: Und bei Roblox hast du halt auch die Möglichkeit, wenn du das machst, kannst du dort halt auch wirklich hochglanz Shooter im Endeffekt produzieren, ähm und bist nicht auf diese Klötzchen-Ebene angewiesen und das ist vielleicht schon mal der erste Punkt, also das ich gucke, wie schaut den die Spieloberfläche aus? #00:13:05-6#

29 I: hm (bejahend) #00:13:05-6#

30 B: Wie ähm sind die ähm sind die Animationen dargestellt? Wie ist die Trefvisualisierung? ähm Wie ist des Spielprinzip an sich aufgebaut? Nä, also wenn, wenn des Grundprinzip z.B. ist, keine Ahnung, (unv.) ich machs mal wirklich ganz krass #00:13:22-6#

31 I: hm (bejahend) ja #00:13:22-6#

32 B: als krasses Beispiel, ähm was ja in den letzten Tagen auch wieder ein bisschen durch die Medien ging, das ich halt irgendwie nen KZ-Manager oder irgendsowas baue, da haben wir noch ne/ nochmal ne inhaltliche Ebene, die auch noch dazu kommt. Das heißt, alles wo ich ähm wo ich in nen strafrechtlichen Bereich reinkomme, ähm alles was mit, mit ähm ähm na, wo der Staatsschutz eigentlich auf die, auf die Bühne gerufen werden

müsste, das ist definitiv ein No-Go, ähm alles was irgendwie ähm ne extreme Gewaltdarstellung ist, die einfach über das hinausgeht, was man dieser Altersgruppe von der Mediensozialisation her zumutet, ähm in nem interaktiven Bereich, ähm würde ich auf jeden Fall mir das ganze anschauen und schauen, wo sind wir da? Bleiben wir in diesem Klötzchenbereich? Bleiben wir in diesem Bereich was darum geht, weniger das ganze auf ner visuellen Ebene darzustellen und zu zelebrieren und vielleicht sich dann auch dadran zu ergötzen. Sondern es geht eher um das spielerische. Wenn ich jetzt z.B. bei Roblox ein ähm Battle Royal oder sowas ein Modus habe und der/ da ist es für mich eher der Punkt ok, einerseits wie ist es dargestellt, andererseits wie jung sind die Kids die damit spielen wollen, also was macht des mit einem, wenn ich in nem Battle Royal Modus bin und irgendwann weniger da sind und der Fokus auf mich rückt und natürlich auch die Anspannung steigt #00:14:42-1#

33 I: hm (bejahend) #00:14:42-1#

34 B: Wo jüngere Kids definitiv ein größeres Problem mit haben, als ältere Kids und da gehts überhaupt nicht um die Gewaltdarstellung, sondern da gehts eher um das, was macht des auf ner psychischen Ebene mit mir, auf ner Druck-Ebene mit mir, ähm auf ner Handlungsdruckebene und das sind Punkte, die schon/ die ich hinterfragen müsste, so und das erlebe/ das kann ich halt/ (...) und da kommen wir wieder in sone Krux rein, dass ich auf der einen Seite zwar sage, ich muss nicht alles gespielt haben #00:15:06-4#

35 I: hm (bejahend) #00:15:06-4#

36 B: ich muss nicht alles kennen, um dort in nen Dialog zu steigen, aber auf der anderen Seite machts natürlich schon Sinn, wenn ich mir des anschau, wenn ich vielleicht auch mal mitgespielt habe und son bisschen erlebe, was passiert da eigentlich so? Das hilft mir natürlich auch, das besser zu verstehen und das muss ich ja erstmal gar nicht in dem Kontext machen, ich kanns mir zeigen lassen und dann kann ichs zuhause mal, oder in, in meiner Arbeit, wenn die Jugendlichen nicht da sind, oder die Kinder nicht da sind, auch mal ausprobieren und schauen, wie wirkt des auf mich? ähm mal die Expertise von, von den Jugendlichen, von nem Kind mit dazu holen, mir das zeigen lassen, das hilft auf jeden Fall schon sehr, um das dann besser einschätzen zu können. #00:15:42-5#

37 I: hm (bejahend) (...) Meinst du, da machen so (...) ich sag mal pauschale Altersempfehlungen Sinn? Wenn jetzt so Spiele keine USK-Freigabe haben? #00:15:53-1#

38 B: Also bei/ nä, das Problem ist, ähm immer dann, wenn ich als Einrichtung hingehe und ein Spiel hat keine USK, also mach ma erstmal den Grund, wenn ein Spiel keine USK-Freigabe hat, dann ist das nicht auf seinen

Jugendschutzgefährdung hin geprüft #00:16:05-8#

39 I: Ja #00:16:05-8#

40 B: Das heißt, theoretisch müsste ich es als Spiel ab 18 behandeln, so #00:16:11-3#

41 I: hm (bejahend) #00:16:11-8#

42 B: Das erstmal als wichtigen Punkt, der für die Jugendeinrichtung glaub ich ganz, ganz wichtig ist, dass immer dann, wenn keine USK-Kennzeichnung da ist, muss ich es eigentlich wie ab 18/ und des war, ich glaub Minecraft ist, ich weiß es nicht genau, 2008, ne bisschen später, 2012, ähm irgendwann wurde das für die X-Box mal geprüft und dann hats ne USK 6 bekommen, vorher hatte das keine USK-Freigabe und wurde trotzdem unendlich eingesetzt, auch in der pädagogischen Arbeit, nä, obwohl eigentlich, ich es ab 18 handeln muss #00:16:41-1#

43 I: hm (bejahend) #00:16:41-1#

44 B: Das heißt, das ist erstmal der wichtigste Punkt, das man den klar hat in der Einrichtung und ähm und ähm wenn ich dann ähm gucke, was ist da ähm dann, dann sind wir wieder bei dem Punkt, ich muss es mir anschauen, ich muss mir darüber berichten lassen, ich muss es mal vielleicht auch mal selber spielen, aber zumindest mal zugeguckt haben, was macht des mit den Kids? Wie gehen die Kids damit um? Oder die Jugendlichen. Und ähm man dann (...) ist es immernoch schwierig, dass ich dann als Einrichtung Empfehlungen ausspreche, weil ähm die eigentlich ähm dann immer an dieser Grauzone des Jugendschutzes #00:17:19-4#

45 I: hm (bejahend) #00:17:19-5#

46 B: entlangschrammen und lass da jemanden dabei sein, der dem oder der Jugend/ ähm der Jugendarbeiterin oder so nicht gut gesonnen sind #00:17:30-4#

47 I: hm (bejahend) #00:17:30-4#

48 B: dann kann des übelst nach hinten losgehen (...) Ich glaube, dass man dann wieder eher in Einzelfallentscheidungen gehen sollte. Also wenn ich dort mitbekomme, ich habe Jugendliche, die sind sozial gefestigt, die haben nen guten Freundeskreis, die haben auch vielleicht nen Elternhaus, mit dem man gut in Kontakt ist, da, da merkt man, da funktioniert das. Da kann ich dann schonmal anders hingucken, als wenn ich Jugendliche hab, die aus ich sag jetzt mal gefährdungsgeneigten #00:17:53-5#



49 I: hm (bejahend) #00:17:54-0#

50 B: Ebenen kommen, wo ich kein Zugang zum Elternhaus habe, wo vielleicht auch ne Ansprache des Elternhauses nicht wirklich zielführend funktioniert. Mit den würde ich natürlich schonmal ganz anders auch diskutieren. Da würde ich aber auch nicht sagen, du darfst das nicht spielen, sondern ähm ich würde dich gern ein Stück weit begleiten dabei, so, nä, also ich/ aber da sind wir halt wirklich in diesem Punkt, wo es eher in der Einzelfallhilfe geht #00:18:17-7#

51 I: hm (bejahend) #00:18:17-7#

52 B: als jetzt in, in, in nem Gruppenkontext, oder so. (...) #00:18:23-1#

53 I: Ja ähm was da in der offenen Arbeit ja auch noch dazu kommt, was das ganze bisschen, komplizierter macht sag ich mal, du hast ja ganz viele unterschiedliche Altersgruppen, also keine Ahnung, da können 10-Jährige rumlaufen und 14-Jährige und von mir aus dann noch irgendwie 17-Jährige oder sowas. Wenn jetzt da die, die Computer z.B. hier frei offen/ öffentlich zugänglich für alle sind, gibts da irgendwelche Möglichkeiten wie man da gut mit diesen sehr unterschiedlichen Altersgruppen umgeht? (...) #00:18:52-6#

54 B: Also wenn die, wenn die Computer frei zugänglich sind, dann ,dann werd ich nicht drum rum kommen, als dass ich dann ähm wahrscheinlich ähm verschiedene Anmeldefunktionen einstelle. Also ähnlich wie ichs bei Konsolen habe, dass ich sage ok, die und die ähm der Mensch gehört zu der Altersgruppe, also bekommt er den Login und da sind dann halt auch nur die Spiele zugänglich, die halt erstmal die Altersfreigabe erfüllen. Nä und damit sicher ich mich ein Stück weit ab, dass ich halt ähm save bin, ähm dass ich zumindest nicht belangt werden kann, weil wenn ich das öffentlich/ also wenn ich das zugänglich mache, dann kann ich halt auch belangt werden, so. #00:19:32-0#

55 I: hm (bejahend) #00:19:32-0#

56 B: Und wenn ich halt ähm über Logins oder über Altersfreigabesysteme ähm das ein Stück weit steuer, dann bin ich schonmal bisschen saver. Auf der anderen Seite ermöglichst/ ähm kann ich halt hier auch wieder/ da bin ich halt wieder bei diesen pädagogischen Ansatz, ähm wenn ich dann halt die 16-Jährigen habe, ähm die sich dann halt auch den Login für 16 Jahre ähm geben, rein theoretisch dürfte dann auch kein Jugendlicher im Raum sein #00:19:57-5#

57 I: Ja #00:19:57-5#

58 B: der jünger ist, nä, also das kommt noch mit dazu, deswegen, bleiben wir doch mal bei den 12ern und den unter 12 #00:20:02-7#

59 I: hm (bejahend) #00:20:02-7#

60 B: So und ähm weil das ist jetzt z.B. das kennt ihr vielleicht auch von der, von der/ von großen Spiele messen, Gamescom oder sonstwas, im öffentlichen Bereich, was 12 ist, darf im öffentlichen Bereich auch gezeigt werden, die Kids dürften nur nicht spielen, so, nä #00:20:15-5#

61 I: hm (bejahend) #00:20:15-5#

62 B: aber die dürften zugucken. Und ähm wobei auch da, hach, naja, selbst da hat die USK/ selbst hat die Gamescom immer so Regelungen mit dem Jugendamt, das halt vorher wirklich auch alles geprüft wird und/ aber des/ da kann man sich zumindest bisschen drauf berufen, sagen wirs mal so und ähm wenn ich dann halt den, den 12-Jährigen sage, hier du hast den Login für, für 12 und du darfst jetzt auch machen, aber ich brauche deine Unterstützung, damit das auch funktioniert, du darfst da nicht einfach die Jüngeren dran spielen lassen. #00:20:45-0#

63 I: hm (bejahend) #00:20:45-0#

64 B: Oder, nä, komm zu mir, wenn da irgendjemand Interesse hat und dann gehn ma ins Gespräch, aber du darfst jetzt nicht einfach dann den Platz verlassen und dann geht irgendjemand anderes dran, der jünger ist als du. Das heißt, da komm ich auch wieder son bisschen in sone, sone Verantwortungseben rein, kann die Jugendlichen mitnehmen, man bleibt im Dialog, ähm man, man kann dann auch erklären warum das so ist und so weiter und so fort, also da gibts halt auch schon wieder die Möglichkeit, auch mit den Jugendlichen gemeinsam son System aufzubauen, wo alle son bisschen sich dran halten und, und dadurch auch mitgehen. Die Konsolen machens einem definitiv einfacher was das angeht, also da kann ich dann ja Profile anlegen, nä, also ich kann USK 6, ich kann USK 0 #00:21:18-4#

65 I: hm (bejahend) #00:21:18-4#

66 B: 12, 16 und so weiter Profil anlegen, das hat dann halt den und den ähm Passcode, denn kann ich auch natürlich jederzeit ändern und ähm wenn der mal, weil des nicht ausbleiben dass der kompromittiert wird und dann irgendwie weitergegeben wird an die Jüngeren, ähm aber dann hab ich zumindest schon son stückweit ähm meine Verantwortung, bin ich der nachgegangen, zu schauen, dass da bei offenen Geräten nicht jeder ran kann. (...) #00:21:41-7#

67 I: hm (bejahend) ja, ähm (...) Wenn wir jetzt mal nicht das Spiel direkt uns anschauen, sondern, weiß ich nicht, wenn Kids oder Jugendliche sich Let's Plays anschauen, oder Streams, oder, weiß ich nicht, sich des zuhause anschauen und darüber in der Einrichtung reden dann, ähm da ist des ja auch, weiß ich nicht, da kann ich mir auch ein Let's Play von GTA oder was anschauen, ähm. Denkst du, man sollte grundsätzlich so, also Konsum sag ich jetzt mal von Videos von Spielen anders bewerten, als das Spielen selber? (...) #00:22:14-4#

68 B: ähm Also, erstmal ja, sehr pauschales ja. #00:22:19-5#

69 I: hm (bejahend) #00:22:19-5#

70 B: Weil, es ist halt nochmal was anderes, ob ich selbst aktiv spiele, oder ob ich zuschauen. Das ist auf, auf, auf ner Handlungsebene passieren einfach so viele Dinge, die dich ähm mit dem Spiel, von der Immersion her, viel mehr verbinden, im Positiven wie im Negativen, ich will des überhaupt nicht framen, sondern einfach nur, da, da ist was anderes als wenn ich jetzt nur, nur konsumiere im, im Zuschauen. ähm Das ist mit, mit, mit/ deswegen versuchen wir auch bei der USK nicht unbedingt Spiel und Film in ein Topf zu werfen und sich nicht zu sehr davon beeinflussen zu lassen, dass keine Ahnung ähm, ein Harry Potter Teil 1 auch ab 6 schon freigegeben ist und ähm und so weiter und so fort. Also da, da muss man bisschen vorsichtig sein, aber nichts desto trotz gehört natürlich auch zur Mediensozialisation dazu, was hab ich in anderen Medienkontexten schon erlebt und mitbekommen, das kann ich natürlich bisschen berücksichtigen. ähm Bei Let's Plays kommt für mich noch dazu, eigentlich was ich viel, viel spannender finde noch, als vielleicht den konkreten Inhalt des Games, aber auch da ist vollkommen klar, nä, auch da kann man wieder einerseits den gesunden Menschenverstand einschalten, andererseits natürlich aber auch ein bisschen die FSK angucken, also die Freiwillige Selbstkontrolle für ähm alles was Fernsehen, Film angeht, ähm wenn ich jetzt z.B. keine Ahnung, ein Horror Spiel, was let's played wird, ähm angucke, dann kann ich natürlich auch davon meine Alpträume bekommen, wenn ich jünger bin. Genauso wies mit Filmen ist und deswegen sollte ich das auch dementsprechend hinterfragen. Aber da bin ich eher auf soner, auf soner rezeptiven Filmebene ähm und das sollte definitiv auch Diskusio/ diskutiert werden, wenn, wenn, wenn des da ist. ähm Aber für mich ähm ist ähm wenn man mal in nem Altersbereich sind, der halbwegs ok ist, ähm und der Jugendliche oder das Kind auch in dem Altersbereich ist, für mich ist noch ein viel spannenderer Faktor, wie ist der oder die Let's Player\*in drauf #00:24:03-9#

