

Reisenhofer, Christin; Gruber, Andreas

"Für mich ist Computerspielen gerade einfach ein sehr, sehr großer Teil von meinem Leben". Eine qualitative Analyse zur persönlichkeitsbildenden Bedeutung des Computerspielens Adoleszenter im Zuge von COVID-19

Graf, Ulrike [Hrsg.]; Iwers, Telse [Hrsg.]; Altner, Nils [Hrsg.]; Staudinger, Katja [Hrsg.]: *Persönlichkeitsbildung in Zeiten von Digitalisierung*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2024, S. 67-77. - (Schriftenreihe zur Humanistischen Pädagogik und Psychologie)



Quellenangabe/ Reference:

Reisenhofer, Christin; Gruber, Andreas: "Für mich ist Computerspielen gerade einfach ein sehr, sehr großer Teil von meinem Leben". Eine qualitative Analyse zur persönlichkeitsbildenden Bedeutung des Computerspielens Adoleszenter im Zuge von COVID-19 - In: Graf, Ulrike [Hrsg.]; Iwers, Telse [Hrsg.]; Altner, Nils [Hrsg.]; Staudinger, Katja [Hrsg.]: *Persönlichkeitsbildung in Zeiten von Digitalisierung*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2024, S. 67-77 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-289455 - DOI: 10.25656/01:28945; 10.35468/6073-05

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-289455>

<https://doi.org/10.25656/01.28945>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden und es darf nicht bearbeitet, abgewandelt oder in anderer Weise verändert werden.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work or its contents. You are not allowed to alter, transform, or change this work in any other way.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der

Leibniz
Leibniz-Gemeinschaft

Christin Reisenhofer und Andreas Gruber

„Für mich ist Computerspielen gerade einfach ein sehr, sehr großer Teil von meinem Leben.“ – Eine qualitative Analyse zur persönlichkeitsbildenden Bedeutung des Computerspielens Adolezenter im Zuge von COVID-19

Abstract

Die Basis des Beitrags bildet die qualitative Studie „Ich Zocke“, in der die Belastungen und Bewältigungsstrategien Adolezenter während der Pandemie unter Fokussierung auf das Computerspielen untersucht wurden. Adolezente gelten im Zuge einer Pandemie entwicklungsbedingt als vulnerable Gruppe, die dementsprechend besonders unter den Auswirkungen der Maßnahmen zu deren Eindämmung leiden (Kaman et al., 2021). Während der Corona-Pandemie stieg der Spielkonsum von Adolezenten seit Beginn der Krise, wie aktuelle Studien nachweisen (YouGov, 2020).

In der Studie „Ich Zocke“ wurden vor diesem Hintergrund 15 Adolezente im Alter von 11 bis 21 Jahren mittels einer Kombination aus narrativen und problemzentrierten Interviews zu ihrem Erleben der Pandemie in Zusammenhang mit ihrem Computerspielverhalten zwischen Juni und Juli 2021 interviewt. In welcher Hinsicht Computerspiele als Möglichkeitsräume für Entwicklung, Veränderung und Bildungsanlässe (Fromme, Jörisen & Unger, 2008; Fromme & Könitz, 2014; Fritz, 2009) in Zeiten einer Krise gelten können sowie die Frage, welche zusätzlichen Belastungen mit dem Computerspielen einhergehen, werden in dem geplanten Beitrag diskutiert. Dabei verstehen wir Computerspiele als Erfahrungsräume (Mittlböck, 2020), die das Potenzial zur Formung und Umformung der Art und Weise, wie wir uns und unsere Welt wahrnehmen (Fromme & Könitz, 2014), beinhalten.

Schlüsselbegriffe: COVID-19, Adolezenz, Computerspiel, persönlichkeitsbildende Potenziale, soziale Interaktion

1 Einleitung

„My formula has been to read and write what makes me feel bad. On many occasions, I have cried. I have tried to distract myself by drawing or watching series. The covid-19 has changed me a lot, I don't even recognize myself“ (Rosa, 14 years, Guatemala) (UNICEF, 2020).

