
Jahrbuch Medienpädagogik 19: Gesellschaftlicher Zusammenhalt: Kommunikation und Konsens. Herausgegeben von Sonja Ganguin, Anneke Elsner, Ruth Wendt, Thorsten Naab, Jessica Kühn, Klaus Rummler, Patrick Bettinger, Mandy Schiefner-Rohs und Karsten D. Wolf

Digital Streetwork

Entwurf einer begleitenden Medienpädagogik am Beispiel virtueller Spielwelten

Fabian Wiedel¹ 

¹ Universität Passau

Zusammenfassung

Der kommunikationswissenschaftlich gerahmte Beitrag definiert zunächst zentrale Chancen und Risikofelder mediatisierter Gesellschaftskommunikation. Eine aktive Medienpädagogik wird vor diesem Hintergrund als wichtiger Faktor vor allem unter Heranwachsenden etabliert. Die praktische Medienkompetenzvermittlung muss sich momentan allerdings substanziellen Herausforderungen stellen: Gerade Lehrpersonen und Eltern verfügen in der Breite nicht über ausreichende Kenntnisse, Ressourcen und Handlungsmotivationen. Eine vergleichsweise grosse medienpädagogische Last liegt deshalb im rehabilitativen Bereich, wenn also bereits (nachhaltig) negative Nutzungserfahrungen konstruktiv verarbeitet werden müssen. Verantwortlich für diese Unwucht ist auch, dass Medienpädagog:innen derzeit nicht auf das eigentliche Digitalhandeln Heranwachsender zugreifen können. Diese schliessen ihre virtuellen Rückzugsorte auch bewusst gegenüber Erwachsenen ab. Vorgeschlagen wird deshalb, die Methoden analoger Strassensozialarbeit in den digitalen Raum zu übertragen und medienpädagogisch einzusetzen. Speziell für digitale Netzwerke und Communitys ausgebildete Streetworker:innen könnten nutzungsbegleitend und über einen längeren Zeitraum mit Kindern und Jugendlichen arbeiten. Die medienpädagogische Wirksamkeit könnte dadurch ansteigen, auch weil von innen heraus



der tatsächliche Bedarf definiert und die optimale Unterstützung aktiviert werden kann. Digital Streetwork könnte insofern zu einem koordinierenden Schlüsselmoment im gesellschaftlichen Netzwerk medienpädagogischer Akteur:innen werden. Empirisch überprüft wurde der Ansatz hier am Anwendungsbeispiel Videospielsucht in einer Leitfaden-Befragung von 20 Expert:innen aus der praktischen Medienpädagogik und Sozialarbeit, aus Psychologie und Psychiatrie sowie aus dem Gaming.

Digital Streetwork. Conceptual Design of an accompanying Media Education using the Example of Online Gaming

Abstract

This article at first defines essential chances and risk factors in mediated communication. Then, active media literacy training is established as an important component in adolescents' lives. However, practical media education faces a number of substantial challenges: Especially teachers and parents on a broad scale lack knowledge, resources and motivation to act. This is why a comparatively big emphasis lies on rehabilitation, when (strongly) negative user experiences have to be processed positively. Beyond this, media educators cannot access the young digital media usage itself, because adolescents strategically lock and block adults from their virtual shelters. Therefore, it is proposed to transfer the methods of analog outreach social work to digital spheres for media education purposes. For digital networks and communities trained social workers can accompany adolescents in long-term relationships. Media education thus may become more efficient, since demand can be defined from the inside and ideal support can be activated. Digital outreach social work thus is not just a tool of media literacy training, but might become a coordinating key factor in society's network of media education actors and measures. Empirical testing in this study focuses on gaming and video game addiction as fields of action, and includes 20 in-depth interviews with media education practitioners.

Hinweis

Dieser Beitrag enthält ausgewählte Befunde aus Fabian Wiedels Dissertationsschrift (Wiedel 2022). Das Hauptwerk führt das Theoriemodell ganzheitlicher Medienkompetenzvermittlung sowie das Gaming-Streetwork-Handlungsmodell unter anderem mit Zitaten von Expert:innen noch wesentlich detaillierter aus. Zudem werden darin ein Medienkompetenz-Katalog im Gaming sowie ein empirisches Forschungsprogramm zu aktuellen Fragestellungen ganzheitlicher Medienpädagogik und digitaler Streetwork vorgelegt.

1. Grenzen einer punktuellen Medienkompetenzvermittlung

Eindrucksvoll zeigt die Forschung zur Mediatisierung und Medialisierung der Gesellschaft auf, wie dynamisch sich die öffentliche und private Kommunikation seit der Öffnung des Internets zu Beginn der 1990er-Jahre verändern (Krotz und Hepp 2012; Hepp et al. 2018; Meyen 2009; Landerer 2013). In der westlichen Welt nutzen mittlerweile fast alle Menschen digitale Kommunikationstechnologien, weltweit lässt sich von einem steten Wachstum ausgehen (mpfs 2020; mpfs 2021; Eurostat 2020; Internet World Stats 2020). Schon seit längerem sind stationäre Zugänge durch mobile Endgeräte und Anwendungen ergänzt worden. Augmented und Virtual Reality, das Metaverse und künstliche Intelligenz entwachsen schrittweise dem Konzeptblock und werden Bestandteil der alltäglichen Realität (Thimm und Bächle 2019; Schröter 2019; Mileva 2019). Der Gaming-Sektor ist ein gutes Beispiel dafür, dass sich in digitalen Medien ganz eigene gesellschaftliche Subkulturen bilden, die sich in ihrer sozialen Funktionslogik teilweise von der echten Welt abgekoppelt haben (Halley 2019; Breiner und Kolibius 2019, 41ff.; Reeves und Read 2009; game e. V. 2020a; game e. V. 2020b; Yee 2020; Scholz 2019, 119).

Die Medienpädagogik kann vor diesem Hintergrund mit guten Argumenten als gesellschaftliche Schlüsseldisziplin (Friedrichs-Liesenkötter et al. 2020) bezeichnet werden. Digitale Mediennutzung kann inklusiv wirken, Kreativität und Sozialität fördern sowie Lernprozesse unterstützen (Baecker 2019, 93ff.; Schaumburg und Prasse 2019, 168ff.). Umgekehrt

können Urheber- oder Persönlichkeitsrechtsverletzungen, Mobbing und Diskriminierung, sowie die Entstehung suchtartigen Verhaltens die individuelle Nutzungserfahrung erheblich beeinträchtigen (u. a. Prinzing 2015, 154ff.; Cheng et al. 2017; Kramer 2019; Porsch und Pieschl 2014, 133ff.; Eichenberg und Auersperg 2014; Illy und Florack 2018). Solche mentalen Grenzüberschreitungen (vgl. auch Wiedel 2019) gehören, ebenso wie körperliche Stressreaktionen (u. a. Habich 2014; Preuk 2016; Wewetzer 2015; Hager und Kern 2017), zur Realität mediatisierter Gesellschaftskommunikation. Gezielte Medienpädagogik soll dabei helfen, das konstruktive Potenzial virtueller Handlungswelten unter Nutzenden zu maximieren, während Risikofelder frühzeitig adressiert und eingedämmt werden sollen (Steinmaurer 2019; Nunner-Winkler 1990, 674f.; Lee et al. 2019). Der medienpädagogische Forschungsdiskurs arbeitet seit über 20 Jahren an Katalogen digitaler Medienkompetenzen, die der Handlungspraxis als Zielgrößen und Bewertungskriterien dienen sollen. Wichtig ist für eine autonome und konstruktive Digitalmediennutzung demnach, (1) über medientechnisches Bedienungswissen zu verfügen, (2) den relevanten Markt der Angebote und Anbieter zu überblicken, (3) in virtuellen Handlungswelten auch produktiv und interaktiv zu arbeiten, (4) Medieninhalte kritisch und wertgebunden zu evaluieren sowie (5) die eigene Mediennutzung zuverlässig regulieren zu können (u. a. Baacke 1996; Schorb 2008, 79; Stodt et al. 2015).

