



## Computerspielenutzung aus sozialisatorischer Perspektive

Claudia Lampert & Christiane Schwinge (Hans-Bredow-Institut),  
Rudolf Kammerl & Lena Hirschhäuser (Universität Hamburg)

# Fragestellung & Methode

## Fragestellungen

- Wie und über wen sind die Spielerinnen und Spieler mit Computerspielen in Berührung gekommen?
- Wie sah der Computerspieleumgang in der Familie aus?
- Welche Phasen der Computerspielenutzung lassen sich identifizieren?
- Lassen sich hinsichtlich der Computerspielesozialisation geschlechtsspezifische Unterschiede, sowohl im Hinblick auf die Spielerinnen und Spieler als auch auf die Eltern und weitere familiäre Sozialisatoren, identifizieren?

## Methode

- Sekundäranalytische Auswertung 40 vorliegender qualitativer Interviews mit Spielerinnen und Spielern im Alter von 14 bis 27 Jahren (LfM-Studie)
- Ergebnisse aus den Gruppendiskussionen mit Müttern (Exif-Studie)

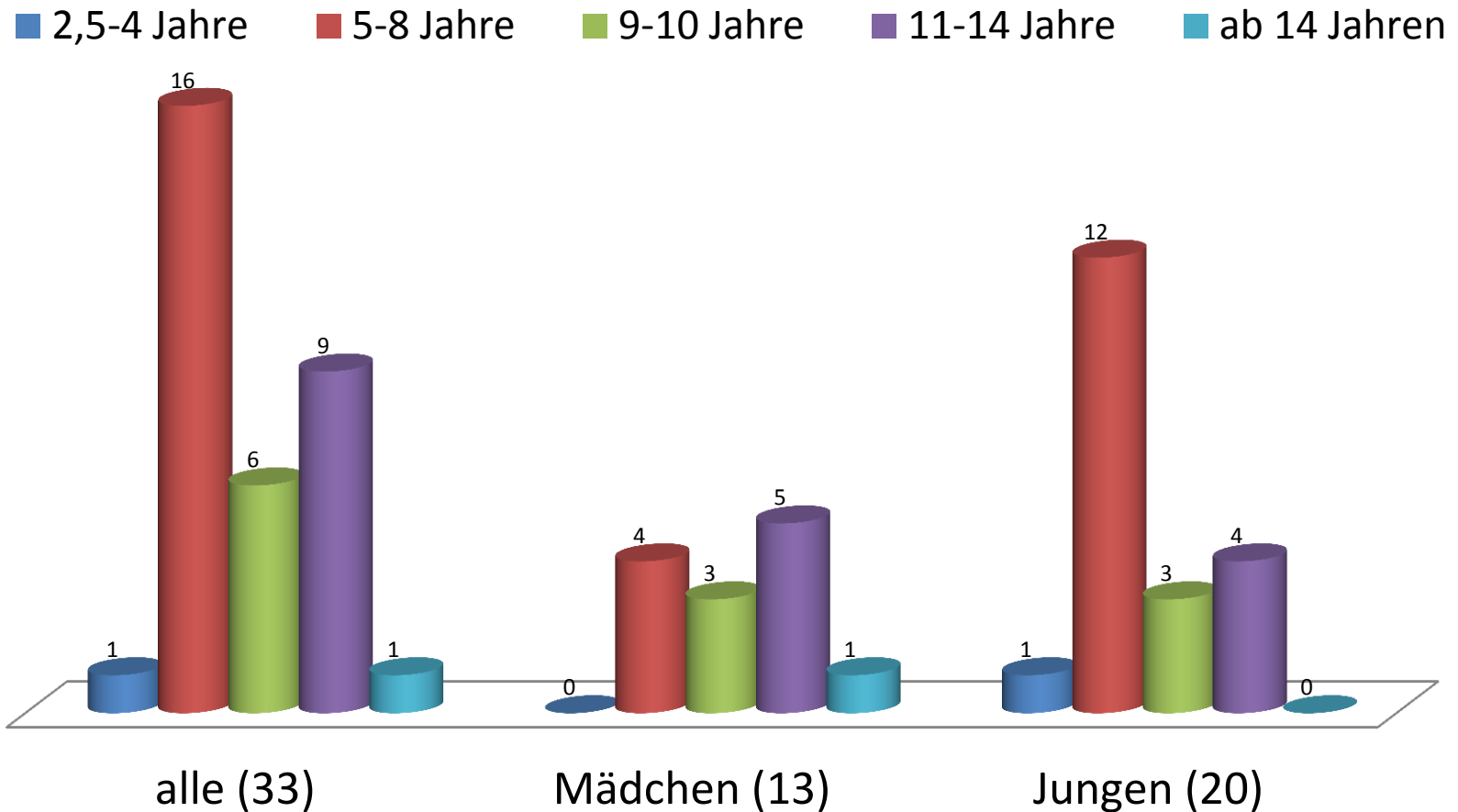
# Zusammensetzung des Samples

Spielerfahrung/ bevorzugtes Genre	Insgesamt	14-17-Jährige		18-27-Jährige	
		männlich	weiblich	Männlich	weiblich
Browser/Social Games (FarmVille)	8	0	0	4	4
Shooter (Counter-Strike)	9	2	0	3	4
MMORPGs (World of Warcraft)	8	2	0	4	2
Sport (FIFA 09)	7	5	0	2	0
Simulationen (Die Sims 3)	8	1	1	1	5
<b>Gesamt</b>	<b>40</b>	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>14</b>	<b>15</b>