71 I: hm (bejahend) #00:24:03-9#

72 B: ähm oder die Streamerin. Das heißt, ähm für mich ist auch nochmal ein ganz wichtiger Punkt ähm, was fürn Wording benutzen die? Wie sind/ wie, wie, wie gehen die mit Gegnern um? Wie gehen die mit (unv.) Frustration um, wenn se verlieren? Also, wie viel Energie steckt da drin, die ja oftmals

viel mehr influenced, sag ich jetzt mal, als jetzt da das Spiel vielleicht selbst.  
#00:24:25-3#

73 I: Ja #00:24:27-0#

74 B: Und ähm und da seh ich halt ein, ein großen, großen Bedarf ähm das ähm ich glaub die ganz großen Streamerinnen und Streamer sind sich mehr und mehr bewusst, dessen, dass sie ne Verantwortung haben und dann auch versuchen, verantwortungsvoll damit umzugehen, ähm aber desto kleiner ähm der, der oder die ähm Contentcreatorin ist, desto mehr ist die Gefahr, dass ich Aufmerksamkeit erzeugen will, auch durch mein Tun und durch mein Reden und durch mein Handeln und da steckt für mich auch viel Potenzial in beide Richtungen, also in die Richtung ich kann positiv wirken, aber auch in die Richtung ich kann negatives Verhalten auch bestärken durch mein Tun und da ähm hab ich eigentlich immer den Tipp an Eltern oder auch an, an, an Fachkräfte, zu schauen, ok, erzähl mir doch mal, zeig mir doch mal ein paar Streams von deinem Lieblings YouTuber, deiner Lieblings YouTuberin, oder, oder Streamerin und, und wir gucken uns das mal gemeinsam an und, dann kann man auch son bisschen, nä, das ist ja/ ist ja wie, wie mit allem in der Jugendarbeit, ich muss jetzt nicht hingehen und es verbieten, aber ich sollte mir zumindest wissen wie wirkt es denn auf die Jugendlichen #00:25:30-5#

75 I: hm (bejahend) #00:25:30-5#

76 B: Und wenn ich jetzt eher, ähm ja, Kinder und Jugendliche habe, die schon son, son gewisses Grundaggressionspotenzial mit sich führen, woher auch immer das kommt, nä, also Elternhäuser spielen da ja auch immer ne große Rolle, oder auch die, die Peer-Groups, ähm dann sollt ich schon gucken, ähm wie verstärkt denn potenziell noch der eine oder andere ähm Streamerin oder Let's Playerin das Verhalten und ähm dass ich das zumindest ansprechen kann, dass ich da in Dialog treten kann, das finde ich nen wichtigen Punkt. #00:26:00-2#

77 I: (...) hm (bejahend) ähm Du hastes es jetzt (lacht) immer mal wieder schon angesprochen, wenn ich jetzt da Jugendliche hab, die ein Spiel spielen und vielleicht ist es sogar ein Spiel was mir persönlich nicht ganz so gut passt, was sind denn für ne Fachkraft so die, die Möglichkeiten, sag ich mal, in Interaktion zu treten, sozusagen wenn da jetzt grade aktiv gespielt wird? (...) #00:26:25-2#

78 B: Na ich glaube ähm nicht geheucheltes Interesse ist immer ein Punkt. Und ich glaube, wenn die Fachkräfte vor Ort ähm ihren Job gut machen, dann ham sie ja poten/ dann ham sie ja per se auch schon nen guten Draht zu den Jugendlichen #00:26:39-1#

79 I: hm (bejahend) #00:26:39-1#

80 B: Und ähm und des heißt, wenn ich da wirklich auch dabei bin und ähm mich dann einfach auch, wie andere Jugendliche wahrscheinlich auch daneben sitzen werden und zuschauen und erstmal mich hinsetz und zuschauen und dann ähm auch über, über, wie gesagt nicht geheuchelte ähm und auch nicht, ich sag jetzt mal, ja geframte ähm Fragestellungen #00:27:01-9#

81 I: hm (bejahend) #00:27:01-9#

82 B: vielleicht einfach auch mein wirklich ähm offenes Interesse einfach bekunde. Und ähm und dann auch vielleicht auch die Frage stelle, woah krass ähm was macht des/ was macht denn die Szene jetzt eigentlich mit dir, so, nä, keine Ahnung, was weiß ich, Folderszene in GTA, nä #00:27:17-7#

83 I: hm (bejahend) #00:27:17-7#

84 B: Wie ist des eigentlich so? Wie gehst du damit um, so? Was macht des mit dir? Natürlich nicht als Einstiegsfrage (lacht) aber wenn ich dann mal irgendwie im Dialog bin und die Jugendlichen auch merken, ah ok, die oder der interessiert sich wirklich für mein Spiel und was das Spiel mit mir macht und wie ich dieses Spiel spiele und warum ich dieses Spiel spiele und ähm was es mir gibt, was es mir bringt, ähm dann, dann hab ich natürlich auch ähm irgendwann die Möglichkeit, über die deeperen Geschichten nachzufragen, nä, so und vielleicht auch mal so inhaltlich, ähm die Dinge miteinander zu diskutieren, so, nä und ähm und dann, dann, dann, dann hab ich ne ganz andere Ebene. Aber ich würde jetzt auf jeden Fall nicht hingehen und ähm sagen, ab wann ist das Spiel? 16? Ne dann machs aus, so, nä #00:27:58-5#

85 I: hm (bejahend) #00:27:58-5#

86 B: Das ist natürlich auch Quatsch, also das ist natürlich schwierig, ähm wenn dann gehts eher darum, guck mal wir haben jetzt die 12- und 10-Jährigen hier mit im Raum, das, das, das ist der erste Grund warum ich sage, machs jetzt mal aus und lass uns aber mal drüber schwatzen, wie können wir denn das hinbekommen, dass du trotzdem deine Spiele spielen kannst, ähm die jetzt ähm, nä, und so weiter und dann sind wir wieder bei all dem, was vorher war, so. #00:28:19-3#

87 I: hm (bejahend) (...) Ja, was da ja auch ganz viel mit reinspielt is, sag ich jetzt mal, die Haltung von den Fachkräften, so zu Medien, aber auch zu Gaming. ähm Was würdest du sagen, spielt da die Haltung von den Fachkräften für ne Rolle, was den ganzen Umgang mit dem Thema angeht? #00:28:35-5#

88 B: ähm Ne unglaublich große (lacht) also ähm das ist einfach ähm ich glaube das ist das A und O ähm wenn ich mit dieser Klientel arbeite, dann hab ich verdammt noch mal auch die Verantwortung, ne Haltung zu erzeugen, die ähm dafür sorgt, dass diese Kinder und Jugendlichen gerne zu mir in die Einrichtung kommen, dass die sich dort wahrgenommen fühlen, dass die sich dort wohl fühlen und das die sich auch mit ihren Bedürfnissen wahrgenommen fühlen und dazu gehört einfach auch bei unglaublich vielen das Zocken von Spielen und, und wenn ich da schon ne Anti-Haltung habe, dann wird das nicht funktionieren. Dann muss ich mir aber auch überlegen, ist das der Job für mich, den ich machen möchte? Ja so ähm und ähm ansonsten kann ich auch Gefängniswärterin werden oder so, nä (lacht) da hab ich andere Möglichkeiten um, um Dinge zu restitieren. Das heißt also diese, diese Haltung ist unglaublich wichtig und ähm ich/ an der Stelle kann ich auch glaub ich nen Buchtipp geben, ähm und zwar mein Kollege Martin Geisler hat mal ähm ein Buch veröffentlicht ähm wo er mit Menschen gesprochen hat, die in der Medienpädagogik Computerspiele einsetzen und da gehts um die, ähm die, die, die Haltung der Spielanleitenden, also, nä, so, im Großen und Ganzen. Warte mal ich suchs mal kurz raus. #00:29:49-2#

89 I: Ist es des hier? (hält Buch in die Kamera) #00:29:50-8#

90 B: ähm Ja genau (lacht) #00:29:51-1#

91 I: (lacht) #00:29:52-8#

92 B: Genau und ähm und da hat Martin auch allen Beteiligten ganz konkret auch/ ist danach gegangen, ok, was, was sind denn so, so Grundwerte, die wir mitbekommen müssen? Was sind so Grundvoraussetzungen? Noch vor diesen ganzen strukturellen und so weiter und so fort und, und da kann man schon son bisschen was für sich rauslesen und schau, ah ja ok, kann ich mir des denn für mich auch vorstellen, nä, so. Man muss immer ein bisschen aufpassen, weil diese Expert\*innen ja häufig auch schon sehr ne hohe Spielaffinität haben #00:30:21-5#

93 I: hm (bejahend) #00:30:21-5#

94 B: Also zu diesem Medium ne hohe Affinität haben und dadurch wirds natürlich ein bisschen ähm da sollte man aufpassen, dass man nicht Gefahr läuft, ob/ oh mein Gott ich lass es lieber weil so werd ich nie sein. Ja und ähm sondern eher so, ok, interessant, da kann ich zwar nicht mitgehen, aber ich kanns zumindest verstehen und in meinem Rahmen ähm mit meinen Möglichkeiten, kann ich mich ein Stück weit orientieren, so. #00:30:47-8#

95 I: hm (bejahend) (...) Ja, wenn du jetzt für, für die Fachkräfte in den, in den Einrichtungen irgendwie, ne Take-Home-Message hättest, oder irgendwie

so ein, zwei super wichtige Tipps, ähm was wäre des denn? #00:31:02-6#

96 B: (...) ähm Naja sie sollten auf jeden Fall versuchen authentisch zu sein. Also/ und, und, naja, des ist, ähm des ist grade bei dem Thema glaube ich sehr wichtig, weil viele Kinder und Jugendliche, vielleicht ähm grade die auch in die Offene Jugendarbeit gehen, eventuell nicht das Elternhaus haben #00:31:24-5#

97 I: hm (bejahend) #00:31:24-5#

98 B: oder die ähm die, die, diese soziale Umgebung haben, die ähm vielleicht immer total offen und cool mit ihren Hobbys umgehen, so. Und ich glaube da ist es wichtig, dass ich authentisch bin und bei diesem authentisch sein heißt aber nicht, dass ich automatisch ähm alles einfach ähm annehme, sondern das ich einfach auch sage, ähm ey hier komm ich an meine Grenze, kannst du mir erklären? Oder, nä, kannst du mich da mitnehmen? Weil das gehört für mich auch zur Authentizität dazu, dass ich halt ein Stück weit auch immer meine Grenzen darstelle und sage, boah, krass, kenn ich nicht, hilfs mir zu verstehen, so. Und das, das, das also das mit einem gesunden, mit einem gesunden Menschenverstand, mit dem Wissen darum, ähm wo vielleicht auch, das wär nochmal was, ähm sich zu interessieren, wo kommt denn dieses Interesse am Spiel her, am Computerspiel her? Und ähm da vielleicht auch die eine oder andere Fortbildung mal mitzumachen, um besser zu verstehen, warum sind Computerspiele so faszinierend für Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene? Was ist so faszinierend an dem Medium? Auch wenn ich selbst vielleicht nicht damit sozialisiert worden bin, oder mich selbst mediensozialisiert hab. Das wär für mich son ganz wichtiger Punkt glaub ich, oder zwei Punkte. #00:32:36-1#

99 I: hm (bejahend) Ja super, ähm von meinen Fragen wärs des tatsächlich jetzt auch schon, ähm hast du an der Stelle irgendwelche Rückfragen oder Verständnisfragen oder so? #00:32:49-0#

100 B: [Smalltalk] Irgendwann kommst du immer wieder an den Punkt, dass du eigentlich immer auf die selben, nä, Basics #00:33:03-2#

101 I: hm (bejahend) #00:33:03-2#

102 B: dich zurück besinnst, aber das ist glaub ich auch wichtig, grade für, für die, für die offene Arbeit, wenn ich damit anfangen. Und seien wir mal ehrlich, ich weiß nicht, du studierst Soziale Arbeit? In deinem Studiengang ähm bist du wahrscheinlich trotzdem einer der Wenigen oder ähm von den wenigen Menschen, die halt das Thema Medien an sich oder dann im Speziellen auch noch Computerspiele für sich als, als wichtiges Thema der Sozialen Arbeit auch, oder der ähm Arbeit erkennen. Weil ähm wir erleben das halt immer wieder, dass halt in der, in der Sozialen Arbeit/ erst Gestern hab ich mich da maßlos aufgeregt, dass an der Fachhochschule, wo wir

auch An-Institut sind #00:33:38-4#

103 I: hm (bejahend) #00:33:38-4#

104 B: Wir als ähm als Praxisstelle in Frage gestellt werden, für, für den Fachbereich Sozialarbeit, so. Wo ich so denke What? Also wenn, wenn, wenn nicht Medienpädagogik ein, ein wesentlicher Bestandteil von Sozialer Arbeit sein sollte, dann weiß ich auch nicht, nä, so. Und, das, das ist halt für mich son bisschen/ deswegen ist es wichtig, bei den Basics anzufangen, weil einfach mal die Allermeisten, auch heute noch, durch ein Studium gehen, wo Medien unterrepräsentiert sind und was eher darum geht, lasst uns doch ähm mal ähm ein Konterpunkt setzen und so weiter und so fort. Wo ich denke das ist aber/ na, und du weißt es #00:34:09-2#

105 I: hm (bejahend) #00:34:09-2#

106 B: Es ist aber einfach an der Realität vorbei gearbeitet, so, nä und wenn ich dann halt in der Jugendarbeit bin und dann im Endeffekt nur verwalte, was da ist, dann ist das auch nicht cool und deswegen ist es gut und wichtig, dass, dass so Arbeiten kommen wie deine und das man noch mehr dieses Thema ähm dort vor Ort auch auf, auf, auf dem Präsentierteller bringt und dass man aus seiner Komfortzone rausgeht #00:34:31-8#

107 I: hm (bejahend) #00:34:31-8#

108 B: Das wär vielleicht auch noch son Tipp an die, an die, an die Fachkräfte, dass man die Komfortzone verlässt und sagt, ich kenn mich jetzt zwar damit nicht aus, bin in Erlebnispädagogik total bewandert und werde dann aber auch merken, ey krass, ich kann ja auch Erlebnispädagogik mit digitalen Medien machen und kann auch dort erlebnispädagogische Kompetenzen, die ich mir angeeignet hab wieder einsetzen. Und das sind so Punkte, dass man das vielleicht auch nochmal (unv.) ganz wichtig, dass man mitbekommt, Medienpädagogik oder die Arbeit mit Medien #00:34:58-9#

109 I: hm (bejahend) #00:34:58-9#

110 B: muss nichts neu erfinden. Oftmals bau ich auf Dingen auf, die Standard sind, so, in der Sozialen Arbeit und das ist vielleicht auch nochmal ne wichtige Erkenntnis. [Smalltalk] #00:35:11-4#