Aus mehreren Gründen lässt sich argumentieren, dass die praktische Vermittlung digitaler Medienkompetenzen diesem theoretischen Selbstbild – jedenfalls im deutschsprachigen Raum – ein gutes Stück hinterherhinkt. Schon die Frage, welche gesellschaftlichen Institutionen für die Medienkompetenzvermittlung verantwortlich gemacht werden können, führt in der Praxis zu Problemen. Klassischerweise gelten die Familien sowie das Schulsystem als besonders einflussreiche und gut ausgebildete pädagogische Akteure. Beide tun sich allerdings merklich schwer damit, einen fruchtbaren Zugang zu digitalen Medien und virtuellen Handlungswelten zu finden. Im Falle der Schulen erklärt sich das als Kombination aus systemischer Unbeweglichkeit und personeller Skepsis. Lehrpläne bieten keinen Platz für medienpädagogische Schwerpunkte (Schaumburg und Prasse 2019, 105ff.; Geisler 2019; Hoffmann und Wagner 2013). Somit verbleibt

es Aufgabe des Lehrpersonals, selbstständig digitale Anwendungsszenarien in ihre Curricula einzubauen. Erfahrungsgemäss geschieht das individuell sehr unterschiedlich engagiert. Nicht alle Lehrpersonen verfügen selbst über ausreichend Medienkompetenzen, um Kinder und Jugendliche effektiv beim Erlernen von Kritik und Selbstkontrolle zu unterstützen (Schaumburg und Prasse 2019, 123f. und 246; Röhrich 2018; Frankfurter Neue Presse 2018; Rheinneckarblog 2018). Auch wollen Pädagog:innen sich teilweise gar nicht engagieren, weil sie beispielsweise einen eher bewahrpädagogischen Habitus vertreten oder es nicht als ihre Aufgabe betrachten (Schaumburg und Prasse 2019, 228ff.; Brüggemann 2013). Der zaghafte Ausbau medientechnischer Infrastruktur sorgt in vielen Schulen zudem dafür, dass medienpädagogische Projekte nur sehr ineffizient durchgeführt werden können (DPhV 2021; Döbeli Honegger 2016).

Auch von den Familien ist eine flächendeckende medienpädagogische Arbeit bis auf Weiteres nicht zu erwarten. Ähnlich wie in der Schulpädagogik verfügen Eltern, Verwandte und Freunde nicht durchweg über umfassend ausgeprägte Medienkompetenzen, gerade im reflexiven und selbstregulatorischen Bereich (Hemminger 2016). Selbst wenn alle Elternteile die Herausbildung von Medienkompetenz unter ihren Kindern gleich stark fördern wollten, wären sie aufgrund eigener Sozialisation und Erfahrung nicht gleich gut dazu in der Lage. Auch Familien pflegen zudem verschiedene pädagogische Grundmuster (Lutz 2013; Bröhm 2018). Zusätzlich ist zu bedenken, dass Heranwachsende häufig gar nicht daran interessiert sind, dass Erwachsene sich nachhaltig in ihre Digitalmediennutzung einmischen, denn im Digitalen findet inzwischen ein nicht zu unterschätzender Teil der jugendlichen Sozialität und Emanzipation statt (Kammerl et al. 2015; Weber 2013). Vor allem älter werdende Jugendliche schliessen ihre digitalen Rückzugsorte also auch bewusst gegenüber Erwachsenen ab.

Dennoch sind in der Praxis zahlreiche gut durchdachte und von sehr fähigen Personen durchgeführte medienpädagogische Angebote zu beobachten. In vielen Familien werden digitale Medien akzeptierend, aber gleichzeitig risikobewusst adressiert (Süddeutsche Zeitung 2019; USK 2020; scoyo 2015). Viele Lehrpersonen starten in Eigeninitiative Digital-kreativprojekte, binden Videospiele als Lernhilfe in den Unterricht ein oder diskutieren mit ihren Schüler:innen über die Vor- und Nachteile sozialer

Medien (Kammerl 2013; Geisler 2019; Stolpmann 2020). Auch in der ausser-schulischen Sozialpädagogik werden digitale Medien in Filmworkshops, Eltern-LANs, E-Sport-Turnieren oder jugendpolitischen Diskussionsrunden immer wieder thematisiert (Medienzentrum München 2021a und b; Medienzentrum PARABOL 2021; JFF – Institut für Medienpädagogik 2021). Wo die professionelle Pädagogik an ihre Kapazitätsgrenzen stösst, werden zum Beispiel Expert:innen aus Presse, Psychologie, Politik oder Wissenschaft zu Gastvorträgen eingeladen, um spezielle Teilaspekte der virtuellen Welt wie Online-Nachrichten und Fake News oder Videospiele- und Social-Media-Abhängigkeiten zu besprechen (Dreier et al. 2015; Heinke und Sengl 2020; Süddeutsche Zeitung 2017). Gerade Psychologie und Psychiatrie können momentan zu den besonders gut aufgestellten medienpädagogischen Akteuren gezählt werden. Sowohl in der Diagnostik, als auch mit Blick auf Therapieangebote können einschlägige Risikofelder virtueller Handlungswelten sowie negative Nutzungserfahrungen schon jetzt zielgerichtet und flächendeckend behandelt werden (Te Wildt 2015, 160ff.; Illy und Florack 2018; Wölfling et al. 2013, 41ff.; Kolakowski 2020).

In der Gesamtbetrachtung ergibt sich somit ein ambivalentes Zwischenfazit. Einerseits scheint die Medienpädagogik als Handlungsfeld gesamtgesellschaftlich angekommen zu sein. Der Mehrwert einer gezielten Unterstützung vor allem der Digitalmediennutzung Heranwachsender mit dem Ziel, ein autonom-kompetentes Nutzungsverhalten zu entwickeln, wird häufig öffentlich thematisiert und von allen relevanten pädagogischen Akteuren umgesetzt. Andererseits fehlt ein systemisches Bekenntnis zu dieser Mission. Gerade im präventiven Bereich drängt sich deshalb der Eindruck auf, gezielte Medienpädagogik sei ein lediglich punktuell Phänomen. Es ist momentan nur sehr bedingt möglich, den tatsächlichen medienpädagogischen Bedarf für eine bestimmte Userin oder einen bestimmten User zu bestimmen, und falls das möglich wäre, sind die fachlich geeigneten medienpädagogischen Akteure häufig nicht willens oder zu schlecht ausgerüstet, um effektiv zu helfen. Eine längerfristige und nutzungsbegleitende Medienkompetenzvermittlung scheint unter diesen Umständen noch gar nicht denkbar. Dementsprechend mangelt es hier auch an sichtbaren Pilotprojekten. Die Diskussion über internetbezogenes Suchtverhalten speziell unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen

offenbart, dass in vielen Fällen bedeutende Medienkompetenzen erst rehabilitativ erlernt werden, wenn es nämlich darum geht, Nutzende nach extrem negativen Nutzungserfahrungen wieder in die mediatisierte Gesellschaft einzugliedern.

2. Digital Streetwork als Schlüsselfaktor nutzungsbegleitender Medienpädagogik

Im Sinne der Zielgruppen medienpädagogischer Arbeit wäre es insofern wünschenswert, die Ressourcen, die Infrastruktur, die institutionelle Bereitschaft sowie die strategischen Ansätze praktischer Medienkompetenzvermittlung auf ein systemisches und dem individuellen Unterstützungsbedarf angemessenes Niveau zu heben. Dieser Beitrag schlägt vor diesem Hintergrund vor, die Arbeitsmethoden analoger Strassensozialarbeit (Gref 1995, 17f.; Wendt 2015, 328ff.) in den digitalen Raum zu übertragen (Digital Streetwork) und damit eine akzeptierte, nutzungsbegleitende Medienpädagogik zu begründen. Eine Digital-Streetwork-Initiative entsendet dabei Sozialarbeiter:innen in soziale Netzwerke, in Videospiele oder auf Nachrichtenportale. Diese im Sinne des Sozialgesetzbuches professionell ausgebildeten Fachleute (AGJ 2014) verfügen gleichzeitig über die nötige jugend- und digitalkulturelle Street Credibility, um von der jeweiligen Community trotz ihres pädagogischen Status anerkannt und aufgenommen zu werden. Medienpädagogisches Fachwissen über die Chancen und Risiken der Digitalmediennutzung befähigt digitale Streetworker:innen zudem zur nutzungsbegleitenden Fallarbeit und Risikodiagnose. Durch den langfristigen und begleitenden Charakter der digitalen Streetwork kann ein wesentlich genaueres Bild vom medienpädagogischen Handeln und Bedarf unter Heranwachsenden gegenüber punktuellen und/oder analogen Settings entstehen. Zusätzlich wachsen pädagogisches Personal und die jungen Nutzenden im Zeitverlauf zusammen, wodurch ein vertrauensvolles und belastbares Fundament für die medienpädagogische Arbeit entsteht. Für die breite Masse der jungen Nutzenden können auf dieser Basis sehr zielgerichtet kompetenzfördernde und nutzungsbegleitende Projektangebote entstehen, die auf einen engen Dialog sowie auf eine kollaborative Zieldefinition und Projektgestaltung setzen. Wenn extremes

Verhalten oder nachhaltig negative Nutzungserfahrungen auftreten, leiten die digitalen Streetworker:innen gezielt pädagogische Interventionen ein, zu denen sie externes Fachpersonal hinzuziehen beziehungsweise ihre Klientel in spezialisierte Hilfsprogramme vermitteln. Gelingt es also, wie in Abbildung 1 am Beispiel Gaming dargestellt, professionell geschulte Sozialpädagog:innen in virtuellen Handlungswelten zu etablieren, könnte sich eine der bedeutendsten medienpädagogischen Black Boxes öffnen.