In einer von UNICEF (2020) veröffentlichten Studie wurden Kinder und Jugendliche befragt, ob und welche Strategien sie zum Umgang mit COVID-19 entwickelt hätten. Diese Schwerpunktsetzung entspricht der populär-medialen Berichterstattung bezüglich eines behaupteten erhöhten Risikos von Kindern und Jugendlichen, besonders unter den mit COVID-19 zusammenhängenden Herausforderungen zu leiden (Vienna.at, 2022; Netdoktor.at, 2021; Süddeutsche Zeitung, 2021). Auch die ausdrückliche Thematisierung und die Stellungnahme von Organisationen und fachlichen Arbeitsgruppen im Bereich des Kindeswohls (Kinderliga, 2022; Pro Juventute, 2022; Leopoldina, 2021) sowie die mittlerweile publizierten Studienerkenntnisse, in welchen ebenjener Zusammenhang zwischen COVID-19-Belastungen und besonderer Betroffenheit von Kindern und Jugendlichen erforscht wurde (Ravens-Sieberer et al., 2022; Kaman et al., 2021; Panchal et al., 2021; Chaabane et al., 2021), entsprechen dieser Auseinandersetzung mit der COVID-19-Krise.

Auch am Arbeitsbereich Psychoanalytische Pädagogik der Universität Wien gingen wir der Frage nach, wie Adoleszente die COVID-19-Krise erlebten, und legten dabei den Forschungsschwerpunkt auf computerspielende (zockende) Adoleszente. Dies lässt sich zum einen darauf zurückführen, dass wir Computerspielen als eine mögliche Strategie zum Umgang mit COVID-19-Belastungen vermuteten, und zum anderen auf veröffentlichte Forschungen, die einen Anstieg des Computerspielkonsums (nicht nur) bei Adoleszenten für das Jahr 2020 verzeichneten (Yougov, 2020). Zudem wurden bis zum Erhebungszeitpunkt kaum qualitative Studien publiziert, in denen differenziert untersucht wurde, wie Jugendliche die COVID-19-Krise wahrnahmen, welchen Erfahrungen sie aufgrund welcher Umstände in dieser Zeit Bedeutsamkeit beimaßen und welche Bedeutung hierbei dem Computerspielen aus ihrer biografischen Perspektive zukam.

Vor diesen Ausführungen bildet die Basis dieses Beitrags die qualitative Studie „Ich Zocke“, in der die Belastungen und Bewältigungsstrategien 15 Adoleszenten zwischen 11 und 21 Jahren in Österreich und Deutschland während der Pandemie (im Jahr 2021) unter Fokussierung des Computerspielens beleuchtet wurden.

2 Spielverhalten und Belastungserfahrungen Jugendlicher in der COVID-19-Krisenzeit

Die im Wesentlichen auf quantitativen Studien basierenden Erkenntnisse bezüglich Belastungserfahrungen, erlebter Veränderungen der Lebensqualität bzw. mentaler Gesundheit und verändertem Gaming-Verhalten bei Adoleszenten im Rahmen der Pandemie werden folgend als Grundlage unserer Forschung skizziert.

2.1 Belastungserfahrungen und Veränderungen der Lebensqualität

Beispielhaft ist hierbei die Copsy-(Längsschnitt-)Studie zu nennen, die zwischen Mai 2020 und Oktober 2021 in mittlerweile drei Erhebungswellen vom Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (Ravens-Sieberer et al., 2022) durchgeführt wurde. In der Untersuchung wird der Fokus auf psychische Gesundheit, depressive Symptome und psychosomatische Beschwerden gelegt. Dabei gaben in den ersten beiden Wellen etwa 70 % der befragten Jugendlichen an, dass sie sich durch die Pandemie und den damit einhergehenden Veränderungen belastet fühlen, wobei Distance Learning, mangelnder Kontakt zu Freunden und Freundinnen und häufigere Streitsituationen innerhalb der Familien als Hauptbelastungsfaktoren genannt wurden. Nach einem deutlichen Anstieg psychischer Probleme und Symptome besonders in der ersten Welle ergab die Auswertung der dritten Welle erstmals wieder einen leichten Rückgang der wahrgenommenen Belastungen, die allerdings noch immer weit über dem Niveau der Ergebnisse von Studien aus Präpandemiezeiten liegen. Diese erlebten Belastungen dürften, den Autorinnen und Autoren folgend, direkt oder indirekt auch die psychische Gesundheit und die wahrgenommene Lebensqualität der Jugendlichen negativ beeinflusst haben (manifestiert durch Symptome wie Gereiztheit, Kopfschmerzen oder Einschlafprobleme).

Zu ähnlichen Ergebnissen kommen auch andere Studien wie die von Walper et al. (2021) veröffentlichte. Eine Verschlechterung des Familienklimas ab dem ersten Lockdown im April 2020, vermehrte Sorgen und Ängste der Jugendlichen in Bezug auf die Schule, Einsamkeit und ungewisse Zukunftsaussichten sowie ein erlebter Mangel an sozialen Kontakten werden hier mitunter angeführt (ebd.).