111 I: [Smalltalk] #00:35:38-9#

112 B: [Smalltalk] #00:36:49-6#



113 I: [Smalltalk] #00:37:05-7#

114 B: [Smalltalk] #00:37:10-7#

115 I: [Smalltalk] #00:38:06-5#

116 B: [Smalltalk] #00:41:02-2#

117 I: [Gesprächsende] #00:42:02-4#

## Anhang 6: Erster Materialdurchgang: Zusammenfassung

INTERVIEW	ABS.	NR.	PARAPHRASIERUNG	GENERALISIERUNG	REDUNKTION
1	27	1	Verpflichtende Orientierung an USK, Bearbeitung von Problemen kann durch Altersfreigabe erschwert werden	Spielauswahl in Einrichtung an USK gebunden Arbeit mit Spielen kann durch USK erschwert werden	<b>K1 Orientierung an USK in Einrichtungen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Richtwert für Bewertung von Spielen</li><li>• Kann Arbeit erschweren</li><li>• Schwierig bei unterschiedlichen Altersgruppen</li><li>• USK-Freigabe als Gesprächsanlass</li><li>• Bei Anschlusskommunikation oder Videos egal</li></ul>
1	33	2	Fehlende Alterskennzeichnung bei Online-Games & Co als Vorteil, ermöglicht lebensweltorientierte Arbeit	Fehlende Alterskennzeichnung bei Online-Games kann Arbeit erleichtern	<b>K2 Online-Games und user*innengenerierter Content</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Spiele können für alle Altersgruppen verwendet werden</li><li>• Jedes Spiel muss individuell bewertet werden</li></ul>
1	33	3	User*innengenerierter Content erfordert Flexibilität, jedes Spiel muss individuell bewertet werden	Online-Games müssen individuell bewertet werden	<b>K3 Regeln als Aushandlungsprozess</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Regeln gemeinsam mit Besucher*innen aushandeln</li><li>• Regeln konzeptionell im Team ausmachen</li><li>• Klare Grenzen (z.B. menschenverachtende Inhalte)</li></ul>
1	39	4	Regeln gemeinsam mit Besucher*innen aushandeln, an Altersgruppe angepasst	Regeln gemeinsam mit Besucher*innen aushandeln, an Altersgruppe angepasst	<b>K4 Wahrnehmung/ Beurteilung von Gewalt in digitalen Spielen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Darstellung/ Grafik</li><li>• Individuelle Wahrnehmung</li><li>• Alter/ Entwicklungsstand</li><li>• Rolle im Spielverlauf</li><li>• Moralische Bewertung</li><li>• Wahrnehmung und Wirkung von Gewalt in Games besprechen</li></ul>
1	39	5	Regeln, welche gewalthaltigen Spiele erlaubt werden als Aushandlungsprozess	Regeln, welche gewalthaltigen Spiele erlaubt werden als Aushandlungsprozess	<b>K5 Haltung und Medienkompetenz der Fachkräfte</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Eigene Mediensozialisation, Erfahrungen, Medienhandeln reflektieren</li><li>• Vorbild und Bezugsperson</li><li>• Interesse zeigen, nachfragen, informieren, zeigen lassen, mitspielen</li><li>• Haltung und Einstellung zu Medien beeinflusst Wahrnehmung und Beurteilung von Gewalt in Spielen</li><li>• Negative, abwertende Grundhaltung beeinflusst Kommunikation</li><li>• Häufig negative Einstellung, Vorurteile bezüglich digitaler Spiele</li><li>• Offenheit</li><li>• Reflexionsbereitschaft</li><li>• Ehrliches Interesse</li></ul>
1	39	6	Unterschiedliche Ausprägung und Wahrnehmung von Gewalt anhand der Darstellung im Spiel	Wahrnehmung von Gewalt hängt von Darstellung ab	
1	39	7	Wie nehmen Besucher*innen die Gewalt wahr	Spieler*innen nehmen Gewalt unterschiedlich wahr	
1	39	8	Klare Grenzen z.B. bei menschenverachtendem Inhalt	Klare Grenzen z.B. bei menschenverachtendem Inhalt	
1	41	9	Regeln als Aushandlungsprozesse	Regeln als Aushandlungsprozesse	
1	43	10	Aushandlung von Regeln auch auf Einrichtungsebene	Regeln als Aushandlungsprozesse	
1	45	11	Konzeptionelle Überlegung zum Umgang mit Gewalt in digitalen Spielen	Konzeptionelle Überlegung zum Umgang mit Gewalt in digitalen Spielen	
1	45	12	Reflektion des eigenen Medienhandelns und der persönlichen Bewertung gewalthaltiger Inhalte	Fachkräfte müssen ihre Erfahrungen mit Medien reflektieren	
1	45	13	Aushandlungsprozess im Team	Aushandlungsprozess im Team	
1	47	14	Rolle der Gewalt im Spiel als Kriterium (nebensächlich oder vordergründig)	Rolle der Gewalt im Spielverlauf	
1	47	15	Moralische Bewertung der Gewalt im Spiel	Moralische Bewertung der Gewalt im Spiel	
1	49	16	Rolle/Stellenwert der Gewalt als Spielmechanik	Rolle/Stellenwert der Gewalt als Spielmechanik	
1	51	17	Bewertung gewalthaltiger Inhalte sehr komplex, für jedes Spiel individuell zu betrachten und auszuhandeln	Bewertung gewalthaltiger Inhalte sehr komplex, für jedes Spiel individuell zu betrachten und auszuhandeln	
1	55, 57, 59	18	Bewertung von Shooter-Spielen anhand der grafischen Darstellung	Grafische Darstellung von Gewalt	
1	61	19	Darstellung des Getroffen-Werdens als Kriterium	Grafische Darstellung von Gewalt	
1	61	20	Unterschiede von Gewalt in verschiedenen Spielen mit Zielgruppe thematisieren	Unterschiede von Gewalt in verschiedenen Spielen mit Zielgruppe thematisieren	
1	63	21	Ästhetische Darstellung und Rolle von Gewalt mit Zielgruppe besprechen	Wirkung der Darstellung besprechen	
1	63	22	Gewalt in analogen Spielen wird nicht als diese wahrgenommen	Gewalt beschränkt sich nicht auf digitale Spiele	

1	64	23	Auch nicht-digitale Spiele enthalten Gewalt	Auch nicht-digitale Spiele enthalten Gewalt	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keine Angst vor Spielen und Wirkung</li> <li>Kenntnisse über Möglichkeiten digitaler Spiele</li> </ul>
1	71	24	Arbeit in altersspezifischen Gruppen	Arbeit in altersspezifischen Gruppen	
1	71	25	Peer-to-Peer Ansätze (ältere Jugendliche erklären jüngeren etwas), Verantwortungsübernahme fördern	Peer-to-Peer Ansatz	
1	73	26	Interessen und Gruppendynamik beachten und nutzen	Interessen der Zielgruppe beachten	<b>K6 Methodisches Vorgehen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unterschiedliche Darstellung von Gewalt in verschiedenen Spielen thematisieren</li> <li>Altersspezifische Gruppen</li> <li>Peer-to-Peer Ansatz</li> <li>Altersunabhängige Spiele nutzen</li> <li>Während und nach dem Spielen über Spiele + -inhalte sprechen</li> <li>Gemeinsam spielen</li> <li>Gemeinsam Let's Plays schauen</li> </ul>
1	75	27	Altersunabhängige Spiele nutzen	Altersunabhängige Spiele nutzen	
1	77	28	Beliebte Spiele mit passender AltersEinstufung	Beliebte Spiele mit passender AltersEinstufung	
1	79	29	Orientierung an Interessen, was spielen die Besucher*innen gerne	Orientierung an Interessen, was spielen die Besucher*innen gerne	
1	81	30	Sprechen über Spiele, gemeinsames spielen	Sprechen über Spiele, gemeinsames spielen	
1	83	31	Spieldauswahl an aktuellen Interessen ausrichten	Spieldauswahl an aktuellen Interessen ausrichten	
1	85	32	Gespräche über Spiele und diesbezügliche Themen unabhängig von USK	Wenn nicht aktiv gespielt wird, ist USK egal	
1	89	33	Unterschied zwischen Gesprächen/Let's Plays durch Reflexionsebene	Anschlusskommunikation und Konsum von Videos enthält Reflexionsebene	<b>K7 Lebensweltorientierung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interessen beachten</li> <li>Aktuelle Spielertrends</li> <li>Wahrnehmung und Sicht der Zielgruppe</li> <li>Gruppendynamik beachten</li> <li>Vielfalt an Spielen deckt alle Interessen ab</li> </ul>
1	93	34	Spieldauswahl in Einrichtung an USK gebunden	Spieldauswahl in Einrichtung an USK gebunden	
1	95	35	Gespräche über Spiele nicht von USK beeinflusst	Gespräche über Spiele nicht von USK beeinflusst	
1	95	36	Gemeinsames schauen von Let's Plays	Gemeinsames schauen von Let's Plays	<b>K8 Games als Thema</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anschlusskommunikation und Let's Plays</li> <li>Zusätzliche Reflexionsebene</li> <li>Risiko, Spiele anzupreisen</li> </ul>
1	97	37	Let's Plays konsumieren, um Spiele ab 16 oder 18 zu besprechen, auf Inhalt der Videos achten	Let's Plays konsumieren, um Spiele ab 16 oder 18 zu besprechen, auf Inhalt der Videos achten	
1	97	38	Risiko, Spiele anzupreisen	Risiko, Spiele anzupreisen	
1	99	39	Keine Werbung für Spiele machen, die nicht altersgemessen sind	Keine Werbung für Spiele machen, die nicht altersgemessen sind	<b>K9 Kritische Inhalte benennen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Klare Haltung zeigen</li> <li>Nicht urteilend/ abwertend</li> <li>Kenntnisse und Medienkompetenz</li> <li>Spiele als Gesprächsanlass, schwierige Themen zu besprechen</li> </ul>
1	101	40	Arbeit mit unterschiedlichen Altersgruppen erfordert Fingerspitzengefühl	Arbeit mit unterschiedlichen Altersgruppen erfordert Fingerspitzengefühl	
1	103	41	Gespräche über Spiele und -themen als universelle Methode	Gespräche über Spiele und -themen als universelle Methode	
1	105	42	Interessen und Themen der Zielgruppe aufgreifen und bearbeiten, wenn spielen wegen USK nicht möglich, Gespräch als Methode. Reflexionsprozesse anstoßen	Interessen und Themen der Zielgruppe aufgreifen und bearbeiten, wenn spielen wegen USK nicht möglich, Gespräch als Methode. Reflexionsprozesse anstoßen	<b>K10 Wirkung von Gewalt in Games</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wirkung nicht überbewerten</li> <li>Unterschied zwischen Gewalt im Spiel und der Realität</li> <li>Gewalt in digitalen Spielen führt nicht zu Gewalt im realen Leben</li> </ul>
1	105	43	USK Altersfreigabe mit Besucher*innen diskutieren	USK Altersfreigabe mit Besucher*innen diskutieren	
1	105	44	Wahrnehmung und Wirkung von Gewalt im Spiel besprechen	Wahrnehmung und Wirkung von Gewalt im Spiel besprechen	
1	105	45	Gruppendynamik und Peerpressure beachten	Gruppendynamik beachten	<b>K11 Unterschiedliche Bewertung von Medien</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vorurteile</li> <li>Schlechter Ruf von Games</li> <li>Häufig negative Bewertung</li> <li>Gewalt in digitalen Spielen wird als bedrohlich wahrgenommen</li> </ul>
1	109	46	Sozialer Druck, Konsum gewalthaltiger Medien in der Gruppe, Besucher*innen beobachten und unterstützen	Gruppendynamik beachten	
1	117	47	Bearbeitung gewalthaltiger Medieninhalte in der Einrichtung bietet Reflexionsanlässe, Fachkräfte als Vorbildfunktion/Ansprechperson	Fachkräfte als Vorbild und Bezugsperson	
1	117	48	Fachkräfte als Gesprächspartner*innen für Themen, die mit Peers nicht besprochen werden	Fachkräfte als Gesprächspartner*innen für Themen, die mit Peers nicht besprochen werden	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitale Spiele als qualitativ schlechter als andere Medien</li> </ul>
1	119	49	Fachkräfte als Vertrauens-/Bezugsperson	Fachkräfte als Vertrauens-/Bezugsperson	<b>K12 Gewalt als Bestandteil der Gesellschaft</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bestandteil von Kultur</li> <li>Überall präsent</li> <li>Alle Medien enthalten Gewalt</li> <li>Analoge Spiele und Sport enthalten Gewalt</li> </ul>
1	133	50	Wenn gespielt wird: Interesse zeigen, präsent sein, nachfragen	Interesse zeigen, präsent sein, nachfragen, mitspielen, zeigen lassen	
1	133	51	Kritische Inhalte klar benennen und thematisieren, Situationsangemessen	Kritische Inhalte klar benennen	
1	135	52	Inhalte nach der Spielsituation thematisieren	Spielinhalte im Anschluss thematisieren	
1	135	53	Wirkung von Gewalt in digitalen Spielen nicht überbewerten	Wirkung von Gewalt in digitalen Spielen nicht überbewerten	<b>K13 Gewalthaltige Veranlagung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gewalt/ aggressive Disposition</li> <li>Lebensweltorientierung, gesteigertes Interesse für gewalthaltige Medien</li> <li>Medien als Ventil, Kompensation, Ausleben</li> <li>Kein Umkehrschluss</li> </ul>
1	141	54	Gewalt in anderen Medien wird anders bewertet als in digitalen Spielen, häufig negative Bewertung von Computerspielen	Digitale Spiele werden negativer bewertet als andere Medien Gewalt wird in digitalen Spielen stärker beachtet	
1	142, 143	55	Gewalt als Bestandteil von Medien, Kultur und Gesellschaft	Gewalt als Bestandteil von Medien, Kultur und Gesellschaft	<b>K14 Digitale Spiele als Teil der professionellen Arbeit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lebensweltorientierung</li> </ul>
1	145	56	Fachkräfte müssen Einstellung gegenüber digitalen Spielen und Gewalt reflektieren, eigenes Medienhandeln reflektieren	Fachkräfte müssen Einstellung gegenüber digitalen Spielen und Gewalt reflektieren, eigenes Medienhandeln reflektieren	
1	147	57	Fachkräfte müssen Einstellung gegenüber digitalen Spielen und Gewalt reflektieren, eigenes Medienhandeln reflektieren, um Gewalt in Spielen zu beurteilen	Haltung der Fachkräfte wirkt sich auf Beurteilung von Gewalt aus	<b>K15 Digitale Spiele benötigen und fördern Kompetenzen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spiele als wichtiger Bestandteil für Entwicklung</li> <li>Kommunikation und Interaktion</li> </ul>
1	147	58	Spiele gewalthaltiger Spiele ist keine Ausübung von Gewalt, nicht mit realer Gewalt/Aggression gleichzusetzen, auch auf emotionaler Ebene	Gewalt in Spielen nicht mit realer Gewalt zu vergleichen	
1	149	59	Gewalt im Spiel hat keine Konsequenzen, schadet niemandem, wird nicht als Gewalt wahrgenommen	Gewalt im Spiel hat keine Konsequenzen, schadet niemandem, wird nicht als Gewalt wahrgenommen	
1	149	60	Jugendliche mit gewalthaltiger Veranlagung nehmen Gewalt anders wahr, konsumieren bevorzugt gewalthaltige Medien	Gewalthaltige Veranlagung kann zu gesteigertem Konsum gewalthaltiger Spiele führen	
1	149, 151	61	Gewalthaltige/Aggressive Disposition können in Medien ausgelebt werden, beeinflussen Medienhandeln, Kein Umkehrschluss	Ausleben gewalthaltiger Disposition in Medien Kein Umkehrschluss	
1	151	62	Spiele gewalthaltiger Spiele führt nicht zu realer Gewalt	Spiele gewalthaltiger Spiele führt nicht zu realer Gewalt	
1	153	63	Gewalt in Spielen ist anders zu bewerten als reale Gewalt	Gewalt in Spielen ist anders zu bewerten als reale Gewalt	
1	159	64	Haltung der Fachkräfte zu Medien/Computerspielen spielt große Rolle	Haltung der Fachkräfte wirkt sich auf Beurteilung von Gewalt aus	
1	159	65	Unterschied zwischen ehrlichem Interesse und abwertender Haltung, Negative Bewertung und abwertende Begriffe wirken sich auf Jugendliche aus	Abwertende Grundhaltung wirkt sich negativ auf Kommunikation aus	
1	159	66	Fachkräfte empfinden digitale Spiele häufig als Zeitverschwendung, Haltung spielt große Rolle, Interesse muss authentisch sein	Fachkräfte zeigen häufig negative Einstellung gegenüber digitalen Spielen	