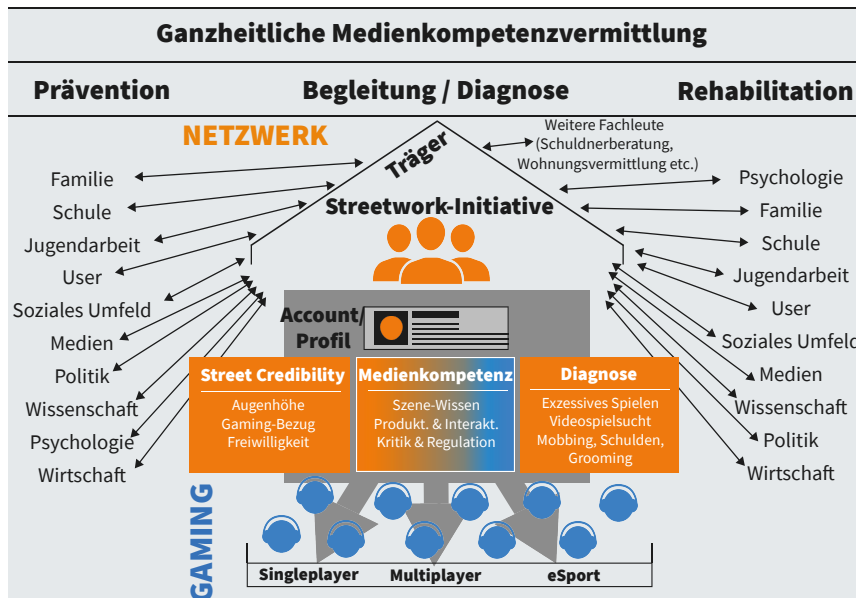


Abb. 1: Organisationsstrukturen und Handlungsprozesse digitaler Streetwork als Teil ganzheitlicher Medienkompetenzvermittlung im Gaming am Beispiel exzessiven und pathologischen Nutzungsverhaltens (eigene Darstellung).

Der Digital-Streetwork-Ansatz könnte also die Suche nach effektiven Methoden der digitalen Medienkompetenzvermittlung nachhaltig stärken. Bestenfalls hilft eine auch nutzungsbegleitend angelegte Medienkompetenzvermittlung aber auch dabei, institutionelle Akteure der Medienpädagogik fallspezifisch, also individualisiert zu aktivieren. Oben wurde bereits darauf hingewiesen, dass eine digitale Streetworkerin oder ein digitaler Streetworker aufgrund der grossen Vielfalt an Klient:innen,

sozialen Herausforderungen und Unterstützungswünschen auf ein breites Fachnetzwerk angewiesen ist. Abbildung 2 versucht, die bedeutendsten medienpädagogischen Akteure mit grundlegenden Dimensionen sozialer Unterstützung, handlungspraktischen Massnahmen und einem Medienkompetenzkatalog zu einem Netzwerk ganzheitlicher Medienkompetenzvermittlung zu verbinden. Grundsätzlich lassen sich im Modell alle vier Faktorebenen um den User oder die Userin herum frei verschieben. Damit wird es in der Theorie möglich, für jede Userin und jeden User je nach Nutzungszeitpunkt, Nutzungssituation und Vorerfahrung die optimale Faktorenkombination medienpädagogischer Unterstützung einzustellen. Ein Beispiel: Eine Nutzerin im Kindesalter, die noch keine relevante Erfahrung mit digitalen Medien gesammelt hat, soll an die vielfältigen Funktionen einer Social-Foto-App herangeführt werden. Im Modell liesse sich dieses Setting beispielsweise mit der Medienkompetenz *Kreativ mit Medien umgehen* verknüpfen, über die *präventiv aufgeklärt* beziehungsweise die *präventiv eingeübt* werden soll. Infrage kommen auf der Akteursebene hierfür besonders die *(ausser)schulische Pädagogik*, das *soziale Umfeld* oder sogar die Betreiber:innen der App, also die *Wirtschaft*. In einem zweiten Fallbeispiel soll die Fähigkeit zur kritischen Reflexion über Nachrichten oder Social-Media-Inhalte eines Jugendlichen überprüft werden, der digitale Medien bereits regelmässig alleine nutzt. Hierfür müsste dann etwa die Kompetenz *Medien kritisch bewerten* im *diagnostischen* Sinne *begleitet* und *kontrolliert* werden. Die dafür nötigen speziellen Fachkompetenzen könnten insbesondere im Bereich der *(ausser)schulischen Pädagogik*, der *Psychologie* und *Psychiatrie* oder des Journalismus (im Modell: *Medien*) liegen. Im dritten Fall soll schliesslich einem jungen Erwachsenen Hilfe zukommen, der ein manifestes Videospielsuchtverhalten aufweist. Ziel ist deshalb, auf einer *kurativen* Ebene die Kompetenz *Medien abschalten können korrigierend* und *begleitend* zu stärken. Primär kommen dafür *Psychologie* und *Psychiatrie* infrage, ergänzend das *soziale Umfeld* und die *ausserschulische Pädagogik*.

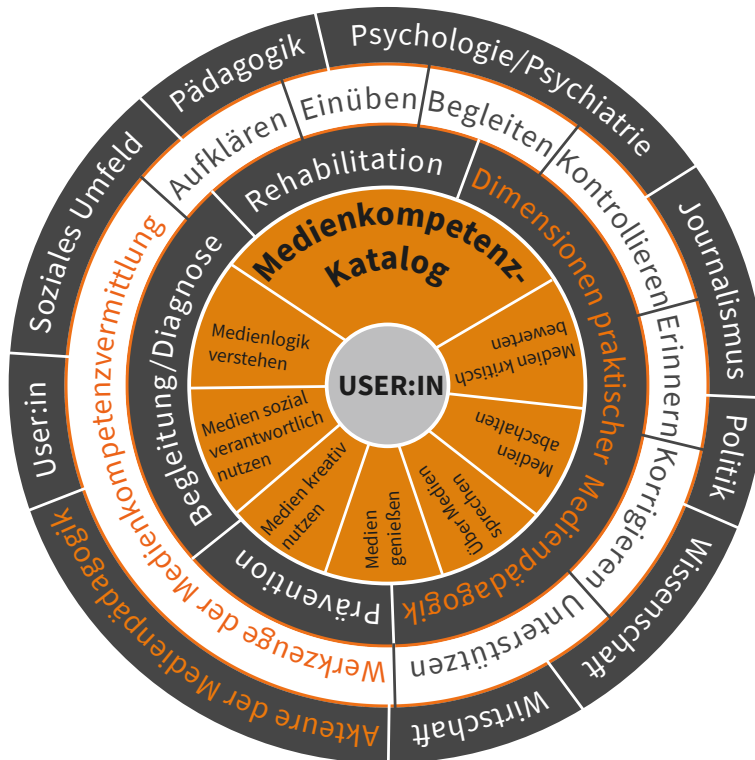


Abb. 2: Modell ganzheitlicher Medienkompetenzvermittlung (eigene Darstellung auf Basis von Porsch und Pieschl 2014; Hipeli 2014; Baacke 1996; Willemse 2016; te Wildt 2015; Kalbitzer 2016).

Digitale Streetworker:innen könnten in diesem komplexen Netzwerk zu einem wertvollen Energiegeber werden. Einerseits können sie, wie beschrieben, durch den nutzungsbegleitenden und akzeptierenden Kontakt vergleichsweise präzise und ohne substanzielle zeitliche Verzögerungen den individuellen Förderbedarf für Heranwachsende auf individueller Ebene sowie im Kollektiv bestimmen. Für das Netzwerk ganzheitlicher Medienkompetenzvermittlung erfüllen sie damit eine navigierende Funktion, bestimmen also konkrete Ziele und Zeitpunkte. Da die interdisziplinäre Netzwerkbildung fester Bestandteil jeder sozialen Arbeit ist, besteht darüber hinaus gute Hoffnung, dass digitale Streetworker:innen ein

Eigeninteresse und die persönlichen Fähigkeiten mitbringen, auch medienpädagogische Akteure im Sinne der systemischen Aktivierung und Effizienz miteinander zu vernetzen

