

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Wirtschaft und Soziales
Department Soziale Arbeit

Gaming als Handlungsfeld einer lebensweltorientierten
Sozialen Arbeit?

Bachelorthesis

Tag der Abgabe: 04.01.2022

Vorgelegt von: Lana Vanessa Schirr

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Betreuender Prüfer: Prof. Dr. Peter Tiedeken

Zweite Prüferin: Prof. Dr. Bettina Radeiski

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind in allen Fällen unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift

Hinweis zur verwendeten gendergerechten Schreibweise.

Gemäß dem Präsidialbeschluss der HAW Hamburg verwende ich in dieser BA-Thesis für eine geschlechtergerechte Sprache das Asterisk, auch Gender Stern (*) genannt, nenne beide Geschlechter oder verwende die geschlechtsneutrale Personenbezeichnung im Plural. Davon abweichende Genderformen in Zitaten gehen auf die Schreibweise im Original des Quellen-Urhebers zurück.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----|
| I. Abbildungsverzeichnis..... | III |
| II. Tabellenverzeichnis..... | III |
| 1 Einleitung..... | 1 |
| 1.1 Warum dieses Thema? | 2 |
| 1.2 Zum Aufbau und zur Aktualität | 3 |
| 2 Empirie des Gamings..... | 5 |
| 2.1 Vielfalten | 5 |
| 2.2 Demografische Vielfalt (Geschlecht/Alter/Herkunft) | 7 |
| 2.3 Endgeräte/Peripheriegeräte | 9 |
| 2.4 Genres | 10 |
| 2.5 Beispiele für verschiedene Spielsettings | 12 |
| 2.6 Zwischenfazit: Vielfalt in der Gamingwelt | 14 |
| 2.7 Beside Gaming..... | 14 |
| 3 Gaming im theoretischen Kontext | 16 |
| 3.1 Bedürfnistheorie nach Maslow | 17 |
| 3.2 Spielpädagogik nach Berne und Heimlich | 18 |
| 3.3 Spielformen und ihr Äquivalent in der Gamingwelt | 21 |
| 3.4 Gruppendynamik..... | 24 |
| 3.5 Sozialisationsprozesse in Gruppen | 26 |
| 3.6 Abhängigkeiten und Suchtproblematik im Gaming | 28 |
| 3.7 Zwischenfazit | 30 |
| 4 Gaming als System und Lebenswelt? | 31 |
| 4.1 Was ist ein System nach Luhmann? | 31 |
| 4.2 Erfüllt Gaming die Lebensweltkriterien nach Thiersch? | 37 |
| 4.3 Leben wir nur in einer Lebenswelt? | 39 |
| 4.4 Rekonstruktion Gaming als Lebenswelt-(Aspekt) Relevanz für die lebensweltorientierte Soziale Arbeit | 40 |
| 5 Gaming als Handlungsfeld für die Soziale Arbeit | 44 |
| 5.1 Vielfalt der Handlungsfelder der Sozialen Arbeit..... | 44 |
| 5.2 Gaming als Handlungsfeld etablieren | 48 |
| 6 Fazit und Ausblick..... | 54 |
| III Literaturverzeichnis..... | IV |
| IV Glossar | VI |
| V Anlage | X |

I. Abbildungsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Abbildung 1 Absoluter Anteil von Gamern in D..... | 6 |
| Abbildung 2 Prozentualer, relativer Anteil von Gamern in D | 6 |
| Abbildung 3 Anteil von Gamern an den jeweiligen Altersgruppen..... | 8 |
| Abbildung 4 Entwicklung der Spielformen | 22 |
| Abbildung 5 Entstehung von Sucht in Abhängigkeit von Person, Droge und Umwelt | 28 |
| Abbildung 6 Kriterien für die Entstehung einer Internet Gaming Disorder | 30 |
| Abbildung 7 System der HAW in der Hochschullandschaft Hamburg (eigene Darstellung)..... | 33 |
| Abbildung 8 System der Endgeräte im Gaming (eigene Darstellung) | 34 |
| Abbildung 9 Zusammensetzung von Spielen, Schnittmenge aller vier Bereiche enthalten alle Spiele (eigene Darstellung). | 34 |
| Abbildung 10 Kommunikation nach Luhmann | 35 |

II. Tabellenverzeichnis

| | |
|--|----|
| Tabelle 1 Vielfalt der Spiele (eigene Darstellung) | 11 |
| Tabelle 2 Schwerpunkte und Handlungsfelder Sozialer Arbeit (eigene Darstellung). | 45 |

1 Einleitung

Was ist Gaming¹? Wer spielt überhaupt? Ist das nicht eine Beschäftigung für Kinder? Kann das wichtig sein für Erwachsene? Ist jeder Erwachsene der Videospiele spielt gleich süchtig oder vergeudet seine Zeit? Was steckt hinter dem Begriff und was zeichnet die Menschen aus, die in ihrer Freizeit Videospiele spielen. Welcher Sinn ist dahinter zu verorten? Was hat Gaming mit Spielpädagogik und der Sozialen Arbeit zu tun? Aber die Hauptfrage bleibt: ‚Warum sollten sozialarbeitende Personen, die lebensweltorientiert arbeiten, auch mal über die eigenen Grenzen und Perspektiven hinausschauen?‘

Diese und weitere Fragen stelle ich mir als Studentin und leidenschaftliche Gamerin in dieser Bachelorarbeit. Gerade im Bereich der persönlichen Erfahrung sehe ich immer wieder, dass ich im Dreieck von Anfeindungen, Unverständnis und persönlichem Erleben stehe.

Als Gamerin sind Anfeindungen und Sexismus aus der eigenen Szene keine Seltenheit. Aber auch in meiner Rolle als Studierende habe ich oft mit Unverständnis oder der voreiligen Diagnose ‚Internet Gaming Disorder‘ zu tun.

In meinem Praktikum in der zentralen Wohnungslosenhilfe gab es auch Bewohner, die regelmäßig Videospiele oder Handyspiele gespielt haben. Hier herrschte, aber ein verzerrtes Bild und Gaming wurde per se immer als schlechte Eigenschaft gesehen, obwohl die Bewohner so zu sozialen Kontakten fanden.

Dabei vergibt das Kulturministerium seit 2008 eine Auszeichnung für die besten deutschen Computerspiele und der Verein ‚G.A.M.E. Bundesverband der Computerspielindustrie e. V.‘ wurde im selben Jahr in den ‚Deutschen Kulturrat‘ aufgenommen².

Ich möchte mit dieser Arbeit einen Grundstein legen, um sowohl Aufklärung zu betreiben als auch die Lebenswelt ‚Gaming‘ zu bestimmen und zu einem Handlungsfeld oder Querschnittsthema für die Soziale Arbeit nutzbar zu machen. Hierfür werden anhand von Statistiken und Spielebibliotheken die Gamer*innen vorgestellt und die Vielfalt der spielenden Menschen dargestellt, genauso die Vielfalt der Medien und der Spiele selbst.

¹ Gaming (englisch): Spielen

² Silja Rheingans, Digitale Spielkultur. In: Kathrin Demmler (Hg.), *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München (Kopaed) 2014, 55–62, 55.

Zudem wird mithilfe wichtiger Bezugswissenschaften der Sozialen Arbeit, wie der Soziologie und Psychologie, ein theoretisch fundierter Rahmen erarbeitet, um anschließend daran in die Suchttheorien und die aktuelle Studie zur ‚Internet Gaming Disorder‘ einsteigen zu können. Hinzugezogen werden zur weiteren Erarbeitung zwei Theorien bzw. Erklärungsmodelle der Sozialen Arbeit erläutert, die mit dem Thema ‚Gaming‘ verbunden werden.

Die Frage, ob Gaming ein Handlungsfeld für die Soziale Arbeit darstellt, wird diskutiert. Außerdem werden Überlegungen angestellt wie Gaming im Rahmen der Sozialen Arbeit genutzt werden kann und inwieweit Gaming als Lebenswelt auch ein Vertretungsrecht in der Sozialen Arbeit innehat bzw. haben sollte.

1.1 Warum dieses Thema?

Jeder kennt Vorurteile gegenüber Gamer*innen³. Sei es die Annahme, dass jeder, der gelegentlich etwas Zeit vor dem PC oder der Konsole verbringt gleich süchtig sei und daher sein Leben nicht mehr unter Kontrolle hat. Jeder Gamer sieht aus wie der Mann aus South Park⁴. Menschen, die ‚Ego-Shooter‘ spielen, seien potenzielle Amokläufer und diese Spiele sind von Grund auf problematisch⁵. Gamer sind vor allem männliche Jugendliche und junge Erwachsene⁶, die teilweise Tausende Spielstunden in ‚World of Warcraft‘ brauchen, um auf das maximale Level zu gelangen⁷.

Auch Erfahrungsberichte von Spielerinnen zeigen häufig, dass sie Anfeindungen, Vorurteilen und vor allem Sexismus ausgesetzt sind, wenn sie in sogenannten toxischen Communitys⁸ unterwegs sind. Die E-Sportlerin Marlies ‚Maestra‘ Brunnhofer aus

³ Eigentlich wird Gamer nicht gegendert, da es sich hierbei um einen Begriff aus dem Englischen handelt und eine Unterscheidung nur über den Zusatz ‚female‘ in die weibliche Form bringen lässt.

⁴ South Park Digital Studios LLC, Make Love, Not Warcraft. Staffel 10 (Frank C. Agnone II, Anne Garafino, Kyle McCulloch, Trey Parker, Daryl Sancton, Matt Stone) 2006 (USA) / 2007 (Deutschland), South Park Folge 8 (online abrufbar unter <https://www.southpark.de>) : Er erschlägt es die Protagonisten in WOW mit seinem Charakter. Als er gezeigt wird, sehen wir einen weißen Mann, mittig 30 Anfang 40, mit ungepflegter Haut, einer Halbglatze, Brille, Übergewicht und einer Armschiene, die jemand mit Karpaltunnelsyndrom trägt. Im Hintergrund stehen ein Fernseher, ein Sofa und Unmengen an CDs. Auf dem Fernseher stehen eine Dämonfigur und ein Modell vom Millenniumsfalke aus Star Wars. Auf der Küchenanrichte liegt noch ein alter Pizzakarton. Auf dem Schreibtisch vor ihm liegen neben einer Maus und einer Tastatur ebenfalls CDs und auch Energydosen und ein Messer.

⁵ Clemens Bohrer/Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.), *Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel*, München (Kopaed) 2010 (Zusatzmaterialien online unter <http://www.socialnet.de>).

⁶ Ebd., 18.

⁷ Bei fünf Stunden täglicher Spielzeit bräuchten Spieler*innen nach dieser Annahme 200 Tage bis zum Maximallevel, wenn wir von 1.000 Stunden ausgehen.

⁸ Toxische Communitys sind wörtlich genommen vergiftete Gemeinschaften, diese zeichnen sich durch ein hohes Maß an Beleidigungen und unangebrachten Verhalten aus.

Österreich spielt ‚League of Legends‘ im Profibereich und berichtet im Jahr 2020 in einem Interview mit der WELT von ihren Erfahrungen⁹. Sie ist der Meinung, dass Frauen und Mädchen aufgrund der vorherrschenden Geschlechterrollenbilder meist weniger Berührungspunkte mit dem Thema ‚Gaming‘ hätten. Zudem seien Frauen häufiger Anfeindungen und mit Vorwürfen konfrontiert als die männlichen Kollegen. Bei Streamerinnen seien es dann häufig Aussagen wie: ‚Geh mal lieber in die Küche und kümmer‘ dich um den Haushalt und lass deinen Mann spielen, der kann das besser als du.‘. Bei Frauen, die erkenntlich weibliche Gamertags, also Spielernamen, haben, kommt es auch zu Vorwürfen, dass diese sich Boosten lassen würden, also die Spielfortschritte nicht allein erreicht haben.

1.2 Zum Aufbau und zur Aktualität

Gerade in der heutigen Zeit zwischen Lockdown und dem ‚Internet of Things‘¹⁰, wird das Digitale immer bedeutender. Die Soziale Arbeit spricht über Digitalisierung¹¹¹² und die daraus möglicherweise resultierende Verschiebung der Lebenswelt und der Arbeit. Zu der Digitalisierung gehört auch das Leben in der digitalen Welt und die Bereiche der Freizeitgestaltung sind neben YouTube-Videos, Shopping und Streamingdiensten, auch der Spielbereich. Gaming sei hauptsächlich ein Teil vieler Lebenswelten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Aber stimmt das?

In Kapitel zwei werden sich die Zahlen zur Demografie von Menschen, die ‚gamen‘ angeschaut, genauso zum wachsenden Markt herum. Daran anschließend wird die Gamingwelt mit ihren unterschiedlichen Spielen betrachtet. Es werden drei Beispiele kurz dargestellt, um die Komplexität der Einordnung darzustellen. Im letzten Abschnitt wird ein Blick darauf geworfen, was ergänzend einen Bezug zum Gaming hat. Dabei wird auch kurz auf die Umsatzzahlen im E-Sport und die Zuschauerzeit auf ‚Twitch‘ geschaut, um zu zeigen, wie groß der Markt um die eigentlichen Games herum ist.

Das dritte Kapitel beschäftigt sich mit der Frage, welche angrenzenden Theorien sich auf Gaming beziehen könnten, diese es aber nicht explizit tun. Zuerst soll die Frage

⁹ Rutkowski, Mandoline, *Warum es weniger Frauen im E-Sport gibt*. In: WELT vom 19. 4. 2020.

¹⁰ Verknüpfung der Informationsgesellschaft auf globaler Ebene. Auch zwischen physischen und virtuellen Objekten.

¹¹ Christian Bär/Thomas Grädler/Robert Mayr, *Digitalisierung im Spannungsfeld von Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Recht*. Berlin, Heidelberg (Springer Berlin Heidelberg) 2018.

¹² Angelika Beranek, *Soziale Arbeit im Digitalzeitalter. Eine Profession und ihre Theorien im Kontext digitaler Transformation*. Weinheim/Basel (Beltz Juventa) 2021.

erläutert werden, warum Menschen überhaupt spielen. Dazu wird sich mit der Bedürfnistheorie von Maslow beschäftigt, um einen Bezug zur Spieltheorie und Spielpädagogik herzustellen. Im Bereich der Spielpädagogik werden zwei Autoren angeführt, einmal für das Kindheitsalter durch Heimlich und einmal für das Erwachsenenalter durch Berne. In dem Kapitel wird auch versucht, verschiedene Phänomene zu erklären, wie die Gruppenbildung in Spielen und ihre Sozialisationsprozesse. Die Abhängigkeit- und Suchtproblematik findet hier ihren Raum und es wird auf eine Studie des Universitätsklinikums Hamburg Eppendorf¹³ eingegangen.

Das anschließende Kapitel beschäftigt sich mit zwei Fragen. Erstens mit der Frage, ob und inwieweit Gaming ein Systemkonstrukt nach Luhmanns Systemtheorie darstellt. Hierfür wird ein Vergleich mit dem bereits etablierten und gesellschaftlich anerkannten System der Hamburger Hochschulen und der Hochschule für angewandte Wissenschaft Hamburg¹⁴ vorgenommen. Zudem wird ein Spiel genauer betrachtet und die Systemstruktur noch einmal zu vertiefen. Die zweite Frage, mit welcher sich das vierte Kapitel beschäftigt, ist, ob Gaming eine Lebenswelt darstellt und die Lebensweltaspekte nach Thiersch erfüllt. Hierzu findet eine genauere Analyse statt, die in dem folgenden fünften Kapitel wieder aufgegriffen wird, wenn es darum geht, zu erörtern wie Gaming als ein Handlungsfeld der lebensweltorientierten Sozialen Arbeit aussehen könnte.

Das letzte inhaltliche, fünfte Kapitel stellt dar, wie Gaming als ein Handlungsfeld der lebensweltorientierten Sozialen Arbeit aussehen könnte. Es wird auf die Definition von Handlungsfeldern eingegangen und mögliche Tätigkeiten aufgezeigt.

Abschließend wird ein Resümee gezogen und ein Ausblick darauf gegeben, wie eine Etablierung ablaufen könnte. Zudem werden Empfehlungen gegeben zur notwendigen Datenerhebung, Theoriebildung und Aufklärungsarbeit rund um das Thema dieser Bachelorthesis.

Im Anhang befindet sich sowohl ein Glossar mit Begrifflichkeiten aus dem Bereich Gaming so wie eine grafische Darstellung über die Möglichkeiten in ‚World of Warcraft‘.

¹³ Im Weiteren UKE

¹⁴ Im Weiteren HAW

2 Empirie des Gamings

Die D21-Studie¹⁵ zeigt, dass in Deutschland in der Altersgruppe 14-19 Jahren 98 % der Befragten einen Internetzugang haben und benutzen. Im Durchschnitt haben Menschen bis zum Alter von 59 Jahren zumindest 90 % einen Internetzugang, hierbei findet keine Unterscheidung zwischen stationären Zugängen oder mobilen Zugängen über das Smartphone statt. Wie viele Menschen Spielen oder Gamen in Deutschland mit diesem Internetzugang? Dieser Frage und der Frage was gespielt wird, soll in diesem Kapitel beantwortet werden, um einen Überblick über die Diversität des Gamingsektors zu verschaffen. Hierfür werden die Menschen betrachtet, die online spielen in der Gänze, im Altersvergleich und Bildungsvergleich. Zudem wird Gaming an sich beleuchtet unter den Endgeräten, die genutzt werden und die Vielfalt der Spiele und ihrem Aufbau. Hierzu werden Beispiele dargestellt.

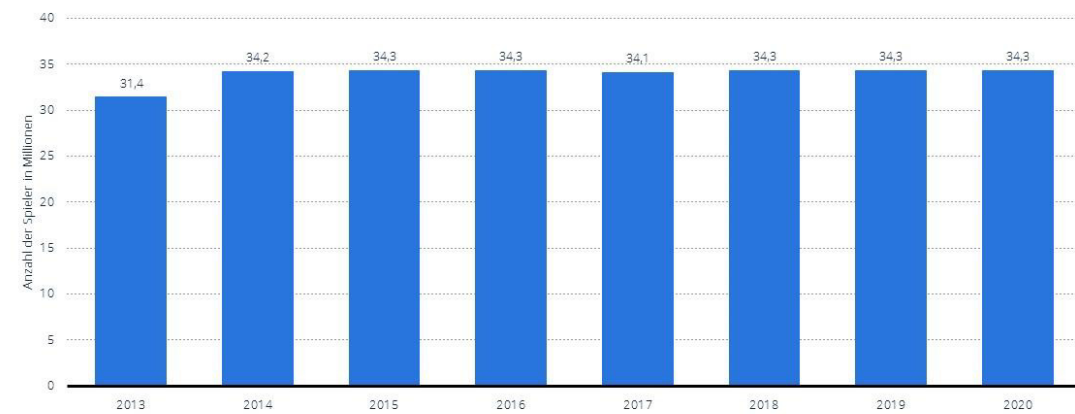
2.1 Vielfalten

Unabhängig von dem Geschlecht, dem Alter, des Mediums oder der Häufigkeit und Intensität des Spielens, spielen circa 34,3 Millionen Menschen im Jahr 2020 zumindest gelegentlich digitale Spiele. Das entspricht einem prozentualen Anteil von 46 %. Werden die Vorjahre berücksichtigt, gibt es seit dem Jahr 2014 nur minimale Schwankungen in den absoluten Zahlen, es ist, sind hier bei Schwankungen im unteren sechsstelligen Bereich.

¹⁵ Initiative D21 e. V., D21-Digital-Index 2020/2021 – Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft, 10.

Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2020 (in Millionen)

Anzahl der Computerspieler in Deutschland bis 2020



13 Hinweis(e): Deutschland; Personen, die mindestens gelegentlich digitale Spiele spielen
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 64](#) zu finden.
Quelle(n): game; GfK; ID 712928

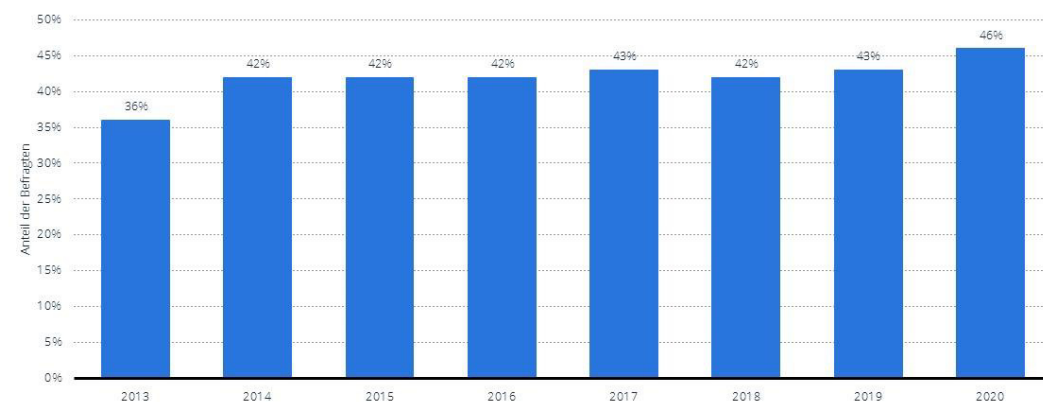
Nutzer **statista**

Abbildung 1 Absoluter Anteil von Gamern in D¹⁶

In den relativen Zahlen befindet sich die Anzahl sogar in einem leichten Aufwärtstrend von 2014 42 % auf 2021 46 %. Um die Zielgruppe einmal genauer zu betrachten, wird sich in den folgenden Unterkapiteln mit der ‚demografischen Vielfalt‘, dem ‚Spielmedien‘, den ‚Genres‘ und ‚Spielmodi‘ beschäftigt.

Anteil der Computer- und Videospieler in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2020

Anteil der Computerspieler in Deutschland bis 2020



14 Hinweis(e): Deutschland; ab 16 Jahre*; 2020: 1.195 Befragte
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 65](#) zu finden.
Quelle(n): Bitkom; Bitkom Research; ID 315860

Nutzer **statista**

Abbildung 2 Prozentualer, relativer Anteil von Gamern in D¹⁷

¹⁶ Statista, Gaming in Deutschland did-7681-1/2020, 13 (online abrufbar unter <https://de.statista.com>).