2.2 Veränderungen des Spielverhaltens

In Bezug auf Veränderungen des Spielverhaltens während und durch die Covid-19-Pandemie ist zum Beispiel die YouGov-Umfrage (2020) des Verbandes der deutschen Games-Branche zu nennen. Diese Umfrage kam zu folgenden Ergebnissen: Sowohl die Spieldauer als auch die Art der gewählten Spiele haben sich seit Beginn der Pandemie verändert: 35 % der Befragten gaben an, mehr zu spielen, 28 % sagten, Computerspiele hätten geholfen, die Pandemie besser zu überstehen, 27 % spielten häufiger mit Familie und im Freundeskreis (YouGov, 2020).

Eine Online-Umfrage von Barr und Copeland-Stewart (2022) ergab einen ähnlichen Trend: 71,3 % der Befragten gaben an, dass ihre Videospielzeiten während der Pandemie anstiegen, 63,1 % berichteten über eine Veränderung der bevorzugten Genres mit einer verstärkten Hinwendung zu (Online-)Multiplayer-Spielen. 58 % erkannten Auswirkungen auf ihr Wohlbefinden, wobei die große Mehrheit davon diese als positiv beschreibt. Die positiven Aspekte der Videospiele waren für die Befragten die Möglichkeit, soziale Kontakte aufrechtzuerhalten, Stress abzubauen und geistig anregend zu sein (ebd., 2022).

In den Studien von Pearce et al. (2022) oder Zhu (2020) wurde ein spezifisches Videospiel aus einer psychologischen Perspektive betrachtet, jeweils anhand des Spiels „Animal Crossing: New Horizons“. Emotionsfokussierte Bewältigungsstrategien wie Eskapismus, Ablenkung, Stimmungs- und Emotionsregulierung sowie Zeit miteinander zu verbringen, sowohl innerhalb der Familie als auch online mit Freundinnen und Freunden, werden dabei als Hauptmotive für das vermehrte Spielen genannt.

3 Das Forschungsprojekt „Ich Zocke“

Die Hypothese, dass vor allem gemeinsames Onlinespielen eine mögliche Bewältigungsstrategie der mit der COVID-19-Krise einhergehenden Belastungen (wie Social Distancing, Lockdowns, Homeschooling und damit verbunden die weitgehende Verunmöglichung physischer Kontakte und von Begegnungen zwischen Peers) für Adoleszente darstellen könnte, war neben den oben skizzierten Ausführungen zur Studienlage ausschlaggebend für die Initiierung des Forschungsprojekts „Ich Zocke“.

Mithilfe der Verteilung von Flyern und dem Errichten einer Website mit Kontaktformular (IchZocke.at, 2022) suchten wir gemeinsam mit der Unterstützung von Lehrenden, pädagogischen Fachkräften, Erziehungsberechtigten und schließlich über Peers von bereits für das Projekt gewonnenen Jugendlichen nach Interviewpartnerinnen und -partnern. Von insgesamt knapp 30 Interessierten konnten wir 15 zwischen 11- und 21-Jährige aus Deutschland und Österreich für ein narratives Interview gewinnen. Unter ihnen fühlen sich zwei dem weiblichen Geschlecht zugehörig und dreizehn dem männlichen. Manche von ihnen besuchen ein Gymnasium, andere eine Mittelschule, absolvieren ein Praktikum nach der Matura/ dem Abitur, studieren oder haben begonnen zu arbeiten. Alle gaben an, täglich zu spielen und zu Beginn des Ausbruchs der COVID-19-Krise und dem damit verbundenen Lockdown zunächst mehr gespielt zu haben. Die Interviews, von denen auf Wunsch der Adoleszenten acht online über Zoom oder Discord durchgeführt wurden, dauerten im Durchschnitt eine Stunde und begannen mit der an die Biographieforschung orientierten offenen Einstiegsfrage nach der Lebens-

geschichte der Adoleszenten in Verbindung mit Computerspielen: „Kannst du mir bitte deine Lebensgeschichte in Verbindung mit Computerspielen erzählen?“ Diese offene Art der Interviewführung wurde gewählt, um das subjektive Erleben der Jugendlichen erfassen zu können und im Zusammenhang damit auch ihre eigenen Einschätzungen, subjektiven Deutungen und Relevanzzuschreibungen. Um jedoch auch dem Forschungsinteresse, dem Erleben und der Bedeutung des Spielens in der COVID-19-Krise, gerecht zu werden, stellten wir nach ebenjener narrativ orientierten Eingangsphase gezielt – aber dennoch möglichst offen – Nachfragen und sprachen dabei Themen an, die zuvor nicht erzählt wurden. Diese Kombination narrativer und teilstrukturierter Interviewtechniken und die damit verbundenen Vor- und Nachteile werden unter anderen auch von Scheibelhofer (2008) diskutiert. Die Auswertung erfolgte in Anlehnung an Mayrings (2015) Konzept der qualitativen Inhaltsanalyse unter Berücksichtigung der inhaltlichen und typisierenden Strukturierung.