3. Nutzungsbegleitende Medienpädagogik: Eine empirische Annäherung

Im Rahmen einer ersten empirischen Studie wurde Digital Streetwork hier als medienpädagogisches Arbeitsprinzip mit 20 Expert:innen aus der praktischen Medienpädagogik, der Psychologie und Psychiatrie sowie dem Gaming(-Journalismus) diskutiert. Der qualitative Ansatz wurde gewählt, weil es sich um ein vergleichsweise junges Ideenkonstrukt handelt und nur wenige Referenzbeiträge vorliegen. Insofern war es Ziel dieser Untersuchung, explorativ das handlungspraktische Potenzial sowie die grundlegenden Prozessstrukturen einer digitalen Streetwork zu beleuchten. Gleichzeitig ermöglicht eine Datenerhebung mithilfe von Expert:innen den Zugriff auf breites Erfahrungswissen im relevanten Handlungsfeld. Als realweltliches Untersuchungsobjekt wurden das Gaming als vergleichsweise lange gewachsene digitale Subkultur, sowie die aktuell stark diskutierte Videospiele sucht (te Wildt 2015, 59; Illy und Florack 2018, 7ff.; Feng et al. 2018) als pädagogischer Arbeitsschwerpunkt ausgewählt. Die befragten Fachleute wurden deshalb danach ausgewählt, dass sie hauptsächlich im Bereich Videospiele sucht tätig sind und/oder sich mit den ökonomischen und sozialen Trends in der Gaming-Szene beschäftigen und/oder sich im institutionellen Kontext für gesundes, konstruktives Videospiele engagieren. Das Erhebungsinstrument (Interview-Leitfaden) setzt sowohl forschungsorientierte (*Prävalenz der Videospiele sucht, Stärken und Schwächen der Medienkompetenzvermittlung*) als auch handlungspraktische Impulse (*strukturelle Voraussetzungen und inhaltliche Arbeitsprozesse einer digitalen Streetwork im Gaming*). Es wurde also anhand eines fest vorbestimmten Themenspektrums in der Praxis durchaus flexibel im Sinne der jeweiligen Arbeitsschwerpunkte der Expert:innen darüber diskutiert, ob tatsächlich ein Bedarf nutzungsbegleitender Ansätze in der Medienpädagogik gesehen wird, ob das Konzept einer digitalen Streetwork grundsätzlich tragfähig erscheint und wie genau Heranwachsende nutzungsbegleitend dabei

unterstützt werden können, resilient gegenüber Suchtdynamiken im Gaming zu werden. Folgende Kriterien spielten bei der Rekrutierung der Expert:innen für diese Arbeit eine Rolle:

- Sie verteilen sich zur umfassenden Beantwortung der Forschungsfragen möglichst gleich auf die drei grossen Arbeitsfelder der Medienpädagogik (Schwerpunkt hier im ausserschulischen Bereich sowie in der Streetwork), der Psychologie/Psychiatrie sowie des Gamings (Vereinsleitung und Journalismus).
- Die Befragten haben nachweislich entweder einen Arbeitsschwerpunkt im Bereich Videospielesucht, beschäftigen sich mit den ökonomischen und sozialen Trends in der Gaming-Szene oder engagieren sich im institutionellen Kontext für gesundes, konstruktives Videospiele.

Durchgeführt wurden die Leitfaden-Interviews durchweg telefonisch im Sommer 2019. Die Gesprächslänge variierte zwischen 37 und 120 Minuten, wobei der Median bei 64,5 Minuten lag. Alle Interviews wurden zunächst mit Fokus auf das verbal Geäusserte transkribiert: Nonverbale Aspekte, sprachliche Akzentuierungen sowie narrative Strukturen wurden nicht berücksichtigt (Misoch 2019, 213ff.). Die Zusammenführung der Interview-Inhalte fand theoriegeleitet und thesengenerierend entsprechend der von Mayring (2016, 114ff.) sowie Lamnek und Krell (2016, 379ff.) formulierten Methodik statt. Zu allen thematischen Schwerpunkten des Interview-Leitfadens, der seinerseits eng am Katalog forschungsleitender Fragestellungen entwickelt wurde, steht im Ergebnis somit eine pointierte und integrative Ergebnisthese, häufig ergänzt durch plastische Modellgrafiken. Die Erhebung wird damit den Gütekriterien qualitativer empirischer Sozialforschung nach Lamnek und Krell (ebd., 33ff.) und Mayring (2016, 24ff. und 144ff.) gerecht, die insbesondere ein hohes Mass an argumentativer Explikation, methodischer Regelgeleitetheit sowie Dokumentation und Transparenz des methodischen Vorgehens fordern.

4. Gaming-Streetwork: Ein empirisches Handlungskonzept

Im Folgenden werden die zentralen Befunde dieser Studie zur medienpädagogisch-praktischen Anwendbarkeit einer aufsuchenden psychosozialen Jugendsozialarbeit in virtuellen Handlungswelten (Digital Streetwork) im Gaming präsentiert. Besprochen wurde zunächst *der organisationale Rahmen einer Digital-Streetwork-Initiative im Gaming* (vgl. Abbildung 3). Wichtige Faktoren sind dabei die rechtliche und finanzielle Trägerschaft des Projekts, die Persönlichkeit und fachliche Ausbildung der Mitarbeiter:innen sowie die alltägliche Arbeitsorganisation. Grundsätzlich befürworten die Befragten eine Eingliederung digitaler Streetwork in die bestehenden Strukturen der Jugendsozialhilfe. Vor allem Kommunen und freie Träger der Jugendhilfe kommen deshalb als Träger infrage. Rechtlich und fachlich werden hier keine grösseren Probleme gesehen, wohl aber bezüglich der regionalen Zuständigkeit und Finanzierung, denn anders als in der realen Welt lässt sich eine digitale Streetwork kaum örtlich eingrenzen. Der globale Ansatz virtueller Spielwelten macht es regionalen Anbietern in Deutschland schwer, lediglich innerhalb ihres Zuständigkeitsbereiches zu arbeiten. Eine überregionale Projektsteuerung liegt deshalb nahe. Wünschenswert sei zudem ein deutlich aktiveres Engagement der Videospieldwirtschaft, zu der neben Videospieldentwickler:innen auch Branchenverbände wie der deutsche *game e. V.* zählen. Obgleich bereits konstruktive Tendenzen im Community-Management einzelner Publisher erkannt werden, steht die kommerzielle Systemlogik aus Sicht der Expert:innen momentan einer breitenwirksamen Medienpädagogik jedoch zu stark entgegen.

Vereine im Gaming-Breitensport könnten dagegen einen relevanten Beitrag zur digitalen Streetwork leisten, weil dort der soziale Gedanke in der Regel stark ausgeprägt sei. Es wird davon ausgegangen, dass sich in den ehrenamtlich geführten E-Sport-Teams, Clans und Gilden im Gaming zahlreiche Spieler:innen gerne und kompetent für Digital-Streetwork-Projekte engagieren würden. Solche Multiplikator:innen könnten professionelle Sozialarbeiter:innen mit Informationskampagnen in breite Gaming-Netzwerke hinein nachhaltig unterstützen. Gleichzeitig müsse klar kommuniziert und rechtlich garantiert werden, dass die eigentliche pädagogische Arbeit ausschliesslich von Personen durchgeführt wird, die

dem Fachkräftegebot des SGB VIII (AGJ 2014) genügen. Entscheidend für den praktischen Erfolg sei auch ein zielgruppenspezifischer und phänomenologischer Zuschnitt der Digital-Streetwork-Ausbildung, in diesem Fall also ein intensiver Bezug zum Gaming und zur Videospielesucht. Kritisch bewerten die Befragten die Effekte eines eigenen Videospielesuchtbezugs in der Präventionsarbeit. Zugestanden wird, dass es die emotionale Beziehung zwischen Streetworkerin oder Streetworker sowie Klientin oder Klient durchaus fördern kann, wenn beide Seiten das Risikofeld gleich gut kennen. Jedoch wird befürchtet, dass suchterfahrene Streetworker:innen entweder selbst einen Rückfall erleiden, eine zu aufdringliche Helfermotivität entwickeln oder die Gefahren einer Videospielesucht ungewollt sogar bagatellisieren könnten. Auch deshalb wünschen sich die Befragten emotional reife und in ihrer Persönlichkeit sehr stabile Personen in der digitalen Streetwork, und empfehlen eine unverbindliche Altersuntergrenze von etwa 25 Jahren.

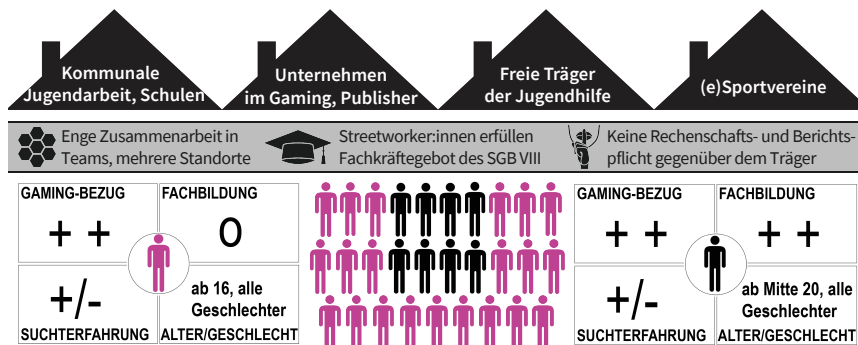


Abb. 3: Organisationsrahmen digitaler Streetwork im Gaming: Professionell ausgebildetes Personal (schwarz) arbeitet in kleineren Teams unter dem finanziellen und rechtlichen Dach einer Trägerinitiative sowie unterstützt durch eine grössere Zahl ehrenamtlicher Multiplikator:innen (pink) (eigene Darstellung).

Zwei weitere wichtige Themenblöcke im Gaming-Streetwork-Konzept bilden die Strategien der digitalen Selbstrepräsentation über Accounts und Profile in Gaming-Netzwerken sowie das fachliche Netzwerk der digitalen Streetworker:innen. Die Expert:innen raten dazu, in allen relevanten sozialen Netzwerken im Gaming mit eigenen Accounts präsent zu sein.