¹⁷ Ebd., 14.

2.2 Demografische Vielfalt (Geschlecht/Alter/Herkunft)

Gaming wird, anders als vermutet, von vielen Menschen betrieben. Sowohl geschlechtsübergreifend als auch Alters- und Bildungsunabhängig. Da es gerade im Gaming viele über die Nutzer*innengruppe gibt, wird im Folgenden die demografische Vielfalt betrachtet, um die Vorurteile zu widerlegen.

Um sich der Nutzer*innengruppe etwas zu nähern und damit die Vorurteile aus der Einleitung abzubauen und zu vermeiden, werden hier verschiedene Statiken zugrunde gelegt. Ein klassisches Vorurteil gegenüber der Gaming-Community ist stereotypisch bei der Serie ‚South Park‘ dargestellt. Hier wird ein weiser Mann mittleren Alters gezeigt, der ein hohes Körpergewicht aufweist und scheinbar den ganzen Tag nichts anderes macht als zu ‚zocken‘. Dieses Beispiel und auch andere finden sich in der Einleitung.

In einer Umfrage von game.de, die auf Statista veröffentlicht wurde, zeigt sich jedoch, dass die Gaming-Community diverser ist, als vermutet. Allein in Deutschland gibt es circa 17,8 Mio. männlich und 16,5 Mio. weibliche Gamer. Bei einer Befragung gaben 49 % der Befragten an, dass sie sich als männlich bezeichnen, 44 % als weiblich und 7 % als divers. Die Verteilung unterliegt seit 2013 nur leichten Schwankungen, sowohl in den Geschlechtern als auch in der Anzahl.¹⁸

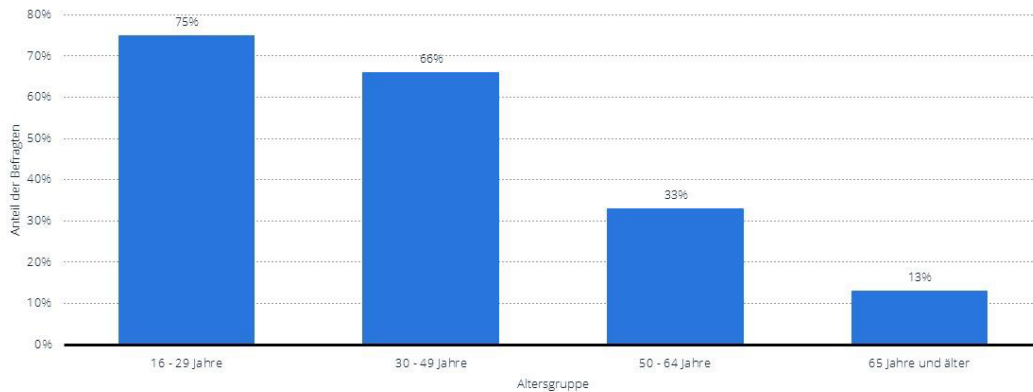
Bei den Befragten gab es keine Altersgruppe, die Signifikat heraussticht. So ergibt sich eine Spannweite in den Altersgruppen von 9 Jahren bis über 60-Jährige¹⁹. Beim Anteil innerhalb der eigenen Altersgruppen zeigt sich jedoch ein etwas anderes Bild. Bei den 16- bis 29-Jährigen gaben 75 % und bei den 30- bis 49-Jährigen gaben 66 % der Befragten an, dass sie wenigstens gelegentlich ihre Vergnügen, Unterhaltung und Zeitvertreib über das Spielen von digitalen Spielen betreiben. Bei den 50- bis 64-Jährigen sind es 33 %. Bei der Generation über 65 Jahren sind es nur noch 13 % der Altersgruppe.

¹⁸ Statista, Gaming in Deutschland, 15–17.

¹⁹ Ebd., 18–20.

Anteil der Computer- und Videospieler in verschiedenen Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2020

Anteil der Computerspieler in Deutschland nach Altersgruppe 2020



Hinweis(e): Deutschland; ab 16 Jahre; 1.195 Befragte
Weitere Angaben zu dieser Statistik, sowie Erläuterungen zu Fußnoten, sind auf [Seite 70](#) zu finden.
Quelle(n): Bitkom; Bitkom Research; ID 315924

Nutzer statista

Abbildung 3 Anteil von Gamern an den jeweiligen Altersgruppen²⁰

Mit diesen Altersverteilungen könnten sich verschiedene Thesen abbilden lassen, jedoch zeigen YouTube und 'Twitch' Kanäle, in denen Senioren die sogenannten Content-Creater sind ein Bild, welches nicht recht mit dem stereotypischen Bild eines Seniors passen will und auch nicht in das Bild des typischen Gamers. Auf YouTube gibt es einen Kanal, der von Senioren betrieben wird und heißt 'Senioren Zocken'. Das Durchschnittsalter ist in den letzten Jahren von 2014 von 31 Jahren auf 2020 37,5 Jahre gestiegen. Das könnte mit verschiedenen Faktoren zusammenhängen. Unter anderem mit der Tatsache, dass die Menschen nicht aufhören zu spielen, wenn sie ein Alter x überschreiten oder die Spiele langlebig sind. Meist handelt es sich hier um sogenannte 'MMOs' (Multi Massiv Online Games), dazu aber im Verlauf mehr. Die größte Gruppe an Spieler*innen wurden zwischen den 1970ern und 1990ern geboren. Diese Jahrgänge sind mit dem Aufkommen der Spielekonsole und den ersten bezahlbaren Heimcomputern in Kontakt gekommen.

Wird ein Blick auf die Verteilung im Bereich der Bildungsgrade geworfen, ist es etwas überraschend. Stereotypisch wird von einem sehr niedrigen Bildungsgrad ausgegangen, wenn über Gamer gesprochen wird. Studien zeigen jedoch etwas Gegenteiliges. So haben 24 % der Befragten einen Hochschulabschluss, 20 % haben das Gymnasium abgeschlossen, 34 % besitzen die Mittlere Reife und 22 % haben den ersten

²⁰ Statista, Gaming in Deutschland, 19.

allgemeinen Schulabschluss²¹. Gaming ist also kein Phänomen, welches sich nur auf einem Bildungsstand ausbreitet, sondern Menschen jedes Bildungsgrads fesselt.

2.3 Endgeräte/Peripheriegeräte

Um die Vielfalt der Community noch etwas weiter aufzugliedern, eignet sich die Betrachtung der Endgeräte sehr gut. Ohne im ersten Schritt Zahlen zu nennen, hier eine Auflistung verschieden Spielmedien für das digital Gaming und eine prozentuale Nutzungsdichte²²:

- Stationäre Desktop PC 44 %
- Laptop/Notebook 77 %
- Tablet-Computer 62 %
- Stationäre Spielkonsolen (X-Box, Playstation) 54 %
- Mobile oder hybride Konsolen (Nintendo Switch, Nintendo 3-DS, Gameboy [mittlerweile veraltet], Playstation Portable [veraltet und kein Support mehr]) 56 %
- Smartphone 81 %.

Allein diese Liste an Spielmedien zeigt, dass die Gamingwelt sehr groß ist und sehr viele Potenziale mit sich bringt.

Die Komplexität der Geräte und die Leistungsfähigkeit steigen mit jeder Konsolen-Generation enorm. Im Vergleich zwischen den Rechenleistungen mit einem Laptop von vor fünf Jahren und einem neuen Smartphone, sind diese ebenbürtig. Anschaulicher wird es noch einmal, wenn der Vergleich sich auf die ersten Heimcomputer und ihre Rechenleistung und die Kapazität heutiger Standard-Bürocomputer bezieht²³. Hier haben wir etwas, was Mathematiker gerne exponentielles Wachstum nennen.

Die Endgeräte werden jedoch nie ausschließlich zum Spielen verwendet. Die Funktionen reichen von Arbeit bis zu allgemeinem Entertainment. Die ‚Playstation 2‘ hat damals etwas geschafft, was kaum jemand für möglich gehalten hat: So war die ‚Playstation 2‘ die erste serienmäßige Spielkonsole mit integrierten DVD-Player. Durch dieses Feature ist sie bis heute die umsatzstärkste Konsole. Im weltweiten Vergleich der

²¹ Statista, Gaming in Deutschland, 22.

²² Statista, Gaming in Deutschland, 23.

²³ Die ersten Heimcomputer kamen ohne Speichermöglichkeit intern und mussten mit Disketten, Floppy Disk oder Compact Cassetten betrieben werden. Heute haben Laptop meist 500 GB interne Speicherkapazität, Tendenz steigend.

Verkaufszahlen würden von der ‚Playstation 2‘ bis September 2020 157,68 Millionen Stück verkauft. Bei der ‚Playstation 4‘ sind es gerade mal 113,3 Millionen und diese Konsole bietet genau genommen mehr Features. Eine Ursache dafür könnte sein, dass die ‚Playstation 2‘ höhere Verkaufszahlen erzielt hat als die ‚Playstation 4‘, dass die Funktionen des DVD-Players etwas Neues war oder die einfache Tatsache, dass die PS 2 bis dato länger auf dem Markt war.

Seit 2017 nimmt der Absatz der stationären Konsolen leicht ab²⁴. Dafür steigt der Absatz der Hybridkonsolen, wie die Nintendo Switch. Vorteil dieser Geräte ist, dass sie mit einem Bildschirm und Controllern nicht an einen Fernseher und externen Bildschirm angeschlossen werden müssen. Zudem verfügen sie über Akkuträger, was das Spielen unterwegs ermöglicht.

Häufig kommen Spiele auf verschiedenen Konsolen oder Medien gleichzeitig heraus. Es gibt jedoch auch sogenannte Exklusivtitel, die denn entweder für einen bestimmten Zeitraum oder sogar komplett ausschließlich auf einem Medium erscheinen.

2.4 Genres

So wie es verschiedene Medien des Spielens gibt, gibt es auch verschiedene Genres, Spielmodi, Spielunterstützungen und Spielweltmotive. Diese werden im Folgenden erläutert.

Als Grundlage kann hier die Spielbibliothek von Steam genutzt werden, da Steam eine der größten Plattformen in der Gamingwelt ist, auf der nicht nur ein Publisher veröffentlicht, sondern es jedem Entwicklungsstudio freisteht hier seine Spiele zum Verkauf anzubieten. Einige Publisher besitzen eigene Launcher, so wie Activision Blizzard oder Epic Games, meist sind die Spiele auch so genannte Exklusiv-Titel, die denn nur in einem Launcher zu finden sind. Im Shop unter Kategorien befindet sich nur ein kleiner Teil der Gesamtbreite der Spielewelt, denn diese Liste ist nicht abschließend zu erfassen, viele Spiele fallen nicht in eine Kategorie, sondern vor allem im Bereich der Spielerunterstützung und den Modi gibt es meist mehrere die angeboten werden, um eine breite Masse an Spieler*innen anzusprechen. Eine genauere Erläuterung der einzelnen Punkte und Beispiele für diese, befinden sich im Glossar.

²⁴ Statista, Gaming in Deutschland, 27–31.

| <u>Genres</u> | <u>Spielerunterstützung</u> |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Action: Action-Rogue-Like, Arcade & Rhythmus, Ego-Shooter, Third-Person-Shooter • Simulation: Bauen & Automation, Dating, Landwirtschaft, Sandbox, Business & Tycoon, Weltraum & Flug • Strategie: Echtzeitstrategie, Karten- & Brettspiel, Stadt- & Siedlungsbau, Tower Defense • RPG (RolePlayGames) • Abenteuer & Gelegenheitsspiele: Puzzle, Visual Novel, komplexe Handlungen • Sport- & Rennspiel: Angeln & Jagen, Mannschaftssport, Rennsportsimulation. | <ul style="list-style-type: none"> • Einzelspieler • Koop (Kooperativ mit einem oder mehr Mitspielern auf Einladung. • LAN • Lokal & Party • MMO (Multi-Massiv-Online-Game meist serverbasierte Spielgruppen. • Mehrspieler • Online-Wettkampf |
| <u>Motive und Handlungssetting</u> | <u>Spielmodi</u> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Anime • Horror • Mysterys & Detektive • Open World • Sci-Fi & Cyberpunk • Survival • Weltraum • Storytelling | <ul style="list-style-type: none"> • PvE (Player versus Enemy (Computerbasierte voreingestellt NPCs [Non-Player-Characters]) • PvP (Player versus Player • Battleroyal/Last Man Standing(Hier wird mit mehreren Spieler*innen gleichzeitig gestartet und gekämpft bis nur noch eine Spieler*in oder eine Spielergruppe überlebt. • Rundenbasiert (abwechselnd werden Entscheidungen getroffen, wie beim Kartenspielen oder Brettspielen. • Casual Games (Gelegenheitsspiele) |

Tabelle 1 Vielfalt der Spiele (eigene Darstellung)

Das meiste Wachstum verzeichnet in den letzten Jahren der Bereich der ‚Casual Games‘²⁵. Viele Nutzer*innen sind häufig lange unterwegs zur Arbeit und nutzen die Fahrt in den öffentlichen Verkehrsmitteln zum Spielen am Handy oder auch an Hybridkonsolen.

2.5 Beispiele für verschiedene Spielsettings

Openworld MMO-RPG: Viele Spielentwickler*innen sind daran interessiert, dass die Nutzer*innen langfristig spielen. Bei dem Entwicklungsstudio Blizzard ist das Hauptspiel, welches vermarktet wird, zum Beispiel World of Warcraft. Entstanden ist World of Warcraft aus dem echtzeitbasiertem Tower Defense Spiel Warcraft 3 und wurde umgewandelt und neu animiert in ein Open-World MMO-RPG, um die Geschichte anders darzustellen. Dieses Spiel wird seit November 2004 in den USA und seit 2005 in Europa beständig gespielt. Grund hierfür sind regelmäßige Add-on, also neue Spielinhalte, wie Level, Instanzen oder Schlachtfelder. Es passt nicht nur in eine der oben genannten Spielmodi- oder Spielerunterstützungs-Kategorien, sondern ist mit maßgebend für den Bereich der MMO-RPGs. Viele der Spielmodi, die in der Tabelle stehen, sind in ‚WoW‘ spielbar: So gibt es PvE und PvP-Modi, Storytelling (nicht nur in der Hauptstory), Leveling (ständige Verbesserung des Charakterlevels bis zu einem Maximum von momentan 60, danach in Gegenstandsstufen [auch Itemlevel genannt]), World-First-Rennen gegen die neusten Schlachtzug-Bosse (Gruppengröße zwischen 10 und 30 Personen, im ‚Endlevel‘ [höchste Schwierigkeitsstufe] immer 20 Personen), Turniere in Instanzen (mittelgroße Bereiche mit NPC-Gegnern auf Zeit, Gruppengröße max. 5 Personen), und viele weitere Sachen²⁶. Die Abonnentenzahlen liegen weltweit bei bis zu 12 Millionen Spielern (Q4 2010/Q1 2011)²⁷. Seit 2015 hat Activision Blizzard keine aktuellen Spielerzahlen mehr veröffentlicht.

Gerade am Beispiel ‚WoW‘ lässt sich sehen, dass die Spiele teilweise hochkomplex sind und es nicht um stupiden Zeitvertreib geht. So lassen sich allein über das Wirtschaftssystem Ingame wahrscheinlich ganze Buchbände füllen. Das Spiel besitzt eine eigene Sprache und auch einen eigenen Verhaltenskodex, die Sozialstruktur reicht vom Einzelkämpfer bis zur Gildengemeinschaft, die mehrere Jahre oder auch mal ein

²⁵ Statista, Gaming in Deutschland, 41–42.

²⁶ Eine Veranschaulichung befindet sich im Anhang.

²⁷ Activision Blizzard (November 2015) in Statista, Seite 36

Jahrzehnt zusammenspielen. Für jeden Geschmack lässt sich in diesem Spiel etwas finden, sei es das Antreten gegen andere im direkten Vergleich im PvP, im Wettrennen mit anderen Spielergruppen im PvE, Rätsel lösen, um Ingame Erfolge und Items zu erhalten, der Sammelleidenschaft nachgehen, ohne das Haus verlassen zu müssen, in Wettbewerben und E-Sport anzutreten oder einfach ein paar soziale Kontakte weltweit zu knüpfen und anderen zu helfen weiterzukommen.

Battleroyalgames: Der Battleroyalmodus ist mit der beliebteste neben den klassischen Teamfights. Hier treten eine Anzahl von Spielern gegeneinander an. Diese variiert von Spiel zu Spiel. Bei PlayerUnknown's Battlegrounds (Spielstart Q1 2017) und Fortnite (Spielstart Q4 2017) sind es bis zu 100 Spieler, allein, im Duo oder in Teams, bei Call of Duty Warzone sind es 150. Neu war dieser Modus nicht, auch wenn die drei Spiele massive Aufmerksamkeit bekommen und viele Spieler haben. Der Modus Battleroyal oder auch Last Man Standing kommt aus dem Klassiker Wolfenstein aus dem Jahr 2003: Enemy Territory und der Modderszene von Arma 2 und 3. Erster Ableger davon war denn das Spiel ‚H1Z1: King of Kill‘. Ziel bei diesem Modus ist es letzter Überlebender der Lobby (Spielrunde) zu sein und sich nicht von der kleiner werden Zone treffen zulassen und von einem anderen Spieler besiegen zu lassen. Die Spieler*innen starten mit keiner bis wenig Ausrüstung und Waffen und muss sich diese Gegenstände zusammensuchen.

Sportspiele: Das wohl bekannteste und meistverkaufte Sportsimulationsspiel ist die FIFA-Reihe. Hier können Spieler*innen gegen KI-Mannschaften spielen, in direkten online Wettkampf gegen Spieler*innen der ganzen Welt spielen und auch im heimischen Wohnzimmer Spiele im privaten Kreis austragen. Diese Spielreihe existiert seit mehr als 20 Jahren. Fast jedes Jahr kommt ein neuer Titel mit neuen Features und neuen spielbaren Charakteren raus. FIFA gehört mittlerweile zu einem der größten E-Sport-Titel. Aber auch FIFA ist nicht unbeschadet durch die Jahre gekommen. Denn hier kam der Bereich der sogenannten Mikrotransaktionen schwer in die Kritik. Spieler*innen können sich für Echtgeld FIFA-Points erwerben, die sie Ingame zum Kauf von Spielerpakets nutzen können oder auch gezielt einzelne Spieler kaufen können, die Preise legen andere Nutzer*innen fest.

2.6 Zwischenfazit: Vielfalt in der Gamingwelt

Bezogen auf die demografische Vielfalt in Bezug auf die Gamingvielfalt kann nun festgehalten werden, dass die Stereotypen, falsch oder veraltet sind. Gaming ist kein Thema, was eine einseitige Zielgruppe hat, sondern bereits seit Jahren immer weiter in die Mitte der Gesellschaft rückt. Über die Sichtbarkeit der einzelnen Gruppen in der Gaming-Community lässt sich streiten und es sollte hinterfragt werden, woher die Vorurteile und Stereotypen kommen. Dies wird auch in der dieser Arbeit ansatzweise im später Verlauf geschehen, soll jedoch nicht Hauptthema werden.

Die Statistiken und Prognosen zeigen sogar, dass die Zahl an Endgeräten stetig zu nimmt. Vor allem auch der Bereich des ‚Casual Gamings‘ nimmt rasant zu. Unter diese Definition fallen Handygames, wie Candy Crash, Coin Master, Clash of Clans und vergleichbare. Problematisch sind solche Spiele, weil in diesem Bereich die sogenannten Mikrotransaktionen, also das Kaufen von spielerleichternden Items mit Echtgeld, sehr weit vertreten sind. In China und Japan ist es mittlerweile der größte Vertriebsmarkt für Spiele, da viele Menschen kaum noch Zeit zu Hause verbringen und keine stationären Geräte besitzen.

2.7 Beside Gaming

Was machen Gaming Communitys neben dem eigentlichen Spielen noch alles?

Die Gamingcommunity besteht aus mehr als dem reinen Spielen von Videospiele zu Hause. Um nur ein paar andere Tätigkeiten und Beschäftigungen neben dem klassischen Spielen zu nennen:

- Streaming auf Twitch, YoutubeGaming und FacebookGaming.
- Convention: GamesCon in Köln, E3 in Los Angeles oder BlizzCon in Anaheim.
- Turniere (CS: GO Meisterschaften, MDI und RWF in World of Warcraft).
- Musik mit Gaminghintergrund von u. a. Jan Hegenberg oder Dame.
- Merch- und Emoteanfertigung von Künstler*innen für Streamer auf den dazu gehörigen Plattformen.
- Private LAN-Partys oder Treffen.

In den Statistiken von Statista gibt es Zusammenfassungen zum Thema Streaming auf 'Twitch'. Es gibt eine ausschlaggebende Einheit, um die Streamer und Spiele vergleichbar zu machen, diese Einheit ist die Zuschauerstunde bzw. Zuschauerminute.

Hierbei wird die verbrachte Zeit der Zuschauer gemessen, denn sowohl Follower, Abonnentenzahlen und gerade aktive Zuschauer sagen nicht viel aus. Die Zuschauerstunden (ZSS), da hier das Zuschauen gemessen wird und nicht nur die Möglichkeit des Zuschauens oder Peak-Momente von Zuschauerzahlen, messen die Zeit, die jeder einzelne Zuschauer in einem Stream verbringt und summiert diese auf.

Die höchsten Zuschauerzahlen weltweit hatten im Februar 2021 folgende drei Spiele: League of Legends (150,1 Mio. ZSS), Grand Theft Auto V (137,7 Mio. ZSS), Fortnite (107,6 Mio. ZSS)²⁸. Im E-Sport-Bereich sieht es ähnlich aus. Die Top 3 weltweit höchsten Spiele nach den ZSS sind: League of Legends (33,2 Mio. ZSS), Counter-Strike: Global Offensive (22,4 Mio. ZSS), Dota 2 (14,4 Mio. ZSS)²⁹.