1	161	67	Fachkräfte sollten offen gegenüber den Interessen und der Lebenswelt der Besucher*innen sein, Interesse zeigen, nachfragen, offen und reflektiert sein	Ehrliches Interesse an Lebenswelt Offenheit Reflexionsbereitschaft	
1	163	68	Wenn man Interesse zeigt, muss man auch offen sein, seine eigene Haltung zu überdenken	Offenheit Reflexionsbereitschaft	
1	164	69	Interesse an Lebenswelt der Jugendlichen zeigen, sich Spiele und Faszination für diese erklären lassen	Interesse an Lebenswelt zeigen	
1	171	70	Medien werden zu Unrecht unterschiedlich qualitativ bewertet, digitale Spiele werden im Vergleich zu anderen Medien meist negativ betrachtet	Unterschiedliche Bewertung verschiedener Medien	
1	171	71	Verschiedene kulturelle Medien sollten als gleichwertig betrachtet werden	Unterschiedliche Bewertung verschiedener Medien	
1	173	72	Fachkräfte sollten offen und interessiert für die Themen/Lebenswelt der Zielgruppe sein	Offenheit Interesse an Lebenswelt	
1	173	73	Handhabung digitaler Spieler muss gelernt werden, auch motorische Fähigkeiten	Digitale Spiele erfordern Kompetenzen	
1	175	74	Keine Angst vor Computerspielen und deren Wirkung	Keine Angst vor Computerspielen und deren Wirkung	
1	175	75	Jede*r findet ein Videospiele nach seinen Interessen	Jede*r findet ein Videospiele nach seinen Interessen	
1	175	76	Häufig werden digitale Spiele gespielt, ohne dass sie als solche wahrgenommen werden	Häufig werden digitale Spiele gespielt, ohne dass sie als solche wahrgenommen werden	
1	177	77	Digitale Spiele sind keine Zeitverschwendung, Fachkräfte müssen Vorurteile abbauen, auch digitale Spiele sind Spiele, Spiele spielen eine wichtige Rolle in der Entwicklung	Fachkräfte müssen Vorurteile abbauen (Digitale) Spiele sind wichtig für Entwicklung	
1	179	78	Auch wenn Fachkräfte sich nicht persönlich für digitale Spiele interessieren, müssen sie sich aus professioneller, lebensweltorientierter Sicht damit auseinandersetzen	Beschäftigung mit digitalen Spielen als Teil professioneller Arbeit	
1	179	79	Interesse, Beziehung und Kenntnisse über Medien ermöglichen kritische Auseinandersetzung	Medienkenntnisse der Fachkräfte ermöglichen kritische Auseinandersetzung	
1	181	80	Offen sein und den Jugendlichen die Möglichkeit geben, ihre Faszination zu teilen	Jugendliche können ihre Sicht darstellen	
1	181	81	Gespräch suchen, Reflexionsprozesse ermöglichen	Gespräch suchen, Reflexionsprozesse ermöglichen	
1	191	82	Jugendliche sind beim Spielen nicht allein oder isoliert	Kommunikation und Interaktion während dem Gaming	
1	193	83	Vorurteil, das Gamer*innen immer allein vor dem PC sitzen	Vorurteile abbauen	
1	193	84	Fachkräfte sollten Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten von digitalen Spielen kennen	Fachkräfte müssen Möglichkeiten von Spielen kennen	
1	195	85	Jugendliche kommunizieren mithilfe digitaler Medien wesentlich mehr als früher, mit mehreren Personen gleichzeitig	Kommunikation und Interaktion während dem Gaming	
1	197	86	Vorurteile über Games und Spieler*innen halten sich weiter	Vorurteile abbauen	
1	197	87	Smartphones führen zu gesteigerter Kommunikation	Smartphones führen zu gesteigerter Kommunikation	
1	Nachtrag	88	Altersempfehlung muss für jedes Spiel individuell entschieden werden	Altersempfehlung muss für jedes Spiel individuell entschieden werden	<b>K16 Altersempfehlung</b>
1	Nachtrag	89	Jeweilige Zielgruppe muss berücksichtigt werden	Jeweilige Zielgruppe muss berücksichtigt werden	<ul style="list-style-type: none"> <li>Für jedes Spiel individuell</li> <li>Abhängig von Zielgruppe</li> <li>Fachstellen hinzuziehen</li> </ul>
1	Nachtrag	90	Bei Entscheidungsproblemen, z.B. Spieleratgeber-NRW kontaktieren	Notfalls Fachstellen hinzuziehen	
2	38	1	Problem, wie Gewalt in Spielen definiert wird	Definition von Gewalt in Spielen problematisch	<b>K1 Probleme bei Definition von Gewalt</b>
2	40, 42	2	Gewalt in Spielen ist nicht das Problem, eher Konsumdauer und -intensität	Gewalt in Spielen wird unbegründet als Problem wahrgenommen Andere Probleme werden dadurch übersehen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Was wird als Gewalt wahrgenommen?</li> </ul>
2	44	3	Fehlende Reflexion über Medienkonsum	Fehlende Reflexion über Medienkonsum	<b>K2 Andere Risiken werden weniger wahrgenommen</b>
2	46	4	Keine gesteigerte Aggressivität bei Jugendlichen, eher mangelnde Konzentrationsfähigkeit	Keine Auswirkung von Gewalt in Spielen zu erkennen Mangelnde Konzentrationsfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dauer/Menge an Medienkonsum</li> <li>Fehlende Reflexion</li> <li>Mangelnde Konzentration</li> <li>Hyperaktivität</li> <li>Datenschutz</li> <li>Eigene Erfahrungen mit Games werden benötigt</li> </ul>
2	48	5	Hyperaktivität als Problem	Hyperaktivität	
2	48	6	Digitale Spiele haben großen Stellenwert bei Jugendlichen, Gefahr von Medienüberfluss	Digitale Spiele als wichtiger Bestandteil der Lebenswelt Zu viel Medienkonsum	<b>K3 Digitale Spiele als wichtiger Teil der Lebenswelt</b>
2	50	7	Keine gesteigerte Gewalt durch Spiele	Keine gesteigerte Gewalt durch Spiele	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es werden alters unangemessene Spiele gespielt</li> <li>Zugehörigkeit über Medienhandeln</li> <li>Fachkräften fehlt häufig der Bezug zur Lebenswelt</li> </ul>
2	52	8	Gewalt in digitalen Spielen wird von Fachkräften als Problem wahrgenommen	Gewalt in Spielen wird unbegründet als Problem wahrgenommen	
2	52, 54	9	Hintergrund und Alter der Fachkräfte führt zu kritischer Einstellung und Vorbehalten gegenüber Computerspielen	Fachkräfte haben häufig kritische Haltung bezüglich Medien und Games	
2	56	10	Fehlendes Verständnis für digitale Spiele	Fehlendes Verständnis für digitale Spiele	<b>K4 Gewalt in Spielen wird überbewertet</b>
2	58, 60, 62	11	Wenig eigene Erfahrungen mit digitalen Spielen führt zu fehlendem Verständnis und Vorurteilen	Wenig eigene Gaming Erfahrung Vorurteile Fehlendes Verständnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keine gesteigerte Aggressivität</li> <li>Gewalt in Spielen führt nicht zu realer Gewalt</li> <li>Wirkung nur kurzfristig</li> <li>Gewalt in Games wird anders bewertet als in anderen Medien</li> </ul>
2	66	12	Frühe Medientheorien und Verbindung mit Amokläufen führt zu negativer Einstellung	Veraltete Medientheorien Negatives Bild von Games in den Medien/ Gesellschaft	
2	68	13	Veraltete Medientheorien sind nicht mehr gültig, bei den Fachkräften aber noch präsent, daraus folgt Wahrnehmung von Gewalt in Games als Gefahr	Veraltete Medientheorien Gewalt in Games wird als Gefahr wahrgenommen	<b>K5 Medienkritische Haltung von Fachkräften</b>
2	70	14	Eltern und Fachkräfte sind für Inhalt von Games verantwortlich	Verantwortung von Fachkräften, was gespielt wird	<ul style="list-style-type: none"> <li>Negative Einstellung zu Games</li> <li>Vorurteile</li> <li>Veraltete Medientheorien</li> <li>Negatives Bild von Games in der Gesellschaft/Medien</li> </ul>
2	72	15	Regeln zu Gewalt in Games schwierig	Pauschale Regeln zu Gewalt in Games nicht sinnvoll	
2	74	16	Wie wird Gewalt definiert	Definition von Gewalt in Spielen	<b>K6 Fachkräften fehlt eigene Erfahrung mit Games</b>
2	76	17	Gewaltdefinition in Zusammenhang mit digitalen Spielen schwierig	Definition von Gewalt in Spielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keine eigene Spielerfahrung</li> </ul>

2	78	18	Was wird als Gewalt definiert und was nicht	Definition von Gewalt in Spielen		
2	78	19	Individuell beurteilen, wie Kinder Inhalte wahrnehmen und verarbeiten	Wahrnehmung und Verarbeitung von Spielinhalten individuell		<ul style="list-style-type: none"> <li>Fehlendes Wissen/Kenntnisse über Trends</li> <li>Medienhandeln der Zielgruppe</li> <li>Möglichkeiten in Games</li> <li>Interaktion und Kommunikation</li> </ul>
2	80	20	Individuellen Entwicklungsstand beachten, was verarbeitet werden kann	Wahrnehmung und Verarbeitung von Spielinhalten individuell		
2	82	21	Qualitative Unterschiede bei Spielen, Darstellung, Grafik	Qualitative Unterschiede bei Gewalt in Spielen		<b>K7 Verantwortung bezüglich Mediennutzung in der Einrichtung</b>
2	84	22	Darstellung und Grafik wirken sich auf USK aus	Darstellung/ Grafik	Wirkt sich aus USK auf	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spieleauswahl</li> <li>Inhalt</li> <li>Konsum von Videos</li> <li>Videos anders zu bewerten als spielen</li> </ul>
2	84	23	Kinder spielen Spiele, die nicht für ihr Alter freigegeben sind	Es werden altersunangemessene Spiele gespielt		
2	84, 86	24	Darstellung von Gewalt im Spiel wirkt sich auf Wahrnehmung aus	Art der Darstellung von Gewalt beeinflusst Wirkung und Wahrnehmung		<b>K8 Regeln</b>
2	86	25	Comicstil: Gewalt wird nicht als Gewalt gegen Menschen wahrgenommen	Art der Darstellung von Gewalt beeinflusst Wirkung und Wahrnehmung		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pauschale Regeln zu Gewalt schwierig</li> <li>Gemeinsam mit Besucher*innen ausmachen</li> <li>Interessen der Zielgruppe bei Spieleauswahl berücksichtigen</li> </ul>
2	86	26	Spiele ab 16/18 stellen Gewalt explizit dar, Gewalt wird durch Narration verstärkt	Darstellung, Grafik		
2	88	27	Story des Spiels, Narration wirkt sich auf Gewaltwahrnehmung aus	Narration, Story	Narration, Story	<b>K9 Wahrnehmung und Bewertung von Gewaltinhalten</b>
2	88	28	Gewalt in Spielen muss je nach Darstellung unterschiedlich bewertet werden	Art der Darstellung von Gewalt beeinflusst Wirkung und Wahrnehmung		<ul style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmung und Verarbeitung individuell</li> <li>Abhängig von Alter, Entwicklungsstand, Persönlichkeit</li> <li>Qualitative Unterschiede wirken sich auf Wahrnehmung/Bewertung aus</li> <li>Veränderung in Verhalten beobachten</li> <li>Unterschiedliche Möglichkeiten, Spiele zu spielen und zu erleben</li> <li>Wirkung kann nicht verallgemeinert werden</li> <li>Soziales Umfeld</li> </ul>
2	90	29	Verhalten des Kindes beobachten	Veränderungen in Verhalten beobachten		
2	96	30	Qualitativer Unterschied in Darstellung von Gewalt	Qualitative Unterschiede bei Gewalt in Spielen		
2	98	31	Gewalt in digitalen Spielen führt nicht zu realer Gewalt, hat dennoch eine Wirkung, wenn auch nur kurzfristig	Gewalt in digitalen Spielen führt nicht zu realer Gewalt	Gewaltwirkung nur kurzfristig	
2	98, 100, 102	32	Manche Spiele zeigen explizite, exzessive Gewaltszenen	Darstellung, Narration		
2	104	33	Explizite Darstellung und Narration als problematisch, größere Wirkung	Art der Darstellung von Gewalt beeinflusst Wirkung und Wahrnehmung		<b>K10 Qualitative Unterschiede von Gewalt</b>
2	104	34	Grafische Darstellung von Gewalt im Spiel hat Einfluss auf Wirkung	Art der Darstellung von Gewalt beeinflusst Wirkung und Wahrnehmung		<ul style="list-style-type: none"> <li>Darstellung</li> <li>Grafik</li> <li>Narration</li> <li>Story</li> <li>Explizite Darstellung der Inhalte</li> <li>Kriterien wirken sich auf USK aus</li> <li>Inhalt und Qualität bei Videos</li> </ul>
2	104, 106	35	Spielerische comichafte Explosion wird z.B. nicht als Gewalt wahrgenommen	Art der Darstellung von Gewalt beeinflusst Wirkung und Wahrnehmung		
2	112	36	Alterskennzeichnung bei Online-Games als Dauerthema	Alterskennzeichnung bei Online-Games	schwierig	
2	112	37	Online-Games müssen von Eltern/Fachkräften beurteilt werden, Bedarf von Schulungen	Jedes Spiel muss individuell bewertet werden		<b>K11 Online-Games</b>
2	114	38	Bei unbekanntem Inhalten müssen Kinder begleitet werden	Jedes Spiel muss individuell bewertet werden		<ul style="list-style-type: none"> <li>Alterskennzeichnung schwer möglich</li> <li>Jedes Spiel muss individuell beurteilt werden</li> <li>Fehlende Kontrolle als Risiko</li> <li>Benötigen Begleitung je nach Alter/Entwicklungsstand</li> </ul>
2	114	39	Fachkräfte müssen über Kenntnisse bezüglich Inhalte und Möglichkeiten verfügen	Fachkräfte müssen über Kenntnisse		
2	116	40	Vielfalt und Unkontrollierbarkeit von Online-Games als potenzielles Risiko für Kinder und Jugendliche	Unkontrollierbarkeit von Inhalten bei Online-Games als Risiko		
2	118	41	Pädagogische Begleitung an Alter und Entwicklungsstand anpassen	Pädagogische Begleitung an Alter und Entwicklungsstand anpassen		
2	118	42	Möglichkeit, Inhalte zu sperren	Restriktive Methoden		<b>K12 Fachkräfte benötigen Medienkompetenz</b>
2	120	43	Runterladen von Zusatzinhalten regulieren	Inhalte technisch sperren, regulieren		<ul style="list-style-type: none"> <li>Wissen, Kenntnisse, Möglichkeiten von Online-Games, um diese zu beurteilen</li> <li>Grundlage für Medienbildung und Vermittlung von Kompetenzen</li> <li>Unterstützung beim Umgang mit Medieninhalten</li> </ul>
2	122	44	Spielimmanente Einstellungen können Erweiterungen/ Mods sperren	Inhalte technisch sperren, regulieren		
2	122	45	Einstellungen bei Online-Konten, bestimmte Inhalte sperren	Inhalte technisch sperren, regulieren		
2	122, 124	46	Sperren als radikale Lösung, bei jüngeren Kindern sinnvoll	Sperren als radikale Lösung, bei jüngeren Kindern sinnvoll		<b>K13 Restriktive Methoden</b>
2	128, 130, 132	47	Zugangsregelungen bei verschiedenen Systemen möglich	Inhalte technisch sperren, regulieren		<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbote</li> <li>Technische Einschränkungen</li> <li>Inhalte/ Spiele sperren, regulieren</li> <li>White- und Blacklists</li> <li>Restriktive Methoden als radikale Lösung</li> <li>An Altersgruppe anpassen</li> <li>Technische Regulierung hat Grenzen</li> <li>Nicht individuell regelbar</li> <li>Sperren und Verbote sind nicht der richtige Weg</li> <li>Schwer umsetzbar</li> <li>Forbidden-Fruit-Effekt</li> <li>Es wird ohne pädagogische Begleitung gespielt</li> </ul>
2	134	48	Zugänge beschränken auf Smartphones	Inhalte technisch sperren, regulieren		
2	138	49	Freier Zugang zu Spielen für verschiedene Altersgruppen als Grauzone, bedarf Begleitung durch Fachkräfte	Freier Zugang zu Spielen muss USK beachten		<b>K14 USK Freigabe muss beachtet werden</b>
2	140	50	Fachkräfte müssen bei frei zugänglichen Geräten die Spieleauswahl kontrollieren	Fachkräfte für Einhaltung der USK zuständig		<ul style="list-style-type: none"> <li>Freier Zugang zu Spielen muss USK berücksichtigen</li> <li>Kontrolle durch Fachkräfte</li> </ul>
2	142	51	Beurteilung der Spiele, Begleitung der Spieler*innen setzt Kompetenz von Fachkräften voraus	Fachkräfte müssen über Kenntnisse bezüglich Inhalte und Möglichkeiten verfügen		<b>K15 Haltung von Fachkräften</b>
2	144	52	Fachkräfte müssen Spiele kennen/ einschätzen können, was gespielt werden kann	Fachkräfte müssen über Kenntnisse bezüglich Inhalte und Möglichkeiten verfügen		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann sich positiv auf Beziehung und Kommunikation auswirken</li> <li>Kompetenz im Bereich Gaming fördert Zugang</li> <li>Interesse zeigen</li> <li>Nicht vorab urteilen</li> <li>Nachfragen, zeigen/erklären lassen</li> <li>Mitspielen</li> <li>Haltung zu Medien wirkt sich auf Wahrnehmung und Bewertung von Inhalten aus</li> </ul>
2	144	53	Technische Einschränkung bestimmter Spiele, für unterschiedliche Altersgruppen schwer umsetzbar	Technische Regulierung hat Grenzen, unterschiedliche Altersgruppen		<b>K16 Jugendliche als Expert*innen</b>
2	146	54	USK muss eingehalten werden, darüber hinaus muss pädagogisch individuell beurteilt werden, ob Spiele angemessen sind	Freier Zugang zu Spielen muss USK beachten		<ul style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmen von Kompetenzen und Fähigkeiten</li> <li>Fördert Selbstwert und Selbstwirksamkeit</li> </ul>
2	148	55	Unerwünschte Spiele können grundsätzlich gesperrt werden, bei Online-Games schwer umsetzbar, bedarf dennoch Begleitung durch Fachkräfte	Technische Regulierung hat Grenzen, Online-Games		<b>K17 Games als Kommunikationsanlass</b>
2	150	56	Fachkräfte müssen über Kompetenz verfügen, Spiele zu beurteilen	Fachkräfte müssen über Kenntnisse bezüglich Inhalte und Möglichkeiten verfügen		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ermöglicht Reflexionsprozess</li> </ul>
2	150	57	Spielauswahl mit Besucher*innen ausmachen	Regeln bezüglich Spielauswahl gemeinsam mit Besucher*innen ausmachen		
2	150	58	Nachfragen, was gespielt wird, was interessant ist und warum, anknüpfen an Lebenswelt	Lebensweltorientierung	beliebte Spiele	
2	150	59	Interesse zeigen fördert Kommunikation und Selbstwirksamkeit	Interesse von Fachkräften fördert Kommunikation	Wahrnehmen von Kompetenz der Jugendlichen	
2	150	60	Kenntnisse über Medienhandeln fördern Beziehung	Medienkenntnisse fördern Beziehung und Zugang		
2	152	61	Kenntnisse über digitale Spiele verbessern Zugang zur Zielgruppe	Medienkenntnisse fördern Beziehung und Zugang		
2	156	62	Kritische Inhalte in Games niederschwellig ansprechen, um Reflexionsprozess anzuregen	Kritische Inhalte ansprechen	Regt Reflexionsprozess an	