Einerseits sollen dabei die Augenhöhe und der eigene enge Gaming-Bezug signalisiert werden, andererseits bedarf es einer transparenten Darstellung der Streetwork-Tätigkeit. In diesem Sinne wird zur Verwendung realer Fotos als Profilbilder sowie zur Offenlegung des eigenen Auftrags im Profiltext geraten. Spezielle Siegel und Abzeichen, die ein Nutzerprofil prominent als Digital-Streetwork-Account kennzeichnen, können Fälschungssicherheit und sogar eine aus Klientelsicht attraktive Exklusivität bewirken. Eine solche Funktion könne jedoch nur mit Unterstützung der Plattformbetreiber:innen umgesetzt werden. Dazu wäre es gut für die Reputation und Akzeptanz der digitalen Streetworker:innen, wenn Kommentar- und Bewertungsfunktionen geschaffen beziehungsweise genutzt würden, um Erfahrungsberichte aus den Reihen der Klientel öffentlich einsehbar als Referenzen zu sammeln. Gleichzeitig darf der ursprüngliche Zweck eines Gaming-Accounts nicht in den Hintergrund treten. Optimalerweise lässt sich anhand von Spielstatistiken, Hintergrund-Bildern, Mitgliedschaften in Gruppen und Foren-Beiträgen für Profilbesucher erkennen, dass der oder diejenige auch selbst aktiv spielt und sich allgemein für Videospiele begeistert. Abbildung 4 fasst die Erkenntnisse zur Profilstilgestaltung auf der linken Seite schematisch im Layout der Spieleplattform Steam zusammen.

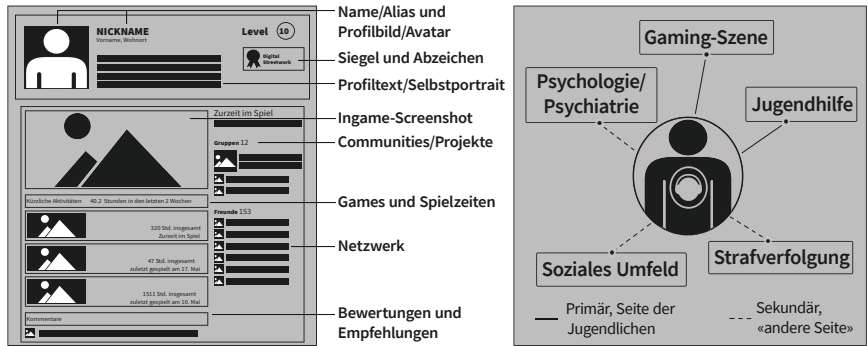


Abb. 4: Beispielhaftes Design eines Digital-Streetwork-Profiles in Gaming-Netzwerken (links) und schematische Darstellung der zentralen kollektiven Akteure im Gaming-Streetwork-Netzwerk (eigene Darstellung).

Rechts im Schaubild wird das fachliche Netzwerk des Streetworkers oder der digitalen Streetworkerin in seinen wesentlichen Säulen skizziert, so wie es in den Interviews beschrieben wurde. Grundsätzlich hänge der Erfolg jeder Art von Strassensozialarbeit auch davon ab, inwiefern die Fachkräfte über ihre eigenen fachlichen Grenzen hinaus ein professionelles Netzwerk in vielfältige Handlungsfelder hinein aufbauen. So wird hier deutlich, dass auch die Gaming-Streetwork und Videospielesuchtprävention aus mehreren Perspektiven und an verschiedenen Punkten von einer intensiven Netzwerkarbeit profitieren kann. Naheliegend ist der Gedanke, dass gute Kontakte in der Gaming-Szene die alltägliche Arbeit mit Gamer:innen konstruktiv unterstützen können. Der digitalen Streetworkerin oder dem digitalen Streetworker gelingt ein begleitender und niedrigschwelliger Zielgruppenzugang umso einfacher, wenn sie oder er beispielsweise Profispieler:innen, Turnierveranstalter:innen oder Videospielesentwickler:innen zu Gastvorträgen, Q&A-Sessions und Trainingsstunden einladen oder in die Eventorganisation einbinden kann. Mindestens ebenso wichtig seien für digitale Streetworker:innen vertraute Kontakte zu Institutionen der Jugendhilfe sowie der Psychologie und Psychiatrie. Nicht nur der begleitende Diagnoseprozess profitiert davon, wenn Beobachtungen und Massnahmen im fachkollegialen Kreis abgesprochen und evaluiert werden können. Gerade wenn extremes Verhalten beobachtet wird, das prinzipiell alle Risikofelder des digitalen Gefährdungsatlas der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2019) umfassen kann, müsse unkompliziert eine Vermittlung an Spezialist:innen möglich sein. Weil eine Weitervermittlung in spezialisierte Therapieprogramme jedoch eine harte Intervention in der Beziehung zur Klientel darstellt, müssen solche Schritte aus Sicht der Befragten durch längerfristige Netzwerkarbeit gründlich vorbereitet werden.

Als nächstes wurden Online- und Offline-Kontaktpunkte zur Zielgruppe in der Gaming-Streetwork definiert (vgl. Abbildung 5). Die reine Gaming-Sozialarbeit baut insbesondere auf virtuelle Kontaktaufnahmen, insofern kommen primär die gängigen sozialen Gaming-Netzwerke wie Steam oder Origin, beliebte Kommunikationstools wie Teamspeak oder Discord und die Ingame-Mitspieler:innensuche infrage. Vorstellbar ist für die befragten Fachleute grundsätzlich auch eine Gaming-Streetwork-Webseite, die zur

Kontaktaufnahme einlädt. Dieser stationäre Zugang hat in der Strassensozialarbeit allerdings nachrangigen Charakter. Auch in der realen Welt gibt es durchaus Szenarien, in denen Gaming-Streetwork-Kontakte aus Sicht der Expert:innen entstehen können. Genannt werden hier Schulen und Jugendzentren, dazu Gaming-Events wie die Spielemesse gamescom und lokale E-Sport-Vereine. Letzteren wird insgesamt grösseres medienpädagogisches Potenzial zugemessen, weil sie als sehr niedrigschwelliger Kompromiss aus realer und virtueller Welt gelten.



Abb. 5: Wichtige Online- und Offline-Kontaktpunkte zwischen digitalen Streetworker:innen und Gamer:innen (eigene Darstellung).

Unabhängig davon, an welchem Ort Gaming-Streetworker:innen ihre Zielgruppe ansprechen, stellt sich die Frage, wie genau der Erstkontakt ablaufen soll. Aus den Antworten der Expert:innen in dieser Studie sind dahingehend zwei zentrale Bedingungen deutlich geworden, die zwar beide erfüllt sein müssen, allerdings in einem sensiblen Gleichgewicht zueinander. Bei der Kontaktaufnahme zu Gamer:innen geht es demnach darum, möglichst auf Augenhöhe aufzutreten, gleichzeitig jedoch die gebotene professionelle Transparenz zu wahren. Mit Blick auf die Praxis lassen sich mehrere vorstellbare Fallszenarien beschreiben, die diesen Kompromiss entweder halten oder verfehlen. Tritt eine digitale Streetworkerin oder ein digitaler Streetworker extrem freundschaftlich auf, indem sie oder er über längere Zeit mitspielt und sich erst im Falle eines klaren Problemverhaltens als Sozialarbeiterin bzw. Sozialarbeiter zu erkennen gibt, liegt ein professionsethischer Transparenzverstoss vor. Auch werden die inhaltlichen Erfolgsaussichten dieser Strategie aufgrund des Vertrauensbruches

zwischen Profi und Klientel als sehr gering eingeschätzt. Steht umgekehrt jedoch ausschliesslich der pädagogische Aspekt im Vordergrund, erscheint das medienpädagogische Potenzial ähnlich limitiert. So dürfte nach Ansicht der Befragten eine hierarchisch gehaltene Predigt zum richtigen Videospiele ebenfalls fehlgehen, weil damit im Subtext ein Fehlverhalten der Angesprochenen unterstellt wird. Vorgeschlagen werden deshalb vermittelnde Ansätze (vgl. Abbildung 6), die die Tätigkeit als Digital Streetworkerin oder Streetworker sowie deren Vorteile für Gamer:innen plastisch und spielbezogen vorstellen. Sofern die professionelle Transparenz gewährleistet ist, könne der Erstkontakt auch mit einigen gemeinsamen Spielrunden verbunden sein. Insgesamt solle in einem derart frühen Stadium jedoch noch keine Verbindlichkeit suggeriert werden. Ein Kontaktaufbau im Sinne dieser Studie informiert hauptsächlich, fordert keine persönlichen Informationen der Gamer:innen ein und endet rechtzeitig.