Der Umsatz im E-Sport-Bereich ist in den letzten Jahren stark gestiegen, in Deutschland allein von 2013 mit 8,3 Mio. € bis 2019 mit 77 Mio. €- Prognosen gehen davon aus, dass die Umsätze bis 2024 auf 152 Mio. € ansteigen³⁰.

Gerade die letzten beiden Abschnitte zeigen, dass Gaming mehr ist als ‚Zocken‘. Die investierte Zeit und der Umsatz zeigen, wie groß Gaming ist. Bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen könnten gerade die Preisgelder und Verdienste von Streamern und E-Sportlern zu Hoffnungen führen, die nicht in Erfüllung gehen. Finanzieller Erfolg ist nicht einfach zu erreichen. Es hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem von Glück. Zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein in der Streamingwelt ist schwer und nicht kalkulierbar.

²⁸ Statista, Gaming in Deutschland, 37.

²⁹ Ebd., 38.

³⁰ Ebd., 43.

3 Gaming im theoretischen Kontext

Im nachfolgenden Kapitel wird sich mit verschiedenen Theoriegebilden und Annahmen aus verschiedenen Fachdisziplinen beschäftigt. Das Wort ‚Gaming‘ stammt aus dem Englischen und bedeutet Spielen. Hierzu findet sich die Theorie der Spielpädagogik von Bern und Heimlich in zwei Kontexten, das Kindesalter und auch das Spielen von Erwachsenen, da bereits gezeigt wurde das die Videospiele, das digitale Gaming ebenso eine große Beliebtheit bei Erwachsenen hat. Um dies zu verstehen, wird im Vorfeld auf die Bedürfnistheorie von Maslow eingegangen. Da der spielende Mensch meist nicht allein spielt, finden hier auch Gruppenbildungs-, Sozialisations- und Dynamikprozesse statt. Diese beschreiben Nijstrand und van Knippenberg in einem Beitrag im Werk von Jonas, Stroebe und Hewstone über die Sozialpsychologie. Und schlussendlich darf Gaming nicht ohne die negative Seite betrachtet werden. Die Sucht im Gaming ist meist das, was Sozialarbeitenden und pädagogische Gebildeten als erstes einfällt, wenn sie ein Gaming denken. Hierzu wird es einen kurzen Aufriss geben, was Sucht ist, wie sich eine Internet Gaming Disorder (Computerspielsucht) zeigt und anhand einer Studie des Universitätsklinikums Eppendorf veranschaulicht, wie viele Menschen schätzungsweise daran erkrankt sind.

Das Phänomen Gaming lässt sich also grundsätzlich auf verschiedene fachwissenschaftliche Bereiche zurückführen. Insbesondere auf die Philosophie, die Anthropologie, die Psychologie, die Pädagogik und die Soziologie. Spielen ist nichts Unnatürliches. Spielen ist eine Art Lernprozess, der uns unser Leben lang begleitet. Durch Sehen, Erleben, Betasten und Ausprobieren lernen wir bereits seit dem Kindesalter unsere Umwelt besser kennen, diese Tätigkeit kann als Spielen bezeichnet werden³¹.

Das folgende Kapitel befasst sich mit einigen Aspekten der begleitenden Theorien und Fachdisziplinen.

Grundlegend ist zu sagen, dass:

„Der Mensch, dies lehrt geschichtliche (Rück)Erinnerung, ist ein spielerisches, verspieltes und spielendes Wesen; das Spielen gehört zu seiner humanen Grundausstattung. [Und solchermaßen sollte auch Huizinga begriffen werden, dass er] (es ist) ein wesentliche(s) und wesenhafte anthropologische Dimension des Menschen [aufgedeckt hat, eben] (das) sein Spieltrieb und sein spielende Bewusstsein im kulturellen Tun [, das] damit verbunden ist. Heute nimmt eine

³¹ Joachim H. Knoll (Hg.), *Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher. Untersuchungen zum Spielverhalten und zur Spielpädagogik*, Leverkusen (Leske+Budrich) 1987, 17.

*vielfach einäugige Publizistik im Spiel nur die angenommene Gefährdungseffekte wahr.*³²

Ein weiteres Zitat bezogen auf Wortsprung des Begriffes ‚Spielen‘, finden wir bei Heimlich in der ‚Einführung in die Spielpädagogik‘:

*„Die T[h]ätigkeit, die man nicht um des Resultates oder eines praktischen Zweckes willen, sondern zum Zeitvertreib, zur Unterhaltung und zum Vergnügen übt.“*³³

3.1 Bedürfnistheorie nach Maslow

Um die Spielpädagogik zu verstehen, ist es ratsam, sich erst die Bedürfnispyramide von Maslow (1954) anzuschauen und zu hinterfragen. Maslow spricht von insgesamt fünf Bedürfnissen, die aufeinander aufbauen. Physiologische Bedürfnisse, wie Wasser, Nahrung, Sauerstoff und Homöostase sind grundlegende Bedürfnisse, ohne diese Bedürfnisse zu befriedigen würde ein Mensch unweigerlich sterben.

Als zweite Bedürfnisebene definiert Maslow das Sicherheitsbedürfnis. Damit meint er den Wunsch nach Schutz, Stabilität und Ordnung. Dazu zählen auch die Bereiche der körperlichen, sozialen, finanziellen und sozialen Sicherheit. Die Notwendigkeit von emotionaler und sensorischer Gesundheit ist mittlerweile auch biologisch belegt, da es sonst zu einer sogenannten Deprivation führen kann³⁴.

Die dritte Stufe nehmen bei Maslow die sozialen Bedürfnisse ein, wie Kommunikation, Gemeinschaft, sozialer Austausch und ein Wunsch nach Integration in eine soziale Gruppe.

In der vorletzten Stufe definiert Maslow die Individualbedürfnisse. Sind alle „Basisbedürfnisse“ erfüllt, strebt der Mensch nach mehr, nämlich nach Macht, Anerkennung, Wertschätzung und Status. Die Ausprägung der einzelnen Aspekte ist individuell. Nicht jedes Individuum strebt z. B. nach Macht. Vielen ist es gleichgültig, wer sie und ihre Leistung anerkennt.

Die letzte Stufe ist die Selbstverwirklichung. Diese lässt sich nur vollständig erreichen, wenn alle Bedürfnisse vorher im individuellen Sinn befriedigt werden. In der

³² Ebd., 21.

³³ Ulrich Heimlich, *Einführung in die Spielpädagogik*. Bad Heilbrunn (Klinkhardt) ³2015, 20.

³⁴ Eric Berne, *Spiele der Erwachsenen. Psychologie der menschlichen Beziehungen*. Reinbek bei Hamburg (Rowohlt-Taschenbuch-Verlag) ²⁰2019, 15.

Selbstverwirklichung wird nach Maslow die eigene Persönlichkeit, die Kreativität und Fähigkeiten zur Gestaltung des eigenen Lebens gebildet und entwickelt.

Die Individualbedürfnisse und die sozialen Bedürfnisse können räumlich gesehen, überall befriedigt werden. Die Verknüpfung mit der Spielpädagogik kann hier also vorgenommen werden, da Spieltätigkeiten gewisse Grundbedürfnisse befriedigen können, wie zum Beispiel den Wunsch an Zugehörigkeit.

3.2 Spielpädagogik nach Berne und Heimlich

Das Spielen ein Urphänomen ist, zeigen die beiden Zitate am Anfang dieses Kapitels. Beide Autoren sind sich einig, dass Spielen ein grundlegender Mechanismus alles Lebendigen ist. Die Fragen, die wir uns jetzt stellen können, sind:

- Warum ist Spielen wichtig?
- Ist spielen nur etwas für Kinder?
- Was für Grundbedürfnisse bilden sich aus dem Spielen eines Kindes ab und warum ist es wichtig, für Erwachsene dies auch zu übernehmen?
- Was für Arten von Spielverhalten gibt es?

Die beiden Autoren Heimlich und Berne haben jeweils ein Buch zum Thema Spielpädagogik verfasst. Heimlich hat die ‚Einführung in die Spielpädagogik‘ und Berne ‚Spiele der Erwachsenen. Psychologie der menschlichen Beziehungen‘ geschrieben. Hierzu ist zu sagen, dass es keine klassische Literatur zum Thema Spielverhalten und Spielpädagogik über alle Altersklassen existiert, da Spielen meist nur im Kindesalter gefördert wird. Das Spielen unterscheidet sich jedoch nicht groß zwischen Kindes- und Erwachsenenalters.

John Dewey schrieb, dass Spielen als Erfahrung der Wirklichkeit gesehen werden kann,³⁵. Spielen ist eine entwicklungsnotwendige Funktion von Kindern, denn es fördert den phantasievollen Umgang mit der Wirklichkeit. Kinder lernen durch die Erfahrung, die sie beim Spielen und beim Experimentieren machen.

Spiele ist aber nicht nur der Umgang mit der Wirklichkeit, sondern auch die Distanzierung vom Alltagsgeschehens und das Hinübergleiten in eine Welt von Vorstellung, Ideen und Phantasien. In dieser Welt ist per se erst mal alles möglich.

³⁵ Heimlich, Einführung in die Spielpädagogik, 21.

Von einer Spieltätigkeit kann immer dann ausgegangen werden, wenn die Merkmale der intrinsischen Motivation, der Phantasie und der Selbstkontrolle bei einer konkret beobachtbaren Tätigkeit sichtbar sind.

Unter *intrinsische Motivation*³⁶ (engl.: intrinsic motivation) verstehen wir hier, dass die Spieltätigkeit aus eigenem Antrieb aufgenommen wird, das Verhalten hat meist einen spontanen Charakter. Die zentrale Bedeutung des Spielens liegt in der (Weiter-)Entwicklung des Selbst, Spielen um des Spielens willen, für ein positives Selbstkonzept. In den Augen mancher Erwachsenen haben Spiele keinen Sinn und sie verfolgen keinen offensichtlichen Zweck.

Bei der *Phantasie*³⁷ (engl.: suspension of reality) handelt es sich um ein essenzielles Element im Spiel. Die Realität bleibt zwar wirksam und erhalten, hat jedoch keinen Platz im Spiel und wird suspendiert. In Spielepisoden kann es zu einer intensiveren Wahrnehmung der Umwelt und des Selbst kommen. Die Umgebung und die fortschreitende Zeit werden jedoch meist ausgeblendet, zu einer Art der Hyperfokussierung auf das Spielerlebnis.

Der letzte Punkt, die *Selbstkontrolle*³⁸ (engl.: internal locus of control), beschreibt die Kontrolle über die soziale Wirklichkeit im Spiel. Die Erfahrungen, die daraus gezogen werden können, sind z. B. das etwas bewirkt werden kann durch die eigenen Handlungen. Die Tätigkeiten haben also eine Auswirkung und die Umwelt kann bis zu einem gewissen Grad kontrolliert werden. Dieses wird in sogenannten Regelspielen deutlicher, da es nicht nur um Ursache und Wirkung geht, sondern auch um die Einhaltung und Abstimmung von Regeln.

Spielen ist also von allen drei vorhergehend Punkten gekennzeichnet und ist nicht ausschließlich in der Kindheit zu finden. Warum spielen für den erwachsenen Menschen wichtig ist, erklärt Berne in seinem Buch ‚Spiele der Erwachsenen‘ in der Einleitung: Spielen sei eine Notwendigkeit für die emotionale und sensorische Gesundheit des Menschen, da es wie oben bereits erwähnt biologische Folgen auftreten könnten, wenn Menschen sich nicht um ihrer Individualbedürfnisse kümmern. Die Deprivation dieser Bereiche, so Berne, kann mit hoher Wahrscheinlichkeit eine somatische Veränderung hervorrufen. Eine organische Veränderung des Retikular-Systems im

³⁶ Ebd., 30–31.

³⁷ Ebd., 31.

³⁸ Heimlich, Einführung in die Spielpädagogik, 31.

Hirnstamm könnte begünstigt werden, welches indirekt eine degenerative Veränderung von Nerven und Hirnzellen beeinflusst.

Den Mangel von den physiologischen Bedürfnissen kennen alle Menschen. Wenn wir nicht ausreichend Nahrung, Wasser oder Sauerstoff zu uns nehmen, sterben wir. Emotionale und sensorische Deprivation führt über längere Zeit zur Apathie und diese denn ebenfalls zum Tod. René Spitz beschrieb diesen Zustand 1978 bei Heimkindern, die unter einem psychischen Hospitalismus litten, als anaklitische Depression³⁹. Diese Mangelerscheinung tritt nicht nur bei Kleinkindern auf, sondern kann auch Erwachsene treffen⁴⁰.

Berne nennt das Kümmern um die emotionale und sensorische Gesundheit auch ‚streicheln‘, welches faktisch genau das sein kann. Kombinieren wir weiter die Bedürfnispyramide mit der Spielpädagogik, ergeben sich weitere Bedürfnisse, die vernachlässigt werden können. Der Hunger nach Anerkennung und Sozialer Teilhabe können auch durch Spiele ‚gestreichelt‘ werden.

Aufgrund der Pluralität der sozialen Verbindungen, ist die Notwendigkeit nach Anerkennung unterschiedlich hoch, da jeder Mensch eine andere Sozialisation durchlaufen ist und jeder diese auch anders aufgenommen hat. Das soziale Streicheln wirkt unterstützend in der Phase der Selbstfindung innerhalb und auch nach der Adoleszenz. Positive Erfahrung nährt den Wunsch, dieses Gefühl aufrecht zu erhalten oder zu wiederholen. Woher Menschen diese Anerkennung erhalten, hängt von den Sozialisationsstrukturen und den persönlichen Präferenzen der Menge an Anerkennung ab. Manche finden die Befriedigung dieser sozialen Anerkennung und sensorische, emotionale Reize in handwerklichen Bereichen, andere in Dienstleistungsbereichen oder in der beruflichen Arbeit. Andere wiederum in Hobbys und Sport. Soziale Anerkennung kann auch im Gaming erlebt werden⁴¹.

Soziale Interaktionen also auch Spielen findet meist in Gruppen statt. Gerade wegen der Komplexitäten in einer sozialen Gruppe oder eines Sozialen Aggregats, lassen sich laut Berne verschiedene Stufen der Kommunikation festhalten, diese sind: 1. Rituale, 2. Zeitvertreib, 3. Spiele, 4 Intimerlebnisse (für uns im Weiteren nicht relevant)

³⁹ René A. Spitz, Die anaklitische Depression. eine Untersuchung der Genese psychischer Störungen in der frühen Kindheit. In: Günther Bittner/Edda Harms (Hg.), *Erziehung in früher Kindheit. Pädagogische, psychologische und psychoanalytische Texte*. München (Piper) 1985, 123–161.

⁴⁰ Willibald Pschyrembel/Otto Dornblüth (Hg.), *Pschyrembel Klinisches Wörterbuch*, Berlin (de Gruyter) 2004.

⁴¹ Berne, Spiele der Erwachsenen Seite 18-19.

und als letzte Stufe 5. Tätigkeit. Die letzte Stufe kann als Grundsubstanz von den ersten vier Stufen gesehen werden.

Der Sinn von Sozialen Interaktionen besteht aus dem Geben und Nehmen zu Befriedigung eigener Bedürfnisse nach Anerkennung, Reizen oder Strukturen so Berne.

Berne definiert soziale Interaktionen und die dafür notwendigen sozialen Kontakte als Spielen, dadurch lassen sich verschiedene Vorteile und Nutzen herausarbeiten, für die somatische und psychische Equilibrium ableiten. Durch Beziehungen und durch das Spielen innerhalb dieser lassen sich somit laut Berne⁴²:

1. Innere Spannungen lösen (Stressabbau),
2. Schädliche Außeneinflüsse vermeiden oder vermindern,
3. Wertschätzung vermitteln,
4. Ein einmal etabliertes Equilibrium aufrechterhalten.

3.3 Spielformen und ihr Äquivalent in der Gamingwelt

Die nächste Frage, die daran anknüpft, richtet sich auf die Spielformen, die sich im Kindesalter fast automatisch entwickeln und inwieweit es Äquivalente im Erwachsenenalter bzw. in der Gamingwelt gibt.

Die verschiedenen Spielformen haben nicht nur Auswirkung auf das Spielerlebnis, sondern ebenso auf die entwicklungspsychologische Motivation. Die nachfolgende Aufzählung findet sich bei Knoll und bedarf seiner Ansicht nach einer genaueren Klassifikation und Überarbeitung, nicht nur aufgrund der Tatsache, dass sein Werk 1987 entstanden ist:

- Spielen als Simulation.
 - Konkurrenz und Wettkampf
 - Realität durch Rollenspiele
- Unterhaltungsmedium
- Kommunikationsangebot durch Beisammensein
- Therapeutisches Medium

Spielformen gehen im Kindesalter von der Explorationsform, z. B. Exploration des Körpers durch das Entdecken der eigenen Füße, zur Erschließung der Umwelt, sowohl

⁴² Ebd., 20.

materiell durch Spielzeug und Spiele als auch die soziale Umwelt und die damit verbundene Wahrnehmung anderer Menschen und Lebewesen.

„Spielentwicklung wird als zunehmende Erweiterung eines Handlungsrepertoires angesehen, das die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt vervielfacht und zugleich eine zunehmende Verselbstständigung der Kinder zulässt.“⁴³

Mit zunehmendem Alter werden Spiele komplexer und anspruchsvoller. Die einzelnen Stufen im Spiel bauen aufeinander auf und sind nicht allein zudenken. Die Spielpädagogik bezieht sich häufig nur auf das Kindesalter, jedoch zeigt Gaming, dass auch Erwachsene immer wieder neue Herausforderungen suchen und dazu lernen wollen. Gaming ist häufig mit einer Ablenkung vom Alltag und einem anderen Blickwinkel auf die Welt verknüpft. Die meisten Spiele haben ein Explorationselement inne, sei es die Umgebung oder das Entdecken von Spielmechaniken, die meist hochkomplex sind. In Konstruktionspielen wie Satisfactory zum Beispiel geht es auch um das Optimieren von Herstellungsprozessen und den vorherigen Abbau der benötigten Ressourcen, sodass die Produktion nicht ins Stocken oder in Stillstand gerät. Die meisten Games sind aufgrund der Motive und der Genre nicht mit der wirklichen Welt zu vergleichen und haben somit einen starken Einfluss aus der Phantasie der Entwickler.

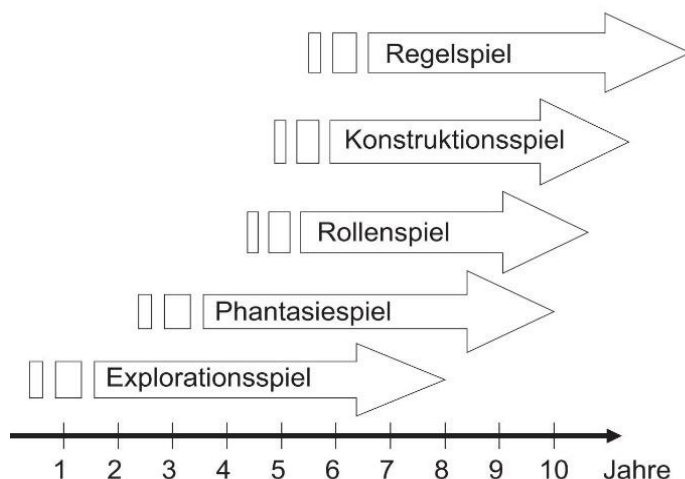


Abb. 2: Entwicklung der Spielformen

Abbildung 4 Entwicklung der Spielformen⁴⁴

In der Gamingwelt finden sich viele der oben genannten Spielformen. Denn meist sind Karten oder Mechaniken nicht von vornherein klar. Hierfür gibt es in der

⁴³ Heimlich, Einführung in die Spielpädagogik, 33.

⁴⁴ Heimlich, Einführung in die Spielpädagogik, 33.

Anfangssequenz von Spielen ein Tutorial⁴⁵. Erwachsene spielen aus verschiedensten Gründen. Sozialer Zusammenhalt, das Ausbrechen aus der realen Welt und das Verändern der eigenen Rolle sind hier nur einige Aspekte. Rollenspielelemente finden sich auf meist eigenen Servern von Spielen wie 'WoW' oder GTA V. Hier können ohne Konsequenzen andere Handlungsmuster erprobt werden und es schafft einen Gegenpol zur wirklichen Welt. Akzeptanz der Mitspielerenden kann eine Kompression des fehlenden Rückhaltes der Gesellschaft darstellen. Um dies zu verdeutlichen, wird im Folgenden nochmal auf einige Genres eingegangen, um zu verdeutlichen, wie Erwachsene in Videospiele spielen können und welchen Nutzen dies haben könnte.

Phantasiespiele in denen meist weniger Begrenzungen und Regeln herrschen, finden im Digitalen im Sandbox-Modus statt. Wie in einer Sandkiste können Spieler*innen hier ihrer Phantasie freien Lauf lassen, da meist Ressourcen zum Bauen unendlich vorhanden sind, somit lassen sich gewissen Handlungsabläufe oder Spielmechanismen austesten⁴⁶.

Bei den Rollenspielen ist es in der Gamingwelt eher ein gewisses Mindset, was gefordert wird. Bei Storytelling-Games wie Dragon Age übernimmt man die Rolle des Helden und spielt diesen denn. Manche Spiele sind nicht explizit auf Roleplay angewiesen, hier gibt es aber denn spezielle Server oder Bereiche, in denen die Spieler*innen ungestört Roleplayen können. Die hohen Zuschauerstunden im vorherigen Kapitel bei GTA V lassen sich so erklären. Ein Klassiker der Roleplayszene hat mittlerweile auch Einzug in die digitale Welt erhalten. ‚Dungeons and Dragons‘(DnD) wird eigentlich offline, also im realen Leben gespielt mit einer Gruppe, es gibt mittlerweile Seiten und Programme, die es möglich machen DnD über das Internet zuzuspielen.⁴⁷

Im Bereich der Konstruktionsspiele gibt es verschiedene Möglichkeiten, Vergleiche zwischen mehreren Optionen zu ziehen. Bei Konstruktionsspielen wird häufig an einen Klassiker gedacht, nämlich Klemmbausteine⁴⁸. Auch in der digitalen Spielwelt gibt es Aufbauspiele um Häuser oder Städte zuzubauen. In vielen Spielen gibt es einen Aufbauaspekt, vor allem im Survivalbereich. Außerdem können hier drunter Puzzle- oder Strategiespiele fallen⁴⁹.