4 Zur Bedeutung des Computerspielens in der Pandemie

4.1 Erleben der Pandemie

In diesem Kapitel wird Bezug auf die Analyse des in der Narration der Interviewteilnehmenden erzählten Erlebens der Pandemie Bezug genommen. Insgesamt fünf der 15 Befragten berichten von einem überwiegend positiven Erleben der Krisenzeit. Dies wird mit verringerten schulischen Verpflichtungen, einem Anstieg an Zeit für Freizeitbeschäftigungen oder aber mit einer jeweils besonderen individuellen Lebensphase wie dem Schulabschluss, also dem Übergang in eine aufregende neue Lebensphase und damit einhergehender euphorischer Aufbruchstimmung, begründet:

„Dieses High von Schule endlich aus, das hat meine negative Stimmung ziemlich negiert (...) ja und mir ist es eigentlich immer relativ gut gegangen in der Zeit“ (B01, 391–393).

Vier Teilnehmende bewerten diese erste Phase der Pandemie als entweder neutral oder es lässt sich ein ambivalentes Erleben erkennen.

Dem hingegen werden sechs Befragte dem Typus zugeordnet, bei dem die Pandemie als Belastung bzw. als gravierende Belastung wahrgenommen wurde. Die Adoleszenten dieser Kategorie berichten von erlebtem Stress, psychischen Problemen und weitreichenden Herausforderungen in Zeiten der Pandemie.

„Weil man passt einfach nicht auf, es interessiert irgendwie keinen. Man zockt halt viel mit Freunden währenddessen und auch generell, man bleibt furchtbar lange auf, Schlafrhythmus, alles ist komplett weg. (...) Es sind irgendwie alle so deprimiert und es hat eigentlich keinen zocken gefreut. (...) Dann hat man irgendwie gemerkt, ja es wird nicht besser, es wird nicht besser. Und man wird immer trauriger und deprimierter“ (B11, 453–473).

Diese letzte Gruppe war in überwiegender Mehrheit bereits vor Pandemiebeginn in verschiedenen Lebensbereichen benachteiligt. Jugendliche und Adoleszente aus der Gruppe der Befragten mit prekären sozioökonomischen Rahmenbedingungen, eher niedrigem Bildungsniveau, psychischen Vorerkrankungen, Fremdunterbringungen oder generell einem Mangel an sozialen und emotionalen Ressourcen finden sich fast ausschließlich in dieser letzten Kategorie wieder.

Hierbei zeigen sich bereits erste Hinweise auf mögliche Risikogruppen, die sich auch mit den genannten Risikogruppen der COPSy-Studie decken (Ravens-Sieberer et al., 2022).

4.2 Bedeutung des Computerspielens

Folgend werden die Wahrnehmungen bezüglich der Bedeutung des Computerspielens zur Zeit der Pandemie zusammenfassend dargestellt. Diese Bedeutungszuschreibungen der Spielerfahrungen gestalten sich sehr individuell, vielfältig und komplex. Nicht zuletzt deshalb kann hier nur ein kleiner Einblick in die gewonnenen Erkenntnisse geboten werden.

Neben der Motivation, Computerspiele als Mittel gegen Langeweile einzusetzen, oder der Möglichkeit, dem eigenen Hobby nachgehen zu können, wurden auch folgende Zuschreibungen sehr häufig genannt: Entspannung und Abschalten vom Alltag, Gefühle erleben oder Emotionen ausdrücken und regulieren. Die beiden Aspekte der Gefühlsregulation und der Möglichkeit des Abschaltens vom Alltag waren vor allem für jene Interviewten besonders bedeutsam, die im Interview auch prekäre familiäre Verhältnisse (B03, B06, B13) beschrieben.

