

Inhalt

Danksagungen	5
Vorwort	7
1. Einleitung	15
2. Sozialpädagogische Aspekte	19
2.1 Digitale Spiele als Schutzräume	20
2.2 Kompetenzumkehr beim Umgang mit digitalen Medien	23
3. Mediennutzung	27
3.1 Freizeitaktivitäten von Jugendlichen	27
3.2 Technische Ausstattung von Jugendlichen	29
3.2.1 Spielen von digitalen Spielen	31
3.2.2 Spieldauer	34
3.2.3 Spielpräferenzen	36
3.2.3.1 Relevanz von Altersbeschränkungen	37
3.2.3.2 Geschlechtsspezifische Präferenzen	37
3.3 Veränderung in den letzten Jahren	38
3.3.1 Gemeinsames Spielen	40
3.3.2 Prävalenz von In-Game-Käufen	41
3.4 Relevanz digitaler Spiele im Alltag	41
3.5 Zusammenfassung	43
4. Computerspiele in der Familie	45
4.1 Stellenwert digitaler Spiele in der Familie	45
4.1.1 Erste Spielerfahrungen	46
4.1.2 Rolle der Geschwister	47
4.1.3 Gemeinsames Spielen	48
4.1.4 Spielintensität	48
4.1.5 Kompetenzen im Umgang mit digitalen Spielen	50
4.1.6 Kommunikation über Spiele	51
4.2 Funktionen in der Familie	53

10 GAME OVER (?)

4.2.1 Computerspiele als verbindendes Element	53
4.2.2 Computerspiele als Familienereignis	55
4.2.3 Computerspielen als Wettkampf	55
4.3 Geschlechtsspezifische Präferenzen	56
4.4 Regeln und Maßnahmen	56
4.4.1 Zeitliche Beschränkungen	57
4.4.2 Inhaltliche Beschränkungen	57
4.4.3 Lose Regulierungen	58
4.4.4 Konsequenzen	58
4.4.5 Konflikte	59
4.5 Zusammenfassung	60
5. Medien in der stationären Kinder- und Jugendhilfe	63
5.1 Technische Infrastruktur	64
5.2 Haltungen der Fachkräfte	65
5.3 Umgang und Regeln	66
5.4 Konzeptuelle Verankerung	69
5.5 Zusammenfassung	70
6. Problematische Aspekte bei digitalen Spielen	73
6.1 Sucht bei digitalen Spielen	73
6.1.1 Begriffsdefinition	74
6.1.1.1 Definitionen der Begriffe »Internetsucht« und »Computerspielsucht«	75
6.1.1.2 Internet Gaming Disorder im DSM-5	76
6.1.1.3 Kritik an der Definition der Internet Gaming Disorder	77
6.1.1.4 Gaming Disorder in der ICD-11	80
6.1.1.5 Debatte um die Aufnahme der Gaming Disorder in die ICD-11	82
6.1.1.6 Alternative Definitionen	83
6.1.2 Motivationsfaktoren von digitalen Spielen	85
6.1.2.1 Psychosoziales Moratorium	85
6.1.2.2 Exkurs: Spiele als Schutzräume	86
6.1.2.3 Amplification of Input	88
6.1.2.4 Soziale Faktoren	88
6.1.2.5 Immersive Faktoren	88
6.1.2.6 Leistungsfaktoren	89
6.1.2.7 Sozialer Druck	90
6.1.2.8 Zusammenhang von Spielmotivation und problematischem Spielverhalten	91
6.1.2.9 Abgrenzung problematischen Spielverhaltens	92
6.1.3 Messinstrumente	95