⁴⁵ Ebd., 34–35.

⁴⁶ Heimlich, Einführung in die Spielpädagogik, 36–37.

⁴⁷ Ebd. 2015, 38.

⁴⁸ Hier wird bewusst auf die Marke verzichtet, da dieser Name nicht allgemein für den kompletten Markt steht, sondern nur für einen Hersteller. Der Oberbegriff für diese Bausteinart ist Klemmbaustein.

⁴⁹ Ebd., 39–40.

Grundsätzlich lässt sich überlegen, ob nicht alle Videospiele sogenannte Regelspiele sind, denn jedes Videospiele hat seine ganz eigenen Regeln, die sich zwar ähneln können, aber im Normalfall nicht hundert Prozent übereinstimmen. Die Regeln haben mehrere Faktoren, einmal von den Programmieren, die gewisse Sachen vorgeben durch Motiv, Modus, Genre und den Aufbau der Spielwelt und zum anderen von den Spielern selbst. Spieler*innen können etwa selbst entscheiden, wie und wann sie spielen oder auch mit wem und in welchem Modus. In 'MMOs' gibt es häufig die Möglichkeit eine Gilde zu gründen und somit eine eigenständige Gemeinschaft in einem Spiel zu gründen, diese Gemeinschaften haben denn eigenständige Regeln auf, die die Programmierer und Publisher keinen Einfluss mehr haben⁵⁰. Diese Regeln schaffen eine zur Wirklichkeit andere Welt, in der die Konsequenzen andere sein können.

Menschen, die aus verschiedensten Gründen, nicht ihr volles Potenzial in der realen Welt ausleben können, könnten es zum Beispiel in Videospiele. Videospiele verbinden Menschen unabhängig von ihren Einschränkungen oder ihrer Herkunft. In 'WoW' ist es nicht erforderlich, im Sprachchat zu sitzen, in Shootern ist nur wichtig, wie viele getroffen wurden, das Ziel in Spielen ist ein anderes als in der realen Welt in der Menschen leben. Gerade Menschen mit psychischen Einschränkungen, wie eine Sozialphobie und die damit verbundene Angst, die Wohnung zu verlassen, finden in Gamingwelt Anschluss an Menschen und können so ihre soziale Zugehörigkeit definieren und Anerkennung bekommen.

Videospiele decken alle Ebenen von Heimlich's Thesen ab, sind aber meist aufgrund von sensiblen Inhalten (Gewalt, Nacktheit, Blut, etc.) erst ab einem bestimmten Alter freigegeben. Die 'Call of Duty'-Reihe ist generell ab 18 Jahren, ebenso GTA V. Fortnite ist aufgrund des kindlich gehaltenen Comic-Stil des Spiels ab 12 Jahren, obwohl es sich hier um ein Battle-royal-Game handelt in der Free2Play-Variante.

3.4 Gruppendynamik

Gruppen befinden sich in vielen Bereichen des Lebens: Arbeitsgruppen, Sport- und Fangruppen, Klassen- und Kursgruppen, Freundesgruppen und Spielgruppen.

⁵⁰ Ebd., 40–41.

Im Gamingbereich heißen diese Gruppen jedoch nicht immer Gruppen. Ja nach Spiel kann dieser Zusammenschluss von Menschen verschiedenste Namen tragen, z. B. Gilde, Clan, Team, Organisation usw.

Per Definition setzen sich Gruppen aus mindestens zwei Menschen zusammen, die sich als Teil dieser Gruppe verstehen.⁵¹

Gruppen haben meist eine Zielrichtung oder ein gemeinsames Interesse. Es gibt drei Hauptauffassung in der Wissenschaft, warum sich Menschen zu Gruppen zusammenschließen, die im Folgenden genannt und beschrieben werden.

Nach Darwins Evolutionstheorie gibt es vor allem *soziobiologische Gründe*. Menschen haben dadurch die Möglichkeit, in einer Gemeinschaft besser zu agieren, die Gruppenbildung deckt das Bedürfnis nach Zugehörigkeit und dadurch fühlen sich Menschen sicherer. Die Tendenz zur Gruppenbildung lässt sich somit durch die Evolution belegen und ist eine elementare und angeborene Motivation des Menschen, Bindungen zu anderen zu knüpfen, sowohl temporär als auch langfristig.⁵²

Wird auf die *kognitiven Gründe* geschaut, warum Menschen Gruppen bilden, ergeben sich folgende Überlegungen. Gruppen helfen Menschen die Welt und die direkte Umwelt besser zu verstehen und komplexe Sachverhalte aufzuschlüsseln. Gruppenbildung reduziert somit Unsicherheiten und gibt dem Handeln einen Sinn. In den meisten Gruppen gibt es dafür Leitlinien oder einen Verhaltenskodex, insofern Spielregeln für das Gruppenleben. Diese werden von der Gruppe selbst aufgestellt, genauso wie die Konsequenzen der Nichteinhaltung dieser. Die Unterschiede der Regel können äußerst weitreichend sein von Gruppe zu Gruppe.⁵³

Die letzte Auffassung warum sich Menschen in Gruppen zusammenschließen, sind *utilitaristische Gründe*. Gruppen dienen der Befriedung von Bedürfnissen, vor allem im sozialen Bereich. Sie fördern den sozialen Austausch zum Vorteil aller Beteiligten. Dabei sind Gruppenzugehörigkeiten meist nicht endgültig und ein Leben lang bindend⁵⁴. Meist sind Menschen nur dann einer Gruppe zugehörig. Solange es für die von Nutzen ist und sie dadurch eine Art ‚Gewinn‘ erzielen, also die Befriedigung der Bedürfnisse gewährleistet ist.⁵⁵

⁵¹ Klaus Jonas/Wolfgang Stroebe/Miles Hewstone (Hg.), *Sozialpsychologie*, Berlin, Heidelberg (Springer Berlin Heidelberg) 2014, 440.

⁵² Jonas/Stroebe/Hewstone, *Sozialpsychologie*, 441–442.

⁵³ Ebd., 442.

⁵⁴ Es gibt Ausnahmen im Gangbereich, diese werden hier aber nicht behandelt.

⁵⁵ Ebd., 442–443.

Zusammenfassend gesehen sind Gruppen also per se etwas Alltägliches und haben einen gewissen Zweck in unserem Leben. Auch in der Spielwelt gibt es immer wieder Momente, die Spieler*innen nicht allein lösen oder bewältigen können. Es gibt ganze Spielmodi, die auf Gruppenbildung und Zusammenarbeit der einzelnen Spielenden ausgelegt sind. Vor allem im MMO-Bereich sind Dungeons und Instanzen so konzipiert, dass Charaktere allein nicht weiterkommen, da die Bosse und Gegner einfach zu stark sind oder ein Charakter sich nicht ohne Hilfe heilen kann.

Auch im Shooterbereich gibt es häufig Gruppen, diese nennen sich den Clans oder Organisationen und spielen zusammen gegen andere Teams. Hierbei geht es hauptsächlich um gute Zusammenarbeit und Kommunikation. Die Stärken der einzelnen Spieler werden dabei noch unterstützt und gefördert. Die Schwächen fallen somit eher weniger ins Gewicht, da sie hier nicht allein spielen.

3.5 Sozialisationsprozesse in Gruppen

Im vorherigen Kapitel befasste sich bereits mit Gruppen, warum diese im Leben eines jeden Menschen wichtig sind und auch wie sich diese im Gamingbereich darstellen.

Ein Prozess, der unbedingt mit betrachtet werden muss, ist der Bereich der Sozialisationsprozesse innerhalb solcher Gruppen. Menschen werden ihr Leben lang durch den Wechsel der Gruppenzugehörigkeiten geprägt und somit ist dies ein nicht endender Prozess.

Der Vorgang, dass Menschen ihr Verhalten an neue Gruppen angleichen, ist laut Nijstand und van Knippenberg⁵⁶ etwas, was auch situationsabhängig passieren kann. Menschen können zeitgleich mehreren Gruppen angehören. Familie, Schule, Arbeit, Freizeit. Bereits im Unterkapitel zur Spielpädagogik kam dies zur Sprache. Das wir uns einer Gruppe anpassen wollen und diese uns auch annehmen will, wird Gruppensozialisation genannt und ist ein Assimilierungsprozess der bestehenden Normen und Praktiken⁵⁷.

Je nach Gruppentyp ist die Sozialisation unterschiedlich, ebenso die Normen und Praktiken, der Ablauf ist jedoch derselbe. Nach einer Erkundungsphase und dem

⁵⁶ Bernard A. Nijstand/Daan van Knippenberg, Gruppendynamik. In: Klaus Jonas/Wolfgang Stroebe/Miles Hewstone (Hg.), *Sozialpsychologie*. Berlin, Heidelberg (Springer Berlin Heidelberg) 2014, 439–467, 439.

⁵⁷ Jonas/Stroebe/Hewstone, *Sozialpsychologie*, 446.

Kennenlernen der Gruppe⁵⁸, beginnt die Sozialisation. Hier wirken zwei Kräfte, zum einem versucht die Gruppe dem neuen Mitglied die Regeln ‚beizubringen‘ und es zu überzeugen, wie es sich zu verhalten hat. Neue Gruppenmitglieder haben in dieser Zeit aber auch die Möglichkeit an den bestehenden Regeln etwas zu verändern, wenn auch meist nicht im Fundamentalen. Gleichzeitig versuchen sich Neumitglieder, ihre Funktion zu finden und ihre Rolle auszufüllen. Wenn sich sowohl die Gruppe als auch das neue Mitglied an die neuen Gegebenheiten gewöhnt haben und das neue Mitglied nicht mehr die besondere Aufmerksamkeit bedarf, wird es zum Vollmitglied einer bestehenden Gruppe.⁵⁹

Nach der Aufnahme in einer Gruppe zum Vollmitglied geht es um die Aufrechterhaltung der Mitgliedschaft und um die Rollenaushandlung, also um die Position innerhalb der Gruppe⁶⁰. Hierbei ist es wieder sehr abhängig von der Gruppenstruktur. Um dies zu verdeutlichen, kommt ein Beispiel aus der Gamingwelt. In 'WoW' gibt es wie im Kapitel 2 bereits erwähnt, verschiedene Spielmodi und Schwierigkeitsstufen. Die Gruppen in 'WoW', auch Gilden genannt, stellen ihre eigenen Regeln auf, ihre eigenen Ziele. Regeln können hier zum Beispiel sein, wann man sich trifft, um zu spielen, wer das Sagen hat, wenn es in eine Instanz geht, wer welche Rolle einnimmt, wie ist die Gilde aufgebaut, gibt es einen Gildenrat oder Ansprechpartner für bestimmte Bereiche. Der Aufbau ist also sehr individuell.

So gibt es sogenannte Casual-Gilden, die mal zusammenspielen, aber eher eine lockere Community darstellen. Der Eintritt ist meist einfach und der Austritt aufgrund von Fehlverhalten sehr schwer, weil jeder eigentlich das machen kann, was er/sie für richtig hält. Denn gibt es Semi-Progress-Gilden mit einem bestimmten Ziel, eine Instanz auf einem bestimmten Schwierigkeitsgrad zu besiegen. Hier werden meist gewisse Sachen vorausgesetzt und gefordert. Der Eintritt ist schon schwieriger und der Ausschluss wegen Fehlverhalten ist leichter. In den Progress-Gilden herrschen meist beachtlich strikte Regeln. Neben Klassenverständnis, einer hohen Verbindlichkeit und Engagement was gefordert wird, ist es auch sehr schwer, in diese Gilden einzutreten. Meist werden Vorleistungen verlangt und diese werden auch noch mal getestet. Dies gilt vor allem für den PvE-Bereich des Spiels, wobei sich die Casual-Gilden in allen Bereichen finden lassen. Diese Gruppenbildung lässt sich auch mit Darwins

⁵⁸ Ebd., 448.

⁵⁹ Ebd., 449.

⁶⁰ Ebd., 450.

soziologischen Gründen verbinden. Menschen fühlen sich sicherer und stärker, wenn sie vor einem Problem oder einer Aufgabe nicht alleinstehen. Die Bindungen in Gruppen ist meist zielorientiert.

Für den PvP-Bereich ist dies ähnlich, hier liefert 'WoW' aber selbst ein Messstab. Hier sind die Ratings ausschlaggebend im Bereich Schlachtfelder und Arena, beides Modi, die im Bereich PvP angesiedelt sind.

Die Sozialisationsprozesse und Gruppendynamiken sind demnach auch von Gilde zu Gilde unterschiedlich und lassen sich nicht verallgemeinern. In anderen Spielen ist es sehr ähnlich, auch hier kann es für den allgemein Gamingbereich keine einheitliche Sozialisationsstruktur geben.

3.6 Abhängigkeiten und Suchtproblematik im Gaming

Bei Gaming denken viele Menschen und Fachkräfte an eine ausgeprägte Suchterkrankung. Dies ist jedoch nicht immer so.

Eine Sucht hat viele Faktoren, die begünstigen das aus einer Gewohnheit ein schädliches Verhalten entstehen. Hierzu findet sich in der suchtmedizinische Reihe der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e. V. eine Grafik.

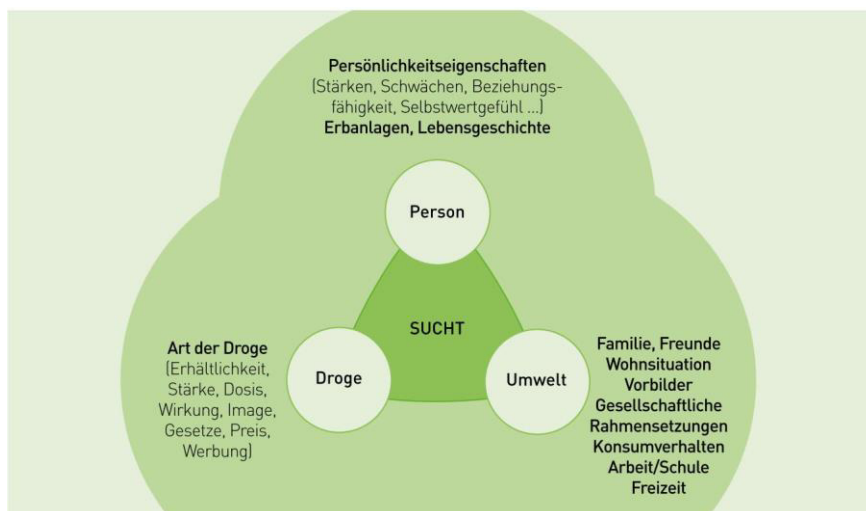


Abbildung 5 Entstehung von Sucht in Abhängigkeit von Person, Droge und Umwelt⁶¹

Der Begriff ‚Droge‘ kann viel umfassen, stoffliche oder nicht-stoffliche Mittel, die legal oder auch illegal in Deutschland sein können. So kann Essen, ein bestimmtes Verhalten oder Substanz als Drogenmittel oder Rauschmittel bezeichnet werden.

⁶¹ Klaus Behrendt/Markus Backmund/Jens Reimer, Drogenabhängigkeit. Suchtmedizinische Reihe 4/2018, 18 .

Eine Sucht entsteht durch das Zusammenspiel verschiedener Faktoren und einem Gefühl. Dieses Gefühl kann sowohl positiv sein (angenehme Gefühle), als auch das Verdrängen von unangenehmen Gefühlen, wie Streit mit der Familie, Schmerzlinderung oder Vergessen der eigenen momentanen Lage sein, oder auch um Teil einer Gruppe zu sein, also ein gewisser Gruppenzwang⁶².

Im ICD 10 ist Sucht unter Kapitel V⁶³ zu finden. Hier finden sich genauso wie in der suchtmmedizinischen Reihe Punkte, die erfüllt sein müssen, um von einer Suchterkrankung sprechen zu können⁶⁴:

1. „Ein starker Wunsch oder eine Art Zwang, ein Suchtmittel zu konsumieren.“
2. Verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich des Beginns, der Beendigung und der Menge des Konsums des Suchtmittels.
3. Ein körperliches Entzugssyndrom bei Beendigung oder Reduktion des Konsums.
4. Nachweis einer Toleranz: Um die ursprünglich durch niedrigere Mengen des Suchtmittels erreichten Wirkungen hervorzurufen, sind zunehmend höhere Mengen erforderlich.
5. Fortschreitende Vernachlässigung anderer Interessen und Vergnügen zugunsten des Suchtmittelkonsums und/oder erhöhter Zeitaufwand, um die Substanz zu beschaffen, zu konsumieren oder sich von den Folgen zu erholen.
6. Anhaltender Substanzgebrauch trotz des Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (körperlicher, psychischer oder sozialer Art).“

Bei einer Suchtdiagnose müssen in den letzten drei Jahren mindestens drei der oben genannten Punkte zutreffen.

Bei der Internet Gaming Disorder (IGD) sehen die Kriterien ähnlich aus. Hierzu eine Abbildung von dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf.

⁶² Ebd., 17.

⁶³ Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte, DIMDI - ICD-10-GM Version 2018. 2020 (online abrufbar unter <https://www.dimdi.de/#F10>, Lesedatum: 19. August 2021).

⁶⁴ Behrendt/Backmund/Reimer, Drogenabhängigkeit, 19.

Diagnosekriterien der Internet Gaming Disorder (DSM-5, 2015)*

| | |
|-------------|--|
| Kriterium 1 | übermäßige Beschäftigung (z. B. gedankliche Vereinnahmung durch Computerspiele) |
| Kriterium 2 | Entzugssymptomatik (z. B. Reizbarkeit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit), wenn das Spielen wegfällt |
| Kriterium 3 | Toleranzentwicklung (z. B. Bedürfnis nach zunehmend längeren Spielzeiten) |
| Kriterium 4 | erfolgreiche Versuche, das Spielen zu kontrollieren |
| Kriterium 5 | Interessenverlust an früheren Hobbys und Freizeitbeschäftigungen (als Ergebnis des Spielens) |
| Kriterium 6 | Fortführung eines exzessiven Spielens, trotz Einsicht in die psychosozialen Folgen |
| Kriterium 7 | Täuschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens |
| Kriterium 8 | Nutzen von Spielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (z. B. Gefühl der Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Ängstlichkeit) |
| Kriterium 9 | Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, der Arbeitsstelle oder Ausbildungs-/Karrieremöglichkeit aufgrund des Spielens |

* zur Diagnosestellung müssen mindestens 5 von 9 Kriterien in den letzten 12 Monaten erfüllt worden sein

Abbildung 6 Kriterien für die Entstehung einer Internet Gaming Disorder⁶⁵

Unter diesen Kriterien hat das UKE im September 2016 eine Studie mit repräsentativer Umfrage durchgeführt. Hierzu wurden 2.893 Personen eingeladen, von denen 52,0 % also 1.531 Personen erschienen. Von den erschienen Menschen zeigten 88 Personen positive Befunden von IGD.

Für die untersuchte Altersgruppe von 15 bis 25 Jahren ergab sich daraus eine Prävalenzschätzung für IGD von 5,7 %, wobei bei den männlichen Teilnehmern die Schätzung Signifikat höher war als bei den weiblichen Teilnehmerinnen. Bei den männlichen Befragten waren es 8,4 %, bei den weiblichen Befragten 2,9 %.⁶⁶

3.7 Zwischenfazit

Dadurch lässt sich für die Soziale Arbeit nicht nur ein weiteres Feld für die Praxis ableiten, sondern zeigt auch das gewisse Vorurteile faktisch falsch sind, denn nicht jeder der gerne mal Videospiele spielt, ist süchtig. Games werden für viele Bereiche im Leben genutzt. Zur sozialen Interaktion und Gruppenbildung und damit verbunden die Zugehörigkeit und das Sicherheitsgefühl aufrecht zu erhalten. In vielen Fällen dienen Games schlicht der Unterhaltung und des Zeitvertreibs. Eine Verallgemeinerung lässt sich also nicht treffen. So wie es unterschiedliche Spiele und Spielmedien gibt, so gibt es auch unterschiedliche Spieltypen und unterschiedlich hohe Suchtgefahren oder negative Einflüsse. Viele Erwachsene spielen um des Spielens willen, ähnlich wie Kinder, mit dem Nebeneffekt, dass hier auch im Erwachsenenalter etwas gelernt werden kann

⁶⁵ Deutscher Ärzteverlag GmbH, Redaktion Deutsches Ärzteblatt, Internet Gaming Disorder. 2017 (online abrufbar unter <https://www.aerzteblatt.de>, Lesedatum: 17. August 2021).

⁶⁶ Ebd. 2017 .

oder sich an schon Gelerntes erinnert wird. Gaming ist für viele eine Chance aus ihren Gewohnheiten und den äußeren Regeln auszubrechen und sich neu zu entdecken.

4 Gaming als System und Lebenswelt?

Bereits in Kapitel 3.4 wurde herausgearbeitet, dass sich einzelne Gamer*innen zu Gruppen zusammenschließen. In diesen Gruppen gibt es verschiedene Gruppendynamiken. Es kann mitunter dazu führen, dass die Gruppen ganz eigene Regeln haben, die die subjektive Gaminglebenswelt bestimmen. Zusätzlich agieren die Gruppen untereinander und miteinander in einem System. Somit sind die Gaminggruppen auch Systeme, die in unterschiedlichen Subsystemen differenziert werden können.

Im folgenden Kapitel wird zum einen betrachtet, inwieweit sich die Systemtheorie nach Luhmann im Gaming Kontext anwenden lässt und zum anderen die Lebensweltaspekte nach Thiersch auf dieses Konstrukt Gaming angewendet, um zu erläutern, ob Gaming eine eigenständige Lebenswelt darstellt und welche Auswirkungen dies auf die Soziale Arbeit hat.