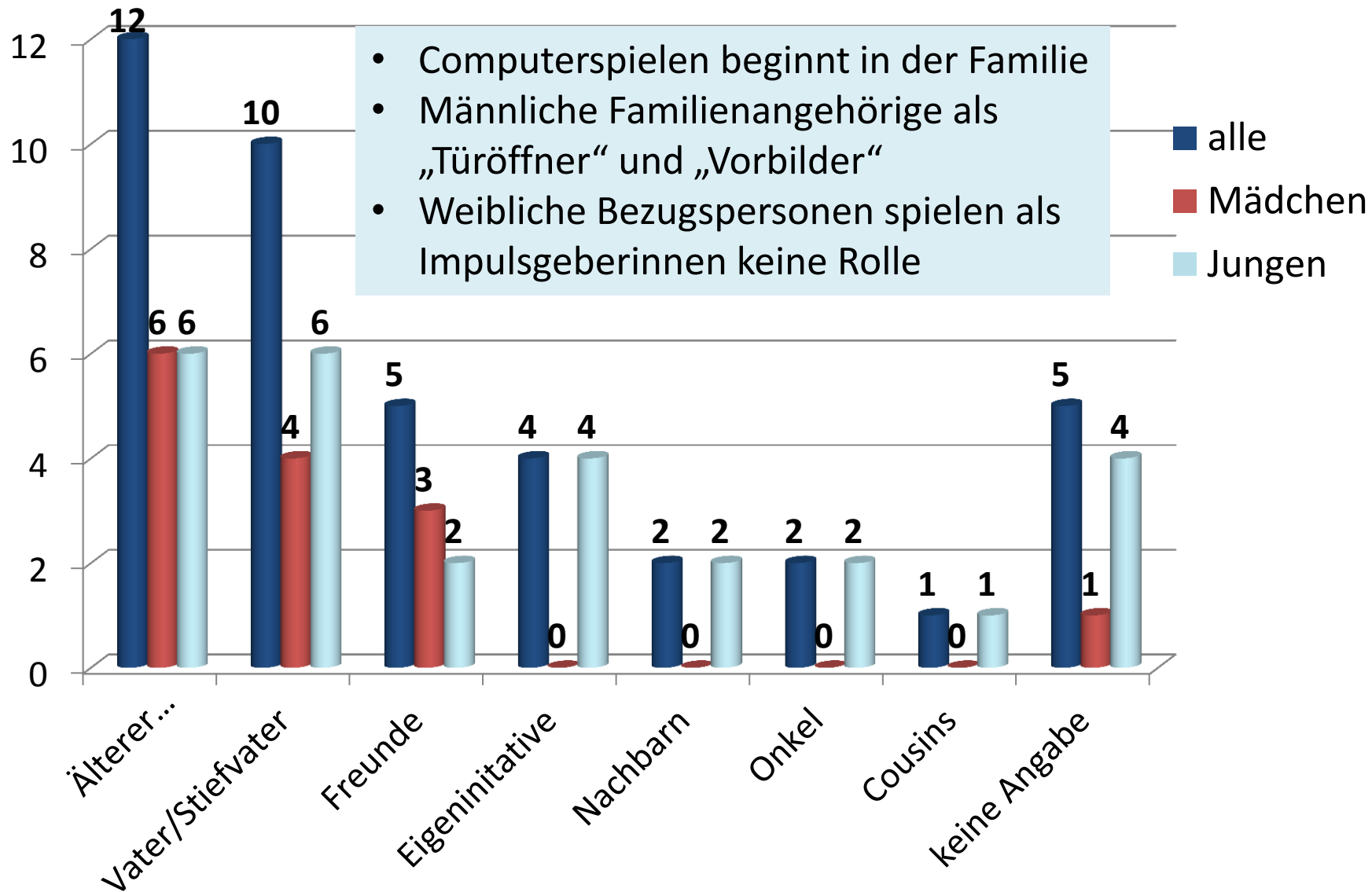


# Ergebnisse: Einstiegsalter

- Einstieg im Vor- und Grundschulalter
- Mädchen beginnen später mit der Computerspielenutzung



# Ergebnisse: Einstieg bzw. Impulsgeber



# Türöffner und Vorbilder

Ich weiß nicht, wie alt ich damals war, auf jeden Fall hab ich da mal immer meinen Game Boy haben wollen, damals schon. Als der noch relativ neu war, und dann hab ich den, von meinem Onkel hab ich den dann bekommen, weil meine Eltern irgendwie mir den nicht schenken wollten und damit ging das dann auch eigentlich los. (B4)

## Türöffner

- Stellen Geräte bereit
- Kaufen (bestimmte) Spiele

## Vorbilder

- sind selbst Spieler
- verfügen über Geräte und Spiele
- lassen Kinder beim Spielen zuschauen

Also ganz klar über meinen Vater. Wir hatten früher einen Atari, ich durfte selbst nicht ran, aber ich habe zugeguckt, wenn draußen schlechtes Wetter war und das hat mich sehr fasziniert, wenn er da Pacman gespielt hat oder Ping Pong – also dieses Tennisspiel. (B21)

# Ergebnisse: Spieleerleben

- Erste Computerspieleerfahrungen werden von den meisten als positive Erlebnisse geschildert.