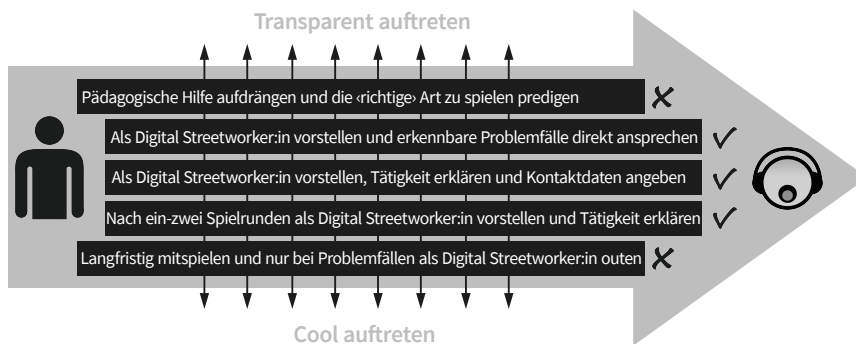


Abb. 6: Best- und Worst-Practice-Strategien beim Erstkontakt zwischen digitalen Streetworker:innen gegenüber Gamer:innen (eigene Darstellung).

Entscheiden sich die Gamer:innen anschliessend für eine Zusammenarbeit mit der digitalen Streetworkerin oder dem digitalen Streetworker und bietet diese oder dieser entsprechende Kontaktmöglichkeiten an, dann startet der gemeinsame Beziehungsaufbau. Abbildung 7 modelliert diese Beziehungsarbeit, durch die das gegenseitige Vertrauen sowie das medienpädagogische Wirkungspotenzial im Zeitverlauf anwachsen. Handlungspraktisch betrachtet versteht sich Gaming-Streetwork als gemeinsames Spielen, als gemeinsame Spielpausen und gemeinsame spielkulturelle Aktivitäten wie Messebesuche, Cosplay-Treffen oder LAN-Partys.

Den Grundsätzen der Strassensozialarbeit entsprechend bestimmen die Klient:innen dabei weitgehend die Häufigkeit des Kontaktes, die konkreten Inhalte sowie das Tempo des Beziehungsaufbaus. Die hier befragten Expertinnen und Experten empfehlen allerdings einige aktive Strukturmassnahmen vonseiten der Streetworker:in. So bedinge eine nachhaltige medienpädagogische Arbeit einen ansteigend persönlichen Kontakt zwischen beiden Seiten. Wünschenswert wäre deshalb, dass sich die Kontaktwege zwischen Streetworkerin oder Streetworker und Gamerin oder Gamer schrittweise vom reinen Textchat über Audio- und Video-Tools bis hin zum realen Face-to-Face-Gespräch entwickeln. Zudem sei eine verbindliche Zeitsteuerung wichtig. Arbeitszeiten in der digitalen Streetwork sollen sich an Stosszeiten im Gaming orientieren, also beispielsweise mit Schwerpunkten eher in den Abendstunden. Rücksicht genommen werden müsse darüber hinaus auf Phasen wie etwa die Weihnachtszeit, in denen sich emotionale Schief lagen tendenziell verstärken. Dennoch müsse sich die digitale Streetworkerin oder der digitale Streetworker klar von der Always-Online-Mentalität im Internet lösen. Die Befragten raten deshalb zu fixen, klar kommunizierten Arbeitszeiten und Terminslots oder Bereitschaftsmarkern wie einem grünen Online-Status in sozialen Messenger-Diensten.



Abb. 7: Dynamiken der Beziehungsarbeit zwischen digitalen Streetworker:innen und Gamer:innen inklusive fachlicher und sozialer Grenzen (eigene Darstellung).

Als besonders sensibler Aspekt in der begleitenden Medienkompetenzvermittlung wurden die Grenzen digitaler Streetwork identifiziert. Auf der einen Seite geht es dabei um Situationen, in denen extremes Verhalten

beziehungsweise nachhaltige Selbst- und Fremdgefährdung vorliegen. In der Gaming-Streetwork mit Suchtschwerpunkt ist also insbesondere auf eine pathologische Videospieldnutzung zu achten, die dem in der International Classification of Diseases hinterlegten Krankheitsbild entspricht. Allerdings weisen die Befragten zu Recht darauf hin, dass jede Form der sozialen Arbeit offen und sensibel sein muss für alle möglichen Problemfelder. Auch auf Suchtverhalten spezialisierte Digital Streetworker:innen sollten also prinzipiell alle im Gefährdungsatlas der BPjM hinterlegten Risikofelder erkennen und auf Klient:innen eingehen, die sich mit suchtfernen Anliegen an sie wenden. Auf der anderen Seite kann auch das soziale Binnenverhältnis zwischen Streetworkerin oder Streetworker und Klientin oder Klient an Grenzen stoßen, selbst wenn kein Extremverhalten vorliegt. Die Befragten benennen hier speziell zwei Fälle, wenn nämlich entweder der Streetworker oder die Streetworkerin zu stark Hilfe aufdrängt oder umgekehrt der Klient oder die Klientin das Hilfsangebot exzessiv ausnutzt.

Allgemein gilt deshalb: Wann immer eine unangemessene Nähe zwischen den Parteien entsteht – unabhängig davon ob einseitig oder beidseitig forciert –, erreicht die Beziehungsarbeit eine harte Grenze und sollte pausiert oder ganz abgebrochen werden. Vor allem Klient:innen, in diesem Beispiel also die Gamer:innen, müssen jederzeit und ohne Begründungszwang die Möglichkeit haben, ein Betreuungsverhältnis abzubrechen. Tritt unter ihnen extremes Verhalten auf oder wird das Vertrauensverhältnis zwischen Streetworkerin bzw. Streetworker und Klientin bzw. Klient substanziell gestört, soll interveniert werden. Das kann bedeuten, dass videospielesüchtige oder aus anderen Gründen psychisch stark belastete Heranwachsende in professionelle, psychotherapeutische Behandlung vermittelt werden. Je nach individueller Lebenssituation können auch Fachleute aus weiteren Gebieten hinzugezogen werden, beispielsweise Schuldnerberatung, Rechtsberatung oder Wohnungsvermittlung. Wichtig sei jedoch, dass dieser Prozess immer eng vom digitalen Streetworker oder der digitalen Streetworkerin begleitet wird, sodass vor allem Kinder und Jugendliche eine zentrale Vertrauensperson als Konstante behalten. Besteht das Problem insbesondere im Verhältnis zwischen Streetworkerin

bzw. Streetworker und Klientin bzw. Klient, können bisher unbeteiligte Streetwork-Kolleg:innen den Fall übernehmen und den Vertrauensaufbau fortsetzen.

5. Perspektiven in Forschung und Praxis

Dieser Beitrag hat die Vorstellung einer systemisch-vernetzten, ganzheitlichen Medienpädagogik theoretisch modelliert und den Digital-Streetwork-Ansatz als koordinierendes Schlüsselmoment am Beispiel Gaming und Videospiele such empirisch geprüft. Im Ergebnis steht ein kommunikationswissenschaftlich hergeleitetes und medienpädagogisch operationalisiertes Handlungskonzept begleitender Medienkompetenzvermittlung. In der empirischen Anschlussforschung wird es nun darum gehen, die handlungspraktische Funktionalität dieses Konzepts schrittweise zu evaluieren. Sinnvoll erscheint es, gemeinsam mit medienpädagogischen Praxispartner:innen Pilotprojekte zu initiieren und beobachtend sowie mittels Befragungen weiter qualitative und quantitative Daten zu generieren. Klar ist dabei, dass Gaming nur ein digitalkulturelles Handlungsfeld darstellt. Videospiele such ist auch nur eines von mehreren bedeutenden Risikofeldern in virtuellen (Spiel)Welten. Im Sinne der theoretischen Erklärungskraft der hier vorgestellten Modelle sowie mit Blick auf die Praxisrealität sozialer Arbeit sollten zeitnah auch eine Social-Media-Digital-Streetwork oder eine Nachrichtenportal-Digital-Streetwork empirisch ausgearbeitet werden. Da sich gerade soziale Netzwerke in ihren sozio-demografischen Nutzergruppen und inhaltlichen Kommunikationslogiken durchaus unterscheiden, wäre es eventuell sogar geboten, Digital-Streetwork-Handlungskonzepte speziell für einzelne Plattformen wie Facebook, Instagram oder Snapchat auszuarbeiten. Parallel dazu sollten auch weitere Akteure der Medienpädagogik in die empirische Forschung einbezogen werden. Digital Streetwork wurde in dieser Studie qualitativ in Leitfadenterviews mit Expert:innen aus Medienpädagogik, Psychologie und Psychiatrie sowie aus dem Gaming untersucht. Besonders die Stimme der heranwachsenden Nutzenden sollte künftig noch deutlicher gehört werden. Auch Erziehungsberechtigte, Lehrpersonen und die (Videospiele)Wirtschaft wurden bislang lediglich nachrangig adressiert. Folgestudien sollten insofern

zu einem breiteren und damit aussagekräftigeren Datenpool beitragen. Bestenfalls helfen diese empirischen Daten und Erkenntnisse dabei, auch das zugrundeliegende Theoriekonstrukt in seinen globalen Annahmen zu schärfen und somit die Lebensrealität besser abzubilden. Ein ähnlicher Prozess sollte auch in eine andere Richtung angestoßen werden, wenn es nämlich um die theoretische Herleitung und Einordnung des Digital-Streetwork-Konzeptes als Werkzeug begleitender Medienpädagogik geht. Hier wurde hauptsächlich mit dem Konzept der Mediatisierung der Gesellschaft gearbeitet. Weitere Theorien – gerade auch aus der Medienpädagogik – sollten konzeptrahmend hinzugenommen werden, um die fachliche Anschlussfähigkeit weiter auszubauen. Dem interdisziplinären Charakter nutzungsbegleitender Medienkompetenzvermittlung sollte abschließend auch Rechnung getragen werden, indem weitere Beiträge gezielt Anschlussfragen – der Medienethik, der Gesundheitskommunikation, der Schul- und Sozialpädagogik, der Psychologie und Psychiatrie sowie der Medieninformatik – unter dem gemeinsamen Theoriedach ganzheitlicher Medienpädagogik aufgreifen