4.1 Was ist ein System nach Luhmann?

In der systemtheoretischen Analyse die Luhmann publiziert hat, geht es im ersten Schritt um die Differenz von System und Umwelt. Systeme bestehen meist über einen längeren Zeitraum, sie sind an der Umwelt orientieren und Grenzen sich davon ab. Systeme können dabei in Subsysteme unterteilt werden. Was sie alle eint, ist zweierlei: Erstens: Die Abgrenzung von System und Umwelt ist jedoch nicht als Abbruch aller Kommunikationen und Zusammenhänge zusehen, da die Übergänge fließenden in den Prozessen zu sehen ist. Die Offenheit für andere Menschen, die nicht dem System angehören und die Barrieren variieren in den einzelnen Systemen, denn die Mitglieder im System bestimmen ihrer Regeln und Grenzen allein. Untersysteme; also Systeme in einem System, sind nicht ausgeschlossen und gewährleisten eine Unterscheidungsmöglichkeit und die Funktionalität des übergeordneten Systems. Diese Ausdifferenzierung und die Bildung von Untersystemen dienen zur Unterscheidung als auch zur Funktionalität des Systems als Ganzes⁶⁷. Systeme können ohne Rangordnung oder Hierarchien nebeneinander existieren⁶⁸. Die zweite Komponente, die es braucht, um

⁶⁷ Niklas Luhmann, *Soziale Systeme Grundriß einer allgemeinen Theorie* (Suhrkamp) 1984, 37.

⁶⁸ Ebd., 39.

ein System dauerhaft aufrecht zu erhalten, ist die Kommunikation. Diese kann z. B. in Form von Sprache, Schrift und Bildschrift erfolgen. Wie genau die Kommunikation erfolgt, kann von System zu System variieren. So gibt es immer „Codes“, die im internen Ablauf klar sind, für außenstehende Menschen in den meisten Fällen nicht. Das kleinste Subsystem ist auch hier wieder die Kommunikation von zwei Menschen als Teil des Ganzen der Gesellschaft. Dieser stellt auch ein selbstreferentielles System dar.

Luhmann definiert System wie folgt:

„Jeder soziale Kontakt wird als System begriffen bis hin zur Gesellschaft als Gesamtheit der Berücksichtigung aller möglichen Kontakte.“⁶⁹

Diese Ausdifferenzierung und die Bildung von Untersystemen dienen zur Unterscheidung als auch zur Funktionalität des Systems als Ganzes⁷⁰, dies nennt Luhmann auch Selektionszwang der Systeme. Systeme können ohne Rangordnung oder Hierarchien nebeneinander existieren⁷¹. Das kleinste Subsystem ist auch hier wieder die Kommunikation von zwei Menschen, als Teil des Ganzen der Gesellschaft. Dieser stellt auch ein selbstreferentielles System dar.

Bevor weiter auf die Kommunikationsaspekte eingegangen wird, wird zunächst genauer auf die Subsysteme eingegangen: Dies wird hier exemplarisch veranschaulicht durch das Hochschulsystem in Hamburg, in dem sich auch die HAW Hamburg befindet. Eine Möglichkeit wäre die strukturelle Zerteilung der Institution HAW in die verschiedenen Ebenen: Von der Hochschule zu Fakultäten zu Departments und in den einzelnen Departments in die verschiedenen Studiengänge. Dies mag kompliziert wirken für den Außenstehenden, ist für uns als Teil des Systems HAW aber eine notwendige Vorgehensweise um die Komplexität zu reduzieren und eine Form von Zugehörigkeiten zu verdeutlichen. Eine andere Unterteilung wären die Mitgliedergruppen der Hochschule: Leitungen, Professor*innen, wissenschaftliche Mitarbeiter, Verwaltungspersonal, Studierende. Die wiederum sind in weitere Subsystemen drin.

⁶⁹ Ebd., 33.

⁷⁰ Ebd., 37.

⁷¹ Ebd., 39.

Schnittmengen und Teilsysteme sind möglich und die Übergänge können fließend sein⁷². Im Folgenden eine Grafik für die strukturelle Unterteilung der Hochschule:

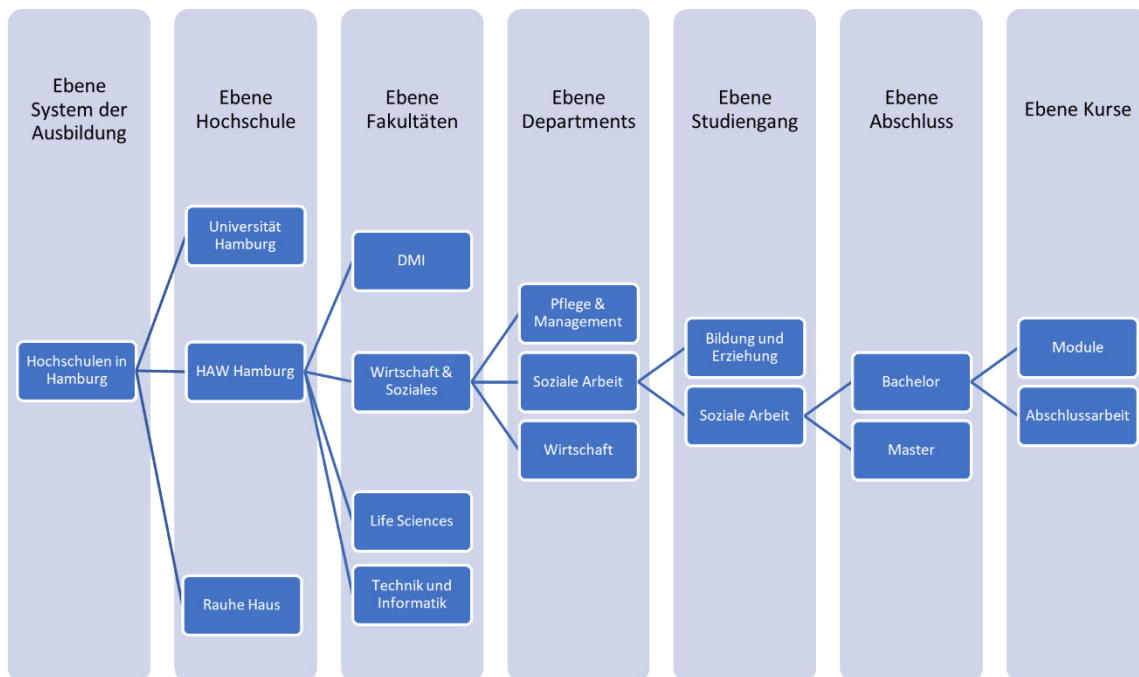


Abbildung 7 System der HAW in der Hochschullandschaft Hamburg (eigene Darstellung)

Eine ähnliche Unterteilung könnte sich im Gamingbereich finden. Auch im Gamingbereich gibt es unterschiedliche Subsysteme, die nun dargestellt werden. Dabei können diese ineinandergreifen und unterschiedlich definiert werden, da es kein starres Konstrukt ist. Zu beachten an dieser Stelle ist, dass die Modi, Motiv, Spielunterstützungen und Genres nicht klar auf ein Medium oder Endgerät beschränken lassen, sondern nur auf einzelne Spiele, welche wiederum ein eigenständiges System darstellen in ihrer Schnittmenge aus den vier Bereichen. Die beiden nachfolgenden Grafiken sollen die Komplexität veranschaulichen und es soll versuchen zu erklären. Die Grafiken sind unterteilt nach Medium und nach Spieleigenschaften.

⁷² Niklas Luhmann, *Die Gesellschaft der Gesellschaft. Band 1*. Frankfurt am Main (Suhrkamp) 112021, 46.

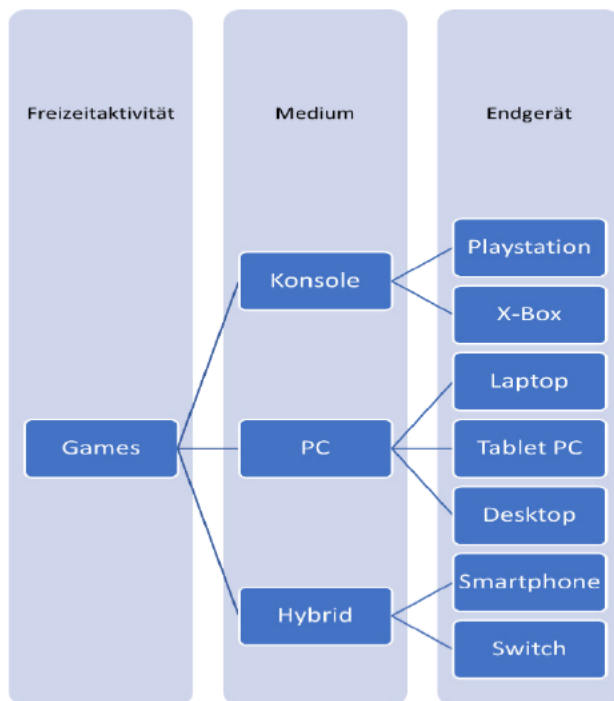


Abbildung 8 System der Endgeräte im Gaming (eigene Darstellung)

In dieser Abbildung sind keine der Aspekte aus 2.1.3 Genres abschließend dargestellt, da es zu viele Einflussfaktoren gibt und hier nur ein grober Überblick geschaffen werden soll. Hierzu bitte die Tabelle aus dem entsprechenden Kapitel hinzuziehen⁷³.

Wird nun die Abbildung der Systeme für die Endgeräte verglichen mit der der Hochschule, lässt sich erkennen, dass sich hier eine ähnliche Struktur abbilden zu scheinen.

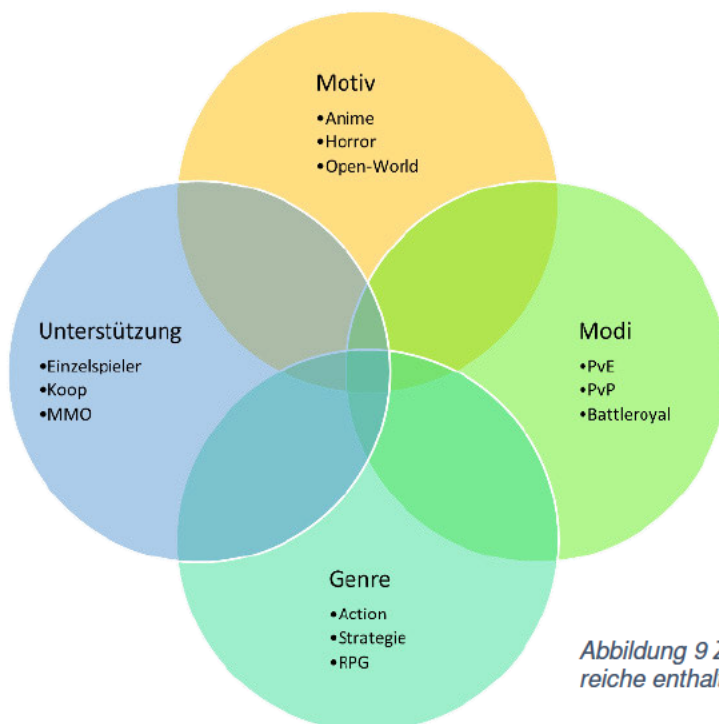


Abbildung 9 Zusammensetzung von Spielen, Schnittmenge aller vier Bereiche enthalten alle Spiele (eigene Darstellung).

⁷³ Auch diese ist nicht abschließend.

Im Bereich Gaming ist es jedoch nicht so klar erkennbar, da die Spiele je ein eigenes Untersystem bilden, welches sich aus vier Bereichen zusammensetzt.

Grobe Untersysteme lassen sich trotzdem festhalten, hierzu eignen sich die Präferenzen der einzelnen Spieler. Diese Gruppen finden sich in der gesamten Spielewelt, hauptsächlich in einzelnen Spielen. Es können sich auch eigene Communities, die von Spiel zu Spiel ziehen und denen es nicht so sehr um das Spiel geht, sondern um die Gesellschaft der Mitspielenden. Festzuhalten ist, dass jedes Spiel ein eigenes Subsystem im Gaming darstellt, je nach Spielunterstützung ist auch sogenanntes Crossplay⁷⁴ möglich, also das Zusammenspielen unterschiedlicher Spielmedien.

Nach der Erläuterung der möglichen Subsysteme wird nun die Kommunikation tiefer betrachtet⁷⁵.

| Nonverbale Kommunikation unter Anwesenden | Mündliche Kommunikation unter Anwesenden | Schriftliche Kommunikation |
|---|--|---|
| Zeitlich und räumlich <i>anwesend</i> müssen sein: | Zeitlich und räumlich <i>anwesend</i> müssen sein: | Zeitlich und räumlich <i>anwesend</i> müssen sein: |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Alter /Sender ➤ Ego /Empfänger ➤ Objekt/Thema | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Alter /Sender ➤ Ego /Empfänger - | <ul style="list-style-type: none"> ➤ - (Geschriebenes) ➤ Ego /Empfänger (Leser) - |
| Zeitlich und/oder räumlich <i>abwesend</i> können sein: | Zeitlich und/oder räumlich <i>abwesend</i> können sein: | Zeitlich und/oder räumlich <i>abwesend</i> können sein: |
| <ul style="list-style-type: none"> - - | <ul style="list-style-type: none"> - ➤ Objekt/Thema | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Alter /Sender (Schreiber) ➤ Objekt/Thema |

Abbildung 10 Kommunikation nach Luhmann

Der Punkt der Kommunikation innerhalb des Systems ist essenziell, denn ohne Kommunikation ‚stirbt‘ das System. Der Sinn eines Systems ist die Kommunikation. Diese Kommunikation kann missverstanden werden von den Teilnehmenden. Sprache ist hier ein Medium zur Aufrechterhaltung des Systems. Luhmann unterteilt Kommunikation in drei Bereiche ein, dafür die obenstehende Tabelle von Berghaus. Die Bereiche der mündlichen und auch der schriftlichen Kommunikation finden wir vermehrt auch im Gaming. Als nonverbale Kommunikation kann im Bereich Gaming das Nutzen von sogenannten Emotes gesehen werden.

⁷⁴ Zusammenspiel von verschiedenen Konsolen-Nutzer*innen und PC-Nutzer*innen.

⁷⁵ Margot Berghaus, *Luhmann leicht gemacht Eine Einführung in die Systemtheorie* (Böhlau) ³2011, 154 (Zusatzmaterialien online unter <https://elibrary.utb.de>).

In vielen Spielen finden wir sowohl schriftliche als auch nonverbale Kommunikation über Chatfunktionen oder Emotes, die abgespielt werden können. Die mündliche Kommunikation, also das tatsächliche Sprechen miteinander, wird nicht von allen Spielen unterstützt oder von den Spieler*innen genutzt. Hierfür hat die Gamingwelt jedoch Tools entwickelt oder sich zu eigen gemacht haben, bevor dies von den Publishern implementiert wurden, jedoch sind diese Implementierungen nicht immer ausgereift und nicht Spiele übergreifend. TeamSpeak und Discord werden häufig genutzt, vor allem für größere Gruppen und spieleübergreifende Kommunikation. In den Anfängen wurden auch Skype und ICQ für Absprachen, diese sind mittlerweile veraltet oder werden den Anforderungen der Spielenden nicht mehr gerecht⁷⁶. Jede Gruppe oder jedes System hat eigene Codes die für Außenstehende nicht leicht, bis gar nicht zu entschlüsseln sind. Die Kommunikation kann somit störanfällig sein, vor allem, wenn neue Mitglieder oder ehemals Außenstehende die herrschenden Gruppencodes und sprachlichen Unterschiede nicht kennen. Hierbei liegt ein Kommunikationsproblem vor, welches von beiden Seiten gleichermaßen gelöst werden muss. Die Sprache, die in einem System im Gaming gesprochen wird, ist immer vom System abhängig. Dies sehen wir, auch wenn wir zum Arzt gehen und versuchen einen Brief vom Selbigen zu lesen für eine weitere Behandlung. In den meisten Fällen verstehen wir den Brief nicht oder nur in Teilen, da wir nicht im medizinischen System sind, sondern nur Nutzer*innen. Ähnlich ist es mit nonverbaler Sprache: Das Victoryzeichen, also das Hochhalten von zwei Fingern zu einem V, kann verschiedene Bedeutungen haben abhängig von System, Kultur und Situation. Es kann Sieg, Frieden oder einfach nur ‚Hallo‘ zwischen zwei Freund*innen bedeuten, oder in einer Bar einfach das Bestellen von zwei Getränken. Festzuhalten ist: Kommunikation ist das kleinste, verbindende Element innerhalb von Systemen. Kommunikation kann aber anfällig für Störungen und Missverständnisse sein. Sprache bildet kein eignes System, sondern ist abhängig vom Jeweiligen. Systeme sind unterteilt in Subsysteme, um Funktionalität und Unterscheidungen zu gewährleisten. Sie können operativ geschlossen oder umweltoffen sein. Umwelt und System beeinflussen sich gegenseitig. Es gibt keine Hierarchien oder Ranglisten zwischen den einzelnen Systemen, es sei denn, das einzelne Individuum rankt sie selbst für sich. Der Mensch kann zeitgleich Teil von mehreren Systemen sein, aber nicht

⁷⁶ Bei ICQ wird nicht mehr entwickelt und wurde 2018 abgeschaltet. Skype hat Schwächen bei größeren Gruppen und in der Organisation von Unterkanälen.

zeitgleich in allen gleichmäßig und qualitativ ebenbürtig kommunizieren. Systeme und ihrer Unterteilung haben einen Sinn, denn sie unterliegen dem Selektionszwang. Ein System ‚stirbt‘ oder hört auf zu existieren, wenn es keinen Sinn mehr nachverfolgen kann und es nicht schafft sich einen neuen Sinn zuzuschreiben. Gaming erfüllt die Kriterien ein eigenes System mit Subsystemen darzustellen, da sowohl die Kommunikationsaspekte erfüllt sind als auch das Bestreben durch Veränderung, Anpassung und Bildung neuer Subsysteme die Funktionalität und Differenzierbarkeit aufrechtzuerhalten.

Die nächste Frage, die gestellt werden kann, ist, ob Gaming nicht nur ein System, sondern auch eine eigenständige Lebenswelt darstellt oder ein Lebensweltaspekt ist.

4.2 Erfüllt Gaming die Lebensweltkriterien nach Thiersch?

Gaming ist längst Teil des Alltags von vielen Menschen, wenn die Statistiken betrachtet werden⁷⁷. Lebenswelten und Alltagswelten sind nur vom Namen her getrennt, sie stellen Synonyme für dasselbe Konzept dar⁷⁸. Wird also von Alltag gesprochen, ist es die Lebenswelt der sprechenden Menschen. Thiersch nennt hier, dass die Konstruktion einer Lebenswelt oder eines Alltags stets auf Ebenen diskutiert werden muss und es zu einer Klärung der alltäglichen Lebensbewältigung kommen sollte.⁷⁹

In der Lebenswelttheorie von Thiersch gibt es ein bestimmtes Menschenbild. Das Bild, welches er meint, ist, dass Menschen geprägt sind und geprägt werden, diese Wechselwirkung ist nie abgeschlossen und hält ein Leben lang an. Diese Wechselwirkung findet sich ebenso in dem Ansatz des Lebens langen Lernens. Die Potenziale, die entwickelt werden, sind jedoch meist unter dem, was ein Mensch leisten könnte. Aber was genau bedeutet Alltag? Was genau ist eine Lebenswelt oder Alltagswelt? Warum ist für einer lebensweltorientierte Soziale Arbeit relevant über Lebenswelten, die nicht der eigenen entspricht Bescheid zu wissen? Erfüllt Gaming die lebensweltlichen Kriterien die Thiersch in seiner Theorie aufführt? Um sich diesen Fragen zu nähern, wird sich nun mit Thierschs Lebenswelttheorie auseinandergesetzt und darin seinem Alltagsverständnis, da dieses Verständnis als gutes Fundament in dieser Arbeit dient, um die Lebenswelt im Kontext des Gamings zu verstehen.

⁷⁷ Siehe Kapitel 2.1.1

⁷⁸ Hans Thiersch, *Lebensweltorientierte Soziale Arbeit - revisited*. Weinheim (Beltz; Beltz Juventa) 2020, 47.

⁷⁹ Ebd., 52.

Um die Fragen aus dem vorherigen Absatz aufzugreifen, ist der Alltag die Normalität der Menschen, vereinfacht ausgedrückt. Die Alltagsfrage ist also eine Frage der Normalität und der Krisen des Lebens. Die Rekonstruktion dieses Alltags erfolgt unter hermeneutischen, phänomenologischen und sozialwissenschaftlichen Beschreibungen statt.

Phänomenologisch, also durch die Beobachtung des Sichtbaren, erlebt jeder seinen Alltag, unabhängig von Stand, Geschlecht, sozialen Einflussfaktoren. Thiersch zitiert hier Kosik: „In der Alltäglichkeit lebt sowohl der Schreiber wie der Kaiser.“⁸⁰ Alltäglichkeit ist also die primäre Erfahrung, die wir im Leben machen.

Sozialwissenschaftlich sind diese Erfahrungen zwar unmittelbar, aber durch anthropologische⁸¹ und gesellschaftliche Rahmenkonstellationen bedingt. Thiersch spricht hier von dem Konzept einer Vorderbühne und einer Hinterbühne.⁸² Die Vorderbühne ist die primäre Erfahrung, auf der Hinterbühne stellen die Grundbedürfnisse und die gesellschaftspolitische Grundbedingung. Eine Ähnlichkeit zu Maslow wie in Kapitel 3.1 ist hier zu erkennen: Wenn die Hinterbühne, die Grundbedürfnisse und Grundbedingungen nicht gegeben sind, kann es zu Komplikationen auf der Vorderbühne, dem alltäglichen Leben kommen, so entstehen Krisen und Bewältigungsmechanismen.

Konkretisierung des Alltags erfolgen durch Beobachtungen von gesellschaftsbedingten und meist hochdiffernten Arrangements in den verschiedenen Lebensbereichen des Menschen, hierzu zählen unter anderem Arbeit, Familie, Finanzen, Freizeitgestaltung, Gesundheitsversorgung, Beziehungen und weitere.