  - Spaß, Unterhaltung, etwas Neues
  - Gemeinsames Spielerleben (z.B. mit dem Vater)
- Einzelne schildern ambivalente Erfahrungen
  - fehlende Freunde

Mein Stiefvater, der hat halt auch gespielt und das fand ich cool. (B17)

Teils gute, teils schlechte. Klar, man hat dann ja zusammen, gegen-einander spielen können, mit dem damaligen Game Boy ja schon. Aber im Endeffekt war das ja auch schon so ein Zeitvertreib, aufgrund der Schulzeit, weil es dann da nicht so den Drang hattest, oder den Freundeskreis hattest, hast du dann doch gezwungenermaßen oft zu Hause alleine, und da dann halt die Freizeit verbracht hast. (B4)

# Ergebnisse: Computerspielen in der Familie

- **Computerspielen findet in der Familie statt**
  - Gemeinsames Spielen (Wii)
  - Mitgliedschaft in derselben Gilde
  - Eltern mit eigenen Spielvorlieben
  - Etwas mehr männliche Spieler berichten von gemeinsamen Spielepisoden
- **Funktion von Computerspielen**
  - Verbindendes Element (zwischen Vater und Kind, zwischen Geschwistern), gemeinsames Hobby
  - Familienereignis
  - Wettstreit