6.1.4 Prävalenz	96
6.1.4.1 Österreich	96
6.1.4.2 Deutschland	97
6.1.4.3 International	98
6.1.5 Risikogruppe	102
6.1.5.1 Alter	102
6.1.5.2 Genrepräferenz	102
6.1.5.3 Geschlecht	102
6.1.5.4 Prädiktoren	103
6.1.6 Geschlechterverteilung	104
6.1.7 Herausforderungen in der Praxis	105
6.1.8 Zusammenfassung	106
6.2 Konvergenz von Computerspiel und Glücksspiel	108
6.2.1 Finanzierungsmodelle	109
6.2.1.1 Flat Fee	109
6.2.1.2 Add-On/DLC	109
6.2.1.3 Free-to-Play	110
6.2.1.4 Pay-to-Win	110
6.2.1.5 Abonnements	111
6.2.2 Glücksspiel und Computerspiel	112
6.2.2.1 Definition von Glücksspiel in Österreich	112
6.2.2.2 Analogien zu klassischem Glücksspiel	113
6.2.2.3 Lootboxen	118
6.2.2.4 Simuliertes Glücksspiel	122
6.2.2.5 Skin Betting oder Skin Gambling	126
6.2.3 Prävalenz von In-Game-Käufen	127
6.2.3.1 Nutzer*innen	128
6.2.3.2 Geldmengen	129
6.2.4 Kritische Aspekte	132
6.2.4.1 Rolle der Herstellerfirmen	133
6.2.4.2 Rolle der Influencer*innen	134
6.2.4.3 Sozialer Druck	135
6.2.5 Zusammenfassung	136
7. Methode	139
7.1 Ziele und Forschungsfragen	140
7.2 Interviews	141
7.2.1 Familien	141
7.2.2 Kinder- und Jugendhilfe	143
7.2.3 Leitfragebögen	144
7.3 Zielgruppen	145

12 GAME OVER (?)

7.3.1 Familien	146
7.3.2 Stationäre Kinder- und Jugendhilfe	149
7.3.3 Expert*innen	152
7.4 Auswertungsmethode	152
7.5 Kategorien	154
7.5.1 Stellenwert bei Kindern und Jugendlichen	154
7.5.2 Spezifische Nutzungsart digitaler Spiele	154
7.5.3 Wissen über digitale Spiele	155
7.5.4 Erzieherische Zugänge	156
7.5.5 Wertung von digitalen Spielen	156
7.5.6 Kommunikation über die Computerspielnutzung	157
7.5.7 Computerspielverhalten der Eltern	157
7.5.8 Wertschätzung durch die Eltern	157
7.5.9 Spielmotivation	158
7.5.10 Anlaufstellen	158
7.5.11 Einfluss des Mediums auf den Alltag	158
7.5.12 Geschlechtsspezifische Unterschiede im Spielverhalten	159
8. Datenauswertung	161
8.1 Stellenwert von digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen	162
8.1.1 Spielmotivationen	162
8.1.1.1 Leistungsanspruch und Wettbewerb	162
8.1.1.2 Gaming als Berufsoption	164
8.1.1.3 Soziale Motivationsfaktoren	166
8.1.1.4 Aufbau eines Spielcharakters	167
8.1.1.5 Spiele als Versuchsraum	168
8.1.2 Funktionen des Spielverhaltens	169
8.1.2.1 Veränderte Zeitwahrnehmung	170
8.1.2.2 Erfolgserlebnisse	170
8.1.2.3 Computerspielen als Copingstrategie	171
8.1.2.4 Spiele zur Entspannung	173
8.1.3 Bedeutung digitaler Spiele für den Alltag der Spielenden	175
8.1.3.1 Errungenschaften in Computerspielen	176
8.1.4 Bedeutung in der Peergroup	180
8.1.4.1 Gespräche über Spiele	183
8.1.4.2 Kontakt halten mit Freunden und Familie	186
8.1.4.3 Freundschaften in digitalen Spielen	187
8.1.5 Zugang zu Spielen	192
8.1.6 Spielpräferenzen	194
8.2 Erzieherischer Umgang mit digitalen Spielen	196
8.2.1 Sicherheitsgefühl	196
8.2.2 Regeln zum Umgang mit digitalen Spielen	197