Bei zwölf der 15 Befragten verlagerten sich die sozialen Kontakte mehrheitlich in den Online-Raum (Multiplayer oder Discord als sozialer Treffpunkt). Demnach wurde Gaming von einer überwältigenden Mehrheit als Ausgleich fehlender bis mangelnder Sozialkontakte im analogen Leben beschrieben:

„Wenn ich einfach nur Freizeit habe, dann habe ich schon gerne so mindestens zwei Stunden am Tag, wo ich mit irgendwem reden kann, sei es jetzt online oder reallife, das haben wir jetzt eh alle mitbekommen, dass auch Online ein guter Ersatz sein kann (...)“ (B04, 221–224).

Die Qualität dieser Alternative zu analogen Sozialkontakten wurde allerdings sehr unterschiedlich wahrgenommen und bewertet.

Auch negative Bewertungen des Spielens wurden von manchen Befragten genannt, wie sozialer Ausschluss im Spiel aufgrund mangelnder Englisch-Kenntnisse (B03) oder Ausschluss aus Gesprächen, die in der Klasse geführt werden, da die Eltern eines Befragten diesem nicht erlaubten, das in der Klasse diskutierte Spiel ebenfalls zu spielen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Computerspielen einen sehr vielfältigen Bedeutungsspielraum in der Wahrnehmung der befragten Spielenden auf-

weist. Besonders der soziale Aspekt in Form von In-Game- und Online-Kommunikation wird dabei von den Interviewten in den Vordergrund gerückt.

„Also ohne den Videospielen wäre die Pandemie um einiges langweiliger vor allem gewesen und ja bisschen trauriger halt auch (lacht)“ (B05, 691–692); „Ohne Spiele wäre es trotzdem irgendwie noch grauer gewesen, weil (...) es zieht dich irgendwie ein wenig raus, du vergisst es einmal, du konzentrierst dich einmal nur auf das und es ist irgendwie auch eine schöne Ablenkung.“ (B11, 575–577)

4.3 Verbrachte Spielzeit

Bezüglich der Änderung des Spielverhaltens decken sich die präsentierten Forschungsergebnisse tendenziell weitgehend mit der aktuellen Studienlage (Barr & Copeland-Stewart, 2022). Laut Selbsteinschätzungen der Jugendlichen und Adoleszenten spielten zumindest in der ersten Zeit der Pandemie alle außer einer Person wesentlich mehr als zuvor. Bei knapp 94 % der Befragten stieg die Spielzeit zumindest vorübergehend an, bei etwa der Hälfte davon war die Spielzeit zum Zeitpunkt des jeweiligen Interviews (im Zeitraum Juni bis Juli 2021) aber wieder auf Präpandemiezeiten gesunken oder sogar unter diesen Wert gefallen. Dieser Anstieg, der mehrheitlich auch mit einem verstärkten Nutzen von Multiplayer-Spielen einherging, wird von den Interviewten häufig wiederum mit der Möglichkeit zu sozialer Interaktion in Verbindung gebracht:

„Weil es so war, als wie würde man sich treffen, so ein bisschen. Ja und es hat halt sehr geholfen, in der Coronazeit. Ja und sonst, hm, ja sonst war es auch ein cooler Zeitvertreib einfach, als wenn man nicht gewusst hat, was man machen soll“ (B15, 233–239).

5 Computerspiele als Möglichkeitsraum für Persönlichkeitsbildung

Spätestens seit der Verwurzelung der differenzierten Analyse von Videospielen in der Ludologie, einem Forschungszweig der Spielewissenschaft, in dem vor allem digitale Spiele im Fokus stehen (Frasca, 1999), bzw. seit den interdisziplinären Game Studies werden Computerspiele als Kulturgut diskutiert. In bildungswissenschaftlichen Diskursen wird im Kontext von Erziehung, schulischem Unterricht sowie Aus- und Weiterbildung zum einen das Potenzial von computerbasierten Lernspielen (Serious Games), die explizit für Lernzwecke entwickelt wurden, erforscht. Die Frage, in welcher Hinsicht digitale Lernspiele den Kompetenzerwerb fördern können, steht dabei im Fokus medienpädagogischer und -didaktischer Fragestellungen. Zum anderen werden Computerspiele auf ihren möglichen Gehalt für Bildungs-, Lern- und Persönlichkeitsbildungsprozesse in den Blick genommen, wobei vor allem jene vielfältigen virtuellen Spielwelten in

den Blick rücken, die unter Berücksichtigung ihrer hohen Interaktivität soziale Interaktionen ermöglichen bzw. forcieren.

Unter Bezug auf Fromme, Jörisen und Unger (2008) verstehen wir in diesem Beitrag Computerspiele als Erweiterung des analogen sozialen Raums sowie als Möglichkeitsraum von Bildungsprozessen und Persönlichkeitsbildung:

„Computerspiele beinhalten unseres Erachtens häufig Bildungspotenziale (...) ‚Bildung‘ ist in diesem Fall (...) im Sinne der humanistischen Bildungstheorie als selbstreflexiver Prozess der Veränderung von Welt- und Selbstreferenzen [zu verstehen]“ (Fromme, Jörisen, Unger, 2008, 2).