Das Selbstverständnis von Handlungsaufgaben im Leben ist das was Thiersch und Kosik als ‚pseudokonkreten Alltag‘ sehen. Dieser ist von Mensch zu Mensch unterschiedlich und lässt sich nicht verallgemeinern, da er von vielen Faktoren abhängig ist. Er ist viel zu komplex, um eine genaue Bestimmung der Allgemeingültigkeit zu treffen, da er von den eigenen Konstellationen von Ressourcen und Handlungsstrategien abhängig ist. Die Bewältigungsaufgaben können verschiedene Stufen einnehmen: banal⁸³, selbstgenügsam⁸⁴ und borniert⁸⁵. In welcher Stufe sie sich befinden ist abhängig

⁸⁰ Thiersch, Lebensweltorientierte Soziale Arbeit - revisited, 45.

⁸¹ Die Lehre des Menschen, die Weiterentwicklung in verschiedenen Bereichen, hier auch die Sozialanthropologie und Kulturanthropologie: Der Mensch in sozialen und kulturellen Zusammenhängen.

⁸² Ebd.

⁸³ Alltägliche, gewöhnliche Handlungen.

⁸⁴ Handlungen, ohne das Bestreben sich hervorzutun.

⁸⁵ Handlungen, die engstirnig sein können und auf die eigenen Vorstellung beharrend.

von unserer Sozialisation, finanziellen Ausstattung, dem Zustand der Psyche und unseren Bewältigungsmustern.

Der Begriff ‚Alltäglichkeit‘ oder ‚Lebenswelt‘ lässt sich also nicht verallgemeinern, er ist abhängig von vielen Faktoren und meint die Wahrnehmungs- und Bewältigungsmuster, die wir im Laufe unseres Lebens erlernt haben.⁸⁶

Eine Lebensweltorientierung ist also das Wahrnehmen dieser unterschiedlichen Muster in der Alltäglichkeit, es wird aus der Lebenslage (Hinterbühne) auf die Schwierigkeiten und Verhaltensmuster in der Bewältigung (Vorderbühne) geschlossen.

4.3 Leben wir nur in einer Lebenswelt?

Eine Lebenswelt hat wie gerade gesehen viele Aspekte und Anhaltspunkte. Die meisten von ihnen sind ambivalent, können uns objektiv positiv oder negativ beeinflussen. Wenn Menschen also von ihrem Alltag sprechen, so ist dies immer subjektiv zu sehen und lässt sich nicht verallgemeinern. Jeder Mensch geht im Laufe seines Lebens andere Arrangements ein, bewältigt Konflikte und Krisen anders und trägt den Kampf um die Selbstbehauptung an anderen Stellen aus.

Alltagswelten erfüllen viele Funktionen und Menschen leben meist nicht nur in einem System vom Alltag. Genauso wie in der Theorie der sozialen Systeme von Luhmann können Alltagswelten meist ohne Komplikationen nebeneinander existieren.

So kann es sein, dass wir uns in verschiedenen Alltagswelten aufhalten und sich unsere Selbstdarstellung verändert, je nachdem welche Rolle wir innehaben. So kann ein Elternteil liebevoll und fürsorglich mit den Kindern umgehen und zeitgleich auf der Arbeit den Ruf haben eines tyrannischen Menschen. Auch auf der zeitlichen Achse kann sich viel verändern. Jemand kann mit seinen Kindern überfordert sein und objektiv kein gutes Elternteil sein, zu den Enkeln ist die Person aber evtl. das genaue Gegenteil, weil die Person aus den Erfahrungen gelernt hat und reflektieren konnte.

Lebensentwürfe und Lebenswelten sind meist sehr unterschiedlich und Anerkennung, Beziehungen, Zuständigkeit, Bestätigung, positive Erfahrung können nicht nur um realen Leben gefunden werden, sondern auch in digitalen Räumen wie Social Media oder in Spielgemeinschaften.

⁸⁶ Thiersch, Lebensweltorientierte Soziale Arbeit - revisited, 46–47.

Neben den realen, physischen Lebenswelten gibt es seit etwa 50 Jahren einen verstärkten technologischen und informationstechnischen Wandel. Kommunikation, Produktionen, Entwicklungen und Dienstleistungen finden vermehrt nicht nur im realen Raum statt, sondern unterstützt durch künstliche Intelligenz und virtuelle Welten im digitalen Raum. Dies führt zu einer Entgrenzung, Globalisierung, Beschleunigung des Lebens und Neuentstehung von Lebenswelten und neuen Systemen im Leben der Menschen.

Dies mag einem wie eine Verzerrung der Realität vorkommen, jedoch könnte es nur eine Erweiterung der bisherigen Alltagswelt der Menschen sein. Neue Alltagswelten erfordern neue Handlungsstrategien, oder zumindest abgeänderte. Räumlich und zeitlich scheinen die virtuellen Welten entkoppelt zu sein von der realen Welt, doch die digitale Welt scheint einfach nur in ihrer eigenen Zeit und in ihrem eigenen Tempo zu arbeiten. Beziehungen scheinen in diesem Kontext unverbindlicher, dabei sind sie genauso verbindlich wie in der realen Welt das scheinbare Überangebot, die Omnipotenz an Möglichkeiten wirkt auf viele bedrohlich und erschlagend, dies haben Menschen aber auch über die allgemeine Schulbildung gesagt. Sich in der digitalen Welt zu bewegen, erfordert die Lernbereitschaft jedes einzelnen auf andere Art und Weise, abhängig von der Generation und den Routinen des Alltags.

Sozialräumliche Handlungsstrategien und deren Alltagswelten werden häufig als Gegenpol zur digitalen Alltagswelt gesehen. Ablehnung oder Missverständnis der jeweils anderen Alltagswelt ist der Fall. Dabei können sie als Erholungsort der anderen Welt dienlich sein und auch voneinander lernen, welches ambivalent von der Fachwelt betrachtet wird.

4.4 Rekonstruktion Gaming als Lebenswelt-(Aspekt) Relevanz für die lebensweltorientierte Soziale Arbeit

Um die lebensweltorientierte Soziale Arbeit greifbarer zu machen und nicht nur als Theoriekonzept darzustellen, hat Thiersch Struktur- und Handlungsmaxime zusammengestellt. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um methodische Ansätze, sondern eher um eine genauere Rahmung der Arbeit. Exemplarisch werden nun drei Strukturmaxime erläutert und unter der Betrachtung der Aspekte einer Lebenswelt auf die digitale Welt und Gaming angewandt. Hier bei fiel die Wahl auf die Alltagsnähe, da Gaming bereits Teil vieler Alltagsgestaltungen zu sein scheint, die

Sozialraumorientierung, um einen Bezug in den Sozialraum zu schaffen und den Sozialraum als virtueller Raum, um zu zeigen, dass Menschen sich in künstlich geschaffenen Räumen bewegen. Die Handlungsmaxime der Prävention, Inklusion, Integration und Partizipation finden sich eher in der direkten Arbeit wieder.

Alltagsnähe: Bei der Alltagsnähe handelt es sich um mehrere Aspekte. Zum einem soll Soziale Arbeit im Leben der Adressat*innen gegenwärtig sein, um Distanzen zu Überbrücken oder gar nicht erst aufkommen zu lassen, sie soll Präsenz zeigen, erreichbar sein und vor allem nahbar. Sie soll ‚vor Ort‘ und flexibel sein. Trotzdem soll alltagsnahe Soziale Arbeit konkret genug sein, um Probleme, Hindernisse und Schwierigkeiten wahrzunehmen, zu erkennen und zu vermindern. Soziale Arbeit ist auch hier wieder umgeben von Ambivalenzen.

Bezogen auf Gaming würde dies bedeuten, dass es theoretisch auch digitale, gamingentsprechende Angebote geben müsste. Sei es nun in Rahmen der Aufklärung für Nutzer*innen, Sozialarbeitenden, Angehörige und Zugehörige über generierbare Ressourcen, den potenziellen Risiken und die Weiterbildung in Gaming, Gamedesign und das Programmieren dieser für alle interessierten Nutzer*innen der Sozialen Arbeit.

Regionalisierung/Sozialraumorientierung: Unter Betrachtung der Alltagsnähe ergeben sich auch die Aspekte der Regionalisierung und des Sozialraumsbezuges, da die Sozialraumorientierung einen eigenen Handlungsansatz darstellt. Die Aufgaben der Sozialen Arbeit erleben hier eine Erweiterung um den Punkt der Sozialraumpolitik. Die Regionalisierung ergibt sich aus dem Wunsch der Zugehörigkeit, der Ortsverbundenheit und der Erreichbarkeit von Hilfen. Hilfe sollte lokal im eigenen bekannten Sozialraum stattfinden. Die sozialraumpolitische Aufgabe ist nun für die Adressat*innen einzutreten und solche Hilfen zu organisieren und zu realisieren. Die Aneignung und Gestaltung des Sozialraumes können eine Aufgabe für beide Seiten sein und hinterher als Ressource genutzt werden.

Für die Gamingwelt ist dies zwar schwer zu realisieren, jedoch ist das Anzeigen von Bedarfen, das aufmerksam machen auf Schwierigkeiten und das aktive Mitgestalten schon ausreichend. Gerade in einer globalen, digitalen Lebenswelt unabdingbar ist das Einhalten von allgemeingültigen Regeln und die aktive Mitgestaltung des Zusammenlebens im Internet.

Sozialraum als virtueller Raum: Die Doppeldeutigkeit dieses Punktes zeigt auch hier wieder das Raum mehr als der messbare Raum ist. Jeder Raum, in dem wir uns

bewegen, ist künstlich erzeugt und durch den technologischen Fortschritt auch in die virtuelle Welt erweiterbar. Durch die Digitalisierung aller Lebensbereiche, einschließlich der Arbeitswelt der Sozialen Arbeit, werden neue Welten geschaffen, die es erforderlich machen könnten, etablierte Denkweisen und Handlungsmuster zu überdenken, zu reflektieren und gegebenenfalls anzupassen.

Die Digitalisierung schafft neue Welten für die Menschen, die neue Kompetenzen benötigen und dies nicht nur auf Adressat*innen-Seite, sondern auch auf der Seite der Professionellen.

Thiersch unterscheidet hier zwischen neuzeitlichen und traditionellen Lebenswelten. Das heißt, im Umkehrschluss für diese Arbeit: Gaming und digitale Welten sind neuzeitliche Lebenswelten und somit für die Soziale Arbeit relevant, sie bedürfen im Einzelfall eine genau Analyse.

Durch den Zuwachs der digitalen Welten und Arbeitsweisen könnte es hier zu einem neuen Machtgefälle kommen zwischen technikvisierten Personen und Personen, die Schwierigkeiten mit dem Umgang der Medien und der neuen Denkweise haben könnten. Etablierte Verhaltensmuster werden aufgebrochen und manch einer möchte oder kann sich auf die neue Umgebung nicht einlassen⁸⁷. Hierbei ist zu beachten, dass dies nicht nur auf der Adressat*innenebene vorkommen kann, sondern auch aufseiten der Sozialarbeitenden, wie die Literatur und Vorurteile in der Einleitung gezeigt haben. Umgangsweisen mit den technischen Möglichkeiten sind teilweise sehr different und hindern Menschen an der Möglichkeit einer effektiven Nutzung der digitalen Welt.

Gerade auch in der Freizeitgestaltung übernehmen digitale Medien und Gaming eine immer größere Rolle ein. Diesen Punkt nimmt Thiersch auch in seinen Überlegungen auf, warnt aber auch vor vorschneller Kritik, denn den elementaren Kampf zwischen Gut und Böse, den viele Games mitbringen, sei nichts Neues und keine Erfindung der digitalen Welt. Die Konfrontation mit den Extremen und der Grausamkeit, welche Sozialarbeitenden und Pädagog*innen häufig kritisieren in Videospiele, findet sich auch in anderen, etablierten Medien wieder, wie in der Bibel, der Konflikt zwischen Gott und Luzifer, der Poise, der Kampf zwischen dem ‚Schönen‘ und dem ‚Hässlichen‘, der Mythologie, Götter, die Jungfrauen vergewaltigen, und selbst in der klassischen Literatur,

⁸⁷ Thiersch, Lebensweltorientierte Soziale Arbeit - revisited, 89.

beispielsweise in der Novelle von Robert Louis ‚Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde‘⁸⁸.

Mit der Feststellung, dass Gaming eine Lebenswelt darstellt, ergibt sich für die Soziale Arbeit eine weitere Aufgabe, die auch Thiersch bereits genannt hat in der neusten Auflage seiner Theorie. Die Soziale Arbeit hat eine vermittelnde Rolle in den Alltagswelten ihrer Adressat*innen. Um die komplexen Probleme müssen Sozialarbeitenden die Belastungen, Tragödien und Verlorenheit der Betroffenen verstehen. Außerdem sollten sie die Bedingungen, Bewältigungsmuster und Mechanismen im Kontext der Ressourcen, Interessen und der täglichen Aufgaben verstehen. Kurz gesagt nicht nur das akute Problem sehen, sondern auch den Menschen und seine genutzten Systeme als Ganzes betrachten⁸⁹. Die Unterstützung von Adressat*innen in allen Lebenslagen und das Anbieten von neuen Ressourcen, Perspektive Ebd. Entlastungen ist die Hauptaufgabe Sozialarbeitenden⁹⁰. Dies sagt auch folgendes Zitat aus:

„Lebensweltorientierte Soziale Arbeit sucht Menschen in Schwierigkeiten und Überforderungen der Bewältigungsaufgaben im Alltag zu helfen, sie will ihnen in unzulänglichen und verunsichernden Konstellationen ihres Alltags Möglichkeiten eines gelingenderen Alltags aufzeigen und sie auf dem Weg zu seiner Realisierung unterstützen.“⁹¹

Dazu kommt das die Soziale Arbeit immer von Pluralität und Spannungsfeldern geprägt ist:

„Sie sollen Lerngelegenheiten und Kompetenzen finden, damit sie den heutigen und zukünftigen gesellschaftlichen Anforderungen gewachsen sein werden. Sie müssen ihr Leben in der Widersprüchlichkeit der heutigen alltäglichen Lebenswelten gestalten und es in Deutungen und Handlungsmustern, in Raum, Zeit und Beziehungen und in der Pluralität der interkulturellen und virtuellen Lebenswelten bewältigen können. Sie brauchen Kompetenzen, um sich nicht in Zwängen, Abwehr, Hilflosigkeit und Verängstigung zu verlieren. Sie brauchen Lust und Phantasie, sich auf Vorhaben und neue Anforderungen einzulassen, und den Willen zum Risiko des eigenen Lebens, das in der Brüchigkeit der heutigen Strukturen radikal auf sich gestellt ist.“⁹²

⁸⁸ Thiersch, Lebensweltorientierte Soziale Arbeit - revisited, 127.

⁸⁹ Ebd. 2020, 88–89.

⁹⁰ Ebd., 107.

⁹¹ Ebd., 88.

⁹² Ebd., 114.

5 Gaming als Handlungsfeld für die Soziale Arbeit

Nach der Bestimmung der Zielgruppe in Kapitel 2 und der Theoriegrundlage in Kapitel 3 und der Feststellung, dass sich im Gaming eigene Systeme mit Subsystemen und eigenständige Lebenswelten und Aspekte dieser zeigen in Kapitel 4 soll es nun darum gehen, wie die Soziale Arbeit mit diesen Erkenntnissen umgehen könnte. Hierfür werden sich die bereits bestehenden Schwerpunkte und die darin etablierten Handlungsfelder angeschaut. Im Anschluss werden sich Handlungsmöglichkeiten für das Thema Gaming eingebracht, um daraus ein mögliches Handlungsfeld für die Soziale Arbeit zu eröffnen. Hierzu wird aufgezählt und dargestellt, wer welchen Nutzen aus diesem Handlungsfeld haben könnte und wie die mögliche Arbeit aussieht, zusätzlich werden auch die noch zu entwickelnde Bestandteile dargestellt. Bevor dies geschehen kann, wird die Frage gestellt: ‚Was ist ein Handlungsfeld?‘

5.1 Vielfalt der Handlungsfelder der Sozialen Arbeit

Wird auf die Soziale Arbeit geschaut, gibt es nicht nur die Soziale Arbeit. Die Arbeitsbereiche und Handlungsfelder sind vielfältiger als sich vorstellen. Auf die Frage: ‚Und was kannst du mit deinem Studium hinterher machen?‘, antworte ich meistens: ‚Von der Wiege bis zur Bahre, alles, was ich möchte. Es gibt nicht nur eine Zielgruppe, nicht nur eine Altersgruppe, nicht nur ein Themenbereich, mit der ich mich beschäftigen könnte.‘.

Wie vielfältig unsere Arbeit ist, merken Studierenden an der HAW Hamburg schon in der Anfangszeit und spätestens, wenn sie den Schwerpunkt für das Praktikum wählen. Und selbst dann gibt es noch weitere Unterschiede in der tatsächlichen Arbeit. Die nachfolgende Liste ist eine Zusammentragung von der Theorie-Praxis-Seminar-Liste der HAW, einer Ergänzung von Farrenberg und Schulz in Handlungsfelder Sozialer Arbeit⁹³.

| <u>Schwerpunkt</u> | <u>Unterthemen</u> |
|-------------------------|--|
| Kinder- und Jugendhilfe | <ol style="list-style-type: none">1. Offene Kinder- und Jugendarbeit2. Erziehungs- und Familienberatung/Frühe Hilfen3. Außerfamiliäre Erziehung4. Behördliche Kinder-, Jugend- u. Familienarbeit (einschließlich ASD) |

⁹³ Seite 70 ff.

| | |
|---|---|
| | <ol style="list-style-type: none"> 5. ASD (Lehrbeauftragte der BASFI) 6. Schulsozialarbeit 7. Kindertagesbetreuung |
| Existenzsicherung und besondere Lebenslagen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Soziale Sicherung <ul style="list-style-type: none"> ○ Wohnungslosenhilfe ○ Schuldenberatung ○ In Teilen Suchthilfe 2. Migration 3. Straffälligenhilfe |
| Behinderten- und Gesundheitshilfe. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Behindertenhilfe/Sozialpsychiatrie 2. Sucht/Abhängigkeiten. 3. Psychiatrie 4. Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie; Klinische Kinderpsychologie |
| Gemeinwesen-/ Alten-/ Kulturarbeit | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kulturarbeit <ul style="list-style-type: none"> ○ Medienarbeit ○ Theaterarbeit ○ Musikarbeit 2. Arbeit mit älteren Menschen 3. Gemeinwesenarbeit |

Tabelle 2 Schwerpunkte und Handlungsfelder Sozialer Arbeit (eigene Darstellung)

Um die Vielfalt der Handlungsfelder der Sozialen Arbeit zu begreifen, sind zwei Annährungswege möglich. Zum einem über die Handlungsfeldkriterien, zum anderen über die multiperspektives Fallarbeit und das darin enthaltene Fallverständnis.

Das Fallverständnis von Müller und Hochuli Freund mit der multiperspektiven Fallarbeit hilft da schon etwas weiter. Sogenannte Fallgeschichten können in Fälle umwandelt und transformiert werden für die Soziale Arbeit, in dem folgende Fragen gestellt werden: ‚Für wen ist es ein Fall? Was für ein Fall ist es? Und mit wem arbeiten wir an diesem Fall?‘. Bei der ersten Frage ist die Antwort meist ein konkretes Arbeitsfeld⁹⁴, nicht unbedingt nur für die Soziale Arbeit, sondern ganz allgemein gesprochen. Das Wort Arbeitsfeld ist hier als Synonym für Handlungsfeld zu verstehen.

Bei den Autoren Farrenberg und Schulz gibt es einige Kriterien, die benennen was ein Handlungsfeld aus machen. Eine defizitäre Lage in der Lebenswelt, ein prekäres Lebensalter, soziale Ungleichheiten, Interventionsgründe seitens der Sozialen Arbeit

⁹⁴ Burkhard Müller, *Sozialpädagogisches Können. Ein Lehrbuch zur multiperspektivischen Fallarbeit*. Freiburg im Breisgau (Lambertus) ⁸2017, 47–50 (Zusatzmaterialien online unter <http://ebooks.ciano.com>).

oder ein Auftrag seitens der Adressat*innen. Dies definiert aber noch nicht ausreichend, was ein Handlungsfeld faktisch ist.⁹⁵

Die Zerlegung des Wortes ‚Handlungsfeld‘ in zwei Dimensionen vereinfacht die Definition, da es sich hier um eine zusammengesetzte Definition handelt. Die Dimension der Handlung kann als Aushandlungsprozess von sozialpädagogischem Handeln mit dem Gegenüber gesehen werden. Es werden Arbeitsbündnisse geschlossen, um bestimmte Tätigkeiten zu vereinbaren, als Rahmenbedingungen. Die zweite Dimension ist das Feld. Bourdieu hat das Feld als Kräfteverhältnis gesehen und gesagt, dass es einer gewissen Logik unterliegt. Es steht also in Relation, in Beziehung zum nächsten Größeren.⁹⁶ In der Sozialen Arbeit kann diese Relation das Kräfteverhältnis zwischen Professionellen und Adressat*innen bedeuten oder das Verhältnis zwischen Adressat*innen und der Gesellschaft.

Die Positionierung dieser Relation ist die zweite Ebene des Felds und hat verschiedene Ausprägungen. Zueinander als Sozialarbeitenden, zu den Akteur*innen und Institutionen gibt es verschiedene Ausprägungen der Positionierung und der Relationierung aufgrund des unterschiedlichen Kräfteverhältnisses.⁹⁷

Nehmen wir nun die beiden vorhergehenden Absätze zusammen und definieren daraus den Begriff Handlungsfeld, ergibt sich folgende Rahmung des Begriffs:⁹⁸

- Zielgerichtetes, bewusst vollzogenes Handeln oder tätig werden in einer defizitären Lage von Hilfesuchenden,
- Strukturbegriff mit enormer Wirkung und Macht aufgrund von etwaigen Rahmenbedingungen (Gesetze, Hausordnungen, Handlungsvorschriften),
- Ein Gruppierungs- und Systematisierungsversuch als Konkretisierung der Tätigkeiten.