Literatur

- Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe – AGJ. 2014. *Fachkräftegebot und Fachkräftegewinnung vor dem Hintergrund der Aufgaben- und Angebotsvielfalt in der Kinder- und Jugendhilfe*. <https://www.agj.de/fileadmin/files/publikationen/Fachkraeftegebot.pdf>.
- Baacke, Dieter. 1996. «Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel». In *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff*, herausgegeben von Antje von Rein, 112–24. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Baecker, Ronald M. 2019. *Computers and Society*. Oxford: Oxford University Press.
- Breiner, Tobias C., und Luca D. Kolibius. 2019. *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*. Berlin: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-57895-7>.
- Bröhm, Alexandra. 2018. «Das Internet vertieft die Gräben». *Der Bund*. <https://www.derbund.ch/wissen/technik/das-internet-vertieft-die-graeben/story/22732730>.
- Brüggemann, Marion. 2013. *Digitale Medien im Schulalltag: eine qualitativ rekonstruktive Studie zum Medienhandeln und berufsbezogenen Orientierungen von Lehrkräften*. München: kopaed.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). 2019. *Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln*.

- Cheng, Justin, Michael Bernstein, Cristian Danescu-Niculescu-Mizil, und Jure Leskovec. 2017. «Anyone Can Become a Troll: Causes of Trolling Behavior in Online Discussions». In *CSCW Conf Comput Support Coop Work*, Feb-Mar, 1217–30. <https://doi.org/10.1145/2998181.2998213>.
- Deutscher Philologenverband (DPHV). 2021. *Befragung zu aktuell bedeutsamen Aspekten für guten Unterricht unter Lehrkräften an Gymnasien*. <https://www.dphv.de/wp-content/uploads/2021/11/Ergebnisse-DPhV-Umfrage-zur-Digitalisierung.pdf>.
- Döbeli Honegger, Beat. 2016. *Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt*. Bern: hep.
- Dreier, Michael, Klaus Wölfling, Manfred E. Beutel, und Kai W. Müller. 2015. «Prävention der Internetsucht. Workshops für Kinder und Jugendliche mit Digitalen Methodenkoffern». *Pädiatrie & Pädologie* 50 (5): 200–5. <https://doi.org/10.1007/s00608-015-0308-x>.
- Eichenberg, Christiane, und Felicitas Auersperg. 2014. «Sexuelle Belästigung im Internet». In *Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz*, herausgegeben von Torsten Porsch und Stephanie Pieschl, 159–90. Göttingen: Hogrefe.
- Eurostat. 2020. *Anteil der Internetnutzer in der Europäischen Union (EU-28) nach Ländern im Jahr 2019*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/184636/umfrage/internetreichweite-anteil-der-nutzer-in-europa>.
- Feng, Wendy, Danielle Ramo, Steven Chan, und James Bourgeois. 2018. «Internet Gaming Disorder: Trends in Prevalence 1998–2016». *Addictive Behaviors* 75: 17–24. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.06.010>.
- Frankfurter Neue Presse. 2018. *Fehlende Medienkompetenz – Digitalisierung an Schulen: GEW fordert mehr Fortbildung*. <http://www.fnp.de/rhein-main/Digitalisierung-an-Schulen-GEW-fordert-mehr-Fortbildung;art1491,2955028>.
- Friedrichs-Liesenkötter, Henrike, Lara Gerhardts, Anna-Maria Kamin, und Sonja Kröger. 2020. «Editorial: Medienpädagogik Als Schlüsseldisziplin in Einer Mediatisierten Welt: Perspektiven Aus Theorie, Empirie Und Praxis». *Medien-Pädagogik: Zeitschrift für Theorie Und Praxis Der Medienbildung*, 37. <https://doi.org/10.21240/mpaed/37/2020.07.19.X>.
- game e. V. 2020a. *Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2020 in Millionen*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/712928/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland>.
- game e. V. 2020b. *Marktanteil von Games aus Deutschland*. <https://www.game.de/marktdaten/marktanteil-von-games-aus-deutschland>.
- Geisler, Martin. 2019. «Digitale Spiele in der Medienpädagogik. Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden». *merz – medien+erziehung*, 63(2), 11–8.
- Gref, Kurt. 1995. «Was macht Streetwork aus? Inhalte – Methoden – Kompetenzen». In *Handbuch Aufsuchende Jugend- und Sozialarbeit. Theoretische Grundlagen, Arbeitsfelder, Praxishilfen*, herausgegeben von Gerd Becker und Titus Simon, 13–20. Weinheim und München: Juventa.

- Habich, Irene. 2014. «Diagnose (WhatsAppitis): Krank durch Dauer-Chatten». *Spiegel Online*. <http://www.spiegel.de/gesundheit/diagnose/whatsappitis-wie-handys-smartphones-und-tablets-uns-krank-machen-a-976219.html>.
- Hager, Simone, und Sarah Kern. 2017. «Always online – Permanente Erreichbarkeit und die psychische Gesundheit». In *Banking & Innovation 2017*, FOM-Editition, herausgegeben von Marcel Seidel, 137–57. Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-15785-2>.
- Halley, Dimitry. 2019. «10 Psycho-Tricks der Spiele-Industrie, die uns beeinflussen». *Gamestar*. <https://www.gamestar.de/videos/10-psycho-tricks-der-spiele-industrie-die-uns-beeinflussen,99981.html>.
- Heinke, Elfi, und Michael Sengl. 2020. «Medienkompetenzvermittler: Die Rolle von Medienunternehmen in der Schule». In *Fake News und Desinformation. Herausforderungen für die vernetzte Gesellschaft und die empirische Forschung*, herausgegeben von Ralf Hohlfeld, Michael Harnischmacher, Elfi Heinke, Lea S. Lehner, und Michael Sengl, 341–61. Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/9783748901334>.
- Hemminger, Elke. 2016. «Spielraum, Lernraum, Lebensraum. Digitale Spiele zwischen gesellschaftlichem Diskurs und individueller Spielerfahrung». *merz – medien + erziehung* 60 (6): 11–21.
- Hepp, Andreas, Andreas Breiter, und Uwe Hasebrink. 2018. *Communicative Figures. Transforming Communications in Times of Deep Mediatization*. Cham: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65584-0>.
- Hipeli, Eveline. 2014. *Medien-Kids. Bewusst umgehen mit allen Medien – von Anfang an*. Zürich: Beobachter edition.
- Hoffmann, Dagmar, und Ulrike Wagner. 2013. «Editorial. Aufwachsen in komplexen Medienwelten. Neue Medientechnologien und erweiterte Medienensembles in der Sozialisation von Kindern und Jugendlichen». *merz – medien + erziehung* 57 (6): 3–8.
- Illy, Daniel, und Jakob Florack. 2018. *Ratgeber Videospiele- und Internetabhängigkeit. Hilfe für den Alltag*. München: Elsevier.
- Internet World Stats. 2020. *Schätzung zum Anteil der Internetnutzer weltweit nach Regionen im Jahr 2020*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/162074/umfrage/penetrationsrate-des-internets-nach-regionen-im-jahr-2010>.
- JFF – Institut für Medienpädagogik. 2021. *Übersicht der Einrichtungen*. <https://www.jff.de/ueber-uns/einrichtungen>.
- Kalbitzer, Jan. 2016. *Digitale Paranoia: Online bleiben, ohne den Verstand zu verlieren*. München: C. H. Beck.
- Kammerl, Rudolf. 2013. «Exzessiver Mediennutzung mit Jugendlichen aktiv und kreativ begegnen». In *Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven*, herausgegeben von Jürgen Lauffer, und Renate Röllecke, 19–25. München: kopaed.
- Kammerl, Rudolf, Michaela Hauenschild, und Anja Schwedler. 2015. «Online-Spiele in der Adoleszenz. Entgrenzungsphänomene als Prüfstein für die moralische Urteilsfähigkeit». *merz – medien + erziehung* 59 (3): 37–42.