2	158	63	Über Spielinhalte sprechen und als Kommunikationsanlass nutzen, um kritische Themen zu bearbeiten	Spiel als Kommunikationsanlass Möglichkeit, schwierige Themen zu besprechen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kritische/schwierige Themen können besprochen werden</li> <li>• Spielinhalte können reflektiert werden</li> <li>• Wahrnehmung von Gewalt in Spielen besprechen</li> <li>• Vermitteln von Werten und Moralvorstellung</li> <li>• Unterschied zwischen Gewalt in Spiel und Realität besprechen</li> <li>• Wirkung auf emotionaler Ebene</li> </ul>
2	158	64	Wertneutral bleiben, echtes Interesse zeigen	Interesse zeigen Nicht vorab urteilen	
2	158	65	Über Gewalt im Spiel sprechen, wie wird diese wahrgenommen?	Über Wahrnehmung von Gewalt in Spielen sprechen	
2	158	66	Was empfinden die Jugendlichen während dem Spiel	Über Wahrnehmung von Gewalt in Spielen sprechen	
2	158	67	Thematisierung muss zu Spielinhalt passen	Thematisierung muss zu Spielinhalt passen	
2	158	68	Spielinhalte können Gespräche über schwere Themen ermöglichen	Möglichkeit- schwierige-Themen-zu besprechen	
2	158	69	Interesse zeigen und nicht direkt urteilen	Interesse zeigen Nicht vorab-urteilen	
2	158	70	Eigene Werte und Moralvorstellungen können vermittelt werden	Eigene Werte und Moralvorstellungen können vermittelt werden	
2	158	71	Wird Gewalt im Spiel als diese wahrgenommen, Unterschied Realität und Spiel	Unterschied von Gewalt im Spiel und Realität besprechen	
2	160	72	Unterschiede Realität und Spiel besprechen	Unterschied von Gewalt im Spiel und Realität besprechen	
2	160	73	Was passiert auf emotionaler Ebene mit den Spieler*innen während dem Spiel	Wirkung auf emotionaler Ebene besprechen	
2	160	74	Niedrigschwellige Bearbeitung von Spielthemen und -Inhalten	Möglichkeit-, schwierige-Themen-zu besprechen	
2	160	75	Nachfragen, Interesse zeigen, Zeigen/Erklären lassen	Nachfragen, zeigen/erklären lassen	
2	166, 168	76	Konsum von Inhalten anders bewerten als aktives Spielen	Konsum von Inhalten anders bewerten als aktives Spielen	
2	168, 170, 172		Gespräche über Trends oft ohne eigene Spielerfahrungen	Gespräche über Trends oft ohne eigene Spielerfahrungen	
2	174	78	Trends/Hype häufig nur kurzweilig	Trends/Hype häufig nur kurzweilig	
2	174	79	Gespräche über Trend-Themen ohne eigene Erfahrungen, Zugehörigkeit	Gespräche über Trend-Themen ohne eigene Erfahrungen	
2	176	80	Konsum von Let's Plays nicht mit eigenem Spielen gleichzusetzen	Zugehörigkeit über Medienhandeln Konsum von Inhalten anders bewerten als aktives Spielen	
2	176	81	Inhalt und Qualität des Contents entscheidend für Wirkung	Inhalt und Qualität des Contents entscheidend für Wirkung	
2	176	82	Gewalt kommt in allen Medien vor, Teil der Gesellschaft und Kultur	Gewalt als Teil von Gesellschaft, Kultur und Medien	
2	176	83	Diskussion um Gewaltwirkung variiert je nach Generation und Medium	Digitale Spiele werden anders bewertet als andere Medien	
2	176	84	Unterschiedliche Wirkung ob nur konsumiert oder aktiv gehandelt wird	Konsum von Inhalten anders bewerten als aktives Spielen	
2	176	85	Qualität und Art der Kommentierung des Spiels im Let's Play wirkt sich auf Gewaltwirkung aus	Inhalt und Qualität des Contents entscheidend für Wirkung	
2	176	86	Unterschiede in Motivation, warum Let's Plays geschaut werden	Unterschiede in Motivation, warum Let's Plays geschaut werden	
2	176	87	Gespräche über Let's Plays oder Spiele können als Kommunikationsanlass dienen	Let's Plays oder Games als Kommunikationsanlass	
2	176, 178	88	Was konsumiert wird muss von Eltern oder Fachkräften reguliert werden	Fachkräfte sind verantwortlich, was konsumiert wird	
2	178	89	Kontrolle durch Smartphones nur schwer möglich	Kontrolle durch Smartphones nur schwer möglich	
2	180	90	Sperren und Verbote sind nicht der richtige Weg	Sperren und Verbote sind nicht der richtige Weg	
2	180	91	Verbote nur schwer umsetzbar	Verbote nur schwer umsetzbar	
2	184	92	Verbote führen nicht dazu, dass nicht gespielt wird, sondern ohne pädagogische Begleitung	Durch Verbote spielen ohne pädagogische Begleitung	
2	184, 186	93	Forbidden-Fruit-Effekt, Verbote können zu gesteigertem Konsum führen	Forbidden-Fruit-Effekt	
2	194	94	Haltung von Fachkräften bezüglich Medien zentral	Haltung von Fachkräften bezüglich Medien zentral	
2	194	95	Wichtige Bezugsperson/ Vorbildfunktion für Kinder in Pubertät	Wichtige Bezugsperson/ Vorbildfunktion für Kinder in Pubertät	
2	194	96	Kinder erfahren Erwachsene häufig als medienkritisch	Kinder erfahren Erwachsene häufig als medienkritisch	
2	194	97	Diskrepanz zwischen Lebenswelt der Kinder/Jugendlichen und Erwachsenen/Fachkräften	Diskrepanz zwischen Lebenswelt der Kinder/Jugendlichen und Erwachsenen/Fachkräften	
2	194	98	Jugendwelt als Spiele- /Medienwelt	Digitale Spiele als wichtiger Teil der Lebenswelt	
2	194	99	Erwachsene haben häufig keinen Bezug zu Medienwelt	Fehlender Bezug von Fachkräften zu Medienwelten	
2	194	100	Fehlendes Wissen über digitale Spiele und soziale Medien	Fehlendes Wissen über digitale Spiele und soziale Medien	
2	194	101	Eltern und Fachkräften fehlen Kenntnisse über Medienhandeln der Kinder/Jugendlichen	Fehlende Kenntnisse über Medienhandeln	
2	194	102	Generationenkonflikt?	Generationenkonflikt?	
2	194	103	Kompetenz und Kenntnisse bezüglich Medienwelt wichtig, um als Ansprechperson/Vorbild zu dienen	Kompetenz und Wissen wichtig für Vorbildfunktion	
2	196	104	Kenntnisse und eigene Erfahrungen mit Spielen wichtig, um fundierte Meinung zu vertreten	Eigene Erfahrungen wichtig als Diskussionsgrundlage	
2	198	105	Sachliche, fundierte Kritik an Spielinhalten schafft Diskussionsgrundlage	Eigene Erfahrungen wichtig als Diskussionsgrundlage	
2	198	106	Relevante medienbezogene Themen werden nicht wahrgenommen, weil eigene Erfahrungen fehlen	Relevante medienbezogene Themen werden nicht wahrgenommen, weil eigene Erfahrungen fehlen	
2	198	107	Fachkräfte benötigen aktuelles Wissen, um Medienkompetenz zu vermitteln	Fachkräfte benötigen aktuelles Wissen, um Medienkompetenz zu vermitteln	
2	198	108	Begründbare Kritik besser als generelle Verbote	Begründbare Kritik besser als generelle Verbote	
2	200	109	Eigene Kenntnisse und Erfahrungen ermöglichen kritische Auseinandersetzung mit Inhalten	Eigene Erfahrungen wichtig als Diskussionsgrundlage	