Diesem bildungstheoretischen Verständnis von Computerspielen liegt die Annahme zu Grunde, dass Spielende als aktive, konstruierende und konstruktive Individuen in virtuelle Spielwelten eintreten und sich dadurch selbstinitiierte Bildungsprozesse entfalten können. Vor diesen Ausführungen werden folgend einige Bildungsprozesse skizziert, die diesem Verständnis von Computerspielen als Möglichkeitsräume für Persönlichkeitsbildung entsprechen und sich im Rahmen der Analyse der Interviews abzeichneten.

5.1 Potential zur Formung und Umformung von Selbst- und Weltwahrnehmung

Nach Fromme und Könitz (2014) ist Computerspielen das Potenzial inhärent, Selbst- und Weltwahrnehmung zu formen und umzuformen. Die Art und Weise, wie wir unsere Welt wahrnehmen, kommt in Computerspielen demnach nicht nur zum Ausdruck, sie kann auch (um)gestaltet werden. Dieser Aspekt kristallisierte sich ebenfalls in der Analyse der Interviews heraus, wie exemplarisch verdeutlicht wird:

„Ähm, naja, wie alt war ich da? Ich glaub’ 12, 13. Also in einem Alter, in dem ich irgendwie nicht wirklich viel... ähm... besonders machen oder verändern konnte. Weil, wer hört auf einen 11–12- Jährigen?! Und irgendwie, in Minecraft konnte ich mich... konnte ich das dann halt ausleben. Ich konnte bauen, was ich will, ich konnte, wenn ich will, riesige Häuser bauen, die ziemlich sicher nicht gut ausgeschaut haben, aber wurscht. Ich konnte auch zusammen mit Freunden spielen, wir konnten gegen ähnliche Monster kämpfen. Es geht darum, wir müssen zusammen überleben. usw.“ (B10, 100–106).

Dieser Jugendliche, der seinen Handlungsspielraum und Einflussbereich in der Welt als passiv, eng und wirkungslos beschreibt, findet in der digitalen Welt Möglichkeiten für alternative Weltentwürfe: Er kann sich als aktiv handelnd, bestimmend, mächtig, einflussreich und konstruktiv erschaffend erleben. Eine selbstbestimmte, kreative und schöpferische Gestaltung der virtuellen Welt nach eigenen Vorstellungen, Bedürfnissen und Ideen wird als bemächtigend erlebt. Die digitale Welt kann somit als ein Raum beschrieben werden, in dem alternative Welt-, aber auch Selbstwahrnehmungen potenziell ermöglicht werden.

5.2 Selbstentwürfe im Rahmen sozialer Interaktionen

Nach Fritz (2009) sind virtuelle Spielräume ebenfalls Möglichkeitsräume, in denen sich Freiheit, Entwicklung und Veränderung entfalten können. Sich selbst in der digitalen Welt wahrzunehmen, sich zu entwickeln und auszuprobieren sind Faktoren, die sich auch im Rahmen der Analyse der Interviews als wesentlich zeigten. Im folgenden Zitat wird exemplarisch verdeutlicht, wie sich im digitalen Raum gesellschaftliche und subjektive Bezüge verweben:

„Jetzt spiel ich ziemlich oft, weil ich keine so richtigen Freunde hab, und das Spielen gibt mir so ... als wäre ich ein anderer Mensch; mich freut es immer, wenn ich mit äh Kollegen spiele, es macht mir Spaß, ja, das wars. (...) Ich ... mir macht's Spaß zu zocken ... fühl ich mich wie ... wie eine andere Person, beim Zocken, ja“ (B10, 100–106).

Das digitale Spielen mit anderen Spielerinnen und Spielern ist an dieser Stelle ein persönlichkeitsbildender Anlass, wobei auf freiwilliger Basis, unter der Abwesenheit von bisher erlebten Bewertungen und Zwängen, neue und neuartige soziale Interaktionen, Peerbeziehungen und Selbsterleben erfahren werden können, was als positiv konnotiert eingestuft wird.

Gleichzeitig erzählen die Spielenden aber auch von sozialen Ausschlüssen. So führen zum Beispiel mangelnde Englisch-Kenntnisse, das weiter oben skizzierte elterliche Verbot bestimmter Spiele, das schlechtere Abschneiden im digitalen Wettkampf und das Erleben von Konkurrenz zu Isolation, Mobbing oder Diskriminierung.