- Kolakowski, Peter. 2020. «Internetsucht: Das neue Online-Portal OMPRIS soll helfen». *SWR Wissen*. <https://www.swr.de/wissen/ompris-internetsucht-online-behandeln-100.html>.
- Kramer, Chris. 2019. «Toxische Communitys: Der alltägliche Wahnsinn, dem Entwickler ausgesetzt sind». *Gamestar*. <https://www.gamestar.de/artikel/toxische-communitys-der-alltaegliche-wahnsinn-dem-entwickler-ausgesetzt-sind,3348944.html>.
- Krotz, Friedrich, und Andreas Hepp. 2012. *Mediatisierte Welten: Beschreibungssätze und Forschungsfelder*. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-94332-9>
- Lamnek, Siegfried, und Claudia Krell. 2016. *Qualitative Sozialforschung*. Weinheim und Basel: Beltz. 6. Auflage.
- Landerer, Nino. 2013. «Rethinking the Logics: A Conceptual Framework for the Mediatization of Politics». *Communication Theory* 23: 239–58. <https://doi.org/10.1111/comt.12013>.
- Lee, Seung-Yup, Min Seob Kim, und Hae Kook Lee. 2019. «Prevention Strategies and Interventions for Internet Use Disorders Due to Addictive Behaviors Based on an Integrative Conceptual Model». *Current Addiction Reports* 6: 303–12. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00265-z>.
- Lutz, Klaus. 2013. «minus mal minus ist plus. Mit Medien gegen exzessive Mediennutzung». *merz – medien + erziehung* 57 (4): 20–5.
- Mayring, Philipp. 2002. *Einführung in die qualitative Sozialforschung*. Weinheim und Basel: Beltz. 6. Auflage.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). 2020. *KIM-Studie 2020*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). 2021. *JIM-Studie 2021*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf.
- Medienzentrum München. 2021a. *Projektübersicht des Veranstaltungsraums PIXEL*. <https://www.pixel-muc.de/>.
- Medienzentrum München. 2021b. *Projektübersicht des Medienzentrums München*. <https://www.medienzentrum-muc.de/angebote-events/projekte/>.
- Medienzentrum PARABOL. 2021. *Projektübersicht Gaming*. <https://parabol.de/projekte/gaming>.
- Meyen, Michael. 2009. «Medialisierung». *Medien & Kommunikationswissenschaft* 57 (1): 23–38. <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2009-1-23>.
- Mileva, Gergana. 2019. «Augmented Fitness: Can Augmented Reality Make More People Exercise?». *AR Post*. <https://arpost.co/2019/01/14/augmented-fitness-can-augmented-reality-make-more-people-exercise>.
- Misoch, Sabina. 2019. *Qualitative Interviews*. Berlin und Boston: De Gruyter. 2. Auflage.
- Nunner-Winkler, Gertrud. 1990. «Jugend und Identität als pädagogisches Problem». *Zeitschrift für Pädagogik* 36 (5): 671–86.

- Porsch, Torsten, und Stephanie Pieschl. 2014. *Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz*. Göttingen: Hogrefe.
- Preuk, Monika. 2016. «Handys schaden den Augen: Diese Tipps schützen die Sehkraft Ihres Kindes». *Focus*. https://www.focus.de/gesundheit/ratgeber/sehen/fehlsichtigkeit/kurzsichtig/kurzsichtig-durchs-smartphone-in-zukunft-koennte-jedes-zweite-kind-eine-brille-brauchen_id_5314830.html.
- Prinzing, Marlis. 2015. «Shitstorms. Nur Wutstürme oder begründete demokratische Proteste?». In *Demokratisierung durch Social Media?*, herausgegeben von Kurt Imhof, Roger Blum, Heinz Bonfadelli, Otfried Jarren und Vinzenz Wyss, 153–76. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-10140-4>.
- Reeves, Byron, und Leighton J. Read. 2009. *Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete*. Boston: Harvard Business School Press.
- Rheinneckarblog. 2018. *Erschütternde Studie zu mangelhafter Medien- und Nachrichtenkompetenz: Nachrichtenkompetenz betrifft uns alle*. <https://rheinneckarblog.de/11/nachrichtenkompetenz-betrifft-uns-alle/138257.html>.
- Röhrich, Rebecca. 2018. «Lehrerbildung: GEW-Vorsitzende mahnt eine bessere Ausbildung der Pädagogen an». *Frankfurter Neue Presse*. <http://www.fnp.de/nachrichten/politik/GEW-Vorsitzende-mahnt-eine-bessere-Ausbildung-der-Paedagogen-an;art673,2958336>.
- Schaumburg, Heike, und Doreen Prasse. 2019. *Medien und Schule*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- Scholz, Tobias M. 2019. *eSports is Business. Management in the World of Competitive Gaming*. Cham: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>.
- Schorb, Bernd. 2008. «Handlungsorientierte Medienpädagogik». In *Handbuch Medienpädagogik*, herausgegeben von Uwe Sander, Friederike von Gross und Kai-Uwe Hugger, 75–86. Wiesbaden: VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91158-8>.
- Schröter, Jens. 2019. «Digitale Medientechnologien und das Verschwinden der Arbeit». In *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter*, herausgegeben von Caja Thimm und Thomas C. Bächle, 183–210. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-22954-2>.
- scoyo. 2015. *Papa, leg das Smartphone weg! Studie zum Umgang mit Medien in der Familie*. <https://www.scoyo.de/magazin/kinder-und-medien/studie-regeln-fuer-kinder-mediennutzung>.
- Steinmaurer, Thomas. 2019. «Digitale Resilienz im Zeitalter der Datafication». In *Der Mensch im digitalen Zeitalter. Ökonomisierung, Digitalisierung und Mediatisierung*, herausgegeben von Michael Litschka und Larissa Krainer, 31–48. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-26460-4>.
- Stodt, Benjamin, Elisa Wegmann, und Matthias Brand. 2015. *Geschickt geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungskompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), VISTAS.

- Stolpmann, Eva. 2020. *Digitale Schule 2020 – Impulse für eine innovative Praxis. Bericht aus dem Schulversuch*. https://digitaleschule2020.de/Digitale-Schule-2020_Impulse.pdf.
- Süddeutsche Zeitung. 2017. *Instagram und WhatsApp für Eltern*. <http://www.sueddeutsche.de/muenchen/dachau/erziehung-zur-medienkompetenz-instagram-und-whatsapp-fuer-eltern-1.3742624>.
- Süddeutsche Zeitung. 2019. *Computer-Gaming: Viele Eltern zocken mit den Kindern*. <https://www.sueddeutsche.de/wissen/technik-computer-gaming-viele-eltern-zocken-mit-den-kindern-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-190925-99-27832>.
- te Wildt, Bert. 2015. *Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder*. München: Droemer.
- Thimm, Caja, und Thomas C. Bächle. 2019. *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter*. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-22954-2>.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). 2020. *Große Mehrheit der Eltern kennt das Spielverhalten ihrer Kinder*. https://usk.de/grosse-mehrheit-der-eltern-kennt-das-spielverhalten-ihrer-kinder/?fbclid=IwARofartXRn3AjwYNaNpCBKOoe_XEdyGUIFO-DFCBCUDTcIf5Ao3LwKIKel#informationen.
- Weber, Mathias. 2013. «Medien – Freunde – Identität. Gemeinsame Nutzung audiovisueller Unterhaltungsangebote in konvergenten Medienumgebungen». *merz – medien + erziehung* 57 (6): 71–83.
- Wendt, Peter-Ulrich. 2015. *Lehrbuch Methoden der Sozialen Arbeit*. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Wewetzer, Hartmut. 2015. «Trendkrankheiten: Morbus Media». *Tagesspiegel*. <https://www.tagesspiegel.de/meinung/causa-debatte/trendkrankheiten-morbus-media/11877024.html>. Letzter Zugriff: 15.12.2021.
- Wiedel, Fabian. 2019. «Die Grenzen der Aufmerksamkeit: Mentale Überlastungen in einer mediatisierten Gesellschaft». In *Der Mensch im digitalen Zeitalter. Ökonomisierung, Digitalisierung und Mediatisierung*, herausgegeben von Michael Litschka und Larissa Krainer, 49–86. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-26460-4>.
- Wiedel, Fabian. 2022. *Digital Streetwork. Zur Notwendigkeit einer aufsuchenden, psychosozialen Medienpädagogik bei exzessiver Internetnutzung am Beispiel des Gaming*. München: kopaed.
- Willemse, Isabel. 2016. *Ein Ratgeber für Eltern, Betroffene und ihr Umfeld*. Bern: Hogrefe.
- Wölfling, Klaus, Christina Jo, Isabel Bengesser, Manfred E. Beutel, und Kai W. Müller. 2013. *Computerspiel- und Internetsucht. Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Yee, Nick. 2020. *Our Gamer Motivation Model*. <https://quanticfoundry.com/#motivation-model>.