Handlungsfelder können auf verschiedenste Art entstehen. Wird Luhmanns Denkweise gefolgt, so entstehen Systeme, die Handlungsfelder darstellen können, aus sich selbst heraus und reagieren so auf Veränderung der Umwelt und der anderen Systeme. Bei Thiersch entstehen Handlungsstrategien, aufgrund von prekären Lagen oder

⁹⁵ Dominik Farrenberg/Marc Schulz, *Handlungsfelder Sozialer Arbeit. Eine systematisierende Einführung*. Weinheim (Beltz; Beltz Juventa) 2020, 50 ff.

⁹⁶ Ebd., 56.

⁹⁷ Ebd., 60.

⁹⁸ Ebd., 61–62.

Veränderung innerhalb der Gesellschaft, da es hier zu einer Passungsstörung kommen könnte oder sich die Anforderungen und die Gesellschaft sich ändern.

Die Soziale Arbeit hat ein breites Tätigkeitsfeld und viele Handlungsfelder, wie oben zu sehen ist. Eine Systematisierung wird durch die Schwerpunkte getroffen. Die Ausdifferenzierung durch die einzelnen Arbeitsfelder ist im Sinne nach Luhmann notwendig, um die Handlungsfähigkeit der Personen und des Systems zu gewährleisten. Und selbst diese Aufzählung ist bei Weitem nicht abschließend, da neben den Handlungsfeldern noch die einzelnen sehr speziellen Tätigkeitsfelder existieren. Also die nächstkleinere Größe im System Soziale Arbeit, welche die genau Tätigkeit und den Auftrag der Sozialen Arbeit zu definieren.

Beispiel: Berufsfeld Soziale Arbeit, Handlungsfeld Existenzsicherung, Arbeitsfeld Wohnungslosenhilfe, Tätigkeitsfeld Wohnraumvermittlung für wohnungslose Männer ab 25 Lebensjahren mit Suchtproblematik.

Warum ist das alles nun für oder auch für neue Handlungsbereiche relevant? Schauen wir nun nicht nur die Handlungsfelder an, sondern verbinden diese mit der Systemtheorie und der Lebensweltorientierung aus den vorherigen Abschnitten ergibt sich folgende Überlegung: Soziale Arbeit hat eine Vielzahl von sehr ausdifferenzierten Handlungs- und Tätigkeitsfeldern, der Ausbau und die Weiterentwicklung dieser ist nicht abgeschlossen, dies ist bedingt durch die Handlungsstrategien der Menschen und das Entstehen neuer Systeme und damit verbundenen Schwierigkeiten in den Alltagswelten von Menschen.

Gaming wird uns in unserer Arbeitswelt nicht nur als Störfaktor begegnen. Digitalisierung ist ein Moment, welches wir in allen unseren Lebensbereichen spüren. Die Verschiebung der Lebenswelt von analog auf digital hat auch nicht erst gestern begonnen. Luhmann hat diesen Prozess bereits beschrieben. Systeme müssen Autopoiese betreiben, um relevant zu bleiben, heißt sie müssen sich verändern und an die Umwelt anpassen, in der sie existieren wollen.

Auch Thiersch bezieht in den Sozialraum den virtuellen Raum mit ein. Die Annahme das alle Sozialräume nur virtuelle oder konstruierte Räume sind untermalt er auch mit der Annahme, dass Raum mehr ist als der objektiv messbare Raum.

Die Frage, die sich die Soziale Arbeit nun stellen kann, ist, möchte sie Gaming als eigenständiges Thema betrachten oder als Querschnittsthema sehen. Um diese Frage

zu beantworten, müssen wir uns erst einmal darüber klar werden, in welchen Bereichen es ein Teil sein kann und den Sozialarbeitenden begegnet.

5.2 Gaming als Handlungsfeld etablieren

In der Theorie und Praxis der Sozialen Arbeit ist Gaming nicht in voller Gänze vertreten, da häufig nur die Defizite sichtbar gemacht werden oder, wie in der Einleitung der Arbeit beschrieben, Vorurteile vorherrschend sind. Auch, wenn das Thema in vielen bereits etablierten Handlungsfeldern zu sehen ist, sehe ich die Aufgabe der Sozialen Arbeit darin, hier ein neues Handlungsfeld zu erschließen oder wenigstens Gaming als Teil der Kultur- und Medienarbeit zusehen und daraus ein neues Handlungsfeld entstehen zu lassen.

Gaming könnte ein Handlungsfeld der Sozialen Arbeit darstellen, da wir in der Digitalisierung nicht um die Verschiebung, Veränderung und Erweiterung der etablierten Lebenswelt herumkommen, sowie die Entstehung der noch nicht erforschten oder definierten Lebenswelten absehen können. Bereits seit 30 Jahren gibt es Videospiele, eine Theorie oder ein Methodenkonzept für den Umgang mit diesen und die möglichen Stärken und Schwächen von Nutzer*innen gibt seither nicht.

Gaming bildet ein eigenes System wie bei Luhmann und eine eigene Lebenswelt bzw. eine Erweiterung von analogen Lebenswelten nach Thiersch. Gaming hat viele Berührungspunkte mit unterschiedlichen, bereits etablierten Handlungsfeldern in der Sozialen Arbeit, die in den meisten Fällen nur idealtypisch getrennt sind und Sozialarbeitende müssen eine Verweismöglichkeit auf verschiedene Expert*innen haben. Themen im Gaming sind hier noch nicht mit einbegriffen. Sexismus, Diskriminierung, Culture Appropriation sind Themen, die in der Gamingwelt immer wieder anstoßen und kritisch hinterfragt gehören.

Die Kulturarbeit ist einer der Hauptanknüpfungspunkte für Gaming und Soziale Arbeit. Zum digitalen Gamen werden verschiedenste Medien benötigt und technische Kenntnisse. In manchen Bereichen werden Kenntnisse des Schauspiels benötigen. In anderen steht die Musik im Vordergrund. Gaming ist somit bereits Teil der Kulturarbeit. Zu sehen in Kursen, Workshops und die Arbeit in Schulen von Medienpädagog*innen. Genaue Theorien oder Handlungskompetenz gibt es hier jedoch nicht, es gibt bis jetzt keine eigenständige Gamingpädagogik.

Was könnte Thema und Aufgabe des neuen Handlungsfeldes Gamingpädagogik sein und wo könnte es Anwendung finden? Der erste große Punkt ist das Thema Aufklärung, Sensibilisierung und Minderung der Vorurteile gegenüber Menschen, die Gaming betreiben. Wie im Kapitel 3 gezeigt, ist Gaming mehr als nur die Internet Gaming Disorder und das Verhalten, welches daraus resultieren kann. Gerade in der Kinder- und Jugendarbeit und der dazugehörigen Elternarbeit muss Aufklärung betrieben werden und Sorgen und Ängste abzubauen. In der Begleitung von Kindern und Jugendlichen kann es hier eine auch um eine Stärkung der Ressourcen sein, die durch das Gaming entwickelt wurden. Möglich wären hier Workshops und Trainings, um das Gelernte in die reale Welt zu übertragen. Ein anschließender Punkt könnte sein, dass ‚Gamingpädagog*innen‘ Workshops zur Gestaltung von Spielen leiten könnten um im Sinne der Lebensweltorientierung die Interessen der Nutzer*innen zu stärken und um ihre Handlungsfähigkeit in der Gesellschaft darzustellen. Hier bei muss sich nicht auf die Kinder- und Jugendhilfe beschränkt werden, sondern kann generationsübergreifend gearbeitet werden. Dabei ist der richtige und altersgerecht Umgang mit den Medien nicht Hauptaufgabe der Sozialen Arbeit, sondern die Prävention und Aufklärung von Menschen, in diesem Fall Kinder ab einem gewissen Alter und auch deren Eltern. Dies kann in der offenen Kinder- und Jugendhilfe, der Erziehungs- und Familienberatung und im Rahmen der Schulsozialarbeit angesiedelt werden.

Die Weiterbildung von Pädagog*innen, Erzieher*innen und Lehrer*innen ist hierfür essenziell, gerade in den Bereichen Medienkompetenz, Lebens- und Freizeitgestaltung der Menschen, mit denen sie arbeiten. Kinder erhalten immer früher Zugang zu digitalen Medien und damit zu Spielen. Kritisch zu betrachten, ist welche Spiele die Kinder spielen und welche Auswirkung dies auf ihr Verhalten oder Wahrnehmung haben könnte. Dafür bedarf es denn wieder Aufklärung und Sensibilisierung aller Parteien und würde voraussichtlich sowohl den Ausbildungsrahmen, die Arbeit und das Wissen der beteiligten Pädagog*innen überschreiten. Im Rahmen der Schulsozialarbeit und der Arbeit an Schulen wäre eine Einbindung von Gamingkomponenten denkbar, da diese meist auch schon im heimischen Wohnzimmer oder Kinderzimmer vorhanden sind. Hier bei könnten Sozialarbeitende zusammen mit den Lehrenden Thematiken erarbeiten und die Wissensbestände verbinden. VR- oder AR-Touren durch den menschlichen Körper für die Oberstufe an Gymnasien in Biologie als Beispiel, hierbei liefern Lehrende das Fachwissen und Sozialarbeitende könnten den Umgang und die Risiken der Medien erläutern. Die wirtschaftlichen oder historischen Aspekte von

manchen Spielen (Anno-Reihe, Assassin's Creed, Satisfactory, etc.) lassen evtl. den Unterricht lebendiger und nahbarer für die Schüler*innen werden, dadurch könnten aufklärende Aspekte zum Thema Budget, Schulden und Lebensplanung eine Rolle werden bei der Auseinandersetzung.

Da wie in Kapitel 2 festgestellt wurde, dass das Durchschnittsalter der Gamer in Deutschland im Jahr 2020 bei 37,5 Jahren lag, ist dieses Thema nicht nur in der Arbeit mit Kindern und Heranwachsenden relevant. Auch andere Bereiche der Sozialen Arbeit bedarf es einer genaueren Betrachtung von Gaming und über die Möglichkeiten der Nutzung. Im Bereich der Beteiligung von Bevölkerungsgruppen, Stadtteilen und des Sozialraums könnten Projekte stattfinden, die durch Gamingkomponenten unterstützt werden, wie die Stadtteilbegehung unterstützt durch AR-Ansichten der geplanten Veränderungen, die Möglichkeit von Menschen, die physisch nicht teilnehmen können durch Aufzeichnung, Streaming oder VR-Applikationen. Zudem könnten angestrebte Änderungen durch VR- und AR Technik im Vorfeld begehbar und erlebbar gemacht werden, ähnlich zu Spielen wie ‚Sim-City‘ oder ‚The Sims‘. Hierzu können Ressourcen von allen beteiligten Bewohner*innen genutzt werden und im Vorfeld schon Planungs- und Programmierungsworkshops stattfinden, die für die Gemeinschaft offen sind.

Gaming wird auch von Senioren und älteren Menschen genutzt. Studien zeigen, dass Spiele nicht nur schädlich sein können, sondern auch Gehirntraining und Erhalt der Feinmotorik sein kann. Wie im Artikel von Drescher beschrieben, hat Simone Kühn ein Experiment mit Probanden mit Mindestalter 65 Jahren durchgeführt. Hier bei zeigt sich, dass Menschen nicht nur Hirnfunktionen gezielt trainieren können, sondern sich auch Abbauprozesse verlangsamt werden⁹⁹. Zudem kann in diesem Rahmen ebenso Biographiearbeit stattfinden, immer in Berücksichtigung der möglichen Retraumatisierung durch Ereignisse und das benötigte Equipment, wie VR-Brillen oder schnell aufeinander folgende Bilder. Eine Zusammenarbeit mit der Traumapädagogik ist hier notwendig, um Retraumatisierung aufzufangen, oder im Vorfeld abzumindern.

Eine Kooperation mit der Medizin ist nicht auszuschließen. In Bereichen der Krankenhaussozialarbeit und der Genese und Rehabilitation von Schlaganfallpatient*innen wäre eine Nutzung von Bildschirm, Tastatur und Maus denkbar, um die Eigenständigkeit zu fördern, da das Halten eines Stiftes meist schwer sein kann. In der Anfangszeit und hoher Immobilität könnte sich die Nutzung von sogenannten Eye-Tracking als

⁹⁹ Drescher, Frank, *Wie Computerspiele auf das Gehirn wirken*. In: planet-wissen.de vom 5. 5. 2020.

hilfreich erweisen, um mit den Patient*innen zu kommunizieren. Ergotherapeutisch kann es Sinn machen, auf spezielle Pädagog*innen zurückzugreifen oder sich auf den Umgang mit den expliziten Medien weiterbilden zu lassen.

Gaming könnte in der Therapie von Phobien und Persönlichkeitsstörungen helfen. Hier auch wieder unter Einbindung von AR/VR und den Simulationsspielen. Auch hier ist nicht nur die Therapie der Betroffenen einzuschließen, sondern auch der Aufklärungsfaktor der Familie und des Nahumfelds über die Psychoedukation.

In Bereichen der kulturhistorischen Arbeit könnten zwei Wege beschritten werden, einmal der vermittelnde Weg mit der Darstellung von Kultur und Historie über Gaming, wie in Spielen der ‚Assassin’s Creed‘-Reihe¹⁰⁰. Zum anderen können kulturhistorische Ereignisse in Zusammenwirken von Nutzer*innen und Beteiligten aufgearbeitet werden als Schritt des Verarbeitungsprozesses, und um den Umgang mit verschiedenen Situationen zu erlernen.

In der theoretischen Auseinandersetzung mit dem Thema Gaming sind viele Anteile noch lückenhaft. So gibt es keine bekannte Studie aus der Sozialen Arbeit heraus, zum Umgang mit den Erlebten bezogen auf die unterschiedliche Wahrnehmung von Virtualität und Realität. In Präventionsangeboten und Workshops, meist von der Suchtprävention ausgerichtet, wird meist nur gewarnt vor dem möglichen Gewaltpotenzial der Betroffenen. Hier ist aber auch zu unterscheiden, ob dies eine Frustration aus dem Spiel heraus ist oder ein Kompensationsversuch der Realität der nicht wie gewünscht verlaufen ist. Der Umgang mit Gewalt in, durch und mit Videospiele muss genauer betrachtet werden. Eine weitere führende Frage könnte hier sein, ob die FSK-Freigabe noch zeitgemäß ist und inwieweit sich diese durch Motive, wie bei Fortnite beeinflussen lässt. Denn rein von der Spielmechanik ist Fortnite ein Shooter-Spiel, in dem andere Spieler*innen erschossen werden.

Das Spiele einen Einfluss auf die Verhaltensweise von Menschen haben, ist in der Psychologie bekannt, die Auswirkung für die Soziale Arbeit und die Sozialarbeitenden jedoch nicht. Hierzu gibt es weder Theorien noch Handlungsmethoden oder Kompetenzstrukturen, die sich betroffene Professionelle anlesen und aneignen könnten.

In der Schuldenberatung kann Gaming immer dann zum Thema werden, wenn es zu einer Verschuldung aufgrund von Mikrotransaktionen oder vermehrten Spielekäufen

¹⁰⁰ Der Publisher Ubisoft hat mit den Scans der Notre Dame für die Spielteile Assassin’s Creed II (2009) und Unity (2014) Hilfe bei der Planung der Restaurierung, nach dem Brand 2019 angeboten.

kommt. Mikrotransaktionen finden in der Spielelandschaft hauptsächlich in den Spielen für das Smartphone statt, hier durch Erhalten Spieler*innen mehr ‚Leben‘ oder ‚Energie‘ zum Spielen, können schneller Sachen aufbauen und sollen somit den/die Spieler*in an das Spiel binden.

Zudem kosten Volltitel für Konsolen oder PC meist ab 50€, je nach Edition und Goodies, können hier auch einen höher Betrag fällig werden. Einige Spiele haben ein Abo-Modell, um zu spielen ('WoW', Final Fantasie XIV), hierbei wird denn ein monatlicher Betrag fällig, der in prekären Lagen anderswo besser genutzt werden kann. Eine Kenntnis über diese Spielmodelle und die dazugehörigen Kosten kann von Vorteil in der Schuldenregulierung sein.

Die Suchthilfe hat nicht nur mit stofflichen Süchten (Alkohol, THC, Medikamente) zu tun, sondern auch mit nicht-stofflichen Süchten, wie Gambling, Shopping/Kaufsucht und der Internet-Gaming-Disorder. Wie bereits weiter oben erwähnt, sind aber nicht alle Gamer von der IGD betroffen. Hierbei geht es denn wie bei allen Suchterkrankungen um Therapie und Behandlung der Sucht. In Bereichen der Psychiatrie darf der Therapiefaktor der IGD nicht Außeracht gelassen werden. Auch wenn Studien wie vom UKE zeigen deutlich weniger, als bisher gedacht an IGD leiden. Hier hatten von 1531 Studienteilnehmer 88 Menschen einen positiven Befund für IGD für eine Altersgruppe von 12- bis 25-jährige, dies entspricht einem relativen Befund von 5,7 %¹⁰¹. Die BZgA erfasste die Zahlen für den Konsum von illegalen Drogen, hierbei konsumieren circa 6,6 % der jungen Menschen zwischen 12 und 25 Jahren im Jahr 2019¹⁰²¹⁰³.

Gaming kann aber auch eine Ressource und ein Ansporn sein die Sucht zu bekämpfen und Clean zu werden. Ähnlich zur sportlichen Betätigung braucht Menschen für manche Games ein gewisses Training, um gute Leistung zu erzielen, und dies kann Wunsch der Menschen sein. Gaming könnte hier der Kompensation von Süchten und Problemen dienlich sein. Zudem könnte es ein Weg zurück in die Gesellschaft sein, hierzu fehlen jedoch Studien und Beobachtungen.

¹⁰¹ Deutscher Ärzteverlag GmbH, Redaktion Deutsches Ärzteblatt, Internet Gaming Disorder, 34.

¹⁰² BZgA, Lebenszeitprävalenz des Konsums illegaler Drogen außer Cannabis unter deutschen Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Zeitraum von 1973 bis 2019. Lebenszeitprävalenz des Konsums illegaler Drogen unter deutschen Jugendlichen 2019. In: *Drogensucht in Deutschland 2021*, 13; 45.

¹⁰³ Statista, Drogensucht in Deutschland did-15869-1/2021, 13; 45 (online abrufbar unter <https://de.statista.com>).

Auch wenn sich dies nun anhören mag, wie ein Querschnittsthema über alle bereits vorhabenden Handlungsfelder der Sozialen Arbeit, ist Gaming meiner Auffassung nach ein eigenes Handlungsfeld, welches eigene Theorien und Handlungskonzepte braucht, ähnlich wie die Wohnungslosenhilfe oder die offene Kinder- und Jugendarbeit. Nutzer*innen des Handlungsfelds Gamingpädagogik können hier viele sein:

- Eltern, die Aufklärung und Unterstützung bedürfen,
- Kinder und Jugendliche,
- Menschen mit Schulden,
- Ältere Menschen in verschiedenen Lebenslagen,
- Psychisch Erkrankte,
- Menschen mit Einschränkungen in der Kommunikation,
- Menschen in Migrationsphasen,
- Menschen mit Behinderung,
- Sozialarbeitende, deren Wissen über dieses Fachgebiet nicht ausreichend ist.

Ein letzter Aspekt, der genannt werden sollte, ist auch das Arbeiten innerhalb der Gaming-Community, nicht nur mit den Auswirkungen in der Gesellschaft. Das kritische Hinterfragen von möglicherweise problematischen Inhalten und das Verhalten von Spieler*innen könnte ebenso eine Aufgabe des Handlungsfeldes sein. Daran anschließend gibt es in der Szene immer wieder Probleme mit Sexismus, Rassismus, Antisemitismus und weiteren Arten der Diskriminierung.

Dieses Verhalten findet nicht nur in Spielen statt, sondern findet, aufgrund der Möglichkeit bei 'Twitch' oder YouTube zu streamen oder Videos hochzuladen, immer wieder den Weg in die Zimmer von Kindern. In meinen Beobachtungen bei Kindern zeigt sich, dass fragwürdige Inhalte und teilweise Alkoholwerbung oder der Wunsch nach einem Spiel (meist sind diese Spiele denn FSK 18), durch solche Videos verstärkt werden. Zu dem herrscht in den Köpfen von vielen männlichen Spieler die Ansicht, dass Frauen und weiblich gelesene Personen nicht spielen sollten und sich lieber dem Haushalt zuwenden sollten, da sie eh nicht spielen können. Dies berichten auch Spielerinnen im E-Sport-Bereich oder Streamerinnen. Dabei hat eine Studie aus dem Jahr 2010 der Fordham University gezeigt, dass nicht das Geschlecht, sondern die

investierte Zeit ausschlaggeben sind für den Erfolg in Videospiele, so berichtet die WELT in 2020¹⁰⁴.

Zusammenfassend könnte nun gesagt werden, dass Gaming in der Sozialen Arbeit viele Aufgaben erschließen könnte, wenn sie sich dazu entschließt, den Blick zu erweitern und die Themen können hier nicht abschließend dargestellt werden, denn die Gamingwelt ist eine Welt im stetigen Wandel.

6 Fazit und Ausblick

Gaming ist mehr als nur Sucht und ein Zeitvertreib. Gaming kann förderlich für die sozialen Kontakte sein, denn in vielen Spielen kommt der Spielende nicht allein weiter und brauchen andere Spielende, um die nächste Stufe zu erreichen. Gaming findet nicht nur bei Kindern oder Jugendlichen statt. Es ist eine Beschäftigung für alle Altersgruppen. Es gibt nicht nur ein Spieltypus, die Vielfalt der Spiele ist unerschöpflich. Viele Spiele haben ein Element enthalten, für das sich Menschen mit Wirtschaft, Mathematik oder Logik beschäftigen müssen und so etwas lernen, ohne, dass es den Charakter des Lernens hat. Gaming verbindet Menschen.

Aber Gaming hat auch seine Schattenseiten. Diese werden hier nicht abgestritten. Artikel und Erfahrungsberichte zeigen es immer wieder. Sexismus, Rassismus, Diskriminierung und auch Sucht in mehreren Bereichen, Spielsucht oder ‚Internet Gaming Disorder‘, Gambingsucht oder Glücksspielsucht bezogen auf die Onlinespielehallen und Kaufsucht von Spielen oder Spielinhalten durch Mikrotransaktionen bis hin zur massiven Verschuldung sind möglich. Genauere Zahlen gibt es für die beiden letzten Bereiche leider noch nicht, da die Forschung an diesen Stellen noch nicht angelangt ist.