Ich glaub, am Anfang als kleines Kind war es eher wirklich so ein Ding zwischen Tochter und Vater, also dass ich wirklich da auch irgendwie Zugriff zu meinem Vater gefunden hab, aber am Ende hat sich das so verselbstständigt.(B27)

Und mein Bruder natürlich auch. Also, wir haben uns immer gut verstanden, [...] das war auch etwas, was wir zusammen machen konnten, [...] was uns auch beide interessiert hat, obwohl wir beide ja vom Alter her so weit auseinander – also, weit, vier Jahre, aber dass wir vom Alter auseinander sind. (B34)



# Ergebnisse: Computerspielen in der Familie

- **Computerspielen findet in der Familie statt**
  - Gemeinsames Spielen (Wii)
  - Mitgliedschaft in derselben Gilde
  - Eltern mit eigenen Spielvorlieben
  - Etwas mehr männliche Spieler berichten von gemeinsamen Spielepisoden
- **Funktion von Computerspielen**
  - Verbindendes Element (zwischen Vater und Kind, zwischen Geschwistern), gemeinsames Hobby
  - Familienereignis
  - Wettstreit

[...] Wir haben nicht viel Zeit füreinander gehabt und dann haben wir die Zeit schon so miteinander genossen. Also zu dem normalen, was man sonst so mit dem reden, aber das war dann so die **Family Time**, hört sich zwar so ein bisschen arm an, aber so konnte man halt auch die Sorgen ein bisschen vergessen. (B19)

# Ergebnisse: Medienerzieherische Regeln und Maßnahmen

## Medienerziehung

- Regulierung ist nicht die Regel  
=> Situatives Eingreifen
- „Erst die Schule, dann das Vergnügen“
- Mütter werden häufiger im Zusammenhang mit erzieherischen Maßnahmen erwähnt

## Zeitliche Regeln

- Überwiegend von männlichen Spielern erwähnt
- Orientierungspunkte:  
Zubettgehzeiten, Hausaufgaben, andere Verpflichtungen

## Inhaltliche Regeln

- Werden seltener erwähnt als zeitliche Regelungen
- Orientierungspunkte:  
keine gewalthaltigen Spiele

Ja. Da konnte ich kaum über den Tisch gucken. Da hat man mir gesagt, 15 Minuten und dann war es irgendwann eine halbe Stunde, Stunde. Und als ich dann meinen eigenen Rechner im Zimmer hatte, da war es dann plötzlich der ganze Tag. (B19)

Ich durfte früher eine halbe Stunde am Tag spielen, aber auch erst nachdem ich meinen Pflichten nachgegangen bin. Und jetzt sind meine Eltern da ein bisschen offener, die meinen solange ich in der Schule alles gut mache und freundlich zu meinen Mitmenschen bin, darf ich dann auch schon mal länger spielen, also so zwei Stunden. (B2)

# Ergebnisse: Medienerzieherische Regeln und Maßnahmen

## Verbote

- Singuläre Verbote, z.B. in den Ferien
- Regelmäßige Verbote als Strafe bzw. Reaktion auf intensive Spielphasen, z.B. einmonatiges Spieleverbot.

## Fehlende Kontrolle

- Durch Verlagerung des Spielens in das eigene Zimmer

[...] Viel kriegen die auch nicht mit, so. Also, die merken ja nicht, wenn ich in meinem Zimmer bin, dann irgendwelche – ob ich jetzt lerne oder ob ich spiele, das wissen sie ja nicht unbedingt. (B24)

## Anschlusskommunikation

- Vor allem mit spielenden Familienmitgliedern
- Nicht nur problemorientiert, sondern auch beziehungsstiftend

# Ergebnisse: Intensive Phasen

## Intensive Phasen

- Situative Anlässe, „mal mehr, mal weniger“
- Nach der Anschaffung eines neuen Spiels
- In den Ferien
- Im Winter mehr als im Sommer
- Umbrüche im Lebenslauf
- Pubertät/Schwierige Lebensphasen