Weitere persönlichkeitsbildende Aspekte, die in der Analyse der Interviews gewonnen wurden, können im Rahmen dieses Artikels nur erwähnt werden. Digitales Spielen dient den Jugendlichen zum Beispiel als Möglichkeit für Eskapismus, d. h. als Mittel zur Bearbeitung von covidbedingten Gefühlen wie Ohnmacht, Hilflosigkeit, Passivität, Niedergeschlagenheit, Traurigkeit und Aversion. Vor der Realität kann geflüchtet werden, Abenteuerlust, Entspannung und Unterhaltung können in der Krisenzeit erlebt werden. Gleichzeitig zeigt sich jedoch auch, dass mit dem Wegfall aller anderen sozial-gesellschaftlichen Kontexte, wie schulische Ausbildung, Arbeit und Praktika, das Treffen im Freundeskreis in der analogen Welt und die Möglichkeiten zur freien Freizeitgestaltung, auch das digitale Spielen nicht auf Dauer analoge Eingebundenheiten ersetzen kann.

6 Ausblick

Vor dem Hintergrund der Pandemie erhalten persönlichkeitsbildende Potenziale digitaler Spiele eine besondere Bedeutung für Adoleszente, deren analoge Welt durch die covidbedingten Maßnahmen als belastend und eingeschränkt erlebt wird. Um der Relevanz, die Computerspiele für die Lebensrealität vieler Ado-

leszenter einnehmen, zu entsprechen und diese genauer zu bestimmen, braucht es in Zukunft sowohl empirische Befunde als auch eine Weiterentwicklung von Theorien und Konzepten bezüglich der Persönlichkeitsbildung.

Die in diesem Artikel präsentierte Studie stößt zwar hinsichtlich der Anzahl der Probandinnen und Probanden, der Zeitspanne der Erhebung und der methodischen Auswertung der geführten Interviews an Grenzen. Die Daten wurden während der laufenden Pandemie gesammelt, weshalb reflexive Haltungen und Wahrnehmungen im Rahmen dieser Studie keinen Platz fanden. Jedoch bietet die vorliegende Studie erste Hinweise auf das Erleben Adoleszenter in der Krise in Zusammenhang mit Computerspielen und darüber hinaus ergeben sich Anknüpfungspunkte für weitere Forschungen in diesem Themenfeld. Praxisbezogene Implikationen für Lehrkräfte, Sozialpädagoginnen und -pädagogen, Sozialarbeiterinnen und -arbeiter, Psychotherapeutinnen und -therapeuten sowie andere Personen, die mit Adoleszenten arbeiten oder leben, müssen zudem auf die Erforschung der Lebensrealitäten Jugendlicher folgen, um diese in Zeiten der Krise nicht nur verstehen, sondern auch bestmöglich professionell begleiten zu können.

„It may have once been true that computer games encouraged us to interact more with machines than with each other. But if you still think of gamers as loners, then you're not playing games“ (McGonigal, 2011, 76).

Literatur

- Barr, M. & Copeland-Stewart, A. (2021). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17 (1), 122–139. doi: 10.1177/2F15554120211017036
- Chaabane, S., Doraiswamy, S., Chaabna, K., Mamtani, R. & Cheema, S. (2021). The Impact of COVID-19 School Closure on Child and Adolescent Health: A Rapid Systematic Review. *Children*, 8 (5), 415. doi 10.3390/children8050415
- Frasca, G. (1999). *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Abgerufen von <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- Fritz, J. (2009). Virtuelle Spielwelten als Lernort. In K. Demmler, K. Lutz, D. Menzke & A. Pröll-Kammerer (Hrsg.), *Medien bilden – aber wie?! Grundlagen für eine nachhaltige medienpädagogische Praxis* (S. 41–58). München: Kopaed.
- Fromme, J., Jörissen, B. & Unger, A. (2008). Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. *MedienPädagogik*, 15, 1–23. doi: 10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X
- Fromme, J. & Könitz, C. (2014). Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In W. Marotzki & N. Meder (Hrsg.), *Perspektiven der Medienbildung. Medienbildung und Gesellschaft* (S. 235–286). Wiesbaden: Springer VS.
- Ichzocke.at. (2022). *Ich Zocke*. Abgerufen am 01.07.2022 von <https://ichzocke.at/>
- Kaman, A., Otto, C., Adedeji, A., Devine, J., Erhart, M., Napp, A.-K., ... Ravens-Sieberger, U. (2021). Belastungserleben und psychische Auffälligkeiten von Kindern und Jugendlichen in Hamburg während der COVID-19-Pandemie. *Nervenheilkunde*, 40 (5), 319–326. doi: 10.1055/a-1397-5400
- Kinderliga (2022). *Corona*. Abgerufen von <https://www.kinderjugendgesundheits.at/themenschwerpunkte/corona/>