Konzepte zur Schulung und Vorurteilsabbau bei Fachkräften der Sozialen Arbeit, der Medizin, in therapeutischen Kontexten, aber auch in der Ämterlandschaft und in Schulen könnten durch eine genauere Betrachtung der Thematik ‚Gaming‘ entstehen. Dies geschieht hier sogar aus der Community heraus. So könnten lehrende Personen Interessen von lernenden Personen besser erkennen und sie dahingehend fördern. Sie könnten in Kooperation mit der Sozialen Arbeit Komponenten des Gamings zur

¹⁰⁴ Rutkowski, „Warum es weniger Frauen im E-Sport gibt,“ (wie Anm. 9).

Unterrichtsgestaltung einsetzen. Raum für Eltern etabliert, in welchem diese sich Informationen von Expert*innen heranziehen können.

Statistiken zeigen, dass der Gamingmarkt weiterwachsen wird und auch der E-Sport und Streamingbereich von ‚Content Creator‘ auf den gängigen Plattformen wie ‚Twitch‘ oder YouTubeGaming wird davon nicht unberührt bleiben. Die Übertragung von E-Sport-Events wie Turniere wird hierbei ebenfalls eine Rolle spielen. Die Menschheit lebt mittlerweile in einer immer digitaleren Welt, so ist es nicht verwunderlich, dass auch die Freizeit häufiger in digitalen Kontexten stattfindet. Wie bereits im zweiten Kapitel erwähnt, beträgt die Zahl der Gamer in Deutschland mittlerweile 34 Mio. Menschen. Die jetzigen Generationen wachsen verstärkt mit digitalen Medien auf und somit ist Gaming stetig ein Begleiter in den Lebenswelten der nächsten Generationen.

Mögliche Forschungen, die die Soziale Arbeit hier betreiben könnte, wären somit eine Darstellung der Verschiebung der Lebenswelt. Sie könnte der Frage nachgehen, ob und wie eine Nebeneinander der analogen und digitalen Spielkultur von statten gehen kann. Die Frage nach Aufklärung und Sensibilisierung könnte Thema sein. Die Anti-Diskriminierungsarbeit könnte Handlungsmethoden und Handlungsempfehlungen mit Publishern zusammen entwickeln, um zum Beispiel Rassismus- und Sexismusverhalten von Spielenden präziser zu identifizieren und somit frühzeitig entgegenzuwirken. Der Bereich der Schuldenberatung sollte über Möglichkeiten der Verschuldung von sogenannten ‚In-App-Käufen‘ und Mikrotransaktionen Bescheid wissen. Hierfür muss jedoch zunächst ermittelt werden, ob und inwieweit diese Faktoren tatsächlich ausschlaggebend für eine Verschuldung sind.

Die Frage nach der Standhaftigkeit jetziger Einstufungssysteme wie die freiwillige Selbstkontrolle (kurz FSK) lässt sich auch hinterfragen, da häufig Spiele von Spielenden anders eingeschätzt werden. Eine Auseinandersetzung mit sogenannten ‚Casual Games‘, wie ‚Candy Crush‘, ‚Coin Master‘, ‚Clash of Clans‘ und weitere, wäre eine eigenständige Forschung wert, vor allem auch auf Hinblick der In-App-Käufe.

Eine Forschungsfrage, die Personen jetzt schon sehr beschäftigt, ist die Frage nach dem inkludierenden Faktor in den Lebenswelten und der Bildung. Welche Schritte müssen gegangen werden, welche Schwierigkeiten und Risiken könnte es geben, welche Möglichkeiten eröffnen sich auf durch die Akzeptanz der Lebenswelt Gaming, auch im gesellschaftlichen Hinblick?

Doch wo würde sich Gamingforschung ansiedeln? In den Kapiteln drei und vier wurde deutlich, dass Gaming sich nicht nur mit einer Disziplin erklären lässt. Sowohl in der Soziologie, der Psychologie und der Erziehungswissenschaft lassen sich Aspekte, die Gaming betreffen, erklären und verdeutlichen. Auch mit etablierten Konzepten und Theorien der Spielpädagogik konnten Teile des Phänomens Gaming beschrieben werden. Eine weitere Frage, die sich daher aufzeigt, ist die Frage nach einer eigenständigen Spielpädagogik bezogen auf Gaming, unabhängig vom Alter, Geschlecht oder Herkunft der Spielenden. Wird es also Zeit für eine Gamingpädagogik in der Sozialen Arbeit? Als Unterthema der Medienpädagogik oder der Spielpädagogik? Oder ist sie ein Verbund aus beiden und ist somit eigenständig? Aufgrund der Unterteilung der Spielpädagogik könnte dies nicht der richtige Ort sein. Die Medienpädagogik ist sehr breit gefächert und könnte einer Gamingpädagogik Raum bieten. Jedoch würde eine Verbindung möglicherweise ausbleiben und somit eine Eigenständigkeit als vorteilhaft auswirken, vor allem wenn es um die Spezialisierung von zukünftigen sozialarbeitenden Personen handelt.

Gamingpädagogik als eigenständiges Handlungsfeld einer lebensweltorientierten Sozialen Arbeit hat viele Aufgaben, wie sich im vorherigen Kapitel gezeigt hat. Neben der Prävention von Sucht und Aufklärungsarbeit von An- und Zugehörigen, ist die Implementierung einer ressourcenorientierten Arbeit mit Interessierten und eine Stärkung dieser, unabhängig von Geschlecht, Alter, sozialen Status und Herkunft ein Hauptaugenmerk. Hierbei könnte gleichzeitig in zukünftigen Generationen von spielenden oder spielentwickelnden Menschen, weniger Reproduktion von Diskriminierungen stattfinden. Ebenso könnte durch frühe Stärkung von Heranwachsenden die Inklusion eine entscheidende Rolle spielen. Dies zeigt auch das Kapitel fünf.

Doch was genau in den nächsten Jahren in der Sozialen Arbeit Anklang findet, lässt sich heute kaum vorhersagen. Beobachtungen zufolge finden sich Menschen, die ‚gamen‘, in veränderten Situationen besser und schneller zurecht. Daher ist eine Auseinandersetzung mit der Thematik für die Soziale Arbeit nicht nur aus der defizitären Sicht notwendig.

Ein weiter Grund zur genaueren Auseinandersetzung mit der Thematik, neben den lebensweltlichen Aspekten, ist der wachsende Markt. Der ‚German Entertainment and Media Outlook‘ als Teil des PwC hat im Rahmen einer Prognose festgestellt, dass der

Umsatzmarkt für Gaming und E-Sport in den nächsten Jahren noch einmal wachsen wird.

Zum Abschluss ist festzuhalten, dass die Soziale Arbeit sich mit der Thematik Gaming als Lebenswelt beschäftigen sollte. Wie dies aussieht, lässt sich zum jetzigen Stand der Forschung nicht sagen. Im Rahmen dieser Arbeit findet nur eine theoretische und modelltypische Auseinandersetzung mit der aufgeworfenen Thematik statt. Die Auseinandersetzung ist nicht abgeschlossen und bedarf somit einer weiteren Betrachtung, einer expliziten, sozialwissenschaftlichen Forschung in dem Bereich Gaming und einer eigenständigen Theoriebildung durch die Soziale Arbeit.

III Literaturverzeichnis

- Bär, Christian/Grädler, Thomas/Mayr, Robert, *Digitalisierung im Spannungsfeld von Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Recht*. Berlin, Heidelberg (Springer Berlin Heidelberg) 2018.
- Behrendt, Klaus/Backmund, Markus/Reimer, Jens, *Drogenabhängigkeit*. Suchtmedizinische Reihe 4/2018 .
- Beranek, Angelika, *Soziale Arbeit im Digitalzeitalter. Eine Profession und ihre Theorien im Kontext digitaler Transformation*. Weinheim/Basel (Beltz Juventa) 2021.
- Berghaus, Margot, *Luhmann leicht gemacht Eine Einführung in die Systemtheorie* (Böhlau) ³2011 (Zusatzmaterialien online unter <https://elibrary.utb.de>).
- Berne, Eric, *Spiele der Erwachsenen. Psychologie der menschlichen Beziehungen*. Reinbek bei Hamburg (Rowohlt-Taschenbuch-Verlag) ²⁰2019.
- Bittner, Günther/Harms, Edda (Hg.), *Erziehung in früher Kindheit. Pädagogische, psychologische und psychoanalytische Texte*, München (Piper) ⁷1985.
- Bohrer, Clemens/Schwarz-Boenneke, Bernadette (Hg.), *Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel*, München (Kopaed) 2010 (Zusatzmaterialien online unter <http://www.socialnet.de>).
- Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte, DIMDI - ICD-10-GM Version 2018. 2020 (online abrufbar unter <https://www.dimdi.de#F10>, Lesedatum: 19. August 2021).
- BZgA, Lebenszeitprävalenz des Konsums illegaler Drogen außer Cannabis unter deutschen Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Zeitraum von 1973 bis 2019. Lebenszeitprävalenz des Konsums illegaler Drogen unter deutschen Jugendlichen 2019. In: *Drogensucht in Deutschland 2021*, 13; 45.
- Demmler, Kathrin (Hg.), *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*, München (Kopaed) 2014 (Zusatzmaterialien online unter <http://www.vlb.de>).
- Deutscher Ärzteverlag GmbH, Redaktion Deutsches Ärzteblatt, Internet Gaming Disorder. 2017 (online abrufbar unter <https://www.aerzteblatt.de>, Lesedatum: 17. August 2021).
- Drescher, Frank, *Wie Computerspiele auf das Gehirn wirken*. In: planet-wissen.de vom 5. 5. 2020.

- Farrenberg, Dominik/Schulz, Marc, *Handlungsfelder Sozialer Arbeit. Eine systematisierende Einführung*. Weinheim (Beltz; Beltz Juventa) 2020.
- Heimlich, Ulrich, *Einführung in die Spielpädagogik*. Bad Heilbrunn (Klinkhardt) ³2015.
- Initiative D21 e. V., D21-Digital-Index 2020/2021 – Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft.
- Jonas, Klaus/Stroebe, Wolfgang/Hewstone, Miles (Hg.), *Sozialpsychologie*, Berlin, Heidelberg (Springer Berlin Heidelberg) 2014.
- Knoll, Joachim H. (Hg.), *Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher. Untersuchungen zum Spielverhalten und zur Spielpädagogik*, Leverkusen (Leske+Budrich) 1987.
- Luhmann, Niklas, *Soziale Systeme Grundriß einer allgemeinen Theorie* (Suhrkamp) 1984.
- Luhmann, Niklas, *Die Gesellschaft der Gesellschaft. Band 1*. Frankfurt am Main (Suhrkamp) ¹¹2021.
- Müller, Burkhard, *Sozialpädagogisches Können. Ein Lehrbuch zur multiperspektivischen Fallarbeit*. Freiburg im Breisgau (Lambertus) ⁸2017 (Zusatzmaterialien online unter <http://ebooks.ciando.com>).
- Nijstand, Bernard A./van Knippenberg, Daan, Gruppendynamik. In: Klaus Jonas/Wolfgang Stroebe/Miles Hewstone (Hg.), *Sozialpsychologie*. Berlin, Heidelberg (Springer Berlin Heidelberg) 2014, 439–467.
- Pschyrembel, Willibald/Dornblüth, Otto (Hg.), *Pschyrembel Klinisches Wörterbuch*, Berlin (de Gruyter) ²⁶⁰2004.
- Rheingans, Silja, Digitale Spielkultur. In: Kathrin Demmler (Hg.), *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. München (Kopaed) 2014, 55–62.
- Rutkowski, Mandoline, *Warum es weniger Frauen im E-Sport gibt*. In: WELT vom 19. 4. 2020.
- South Park Digital Studios LLC, Make Love, Not Warcraft. Staffel 10 (Frank C. Agnone II, Anne Garefino, Kyle McCulloch, Trey Parker, Daryl Sancton, Matt Stone) 2006 (USA) / 2007 (Deutschland), South Park Folge 8 (online abrufbar unter <https://www.southpark.de>).
- Spitz, René A., Die anaklitische Depression. eine Untersuchung der Genese psychischer Störungen in der frühen Kindheit. In: Günther Bittner/Edda Harms (Hg.), *Erziehung in früher Kindheit. Pädagogische, psychologische und psychoanalytische Texte*. München (Piper) ⁷1985, 123–161.

Statista, Gaming in Deutschland did-7681-1/2020 (online abrufbar unter <https://de.statista.com>).

Statista, Drogensucht in Deutschland did-15869-1/2021 (online abrufbar unter <https://de.statista.com>).

Thiersch, Hans, *Lebensweltorientierte Soziale Arbeit - revisited*. Weinheim (Beltz; Beltz Juventa) 2020.

IV Glossar

| Begriff | Erklärung |
|------------------------------|---|
| Abenteuerspiele | Dieser Spieltypus hat ein gewisses Maß an Nervenkitzel, Wagnis und Risiko. Der Charakter geht auf eine aufregende Reise. |
| Action | Spiele, in denen es um Geschicklichkeit und schnelle Reaktionen geht, meist schneller Spielverlauf, auch in Teilen des Spiels einsetzbar. Shooter und Jump'n'Run Spiele fallen hier runter. |
| Action-Rogue-Like | Starke Ausprägung auf Geschicklichkeit und das nichtentdeckt werden des Charakters. |
| Angeln & Jagen. | Spieler*innen können hier Kreaturen Jagen und Angeln, ohne das Haus zu verlassen, auch Fantasyelemente sind hier möglich. Angel ist in vielen 'MMOs' eine Nebentätigkeit, um Ressourcen zu sammeln. |
| Anime | Japanischer Zeichenstyle |
| Arcade & Rhythmus | Kleine Geschicklichkeitsspiele, in denen auch der Körper eingesetzt werden kann, klassischerweise in Arcadehallen zu finden, durch die Digitalisierung auch als Browsergame zu finden. |
| Arena | PvP-Element, in vielen 'MMOs' vorhanden, Pre-Made-Gruppen oder auch Randomgruppen möglich |
| Battleroyal | Ein Kampf, Spieler gegen Spieler, auf Zeit und die Kampffläche wird kleiner. |
| Business & Tycoon | Simulation von Businessbereichen, wie Freizeitparks, Zoos, Firmen, etc. |
| Content-Creater | Menschen, die Videos oder Streams produzieren und damit ihren Lebensunterhalt bestreiten. Meist zeitgleich Influencer. |

| | |
|----------------------------------|---|
| Cyberpunk | Körpermodifikationen im Spiel möglich. Meist weiter in der Zukunft |
| Dating | Simulation von zwischenmenschlicher Interaktion mit Spielcharakter |
| Dungeon | Englisch: Kerker, Verlies; im Spielen abgetrennter Bereich mit Gegnern und Bossen. |
| Echtzeitstrategie | Entscheidungen werden zeitgleich getroffen, ohne die Schritte der Gegenspieler*innen zu kennen. |
| Ego-Shooter | Spiele mit Abschussmechanik in der Egoperspektive, Spieler*innen sehen die Waffe und die Hände, die Spielkamera ist am 'Kopf' angebracht. |
| Einzelspieler | Man spielt allein gegen NPCs |
| E-Sport | Wettkämpfe in Spielen die ähnlich zu analogen Turnieren stattfinden und mit Reputation und Preisgeldern verbunden sein können. |
| Farming Simulator | Spiele in denen es um das An- und Abbauen von Ressourcen geht. |
| Flugsimulation | Simulation von Flugzeugen, ihrer Steuerung und alles rund um die Luftfahrt. |
| Horror | Fiktionale Spiele, die daraus ausgelegt sind Spielende zu erschrecken. Unterkategorie ist Survival Horror, hierbei geht es ums Überleben, Puzzle lösen und Ressourcen zu finden zum Überleben. |
| Gelegenheitsspiele | Spiele, die auch in unregelmäßigen Abständen gespielt werden können. Auf dem Smartphone als Casual Games bekannt. |
| Instanz | Ähnlich zu Dungeons, meist mit mehr Spieler*innen, kann auch als Synonym für das jeweils andere genutzt werden. |
| Karten- & Brettspiel. | Gelegenheitsspiele, genau wie ihrer analogen Gegenparts, jedoch online, gegen Spieler*innen aus der ganzen Welt möglich. |
| Komplexe Handlungen | |
| Koop | Abk.: Kooperation, ein Spiel in dem mehrere Spieler*innen zusammenarbeiten müssen. |
| LAN | Local Area Network, hierbei handelt es sich um Spiele, die zwischen den Endgeräten eine direkte Verbindung benötigen. |
| Landwirtschaft | Simulation von einem landwirtschaftlichen Betrieb. |
| Lokal & Party | Lokale Games sind daran gebunden, dass alle Spieler an einem Ort oder einem Netzwerk befinden; Partygames sind auf Gruppen ausgelegt, ohne Gruppe ist es meist nicht möglich, etwas zu erreichen. |

| | |
|---------------------------------|---|
| Mannschaftssport | Meist Sportspiele, in denen die Spieler*innen eine Mannschaft kontrolliert und bespielt. |
| Mehrspieler | Alle Spiele, die man mit mehr als einer Person spielen kann, analoges Beispiel wären Karten- und Brettspiele, digital zum Beispiel Mario Party, GTA V, Minecraft. |
| MMO | Massively Multiplayer Online Games zeichnen sich durch eine große Serverstruktur aus, in diesen Spielen befinden sich mehrere Spieler über das Internet auf einem Server/in einer Spielwelt zeitgleich und spielen zusammen oder gegeneinander. World of Warcraft, New World, Black Desert Online |
| Mysterys & Detektive | Engl.: Krimispiele, ähnlich zum analogen geht es hier auch in die Ermittlung von Hinweisen und dem potenziellen Täter*in. Befragung von NPCs, Einfluss aus dem Survivalbereich möglich, Rätselcharakter, manchmal auch Point'n'Click |
| NPC | Non-Player-Character, im Spiel implementierte KI, mit der man interagieren kann. |
| Online-Wettkampf | E-Sport, sich vergleichen mit anderen Spieler*innen im direkten oder indirekten Wettkampf in der Onlinewelt, über Turniere, Wertungssysteme. |
| Open World | Keine geschlossenen Welten in Spielen, sondern die Möglichkeit der Erkundung einer Karte. Keine vorgefertigten Wege. |
| Peripheriegeräte | Geräte, die an einen PC oder Laptop angeschlossen werden wie Maus, Tastatur, Lenkräder, VR Set-ups, Controller. |
| Point'n'Click | Spiele, die meist eine einfache Steuerung besitzen, vieles ist anklickbar mit der Maus (alternative Eingabegeräte Stift). |
| Pre-Made-Gruppen | Gruppen, die im Vorfeld zusammengestellt werden, Vorteil, dass man die Auswahl der Gruppenmitglieder selbst treffen kann. |
| Puzzle | Knobelspiele, die meist auf Zeit gehen, auch Wimmelspiele, erfordern ein hohes Maß an Logik und/oder Geschick. |
| PvE | Player versus Enemy, KI-Einheiten bekämpfen, einfache oder Bossgegner. |
| PvP | Player versus Player, echte Spieler kämpfen gegeneinander. |
| Random | Englisch: Zufall; im Gamingkontext zufällige Gruppen und Zusammensetzungen; auch als Nomen geläufig für zufälliges Gruppenmitglied. |
| Rennsportsimulation | Autorennspiele, F1, Forza, ua |

| | |
|----------------------------------|---|
| RPG (RolePlayGames) | RolePlayGames, Menschen entwickeln einen Charakter, den sie in der Onlinewelt in einem speziellen Spielsetting vertreten möchten, inspiriert durch Pen and Paper Spiele (offline oder mittlerweile auch online). |
| Rundenbasiert | Entscheidungen werden nacheinander getroffen, wie bei Kartenspielen. |
| Sandbox | Engl.: Sandkiste, ähnlich wie in einer realen Sandkiste, sind viele Sachen möglich, in diesem Modus können Spieler*innen experimentieren und Funktionen ausprobieren, ohne Konsequenzen für den eigentlichen Spielverlauf, nicht jedes Spiel hat einen Sandbox-Modus. |
| Schwierigkeitsstufen | Beeinflussen den Spielverlauf, in 'MMOs' ist die Einstellung der Schwierigkeitsstufe meist nur in Gruppenaktivitäten möglich. |
| Sci-Fi | Science-Fiction |
| Simulationsspiele | Sie zeichnen sich durch eine realitätsnahe Spielumgebung aus, Aktivitäten und Handlungen könnten meist genauso in der Realität vonstattengehen und nachvollzogen werden. |
| Sport- & Rennspiel | Oberbegriff für alle Spiele, die sich mit Sport oder Rennsport beschäftigen |
| Stadt- & Siedlungsbau | Oberbegriff für Spiele, die einen Aufbaucharakter haben, meist startet man mit einem Startkapital und der Mission die Stadt/Siedlung aufzubauen. |
| Storytelling | Spiele, in denen es darum geht einen Geschichtsverlauf zuzuspielen, gradlinig oder auch entscheidungsbasiert. |
| Strategie | Spiele mit langen Planungsverläufen und mit wenigen oder keinem Glücks-/Zufallsfaktoren. |
| Survival | Spiele, in denen es um das Überleben mit allen Mitteln des Charakters geht, es besteht die Möglichkeit zu 'Sterben', auch durch Verhungern, Verdursten, Umwelteinflüsse und Gegner. |
| Third-Person-Shooter | Ähnlich zu Ego-Shooter, jedoch mit der Möglichkeit aus dem Charakter rauszuzoomen und den kompletten Charakter zusehen. |
| Visual Novel | Eine Unterkategorie des Storytellings, Spiele sind aufgebaut wie ein interaktives Buch/Manga. Meist im Animestyle gehalten. |
| Weltraum | Sonderform des Flugsimulators, Motiv ist der Weltraum. Star Citizen, EVE Online, Elite Dangerous. |

V. Anlage