### Wie viel ist viel?

- > 4 Stunden täglich
- > 10-12 Stunden/Woche
- > 11-12 Stunden täglich

## Rolle der Familie

- Impulsgeber, um eigenes Spielverhalten zu überdenken
- Ressource, um intensive Spielphasen zu begrenzen

...also meine Mutter hat dann irgendwann ein Problem damit bekommen so, und da habe ich gemerkt, dass das anscheinend exzessiv ist, wenn man vier Stunden am Computer hängt. (B17)

# Zwischenfazit

## Jungen

- treffen früh auf ein Spieleangebot, das auf Jungs ausgerichtet ist
- spielen länger und häufiger
- tauschen sich mit anderen Jungen über Spiele aus

## Mädchen

- finden wenig Identifikationspotentiale in den Spieleangeboten
- spielen seltener
- treffen auf Mädchen mit geringerer Spieleaffinität

## Männliche Familienmitglieder

- Väter und Brüder
- Türöffner und Vorbilder
- spielen öfters mit

## Mütter

- übernehmen Hauptteil der Erziehungsaufgaben
- setzen sich eher ungern mit Computerspielen auseinander
- intervenieren eher situativ
- versuchen intensive Phasen zu moderieren

# Ergebnisse: Computerspielsozialisation als Werteeziehung in der Familie?

Ergebnisse aus 4 Gruppendiskussionen mit Eltern und Kindern (überwiegend Mütter und deren Söhne)

Eltern

Diskrepanzen in der Wahrnehmung  
computerspielbezogener Konflikte

Unterschiedliche Wahrnehmung des  
zeitlichen Umfangs der Computerspiele-  
und Internetnutzung

Unterschiedliche Einschätzung  
hinsichtlich des Stellenwerts von PC und  
Internet im Leben von Heranwachsenden

Unterschiedliche Haltung gegenüber  
digitalen Medien

Kinder

**Familie als Ressource?**

# Ergebnisse: Computerspielsozialisation als Werteerziehung in der Familie?

E4:                               ⊂ Und das, das – ja also ich tus ne – ich kann es nicht ich will mich auch nicht damit

E2:                               ⊂ Mich interessiern diese Spiele auch überhaupt nicht

E4:                               ⊂ ich will mich auch nich mit etwas beschäftigen, was mich überhaupt nicht interessiert und es wird mir -es wird mir über meine Kinder wirklich, eigentlich aufgedrängt. Und das find g – also -

E3:               ⊂Ja, man muss sich damit beschäftigen, ja=is –

E4:                               ⊂ Ja, zwangsweise!)

E1:                               ⊂ Äh es is, das is aber, es wäre zu diskutieren -muss man sich mit der Sache beschäftigen und wenn ja, wie viel und was, nech? Also das is son bisschen die Frage, oder ka=mann tatsächlich auf dieser Insel leben und sogn"nein hab ich nichts mit zu tun, ich sag einfach nein und ich will es nich." Also zum Beispiel bei TV -Medien gehts mir genau so, da kenn ich keine Diskussion, das gibt es nicht, nech?

# Resümee und Handlungsempfehlungen

## **Computerspielen findet vor allem in der Familie statt und ist von sozialisatorischer Bedeutung**

- ☒ unterstützende Angebote für Familien, die die Kommunikation über digitale Medien verbessern
- ☒ Einbeziehung der Geschwister

## **Einstiegsalter wird sich weiter nach vorne verlagern**

- ☒ Frühzeitige Sensibilisierung und Aktivierung der Eltern für diesen Bereich

## **Medienerziehung als Empowerment-Programm: Elternbildung unter Berücksichtigung genderspezifischer Sozialisation und Anforderungen an die Elternrolle**

(männliche Impulsgeber / überfordert-distanzierte Mütter):

- ☒ Angebote, die den genderspezifischen Nutzungsunterschieden Rechnung tragen
- ☒ Gezielt die Verantwortung der männlichen Impulsgeber ansprechen
- ☒ Mütter ermutigen (systemisch-ressourcenorientierte Medienerziehung)



# Resümee und Handlungsempfehlungen

## – Forschungsdesiderata

Querschnittstudien und rekonstruktive Darstellungen können Einfluss der Familien nur eingeschränkt wiedergeben.