2	200	110	Anstoßen von Reflexionsprozessen	Eigene Erfahrungen wichtig als Diskussionsgrundlage	
2	200	111	Beziehung zwischen Fachkräften und Besucher*innen wichtig für Reflexion	Beziehung zwischen Fachkräften und Besucher*innen wichtig für Reflexion	
2	200	112	Fachkräfte müssen sich klar positionieren und ihren Standpunkt begründen können	Fachkräfte müssen sich klar positionieren und ihren Standpunkt begründen können	
2	204	113	Auseinandersetzung mit digitalen Spielen als Teil der professionellen Arbeit, Lebensweltorientierung	Auseinandersetzung mit digitalen Spielen als Teil der professionellen Arbeit, Lebensweltorientierung	
2	206	114	Fachkräfte müssen über Medienkompetenz und Kenntnisse zu digitalen Spielen verfügen	Fachkräfte benötigen Medienkompetenz im Bereich digitaler Spiele	
2	208	115	Fachkräfte sollen Spiele selbst ausprobieren oder Let's Plays schauen	Selbst Spiele ausprobieren oder Let's Plays schauen	
2	208	116	Viele Fachkräfte haben keine eigenen Erfahrungen mit digitalen Spielen	Viele Fachkräfte haben keine eigenen Erfahrungen mit digitalen Spielen	
2	210	117	Risiken und Wirkung wird oft überbewertet	Risiken und Wirkung wird oft überbewertet	
2	210	118	Befürchtung von negativer Wirkung bezieht sich immer auf aktuelle Medienphänomene	Befürchtung von negativer Wirkung bezieht sich immer auf aktuelle Medienphänomene	
2	210	119	Medien als Teil der Lebenswelt von Jugendlichen und Teil der Welt	Medien als Teil der Lebenswelt von Jugendlichen und Teil der Welt	
2	210	120	Medienkompetenz und Resilienz werden durch Medienhandeln entwickelt	Medienkompetenz und Resilienz werden durch Medienhandeln entwickelt	
2	222, 224	121	Methodische Probleme bei Einschätzung von Gewaltwirkung	Methodische Probleme bei Einschätzung von Gewaltwirkung	
2	224, 226	122	Digitale Spiele werden unterschiedlich gespielt und wahrgenommen	Digitale Spiele werden unterschiedlich gespielt und wahrgenommen	
2	226	123	Gestaltung und Wahrnehmung hängt von Individuum ab	Gestaltung und Wahrnehmung hängt von Individuum ab	
2	226	124	Spieler*innen erleben Spiele und Inhalte unterschiedlich	Spieler*innen erleben Spiele und Inhalte unterschiedlich	
2	228	125	Wirkung von Gewalt in Spielen kann nicht verallgemeinert werden	Wirkung von Gewalt in Spielen kann nicht verallgemeinert werden	
2	Nachtrag	126	Generelle pädagogische Altersempfehlung für Shooter-Games nicht möglich	Generelle pädagogische Altersempfehlungen für Spielgenres nicht sinnvoll	<b>K22 Altersempfehlung bei Shootern</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Generalisierung schwer möglich</li> <li>• Orientierung an USK</li> <li>• Empfehlung ab 12-Jahren</li> </ul>
2	Nachtrag	127	Generalisierungen im Bildungskontext nicht möglich	Generalisierungen im Bildungskontext nicht möglich	
2	Nachtrag	128	Spielkonzept, Gewaltdarstellung und spielerische Elemente müssen in Beurteilung einfließen	Spielkonzept, Gewaltdarstellung und spielerische Elemente müssen in Beurteilung einfließen	
2	Nachtrag	129	Individuelle Entwicklung und soziales Umfeld der Spieler*innen wirkt sich auf Wahrnehmung und Verarbeitung aus	Individuelle Entwicklung und soziales Umfeld	
2	Nachtrag	130	Abhängig von Darstellung und weiteren Kriterien ist eine Altersempfehlung in Anlehnung an die Beurteilung der USK ab 12-Jahren sinnvoll		
3	18	1	Herausforderung, dass man häufig mit dem Thema Gewalt in digitalen Spielen konfrontiert wird	Gewalt in digitalen Spielen allgegenwärtig	<b>K1 Präsenz gewalthaltiger Spiele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teil der Lebenswelt</li> <li>• Gesprächsthema in der Peer-Group</li> <li>• Normalisierung von Gewalt in Spielen</li> </ul>
3	20	2	Jugendliche erzählen viel von Spielen, auch gewalthaltigen Inhalten	Gewalt in digitalen Spielen als Teil der Lebenswelt	
3	20	3	Digitale Spiele als wichtiges Thema in der Peer-Group	Gesprächsthema Digitale Spiele als wichtiges Thema in der Peer-Group	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsenz auf Video- und Streaming Plattformen</li> <li>• Leichte Verfügbarkeit</li> </ul>
3	20	4	Gewalt in digitalen Spielen häufig Thema in den Einrichtungen	Gewalt in digitalen Spielen allgegenwärtig	
3	20	5	Normalisierung von Games mit gewalthaltigen Inhalten in der Peer-Group als Problem	Normalisierung von Gewalt in Games in der Peer-Group	<b>K2 Zugang zu unangemessenen Spielen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschwister</li> <li>• Eltern</li> <li>• Freunde</li> </ul>
3	22	6	Gewalthaltige Spiele (die nicht altersgemäß sind) werden durch ältere Geschwister oder Eltern zugänglich	Zugang zu alters unangemessenen Spielen über Eltern und Geschwister	<b>K3 Unterschied aktiv Spielen oder Konsum</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterschiedliche Bewertung</li> <li>• Debatte um USK-Freigabe</li> <li>• Ähnliche Wirkung</li> <li>• Inhalte ähnlich bewerten</li> </ul>
3	22	7	Normalisierung gewalthaltiger Inhalte, Freunde schauen beim Spielen zu	Freunden beim Spielen zuschauen	<b>K4 Wirkung gewalthaltiger Spiele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komplex</li> <li>• Unterschiedliche Studien</li> </ul>
3	22	8	Möglichkeit, Spielinhalte bei Freunden oder über Video- Streaming-Plattformen zu sehen, trägt zu Normalisierung bei	Gewalthaltige Inhalte auf vielen Plattformen Let's Plays und Streams	
3	24	9	Häufige Verfügbarkeit gewalthaltiger Inhalte als Problem	Leichte Verfügbarkeit gewalthaltiger Inhalte	<b>K5 Methodisches Vorgehen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kritische Inhalte ansprechen</li> <li>• Auf Inhalte von Videos und Spielen achten</li> <li>• Whitelists für Online-Games und UGC</li> <li>• Games als Gesprächsthema</li> <li>• Gemeinsam Spielen</li> <li>• Spielinhalte als Kommunikationsanlass</li> <li>• Zugang zu schwierigen Themen</li> <li>• Verbieten ist keine Lösung, Inhalte müssen besprochen werden</li> </ul>
3	28	10	Unterschiedliche Bewertung von aktivem spielen und passivem Konsum als Thema	Unterschiedliche Bewertung von Spielen und Konsum	
3	28, 30	11	Motivation aus dem E-Sport Bereich, passiven Konsum von Inhalten durch USK anders zu bewerten	Motivation aus dem E-Sport-Bereich; passiven Konsum von Inhalten durch USK anders zu bewerten	<b>K6 Online-Games und user*innengenerierter Content</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fehlende Alterskennzeichnung</li> <li>• Jedes Spiel individuell bewerten</li> <li>• Vielzahl an Themen und Inhalten</li> </ul>
3	32	12	E-Sport-Veranstaltungen sollen breite Zielgruppe erreichen, auch bei Spielen mit höherer Altersgrenze	Debatte über USK-Freigabe bei Veranstaltungen (Konsum)	
3	32	13	Wirkung von Gewaltinhalten als komplexes Thema	Wirkung von Gewaltinhalten als komplexes Thema	<b>K7 Modding</b>
3	32	14	Uneinigkeit bei Studien zu Wirkung von Videospielgewalt	Uneinigkeit bei Studien zu Wirkung von Videospielgewalt	
3	34	15	Medienwirkung kontrovers diskutiert	Medienwirkung kontrovers diskutiert	<b>K8 Rolle der Fachkräfte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Müssen Spiele kennen, um Inhalte zu bewerten</li> <li>• Benötigen Kenntnisse über Lebenswelt/Medienhandeln</li> <li>• Aktuelles Wissen über digitale Spiele</li> <li>• Gemeinsam spielen als Beziehungsarbeit</li> <li>• Haltung zu Games entscheidend für Bewertung von Inhalten und medienpädagogische Arbeit</li> <li>• Fort- und Weiterbildung</li> </ul>
3	34	16	Wirkung von aktivem Spielen und passivem Konsum anders zu bewerten ist schwierig	Ähnliche Wirkung bei Spielen und Konsumieren	
3	34	17	Kritische Inhalte immer ansprechen, egal ob Spiel oder Video	Kritische Inhalte immer ansprechen	
3	34	18	Auf kritische oder problematische Inhalte eingehen, darauf achten	Auf Inhalt von Spielen oder Videos achten	
3	34	19	Spielen und Zuschauen oder Videos ähnlich bewerten	Inhalte bei Spielen oder Videos ähnlich bewerten	
3	36	20	Wirkung des Inhalts vermutlich unterschiedlich, ob selbst gespielt wird oder nicht, dennoch ähnlich behandeln	Unterschiedliche Bewertung von Spielen und Konsum	
3	38	21	Fehlende Alterskennzeichnung bei Online-Games und user*innengeneriertem Content als aktuelles Thema	Fehlende Alterskennzeichnung bei Online-Games und user*innengeneriertem Content	
3	38	22	Fachkräfte/Einrichtungen müssen bei nutzer*innengenerierten Spielen jede Welt individuell anschauen und beurteilen	User*innengenerierter Content: jedes Spiel muss individuell bewertet werden	
3	40	23	Spiele mit nutzer*innengenerierten Inhalten enthalten eine Vielzahl an Themen und Genres	Spiele mit nutzer*innengenerierten Inhalten enthalten eine Vielzahl an Themen und Genres	



3	40	24	Bsp. Von Horrorszenarien und First-Person-Horrorspielen in Roblox	Bsp. Von Horrorszenarien und First-Person-Horrorspielen in Roblox	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Offenheit</li> <li>• Objektivität</li> <li>• Haltung zeigen und Meinung vertreten</li> <li>• Fachkräfte werden als medienkritisch wahrgenommen</li> <li>• Thema Gaming als Teil der pädagogischen Arbeit</li> </ul>
3	42	25	Angst-Szenarien, düstere Szenarien, Lichteffekte	Angst-Szenarien, düstere Szenarien, Lichteffekte	
3	42	26	Jedes Spiel muss individuell bewertet werden	Jedes Spiel muss individuell bewertet werden	
3	42	27	Fachkräfte müssen gut informiert sein und sich mit aktuellen Spielen auskennen	Fachkräfte müssen aktuelle Spiele kennen	
3	42	28	Nahzu alle Spiele können durch Mods verändert werden	Möglichkeit, Spiele zu modden	
3	44	29	Modding hat mehr Hürden, als das spielen von Inhalten von anderen User*innen	Modden erfordert Medienkompetenz	
3	44	30	Modden als Ausdruck von Medienkompetenz	Modden erfordert Medienkompetenz	
3	44	31	Wenn Jugendliche Spiele modden wollen, muss das in Absprache mit der Einrichtung geschehen	Spiele nur nach Absprache mit Fachkräften modden	
3	44, 46	32	Beispiel aus der Praxis: Roblox-Welten müssen genehmigt werden, Whitelist mit erlaubten Welten, Fachkräfte beurteilen die Welten gemeinsam mit den Besucher*innen	Erstellen von Whitelists bei user*innengenerierten Spielen oder Online-Games	
3	46	33	Individuelle Beurteilung der einzelnen Spiele	Individuelle Beurteilung der einzelnen Spiele	
3	46	34	Third-Person Spiele werden anders bewertet als First-Person Spiele	Perspektive wirkt sich auf Bewertung aus	
3	48	35	Gewalthaltige Inhalte sollten speziell geregelt sein	Spezielle Regeln für gewalthaltige Spiele	
3	48	36	Herausforderung: Regeln können nicht verallgemeinert oder pauschalisiert werden	Regeln können nicht pauschalisiert werden	
3	48	37	Spiele sind sehr unterschiedlich, Diversität macht einheitliche Regeln schwierig	Vielfalt der Spiele erschwert Regelungen	
3	48, 50	38	Erstellen von Leitlinien/ Orientierungshilfen zur Bewertung von Spielen	Leitlinien als Orientierungshilfe für Bewertung von Games	
3	50	39	Orientierung and Leitlinien, Spiele müssen trotzdem immer individuell beurteilt werden	Leitlinien als Orientierungshilfe für Bewertung von Games	
3	50	40	Fachkräfte müssen sich die Spiele individuell anschauen	Individuelle Beurteilung der einzelnen Spiele	
3	52	41	Auch für Eltern hilfreich	Auch für Eltern hilfreich -> Transparenz der päd. Arbeit	
3	54	42	Bewertung von gewalthaltigen Inhalten anhand von Darstellung und Grafik	Darstellung und Grafik	
3	54, 56	43	Bsp. Roblox – blockartige Grafik, Nachbildung von anderen Spielen	Bsp. Roblox – blockartige Grafik, Nachbildung von anderen Spielen	
3	58	44	Bewertung von Spiel sollte sich an USK-Freigabe des Originalspiels orientieren	Orientierung an USK-Kriterien	
3	60	45	Weiteres Kriterium: Perspektive First-Person-Perspektive ermöglicht mehr Identifikation mit Charakter	Perspektive wirkt sich auf Bewertung aus Identifikation mit Charakter	
3	62	46	Perspektive, Motivation der Figuren, welche Gewalt ausüben	Motivation der Figuren	
3	62	47	Motivation hinter Gewalthandlung wird auch bei USK-Einstufung berücksichtigt		
3	62, 64, 66, 68	48	Moralische Beurteilung der Motivation, z.B. Anti-Terror-Einheit entschärft Bombe vs. Mörder wird belohnt, Menschen zu schaden	Moralische Beurteilung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intensität, Häufigkeit, Wahrnehmung, Wirkung individuell unterschiedlich</li> <li>• Jugendliche als Expert*innen</li> <li>• Kompetenzen und Ressourcen nutzen</li> </ul>
3	66	49	Wie wird Gewalt im Spiel belohnt	Wie wird Gewalt belohnt	
3	66, 68	50	User*innengenerierte Spiele müssen nach Kriterien beurteilt werden	Individuelle Beurteilung von Spielen	
3	66, 68	51	Motivation, Darstellung, Horror-Elemente	Inhalt/ Story	
3	70	52	Jump-Scares	Spielmechaniken	
3	72	53	Räumliche Trennung für verschiedene Altersgruppen/ USK-Freigaben	Räumliche Trennung für verschiedene Altersgruppen/ USK-Freigabe	
3	74	54	Abgetrennte Bereiche für Spiele mit bestimmten Altersfreigaben, zu den nur Jugendliche ab dem nötigen Alter Zugang haben	Räumliche Trennung für verschiedene Altersgruppen/USK-Freigabe	
3	76	55	Andere Konzepte als räumliche Trennung schwer umsetzbar	Einhaltung der USK-Freigabe ohne räumliche Trennung kompliziert	
3	80	56	Lebensweltorientierung bei Kontakt mit Kindern und Jugendlichen, Kenntnisse über Medienhandeln	Fachkräfte benötigen Kenntnisse über Lebenswelt und Medienhandeln	
3	80	57	Kenntnisse über Spiele, Gespräche über die Spiele, mitspielen	Aktuelles Wissen über Games Games als Gesprächsthema Gemeinsames Spielen	
3	82	58	Grad der Interaktion abhängig von personellen Ressourcen	Grad der Interaktion abhängig von personellen Ressourcen	
3	82	59	Spielsituation als Anlass für Interaktion	Spielsituation als Anlass, in Beziehung zu treten	
3	82, 84	60	Kompetenzen und Kenntnisse mit Games ermöglichen andere Zugänge, um über spielbezogene Themen zu diskutieren	Medienkompetenz der Fachkräfte ermöglicht Zugänge Spielbezogene Themen können diskutiert werden	
3	84	61	Spiele ermöglichen Zugang, Türöffner für weiterführende Gespräche	Themen/Inhalte aus den Spielen können bearbeitet werden	
3	84	62	Spiele als Freizeitaktivität in der Einrichtung wahrnehmen	Spiele als Freizeitaktivität in der Einrichtung wahrnehmen	
3	88	63	Haltung der Fachkräfte zu Medien und Games spielt große Rolle	Haltung der Fachkräfte zu Medien und Games spielt große Rolle	
3	88	64	Lebensweltorientierung fördert Beziehung und Interaktion mit Zielgruppe	Lebensweltorientierung fördert Beziehung und Interaktion mit Zielgruppe	
3	88	65	Gaming als wesentlicher Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen	Gaming als wesentlicher Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen	
3	90	66	Man sollte sich als Einrichtung oder Fachkraft nicht vor der Medienwelt der Zielgruppe verschließen	Medienwelt als Teil der Lebenswelt wahrnehmen	
3	90	67	Gaming ist keine Voraussetzung für Beziehungsarbeit und Kontakt zur Zielgruppe, erleichtert und fördert dies aber	Gaming fördert Zugang zur Zielgruppe, Kontakt und Beziehungsarbeit	
3	92	68	Fachkräfte sollten sich dahingehend fort- und weiterbilden und auf dem Laufenden bleiben	Fachkräfte sollten sich im Bereich Medienkompetenz und Gaming regelmäßig fort- und weiterbilden	

