

Social Work: Night Talk

Der Podcast zur Nacht der Sozialen Arbeit



Folge 3: Gaming und Soziale Arbeit

Von: Björn & Natalia

1. Einleitung

Jugendliche verbringen ihre Freizeit mit den unterschiedlichsten Aktivitäten. Neben den klassischen Betätigungsfeldern wie Vereinssport, Musik und Tanz verbringen die jungen Menschen oft ihre freie Zeit untereinander zum Abhängen und Chillen, vor dem Fernseher, surfen im Internet, Musik hören oder spielen am Rechner oder an der Konsole (vgl. Hille et al. 2013: 17ff.). Die Nutzung des Internets und seiner Inhalte gehört für Jugendliche zum Alltag. Ebenso der dazugehörige Konsum von Medieninhalten auf Video- und Streamingportalen, der Austausch auf Sozialen Plattformen und das alleinige oder gemeinsame “Zocken“ in einem Solo- oder Multiplayergame.

In einer Studie des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) geben 80 Prozent der 12 bis 19-jährigen Jungen und 44 Prozent der Mädchen an, täglich bzw. mehrmals pro Woche digitale Spiele zu spielen (vgl. vom Orde/Durner 2020: 8). Oft wird in diesem täglichen Prozess die Familie herausgehalten und eine Beteiligung oder ein Austausch findet nicht statt. Dies führt bei Jugendlichen und Eltern zu beiderseitigen Missverständnissen und Verunsicherungen. Zwei Welten treffen aufeinander, in der das Reallife (RL) und das Ingame (IG) nicht zusammenzugeschließen scheinen.

2. Theorie

Der Umgang mit Medien gilt im Allgemeinen wenig als sinnvolle Freizeitbeschäftigung. In der öffentlichen Debatte fehlt es nach Hoffmann und Mansel an einem ‘differenzierten’ auf mediale Kommunikationsprozesse von Jugendlichen. Die Zuwendung zu Medien wird selten als mehrschichtiger Wissens- und Kompetenzzuwachs betrachtet. Dabei werden die vielfältigen Möglichkeiten und das hohe Potential für Sozialisationsprozesse deutlich unterschätzt und ignoriert. Die Jugendsoziologie in den letzten Jahren bemüht sich verstärkt um Aufklärung und begreift diverse Medieninhalte als eine bedeutende Ressource in der Entwicklung der Sozialisation und bedeutsam für die Identitätsbildung von Jugendlichen (vgl. Hoffmann/Mansel 2010: 175).

Familie, in ihren unterschiedlichen Formen, ist die Wiege von Medienerfahrungen. Ob in diesem System auch relevante Kompetenzen ausgebildet werden können, hängt von vielen Bedingungen ab, besonders aber vom Verhalten und den Einstellungen der Eltern. Eltern müssen Verantwortung für Medienerziehung übernehmen, aber nicht allein. Der gesellschaftliche Anspruch an eine Medien- und Erziehungskompetenz der Eltern ist groß und überfordert manche. Deshalb brauchen Eltern, aber auch das System Familie als Ganzes, beratende, kommunikative und informierende Unterstützung in Sachen Medienbildung.

Eltern haben begrenzte Ressourcen und eigene Bedürfnisse und Verhaltensweisen im Medienumgang; sie sind zugleich gefordert und fühlen sich mit zunehmendem Alter der Kinder überfordert, diese in einer sinn- und verantwortungsvollen Mediennutzung zu begleiten. Die elterliche Erziehungsaufgabe bedeutet: über den eigenen Horizont hinaus die Alltagsrelevanz der Medien und die Bedürfnisse der Kinder ernst zu nehmen; den Kindern einen vielfältigen und kritischen Medienumgang zu ermöglichen; Kinder in ihren Medienerfahrungen zu begleiten, aber diese auch in pädagogisch sinnvolle und sozial erwünschte Bahnen zu lenken, d. h. Grenzen zu setzen (vgl. Hoffmann: S 71).

Die Voraussetzung für eine erfolgreiche Vermittlung von Medienkompetenz ist somit eine hohe Medienkompetenz der Eltern, welche gegenwärtig häufig nicht gegeben ist. Die Abschirmung der Kinder vor dem Medieneinfluss ist nicht zu empfehlen. Für das Zusammenleben in der Familie kann empfohlen werden, dass Regeln zur Mediennutzung abgeprochen werden, an die sich auch die Eltern halten. Die Regeln sollten sowohl zeitliche wie auch inhaltliche Vorgaben der Mediennutzung enthalten und sollten mit den Kindern erarbeitet werden. Hier können Foren und sozialen Netzwerke festgelegt werden, auf welchen sich das Kind registrieren darf, zudem der Umgang mit persönlichen Daten erarbeitet werden. Wichtig ist, dass die Regeln vom Kind verstanden und mitgetragen werden, denn ähnlich wie der gesetzliche Jugendschutz haben Eltern kaum die Möglichkeit, die Einhaltung der Regeln vollständig nachzuprüfen.

Im Rahmen schulischer und außerschulischer Bildungsbemühungen gilt es, Kinder und Jugendliche zu einem sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln zu befähigen. Dies bedeutet, dass sie in der Lage sind, sich die Welt durch und mit Medien zu erschließen und anzueignen und dabei gleichzeitig Einblick in die durch digitale Medien bzw. durch die zugrundeliegenden technologischen Entwicklungen bedingten Veränderungen zu gewinnen. Diese Aufgabe stellt sich nicht nur für einzelne Bildungsbereiche, sondern sowohl bildungsgangübergreifend als auch fächerübergreifend (Vgl. Herzig, Grafe: S.175).

3. Praktische Umsetzung und Überlegungen zur Thematik

Dieser Podcast stellt den Verständniskonflikt zwischen Eltern und Jugendlichen dar und wird aus Sicht einer Mutter, eines Gamers und aus Sozialarbeiter_innensicht das Thema erörtern und diskutieren. Was kann Soziale Arbeit tun, um die gegenseitige Akzeptanz bezüglich Gaming zu fördern und die Familie, ähnlich wie bei anderen Freizeitaktivitäten, miteinzubeziehen? Wie genau schauen die Aktivitäten IG eigentlich aus und welche Ressourcen nutzen die Jugendlichen? In einem frei geführten Gespräch versuchen die Studierenden Antwortansätze auf diese Fragen zu finden und unvoreingenommen in diese Welt einzutauchen.

Quellen

- Herzig, Bardo/ Grafe, Silke (2007): Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemeinbildenden Schulen in Deutschland. Bonn.
- Hille, Adrian/Arnold, Annegret/Schupp, Jürgen (2013): Freizeitverhalten Jugendlicher: bildungsorientierte Aktivitäten spielen eine immer größere Rolle. DIW-Wochenbericht, Berlin.
- Hoffmann, Dagmar/Mansel, Jürgen (2010): Jugendsoziologie. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften. Text abrufbar unter: https://doi.org/10.1007/978-3-531-92027-6_9.
- Kutscher, Nadia/Ley, Thomas/Seelmeyer, Udo/Siller, Friederike/Tillmann, Angela/Zorn, Isabel (2020): Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung. 1. Auflage 2020. Beltz · Weinheim Basel.
- vom Orde, Heike/Durner, Alexandra (2020): Grunddaten Jugend und Medien 2020. In: Internationales Institut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI), München.