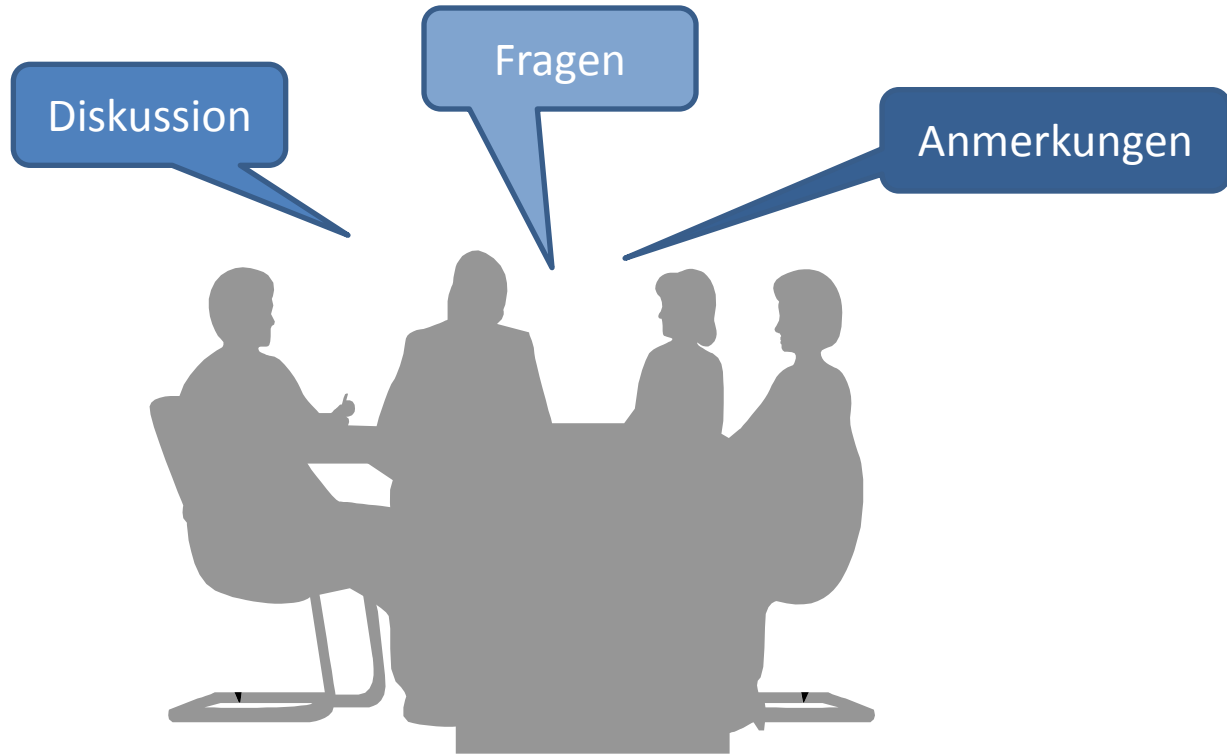
### ☒ Verlaufsstudien

- zur exzessiven Computer- und Internetnutzung von Heranwachsenden in problembelasteten Familien
- zu Kindern intensiv spielender Eltern

### ☒ Studien zu neuen Spielformen (z.B. Social Games, Spiele-Apps)

### ☒ Offene Fragen zur Entwicklung medienerzieherischer Kompetenzen und Handlungsmöglichkeiten von Eltern

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Rudolf Kammerl  
rudolf-kammerl@uni-hamburg.de

Claudia Lampert  
c.lampert@hans-bredow-institut.de