3	92	69	Vielfalt an digitalen Spielen deckt fast alle Interessen ab, Möglichkeit ein Spiel zu finden, dass einem Spaß macht	Spiele finden, die einem Spaß machen, erleichtert Zugang für Fachkräfte	
3	96	70	Jugendliche spielen und konsumieren gewalthaltige Inhalte, ob in der Einrichtung, zuhause oder bei Freunden	Gewalthaltige Inhalte in Spielen werden konsumiert	
3	96	71	Inhalte in der Einrichtung zu verbieten und nicht darüber zu reden ist keine Lösung, man muss sich damit auseinandersetzen	Inhalte in der Einrichtung verbieten ist keine Lösung Themen müssen bearbeitet und angesprochen werden	
3	98	72	Altersunangemessene Spiele werden gespielt, oder man schaut Freunden beim Spielen zu, gewalthaltiger Content wird konsumiert	Gewalthaltige Inhalte in Spielen werden konsumiert	
3	98	73	Intensität und Häufigkeit variiert	Intensität und Häufigkeit variiert	
3	98	74	Wahrnehmung, Empfinden und Verarbeitung der Inhalte ist individuell, ebenso die Wirkung	Wahrnehmung, Empfinden und Verarbeitung der Inhalte ist individuell, ebenso die Wirkung	
3	98	75	Jugendschutz richtet sich an schwächstes Glied in der Gesellschaft, auch wenn sich Inhalte nur bei wenigen Jugendlichen negativ auswirken, müssen diese geschützt werden	Jugendschutz besonders für vulnerable Besucher*innen	
3	100	76	Aufmerksam sein, welche Besucher*innen könnten gefährdet sein, wie werden die Inhalte individuell wahrgenommen	Fachkräfte müssen aufmerksam, beobachten, Gefährdungsrisiken erkennen	
3	100	77	Fachkräfte sollten offen sein und den Besucher*innen zuhören	Offenheit, zuhören	
3	100	78	Fachkräfte sollten sich regelmäßig im Bereich Gaming weiterbilden	Fachkräfte sollten sich im Bereich Medienkompetenz und Gaming regelmäßig fort- und weiterbilden	
3	100	78	Rasante Entwicklung kann überfordernd sein, grundlegende Kenntnisse und Medienkompetenz sollte vorhanden sein, man kann nicht alles wissen	Rasante Entwicklung im Gaming-Bereich kann überfordern Grundlegende Medienkompetenz ist wichtig	
3	102	79	Offen sein, sich unterhalten, Spiele als Kommunikationsanlass nutzen	Spiele als Kommunikationsanlass	
3	102	80	Objektiv seine Meinung vertreten, nicht generell ablehnend aber auch nicht beschönigend	Objektiv seine Meinung vertreten, nicht generell ablehnend aber auch nicht beschönigend	
3	102	81	Jugendliche als Expert*innen ihrer Lebenswelt und im Bereich Gaming	Jugendliche als Expert*innen ihrer Lebenswelt und im Bereich Gaming	
3	102	82	Fachkräfte häufig als Gegensatz eher medienkritisch	Fachkräfte werden häufig als medienkritisch wahrgenommen	
3	102, 104	83	Sich gegenseitig annähern, um Vorteile zu nutzen und Risiken zu verringern	Ko-Konstruktion, gegenseitig von Kompetenzen profitieren	
3	104	84	Inhalte und Wirkung nicht verharmlosen, aber auch nicht überbewerten	Objektiv seine Meinung vertreten, nicht generell ablehnend aber auch nicht beschönigend	
3	106	86	Informieren, auf dem Laufenden bleiben für pädagogische Arbeit sehr wichtig	Thema Gaming als Teil der pädagogischen Arbeit wahrnehmen	
3	108	87	Dass wichtigste ist, mit den Jugendlichen zu sprechen	Dass wichtigste ist, mit den Jugendlichen zu sprechen	
3	Nachtrag	88	Generelle pädagogische Altersempfehlung schwierig	Generelle pädagogische Altersempfehlung schwierig	
3	Nachtrag	89	Grafische Darstellung, Motivation des Charakters, Spielaufgabe für Beurteilung entscheidend	Grafische Darstellung, Motivation des Charakters, Spielaufgabe für Beurteilung entscheidend	<b>K17 Altersempfehlung bei Shootern</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Generalisierung schwer möglich</li> <li>• Orientierung an USK</li> <li>• Empfehlung ab 12-Jahren</li> </ul>
3	Nachtrag	90	Orientierung an USK-Beurteilung sinnvoll, grundsätzliche Empfehlung ab 12-Jahren	Orientierung an USK-Beurteilung sinnvoll, grundsätzliche Empfehlung ab 12-Jahren	
4	12	1	Es gibt individuelle und strukturelle Herausforderungen	Individuelle und strukturelle Herausforderungen	<b>K1 Herausforderungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strukturell und individuell</li> <li>• USK-Freigabe</li> <li>• Spiele ohne USK ab 18</li> </ul>
4	12	2	Restriktiver Jugendschutz las strukturelle Herausforderung	Restriktiver Jugendschutz	
4	14	3	Altersfreigabe von Spielen als strukturelle Herausforderung	Altersfreigabe von Spielen	<b>K2 Wahrnehmung von Inhalten</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuell</li> <li>• Mediensozialisation</li> <li>• Soziales Umfeld</li> <li>• Freundeskreis</li> <li>• Familie</li> <li>• Aggressive Disposition</li> </ul>
4	14	4	Einsatz digitaler Spiele in der Kinder- und Jugendarbeit wird durch Altersfreigabe erschwert	USK erschwert Einsatz digitaler Spiele	
4	14	5	Individuelle Wahrnehmung und Verarbeitung von Spielinhalten als Herausforderung	Spiele werden individuell wahrgenommen und verarbeitet	
4	14	6	Individuelle Mediensozialisation spielt eine Rolle	Mediensozialisation	
4	14	7	USK-Freigabe berücksichtigt nicht individuelle Entwicklung von Kindern/Jugendlichen	Individuelle Entwicklung muss nicht USK entsprechen	<b>K3 Methoden</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gespräche unabhängig von Alter</li> <li>• Interesse zeigen, erklären lassen</li> <li>• Über Spielinhalte sprechen</li> <li>• Spiele gezielt einsetzen</li> <li>• Bei Projekten Eltern informieren</li> <li>• Zuschauen</li> <li>• Mitspielen</li> <li>• Keine Verbote</li> </ul>
4	16	8	Gespräche als niederschwellige Methode, die unabhängig von Altersfreigabe funktioniert	Gespräch als altersunabhängige Methode	
4	16	9	Gespräche über Spiele und Fachkraft als Ansprechpartner*in als klassische Soziale Arbeit	Fachkraft als Ansprechpartner*in	
4	16	10	Interesse zeigen, welche Spiele die Zielgruppe spielt	Interesse zeigen, welche Spiele die Zielgruppe spielt	
4	16	11	Bei unbekanntem Spielen zuhören, erklären lassen, in Dialog treten	Zuhören, erklären lassen, Dialog	
4	16	12	Gemeinsam über Spielinhalte sprechen und Wirkung erfragen	Über Spielinhalte sprechen	
4	16	13	Interesse daran zeigen, welche Rolle das Spiel für die Spielenden einnimmt	Interesse zeigen	
4	16	14	Spielverhalten und Interaktion mit anderen Spieler*innen beobachten	Spielverhalten, Umgang mit anderen Spieler*innen	
4	16	15	Auf Spielinhalte achten	Auf Spielinhalte achten	
4	16	16	User*innengenerierter Content wird nicht von USK eingestuft	UGC ohne USK-Freigabe	
4	18	17	Einrichtung unterliegt öffentlichem Interesse und muss sich an Jugendschutz und USK halten	Einrichtung muss sich an USK halten	<b>K4 Rolle der Fachkraft</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansprechpartner*in</li> <li>• Auf Inhalte und USK achten</li> <li>• Medienhandeln begleiten</li> <li>• Wissen über Games, Interessen</li> <li>• Eigene Spielerfahrung von Vorteil</li> <li>• Besucher*innen bei Medienerfahrungen begleiten</li> <li>• Ehrliches Interesse, Authentizität</li> </ul>
4	20	18	Einrichtung muss sich mit USK von Spielen auseinandersetzen und diese beachten, da es sonst zu Problemen kommen kann	Einrichtung muss sich an USK halten	<b>K5 Lebensweltorientierung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Spiele sind beliebt</li> <li>• Interessen und Bedarfe aufgreifen</li> <li>• Gaming als Bestandteil der Lebenswelt</li> </ul>
4	20	19	Missachtung von Jugendmedienschutz kann rechtliche Konsequenzen haben	Einrichtung muss sich an USK halten	<b>K6 Beobachtung der Zielgruppe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung von Inhalten</li> <li>• Spielverhalten</li> <li>• Umgang mit anderen</li> </ul>
4	20	20	Spiele mit hoher Altersfreigabe können trotzdem bearbeitet werden	Spiele mit hoher Altersfreigabe können trotzdem bearbeitet werden	



4	20	21	Pädagogischer Auftrag der Einrichtung, Kinder und Jugendliche bei ihrer Entwicklung zu begleiten, bezieht sich auch auf Medienhandeln	Medienhandeln begleiten als Aufgabe der OKJA	<b>K7 User*innengenerierte Spiele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UGC ohne USK</li> <li>• Ermöglichen problematische Inhalte</li> <li>• Nachbildung von Spielen ab 16/18</li> </ul>
4	20	22	Wenn gewalthaltige Medien bei der Zielgruppe beliebt sind, muss dies in der Einrichtung aufgegriffen werden	Interessen der Zielgruppe aufgreifen	<b>K8 Medienpädagogik als Teil der OKJA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Spiele als Teil der Arbeit</li> <li>• Grundkenntnisse</li> <li>• Inhalte kommen in Ausbildung/Studium zu kurz</li> </ul>
4	20	23	Gespräche und Projekte als Methode	Gespräch-als-Methode Projekte	<b>K9 Projekte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bietet Freiraum bei USK</li> <li>• Eltern informieren</li> <li>• Max. 2 Jahre Altersabweichung</li> <li>• Interessen und Bedürfnisse können aufgegriffen werden</li> <li>• Keine offene Veranstaltung</li> </ul>
4	20	24	Einsatz von Computerspielen in Bildungskontexten	Einsatz von Computerspielen in Bildungskontexten	<b>K10 Kriterien</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelle Wahrnehmung</li> <li>• Animationen</li> <li>• Treffervisualisierung</li> <li>• Spielprinzip</li> <li>• Strafrechtlich relevante Inhalte</li> <li>• Klare Grenzen</li> <li>• Interaktion mit anderen</li> <li>• Grafik</li> <li>• Darstellung von Gewalt</li> <li>• Belohnung von Gewalt</li> </ul>
4	20	25	Interessen und Bedarfe der Zielgruppe erarbeiten und darauf eingehen	Interessen der Zielgruppe aufgreifen	
4	20	26	Arbeit mit digitalen Spielen, welche hohe Altersfreigaben haben in Projektkontexten mit festen Gruppen, um Jugendschutz zu gewährleisten	Spiele mit hoher Altersfreigabe können trotzdem bearbeitet werden Projektarbeit	
4	20	27	Gezielter Einsatz bestimmter Spiele in pädagogisch begleitetem Kontext	Gezielter Einsatz bestimmter Spiele in pädagogisch begleitetem Kontext	
4	20	28	Einbinden und informieren der Erziehungsberechtigten und ggf. Jugendamt, um Jugendschutz zu gewährleisten	Erziehungsberechtigte informieren	
4	20	29	Jugendliche sollten maximal 2 Jahre jünger sein als Altersempfehlung des Spiels	Altersabweichung max. 2 Jahre	
4	20	30	Klares Setting und pädagogischer Kontext, keine regelmäßigen offenen Veranstaltungen	Gezielter Einsatz bestimmter Spiele in pädagogisch begleitetem Kontext	
4	20, 22	31	Offene Veranstaltungen müssen sich an Jugendschutz halten	Offene Veranstaltungen müssen sich an Jugendschutz halten	
4	24, 26	32	Roblox bietet als UGC wesentlich mehr Möglichkeiten als Minecraft, bezogen auf Darstellung, Gore und Effekte	UGC bieten viele Möglichkeiten für problematische Spielinhalte	
4	28	33	Möglichkeit, Shooter-Spiele 1:1 nachzubauen	UGC bieten viele Möglichkeiten für problematische Spielinhalte	
4	28	34	Wie sieht die Spieloberfläche aus?	Spieloberfläche	<b>K11 Altersempfehlung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empfehlung durch Einrichtung als Grauzone</li> <li>• Einzelfallentscheidung</li> <li>• Orientierung an USK</li> </ul>
4	30	35	Animationen, Treffervisualisierung, Spielprinzip	Animationen, Treffervisualisierung, Spielprinzip	
4	32	36	Bei UGC können strafrechtliche relevante Spiele erstellt werden	Strafrechtlich relevante Inhalte	<b>K12 Umgang mit unterschiedlichen Altersgruppen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anmeldeoptionen, Benutzerkonten, Logins für verschiedene Altersgruppen</li> <li>• Zielgruppe bei Regeln miteinbeziehen</li> <li>• USK betrifft auch zuschauen</li> </ul>
4	32	37	Klare Grenze bei strafrechtlichen Inhalten und extremen Gewaltdarstellungen, welche der Altersgruppe aufgrund ihrer Mediensozialisation nicht zumutbar sind	Klare Grenzen	
4	32	38	Interaktion im Spiel, Grafik, wird Gewalt zelebriert, spielerische Komponente, Spielprinzip	Interaktion im Spiel, Grafik, wird Gewalt zelebriert, spielerische Komponente, Spielprinzip	
4	32, 34	39	Spielmodi wie Battle-Royal erzeugen Druck und Anspannung und können jüngere Kinder überfordern	Spielprinzip	<b>K13 Regeln</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemeinsam Erarbeiten</li> <li>• Mitbestimmung</li> <li>• Verantwortung</li> <li>• Partizipation</li> </ul>
4	34, 36	40	Fachkräfte müssen nicht alle Spiele selbst gespielt haben, benötigen jedoch ausreichende Kenntnisse	Fachkräfte müssen Games kennen	
4	36	41	Eigene Spielerfahrungen und Kenntnisse zu Games ermöglichen Dialog mit Zielgruppe und fördern Verständnis	Eigene Spielerfahrung von Vorteil	<b>K14 Let's Plays</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterscheidung zu aktivem Spiel</li> <li>• Weniger Interaktion/Immersion</li> <li>• Orientierung an Film/Serien</li> <li>• Rolle der kommentierenden Person</li> </ul>
4	36	42	Digitale Spiele sollten als Teil der pädagogischen Arbeit begriffen werden	Digitale Spiele als Teil der päd. Arbeit	<b>K15 Games als Kommunikationsanlass</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprechen über Inhalte</li> <li>• Schwierige/kritische Themen können besprochen werden</li> </ul>
4	38	43	Spiele ohne USK-Freigabe wurden nicht auf Jugendgefährdung geprüft	Spiele ohne USK-Freigabe wurden nicht auf Jugendgefährdung geprüft	<b>K16 Haltung von Fachkräften</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ehrliches Interesse</li> <li>• Besucher*innen müssen sich wohl und wahrgenommen fühlen</li> <li>• Positives Umfeld muss geschaffen werden</li> <li>• Haltung wirkt sich auf Beziehung aus</li> <li>• Erwachsene werden als medienkritisch wahrgenommen</li> <li>• Offenheit</li> <li>• Selbstreflexion</li> <li>• Komfortzone verlassen</li> </ul>
4	40	44	Müssen als ab 18 behandelt werden	Müssen als ab 18 behandelt werden	
4	42	45	Einrichtungen müssen Spiele ohne USK als freigegeben ab 18 Jahren werten	Müssen als ab 18 behandelt werden	
4	42	46	Umgang mit diesen Spielen setzt Kenntnisse voraus	Fachkräfte müssen Games kennen	
4	44	47	Unbekannte Spiele müssen angeschaut werden, man kann sie sich von der Zielgruppe zeigen lassen, selbst spielen, zuschauen	Spiele anschauen, zeigen lassen, selbst spielen, zuschauen	
4	44	48	Beobachten, wie die Zielgruppe mit dem Spiel umgeht	Beobachten, wie die Zielgruppe mit dem Spiel umgeht	
4	44	49	Altersempfehlungen durch die Einrichtung stellen Grauzone dar	Altersempfehlung als Grauzone	
4	48	50	Pädagogische Altersempfehlungen sollten immer nur im Einzelfall entschieden werden	Altersempfehlung als Einzelfallentscheidung	
4	48	51	Berücksichtigung der sozialen Situation, Freundeskreis, Elternhaus oder bestehen Gefährdungsrisiken	Berücksichtigung der sozialen Situation, Freundeskreis, Elternhaus oder bestehen Gefährdungsrisiken	
4	50	52	Soziale und familiäre Bedingungen wirken sich auf Beurteilung aus	Soziale und familiäre Bedingungen wirken sich auf Beurteilung aus	
4	50	53	Keine Verbote, sondern Begleitung bei Medienerfahrungen durch Fachkräfte	Keine Verbote, sondern Begleitung bei Medienerfahrungen durch Fachkräfte	
4	54	54	Unterschiedliche Anmeldeoptionen für verschiedene Altersgruppen bei frei zugänglichen Computern und Konsolen	Anmeldeoptionen nach Alter und USK-Freigabe	
4	54	55	Spiele mit USK-Freigabe entsprechend der Altersgruppe	Spiele mit USK-Freigabe entsprechend der Altersgruppe	
4	54	56	Möglichkeit, um sicherzustellen, dass nur altersangemessene Games gespielt werden	Anmeldeoptionen nach Alter und USK-Freigabe	
4	56	57	Verschiedene Logins oder Altersfreigabesysteme	Logins oder Altersfreigabesysteme	
4	56	58	Regeln gemeinsam mit der Zielgruppe besprechen	Regeln gemeinsam mit der Zielgruppe besprechen	
4	56, 58, 60	59	Bei Spielen ab 16/18 dürfen auch keine jüngeren Kinder zuschauen oder im selben Raum sein	USK betrifft auch zuschauen	
4	62	60	Sanftere Regelung bei Spielen ab 12	Sanftere Regelung bei Spielen ab 12	
4	62	61	Besucher*innen miteinbeziehen, regeln transparent machen	Regeln gemeinsam mit der Zielgruppe besprechen	
4	64	62	Bei Regeleinhaltung auf Mitarbeit und Verantwortung der Kinder und Jugendlichen setzen, gemeinsam Regeln ausarbeiten	Regeleinhaltung beruht auf Partizipation	