8.2.2.1 Gegenstand der Regulierung	197
8.2.2.2 Konkrete Regeln	201
8.2.2.3 Individuelle Lösungen	207
8.2.2.4 Orientierung bei der Regelsetzung	209
8.2.2.5 Kontrolle der Regeln	214
8.2.2.6 Konsequenzen bei Regelbrüchen	219
8.2.3 Aufteilung der Erziehungsaufgaben	226
8.2.3.1 Sonderrolle männlicher Bezugspersonen	227
8.2.3.2 Sonderrolle der Geschwister	231
8.2.4 Teilhabe am Spiel und gemeinsames Spielen	232
8.2.4.1 Diskussionen über Spielinhalte	235
8.2.4.2 Gemeinsames Spielen in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe	238
8.2.4.3 Einhalten von Altersbeschränkungen	240
8.2.5 Kommunikation über Spielnutzung	243
8.2.6 Belohnung und/oder Bestrafung mit Computerspielen als Erziehungsmaßnahme	249
8.2.7 Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem	251
8.2.8 Besondere Situationen und Herausforderungen	255
8.2.8.1 Spielspezifische Eigenheiten	257
8.2.8.2 Jugendliche schätzen Regeln	258
8.2.8.3 Regeln werden umgangen	261
8.2.9 Konzeptuelle Verankerung	262
8.3 Wissen über digitale Spiele	264
8.4 Wertung von digitalen Spielen	272
8.4.1 Abwertende Haltung	275
8.4.2 Wahrnehmung des Suchtpotenzials	278
8.4.3 Wahrnehmung von Monetarisierungsmodellen	281
8.4.4 Annahmen über positive Auswirkungen	286
8.5 Spezifische Nutzungsart	288
8.5.1 Umgang mit Mikrotransaktionen	289
8.5.2 Rolle von Influencer*innen	298
8.5.3 Kreativer und produktiver Umgang	302
8.5.4 Kontakt zu anderen Spielenden	306
8.5.5 Umgang mit Belästigungen und Hatespeech	311
8.5.6 Einschätzung des eigenen Spielverhaltens	315
8.6 Computerspielverhalten der Erziehenden	317
8.7 Geschlechtsspezifische Unterschiede im Spielverhalten	320
8.8 Unterstützungsmöglichkeiten	326
8.9 Reflexion des Forschungsprozesses/Grenzen der Arbeit	328

9. Zusammenfassung und Ausblick	335
9.1 Umgang mit digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen	336
9.1.1 Motive	336
9.1.2 Funktionen	337
9.1.3 Mikrotransaktionen	339
9.1.4 Zur Rolle von Influencer*innen	340
9.1.5 Kontakte zu anderen Spielenden online	341
9.1.6 Geschlechtsspezifische Unterschiede	343
9.2 Umgang mit digitalen Spielen von Erziehungsberechtigten	345
9.2.1 Wissen über digitale Spiele	345
9.2.2 Wertung von digitalen Spielen	346
9.2.3 Erzieherischer Umgang	347
9.2.4 Regeln	347
9.2.5 Kontrolle der Regeln	350
9.2.6 Konsequenzen	350
9.2.7 Sonderrolle männlicher Bezugspersonen	351
9.2.8 Gemeinsames Spielen	352
9.2.9 Spiele als Gesprächsthema	353
9.3 Umgang mit digitalen Spielen bei Fachkräften der Kinder- und Jugendhilfe	353
9.3.1 Wissen	354
9.3.2 Wertung	355
9.3.3 Erzieherischer Umgang	356
9.3.4 Regeln	356
9.3.5 Kontrolle der Regeln	358
9.3.6 Konsequenzen	359
9.3.7 Gemeinsames Spielen	360
9.3.8 Jugendliche Selbstdarstellung auf sozialen Netzwerken	361
9.3.9 Spiele als Gesprächsthema	362
9.3.10 Zusammenarbeit mit dem Herkunftssystem	362
9.3.11 Konzeptuelle Verankerung	363
9.4 Befunde	364
10. Glossar	371
11. Abbildungsverzeichnis	379
12. Tabellenverzeichnis	379
13. Literatur	380