- Leopoldina (2021). *Kinder und Jugendliche in der Coronavirus-Pandemie: psychosoziale und edukative Herausforderungen und Chancen*. Abgerufen von https://www.leopoldina.org/uploads/tx_leopublication/2021_Corona_Kinder_und_Jugendliche.pdf
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Weinheim: Beltz.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. London: Penguin Press.
- Netdoktor.at (2021). *Corona: Psychische Folgen für Kinder und Jugendliche*. Abgerufen von <https://www.netdoktor.at/krankheiten/covid-19/psychische-folgen-fuer-kinder-und-jugendliche/>
- Panchal, U., Salazar de Pablo, G., Franco, M., Moreno, C., Parellada, A. & Fusar-Poli, P. (2021). The impact of COVID-19 lockdown on child and adolescent mental health: systematic review. *European Child & Adolescent Psychiatry*. doi: 10.1007/s00787-021-01856-w
- Pearce, K.E., Yip, J.C., Lee, J.H., Martinez, J.J., Windleharth, T.W., Bhattacharya, A. & Li, Q. (2022). Families Playing Animal Crossing Together: Coping With Video Games During the COVID-19 Pandemic. *Games and Culture*, 17 (5), 773–794. doi: 10.1177/15554120211056125
- Pro Juventute (2022). *Corona-Report: Die Pandemie trifft Kinder und Jugendliche hart*. Abgerufen am 01.07.2022 von <https://www.projuventute.ch/de/corona-report>
- Ravens-Sieberer U., Kaman A., Devine J., Löffler C., Reiß F., Napp A.-K., ... Erhart, M. (2022). Seelische Gesundheit und Gesundheitsverhalten von Kindern und Eltern während der COVID-19-Pandemie. Ergebnisse der COPSy-Längsschnittstudie. *Deutsches Ärzteblatt International*, 119 (25), 436–437. doi: 10.3238/arztebl.m2022.0173
- Rosenthal, G. (2011). *Interpretative Sozialforschung*. Weinheim und München: Juventa.
- Scheibelhofer, E. (2008). Combining Narration-Based Interviews with Topical Interviews: Methodological Reflections on Research Practices. *International Journal of Social Research Methodology*, 11 (5), 403–416.
- Süddeutsche Zeitung (2021). Junge Menschen und Corona. „Ein dramatischer Wert“. *Sueddeutsche.de*. <https://www.sueddeutsche.de/panorama/corona-jugendliche-befragung-psychische-probleme-1.5470511>
- Unicef (2020). *The impact of COVID-19 on the mental health of adolescents and youth* (o. D.) Abgerufen von <https://www.unicef.org/lac/en/impact-covid-19-mental-health-adolescents-and-youth>
- Vienna.at. (2022). Stress und Überforderung plagen Österreichs Jugend in der Corona-Krise. *vienna.at*. Abgerufen von <https://www.vienna.at/stress-und-ueberforderung-plagen-oesterreichs-jugend-in-der-corona-krise/7285129>
- Walper, S., Reim, J., Schunke, A., Berngruber, A. & Alt, P. (2021). *Die Situation Jugendlicher in der Corona-Krise*. München: Deutsches Jugendinstitut e.V.
- YouGov (2020). *Gaming and Esports: The next generation. YouGov analysis of the global video games and esports landscape*. Köln: YouGove.com
- Zhu, L. (2020). The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of *Animal Crossing: New Horizons*. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3 (1), 157–159. doi: 10.1002/hbe2.221

Autor:innen

Christin Reisenhofer, Mag. phil., BA MA, Universitätsassistentin (prae doc) im Arbeitsbereich Psychoanalytische Pädagogik am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien. Schwerpunkte: Frühe Kindheit, Young Child Observation als Forschungsmethode, Game Studies aus bildungswissenschaftlicher und psychoanalytischer Perspektive; psychoanalytisch-pädagogische Erziehungsberaterin i. A. u. S. (APP Wien) und Kinderbeistand bei Gerichtsverfahren.

Andreas Gruber, BA Bildungswissenschaft/Universität Wien, Sozialpädagoge, Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in einem Krisenzentrum der Stadt Wien.