4	64, 66	63	Spielkonsolen erleichtern Einhaltung der USK durch das Anlegen verschiedener passwortgesicherter Spieler*innenprofile	Anmeldeoptionen nach Alter und USK-Freigabe
4	68	64	Spiele und Let's Plays sollten unterschiedlich bewertet werden	Spiele und Let's Plays sollten unterschiedlich bewertet werden
4	70	65	Aktives Spiel findet auf Handlungsebene statt, Immersion wirkt sich auf Spielerleben aus	Handlungsebene, Immersion
4	70	66	Mediensozialisation wird durch Erfahrungen in anderen medialen Kontexten beeinflusst	Mediensozialisation
4	70	67	Zuschauen bei Spielen oder Let's Plays ähnlich zu bewerten, wie der Konsum von Filmen und Serien, unangemessene Inhalte können sich besonders auf jüngere Kinder negativ auswirken	Zuschauen vergleichbar mit Film/Serie
4	70	68	Alter der Zuschauer*innen sollte nicht weit von der USK-Freigabe des gezeigten Spiels abweichen	Alter sollte sich an USK des gezeigten Spiels orientieren
4	70	69	Kommentierende Person für Bewertung entscheidender als gezeigtes Spiel	Kommentierende Person für Bewertung entscheidender als gezeigtes Spiel
4	72	70	Ausdrucksweise, Umgang mit anderen Spieler*innen oder gegnerischen Figuren, Umgang mit Frustration	Ausdrucksweise, Umgang mit anderen Spieler*innen oder gegnerischen Figuren, Umgang mit Frustration
4	74	71	Viele Streamer*innen sind sich ihrer Verantwortung bewusst, kleinere Contentcreator*innen versuchen durch provokantes Auftreten Aufmerksamkeit zu erzeugen	Kommentierende Person für Bewertung entscheidender als gezeigtes Spiel
4	74	72	Contentcreator*innen können positiven oder negativen Einfluss auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen haben	Kommentierende Person für Bewertung entscheidender als gezeigtes Spiel
4	74	73	Fachkräfte sollten sich über Kanäle informieren, welche bei den Besucher*innen beliebt sind, sich den Content selbst ansehen	Fachkräfte sollten beliebte Kanäle kennen
4	76	74	Kinder und Jugendliche mit aggressiver Disposition sind anfälliger für eine negative Beeinflussung durch Streamer*innen	Aggressive Disposition wirkt sich auf Wahrnehmung und Konsum aus
4	76	75	Fachkräfte sollten Inhalte kennen, um potenziell kritische Dinge anzusprechen und in Dialog treten zu können	Fachkräfte sollten beliebte Kanäle kennen
4	78	76	Ehrliches Interesse ist wichtig	Ehrliches Interesse
4	78	77	Den Jugendlichen zusehen und ehrlich gemeinte Fragen stellen	Den Jugendlichen zusehen und ehrlich gemeinte Fragen stellen
4	80	78	Dabei sein, zuschauen, nachfragen	Dabei sein, zuschauen, nachfragen
4	82	79	Ehrliches Interesse bekunden, kritische Inhalte ansprechen, Fragen, wie die Inhalte auf die Jugendlichen wirken	Ehrliches Interesse Kritische Inhalte ansprechen
4	84	80	Spiel oder Let's Play als Gesprächsanlass nutzen, um in Dialog zu treten	Gesprächsanlass
4	84	81	Ehrliches Interesse wirkt sich positiv auf Beziehung aus	Ehrliches Interesse wirkt sich positiv auf Beziehung aus
4	84	82	Inhalte nutzen, um über schwierige Themen zu sprechen	Inhalte nutzen, um über schwierige Themen zu sprechen
4	84	83	Bedürfnisse wahrnehmen, keine pauschalen Verbote aussprechen	Bedürfnisse wahrnehmen, keine pauschalen Verbote aussprechen
4	86	84	Kritische Aspekte und Regeln gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen besprechen und Lösungen suchen	Kritische Aspekte und Regeln gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen besprechen und Lösungen suchen
4	88	85	Haltung von Fachkräften zu Medien und Games als A und O für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen	Haltung von Fachkräften
4	88	86	Fachkräfte müssen für eine Atmosphäre sorgen, in der sich die Besucher*innen wohl und wahrgenommen fühlen und ihre Bedürfnisse ernst genommen werden	Besucher*innen müssen sich wohl und wahrgenommen fühlen
4	88	87	Gaming als wesentlicher Bestandteil der Lebenswelt der Adressat*innen setzt offene Haltung gegenüber digitalen Spielen voraus	Gaming als wesentlicher Bestandteil der Lebenswelt
4	88	88	Professionelle Fachkräfte müssen Gaming als Teil der pädagogischen Arbeit anerkennen	Professionelle Fachkräfte müssen Gaming als Teil der pädagogischen Arbeit anerkennen
4	88	89	Haltung ist unglaublich wichtig	Haltung von Fachkräften
4	88, 90	90	Buchtipps: Digitale Spiele in der Medienpädagogik von Martin Geißler	Buchtipps: Digitale Spiele in der Medienpädagogik von Martin Geißler
4	92, 94	91	Fachkräfte sollten sich von der Haltung von Medienpädagog*innen nicht abschrecken lassen, diese stellt nicht den Standard dar	Haltung von Fachkräften
4	94	92	Auch wenn kein Interesse für Gaming besteht, sollten Fachkräfte offen sein und sich darauf einlassen	Gaming als Teil der päd. Arbeit
4	96	93	Fachkräfte sollten immer authentisch bleiben	Authentizität
4	96, 98	94	Besucher*innen erleben Erwachsene häufig als medienkritisch	Besucher*innen erleben Erwachsene häufig als medienkritisch
4	98	95	Fachkräfte sollten authentisch bleiben, nicht alles hinnehmen, Grenzen aufzeigen, aber offen sein und den Adressat*innen die Chance geben, ihre Sicht darzustellen	Authentizität Grenzen aufzeigen
4	98	96	Gesunder Menschenverstand und Wissen über Medien und Games	Gesunder Menschenverstand und Wissen über Medien und Games
4	98	97	Fachkräfte sollten offen sein und sich informieren, was Kinder und Jugendliche an Games so fasziniert	Offenheit, informieren
4	98	98	Eigene Mediensozialisation reflektieren	Eigene Mediensozialisation reflektieren
4	100	99	Medienpädagogische Grundkenntnisse sind wichtig	Medienpädagogische Grundkenntnisse sind wichtig
4	102	100	Medienpädagogische Inhalte und Gaming kommen im Studium zu kurz bzw. fehlen	Medienpädagogische Inhalte und Gaming kommen im Studium zu kurz
4	102, 104	101	Computerspiele und Medienpädagogik als wichtige Themen für die Soziale Arbeit	Computerspiele und Medienpädagogik als wichtige Themen für die Soziale Arbeit
4	104	102	Medienpädagogische Grundkenntnisse müssen Fachkräften vermittelt werden, da diese im Studium nicht vorkommen	Medienpädagogische Grundkenntnisse sind wichtig
4	104, 106	103	Medienpädagogik und Gaming als Grundvoraussetzung für lebensweltorientierte Jugendarbeit	Medienpädagogische Grundkenntnisse sind wichtig
4	106	104	Fachkräfte sollten ihre Komfortzone verlassen	Fachkräfte sollten ihre Komfortzone verlassen
4	108	105	Komfortzone verlassen und offen sein für medienpädagogische Inhalte, Medien als Ergänzung für andere Bereiche wie Erlebnispädagogik erkennen	Fachkräfte sollten ihre Komfortzone verlassen

## Anhang 7: Zweiter Durchgang der Zusammenfassung: Kategorienbildung

INTERVIEW	KATEGORIE	REDUKTION - HAUTKATEGORIEN
1	K1 Orientierung an USK in Einrichtungen	Herausforderung
1	K2 Online-Games und user*innengenerierter Content	Herausforderung
1	K3 Regeln als Aushandlungsprozess	Methodisches Vorgehen
1	K4 Wahrnehmung/ Beurteilung von Gewalt in digitalen Spielen	Beurteilung von Gewalt in Spielen
1	K5 Haltung und Medienkompetenz der Fachkräfte	Rolle der Fachkräfte
1	K6 Methodisches Vorgehen	Methodisches Vorgehen
1	K7 Lebensweltorientierung	Methodisches Vorgehen
1	K8 Games als Thema	Methodisches Vorgehen
1	K9 Kritische Inhalte benennen	Methodisches Vorgehen
1	K10 Wirkung von Gewalt in Games	Beurteilung von Gewalt in Spielen
1	K11 Unterschiedliche Bewertung von Medien	Beurteilung von Gewalt in Spielen
1	K12 Gewalt als Bestandteil der Gesellschaft	Methodisches Vorgehen
1	K13 Gewalthaltige Veranlagung	Methodisches Vorgehen
1	K14 Digitale Spiele als Teil der professionellen Arbeit	Rolle der Fachkräfte
1	K15 Digitale Spiele benötigen und fördern Kompetenzen	Methodisches Vorgehen
1	K16 Altersempfehlung	Methodisches Vorgehen
2	K1 Probleme bei Definition von Gewalt	Herausforderung
2	K2 Andere Risiken werden weniger wahrgenommen	Herausforderung
2	K3 Digitale Spiele als wichtiger Teil der Lebenswelt	Methodisches Vorgehen
2	K4 Gewalt in Spielen wird überbewertet	Herausforderung
2	K5 Medienkritische Haltung von Fachkräften	Rolle der Fachkräfte
2	K6 Fachkräften fehlt eigene Erfahrung mit Games	Herausforderung
2	K7 Verantwortung bezüglich Mediennutzung in der Einrichtung	Rolle der Fachkräfte
2	K8 Regeln	Methodisches Vorgehen
2	K9 Wahrnehmung und Bewertung von Gewaltinhalten	Beurteilung von Gewalt in Spielen
2	K10 Qualitative Unterschiede von Gewalt	Beurteilung von Gewalt in Spielen
2	K11 Online-Games	Herausforderung
2	K12 Fachkräfte benötigen Medienkompetenz	Rolle der Fachkräfte
2	K13 Restriktive Methoden	Methodisches Vorgehen
2	K14 USK Freigabe muss beachtet werden	Herausforderung
2	K15 Haltung von Fachkräften	Rolle der Fachkräfte
2	K16 Jugendliche als Expert*innen	Methodisches Vorgehen
2	K17 Games als Kommunikationsanlass	Methodisches Vorgehen
2	K18 Gewalt als Teil von Gesellschaft, Kultur und Medien	Methodisches Vorgehen
2	K19 Erwachsene werden häufig als medienkritisch wahrgenommen	Rolle der Fachkräfte
2	K20 Kompetenz im Bereich Gaming fördert Beziehung	Rolle der Fachkräfte
2	K21 Medienkompetenz und Resilienz entstehen durch Medienhandeln	Methodisches Vorgehen
2	K22 Altersempfehlung bei Shootern	Methodisches Vorgehen
3	K1 Präsenz gewalthaltiger Spiele	Herausforderung
3	K2 Zugang zu unangemessenen Spielen	Herausforderung
3	K3 Unterschied aktiv Spielen oder Konsum	Beurteilung von Gewalt in Spielen
3	K4 Wirkung gewalthaltiger Spiele	Beurteilung von Gewalt in Spielen
3	K5 Methodisches Vorgehen	Methodisches Vorgehen
3	K6 Online-Games und user*innengenerierter Content	Herausforderung
3	K7 Modding	Methodisches Vorgehen
3	K8 Rolle der Fachkräfte	Rolle der Fachkräfte
3	K9 Bewertung von Spielen	Beurteilung von Gewalt in Spielen
3	K10 Regeln	Methodisches Vorgehen
3	K11 Unterschiedliche Altersgruppen	Herausforderung
3	K12 Arbeitsaufwand	Herausforderung
3	K13 Digitale Spiele als Freizeitaktivität	Methodisches Vorgehen
3	K14 Lebensweltorientierung	Methodisches Vorgehen
3	K15 Jugendschutz	Rolle der Fachkräfte
3	K16 Rasante Entwicklung	Herausforderung
3	K17 Altersempfehlung bei Shootern	Methodisches Vorgehen
4	K1 Herausforderungen	Herausforderung
4	K2 Wahrnehmung von Inhalten	Beurteilung von Gewalt in Spielen
4	K3 Methoden	Methodisches Vorgehen
4	K4 Rolle der Fachkraft	Rolle der Fachkräfte
4	K5 Lebensweltorientierung	Methodisches Vorgehen
4	K6 Beobachtung der Zielgruppe	Beurteilung von Gewalt in Spielen
4	K7 User*innengenerierte Spiele	Herausforderung
4	K8 Medienpädagogik als Teil der OKJA	Rolle der Fachkräfte
4	K9 Projekte	Methodisches Vorgehen
4	K10 Kriterien	Beurteilung von Gewalt in Spielen
4	K11 Altersempfehlung	Beurteilung von Gewalt in Spielen
4	K12 Umgang mit unterschiedlichen Altersgruppen	Methodisches Vorgehen
4	K13 Regeln	Methodisches Vorgehen
4	K14 Let's Plays	Beurteilung von Gewalt in Spielen
4	K15 Games als Kommunikationsanlass	Methodisches Vorgehen
4	K16 Haltung von Fachkräften	Rolle der Fachkräfte

## Anhang 8: Codesystem: Haupt- und Unterkategorien

MAXQDA 2022

Liste der Codes

Codesystem	908
Codesystem	908
Herausforderungen	94
Hoher Arbeitsaufwand	21
Online-Games und UGC	19
Jugendschutz	14
Definition und Wirkung von Gewalt	10
Normalisierung	9
Peer-Pressure	8
Fehlende Erfahrungen der Fachkräfte	8
Medienkritische Einstellung	6
Ausbildung/Studium	3
Andere Risiken	8
Methodisches Vorgehen	104
Lebensweltorientierung	40
Umgang mit unterschiedlichen Altersgruppen	27
Regeln	19
Interaktion während dem Spiel	19
Games als Kommunikationsanlass	18
Kritische Inhalte ansprechen	12
Restriktive Maßnahmen	18
Angebote/Projekte	5
Beurteilung von Gewalt in Spielen	103
Wahrnehmung und Wirkung	35
Merkmale von Spielen	45
Vorurteile	20
Videos und Streams	17
Unterschied zu realer Gewalt	9
Altersempfehlung	7
Grenzen	5
Rolle der Fachkraft	88
Haltung	30
Aufgaben	39
Ansprechpartner*in	24
Games als Teil der pädagogischen Arbeit	24

Abbildung 4: Codesystem MAXQDA  
Eigener Screenshot

## Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und die verwendete Literatur vollständig aufgeführt sowie Zitate kenntlich gemacht habe. Ich versichere ferner, dass die Arbeit noch nicht zu anderen Prüfungen vorgelegt wurde.

München, 20.04.2023

Unterschrift:

