ISSN: 2190-4790

LBzM Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

Online-Magazin des Interdisziplinären Zentrums für Medienpädagogik und Medienforschung an der PH Ludwigsburg

Haltungen zu(m) Digitalen Spielen in der Familie – Qualitative Erkenntnisse zu Aushandlungsprozessen zwischen Eltern, Kindern und Peers

Saskia Draheim und Katrin Kreutz

Zusammenfassung

Der Beitrag widmet sich den Fragen, welche Haltungen zu(m) *Digitalen Spielen* Heranwachsende und Eltern einnehmen und wie sich diese über die Zeit hinweg verändern, um vertiefende Einblicke in die Bedeutungen, die Spielpraktiken innerhalb der Familie zugeschrieben werden, zu ermöglichen. Mit einer Perspektive auf Familie als *kommunikative Figuration* wird die Interdependenz von Medienpraktiken innerhalb der Familie, aber auch die Relevanz der Peers deutlich, wie die Auswertung von Daten zeigt, die für die qualitative Panelstudie *Connected Kids – Sozialisation einer sich wandelnden Medienumgebung*[1] erhoben wurden. Ausgewertet wurden leitfadengestützte Interviews mit 13 Kindern und Interviews mit je einem ihrer Elternteile. Die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse verweisen auf eine deutliche Dominanz ablehnend-skeptischer Haltungen zu(m) *Digitalen Spielen* der Eltern, während Heranwachsende oft positive Haltungen einnehmen und den Spaß sowie die Herstellung von Zugehörigkeit zu den Peers hervorheben. Im Verlauf der Erhebungen nehmen jedoch auch die Heranwachsenden zunehmend kritische Haltungen ein. In der familialen Aushandlung der Haltungen sind im Sample insgesamt medienerzieherische Vorstellungen, aber auch gesellschaftliche Diskurse um ‚problematische Gamer' und Geschlechterstereotype prägend.

Schlüsselbegriffe: ● *Digitale Spiele* ● *Haltung* ● *Familie* ● *Kommunikative Figurationen* ● *Medienerziehung*

1. Theoretische Vorannahmen: Digitales Spielen im Alltag von Familien

Digitale Spiele sind in der tiefgreifend mediatisierten Gesellschaft (vgl. Hepp 2021) in unterschiedlichen Formen und Genres in Familien angekommen. Neben Gelegenheitsspielen auf Smartphones und Tablets sind häufig auch Computer oder Spielekonsolen für verschiedene

[1] Das Forschungsprojekt wurde von Rudolf Kammerl (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg) und Claudia Lampert (Leibniz-Institut für Medienforschung, Hans-Bredow-Institut) geleitet und von der DFG gefördert (KA 1611/7-1, 1611/7-2 und LA 2728/1-1, 2728/1-2). Es wurde untersucht, wie Kinder und Jugendliche in einer mediatisierten Welt aufwachsen. Dafür wurden Familien im Zeitraum von 2018 bis 2023 begleitet und interviewt (vgl. sozialisation.net/).

digitale Spiele vorhanden (vgl. Fromme/Iske/Biermann 2021; Bigl 2022; mpfs 2023). Die Familie als erste Sozialisationsinstanz entscheidet maßgeblich mit, welche Geräte vorhanden sind und welche Software von Heranwachsenden genutzt werden darf (vgl. Kammerl/Kramer 2016; Wendt 2021). Diese Einflüsse zeigen sich häufig bis ins Erwachsenenalter stabil (vgl. Hasebrink/Lampert/Thiel 2019; Paus-Hasebrink/Kulterer/Sinner 2019). Eltern oder Geschwister können dabei auch Vorbilder für die Nutzung digitaler Spiele darstellen (vgl. Kammerl/Lampert/Müller 2022).

Digitalen Spielen wird (neben anderen Kommunikationsmedien) eine hohe Relevanz in der kommunikativen Konstruktion von Wirklichkeit zugeschrieben (vgl. Keller/Reichertz/Knoblauch 2013). Held*innen in digitalen Spielen können zu Vorbildern werden oder eigens erstellte Avatare im Rahmen der Identitätsarbeit als Abbild bzw. gezielte Abgrenzung genutzt werden (vgl. Hipeli/Süss 2013; Ganguin/Elsner 2023; Much/Fromme 2023). Die Auseinandersetzung mit einer solchen digitalen Identität wird als eine bedeutende Anforderung im Kontext von Identitätsentwicklungs- und Sozialisationsprozessen für die aktuelle Gesellschaft herausgestellt (vgl. Vogelsang 2014; Genner/Süss 2017). Zudem wird angenommen, dass *Digitales Spielen* gemeinsam mit anderen Familienmitgliedern oder den Peers häufig als verbindendes Element erlebt wird (vgl. Lampert et al. 2012; Inderst/Schollas 2023). Dabei spiegelten sich im Austesten sozialer Rollen sowie in der Aushandlung von Zugehörigkeit (und Abgrenzung) beim gemeinsamen Spielen wichtige Sozialisations- und Entwicklungsaufgaben wider, wie die Verhandlung der eigenen Identität(en) (vgl. Shaw 2012; Ganguin/Elsner 2023), soziale Vergemeinschaftung, etwa in sogenannten *Gilden* (vgl. Inderst/Schollas 2023) sowie eine sukzessive Ablösung von den Eltern und ein (medienbezogener) Autonomiezuwachs (vgl. Potzel et al. 2024). Häufig sind dafür auch Aktivitäten rund um *Digitales Spielen*, wie Informationssuche, Diskussion mit anderen Spielenden oder das Ansehen von Videos oder Livestreams, für die Jugendlichen wichtig (vgl. Kahila et al. 2020).

Dabei werden die Haltungen in Bezug auf das *Digitale Spielen* zwischen Eltern und deren Kindern häufig als deutlich voneinander zu unterscheiden beschrieben: Während für Heranwachsende meist Spaß und soziale Vernetzung mit Peers und Gleichgesinnten im Vordergrund stehen, betrachteten Eltern (einige) Spiele durchaus kritisch oder haben eigene Maßstäbe, anhand derer sie Spiele beurteilen (vgl. Meriläinen 2021; Kammerl/Lampert/Müller 2022). Der vorliegende Beitrag widmet sich davon ausgehend anhand einer qualitativen Panelstudie den Fragen, welche (unterschiedlichen) Haltungen zu(m) *Digitalen Spielen* Heranwachsende und Eltern einnehmen und wie sich diese über die Zeit hinweg verändern. Zudem werden die medienerzieherischen Zusammenhänge sowie die Rolle der Peers für Aushandlungsprozesse innerhalb der Familie beleuchtet. Die gewonnenen Erkenntnisse werden im Fazit dahingehend reflektiert, wie die Haltungen zum *Digitalen Spielen* innerhalb der Familie Perspektiven auf Jugendliche als Spielende prägen.

2. Forschungsstand: Haltungen zu Digitalen Spielen

In den letzten Jahren gibt es vermehrt Forschung zum *Digitalen Spielen*. Die Foki liegen vor allem auf Spielgewohnheiten sowie deren Auswirkungen. So gibt es umfangreiche Bestrebungen, problematisches Spielverhalten zu erforschen, wie es bspw. in der systematischen Übersicht von Hsin-Yi Wang und Cecilia Cheng (2022) dargestellt wird, aber auch Forschung zu

positiven Auswirkungen, bspw. durch Serious Games (vgl. Jaccard et al. 2021). Eine eher kleinere empirische Basis gibt es bisher explizit zu den Haltungen gegenüber Games. Vielmehr werden diese indirekt über die Beziehung zu digitalen Spielen, die Motive des Spielens oder die medienerzieherischen Praktiken von Eltern aufgegriffen. Die entsprechenden Studien zeigen unter anderem, dass sich Eltern und Jugendliche unterschiedlich zu digitalen Spielen positionieren.

Verschiedene aktuelle Studien können zunächst einmal aufzeigen, dass viele Heranwachsende eine positive Haltung gegenüber digitalen Spielen haben und diese dementsprechend regelmäßig nutzen (vgl. Fromme/Iske/Biermann 2021; Bigl, 2022; mpfs, 2023). Camila Caro und Maša Popovac (2020) stellten für ihre Untersuchungsgruppe ab dem Alter von 16 Jahren hierzu fest, dass die Möglichkeit mit anderen zu kommunizieren sowie die Verbindung zum und die Simulation im Spiel eine Möglichkeit zur Ablenkung von Schwierigkeiten im Leben darstellen können.

Um die Beziehung von Spielenden zum *Digitalen Spielen* zu beschreiben, hat Mikko Meriläinen in Anlehnung an sport-soziologische Theorien die „digital gaming relationship" (DGR) genauer betrachtet (2023) und gemeinsam mit Maria Ruotsalainen in einer qualitativen Studie empirisch untersucht. Auf der Grundlage der gewonnenen Daten haben sie sechs Kategorien für die Bedeutung von digitalen Spielen für Finn*innen im Alter zwischen 15 und 25 Jahren gebildet: Wettbewerb und Leistung; Spaß und freies Spiel; Flucht und Entspannung; Sozialität, Zusammengehörigkeit und Gemeinschaft; Lernen und Entwicklung; Fantasie und Eintauchen sowie Kreativität und Ausdruck. Diese Kategorien, die die Stimulation eigener Emotionen sowie soziale Aspekte des (gemeinsamen) Spielens umfassen, verdeutlichen, dass Spielende ganz unterschiedliche Motivationen für das *Digitale Spielen* äußern. Die DGR geht von einer langfristigen Entwicklung dieser Verbindung zum *Digitalen Spielen* aus. Dabei beschreiben die Spielenden abhängig von ihrem jeweiligen Charakter und der Art des digitalen Spiels unterschiedliche Emotionen (vgl. Lankoski 2012).

Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä und Kirsikka Kaipainen (2010) untersuchten in ihrer Studie sowohl Gelegenheitsspieler*innen als auch engagierte Gamer*innen ab einem Alter von 15 Jahren in Finnland. Sie konnten in einer Mixed-Methods-Studie mindestens neun unterschiedliche Herangehensweisen an *Digitales Spielen* identifizieren und ausdifferenzieren: Neben sozialen Einflüssen (z. B. das gemeinsame Spielen mit Bekannten) fanden sie individuelle Faktoren, wie den Zweck zu dem gespielt wird (z. B. zum Zeitvertreib, zum Füllen von Lücken im Alltag oder zur Entspannung) oder welche zeitliche Intensität die Spielenden bereit sind in digitale Spiele zu investieren.

Beschreibungen von Einstellungen, die Eltern gegenüber dem *Digitalen Spielen* haben, reichen von durchweg positiv, über indifferent bis hin zu äußerst negativ (vgl. Kammerl/Lampert/Müller 2022). Auch wenn von positiven Effekten für das emotionale und soziale Wohlbefinden im Erwachsenenalter berichtet wird und einige Eltern *Digitalem Spielen* positiv gegenüberstehen, folgen viele Eltern in ihrem Urteil häufig dem eher kritischen gesellschaftlichen Diskurs um *Digitales Spielen* und befürchten negative Auswirkungen auf die Entwicklung ihrer Kinder (vgl. Fromme/Iske/Biermann 2021). Andrew Latinsky und Koji Ueno (2021) schlussfolgern aus den Ergebnissen ihrer Längsschnitterhebung allerdings, dass *Digitales Spielen* nur unter bestimmten Umständen ein Prädiktor für eine ungünstige Transition ins

Erwachsenenalter darstellt. Von Bedeutung waren hier unter anderem das Geschlecht der Spielenden und die Intensität des Spielens.

In der gesellschaftlichen Debatte und medialen Berichterstattung werden vermeintlich negative Aspekte von digitalen Spielen besonders hervorgehoben (vgl. z.B. Goh/Jones/Copello 2019). Jugendliche bzw. junge Erwachsene sind sich der (oftmals skeptischen/kritischen) gesellschaftlichen Wahrnehmung von digitalen Spielen und Gamer*innen durchaus bewusst. Sie positionieren sich in Abgrenzung zu ‚Hardcore-Gamern', die stereotyp männlich sind und ihr eigenes Spielverhalten nicht mehr unter Kontrolle haben (vgl. Aarsand 2012; Kümpel/Haas 2015).

Es lässt sich empirisch nicht unbedingt identifizieren, ob Eltern *Digitales Spielen* allgemein als positiv, indifferent oder negativ wahrnehmen oder sich diese Haltungen bspw. auf einzelne Spielelemente oder konkrete Nutzungspraktiken der eigenen Kinder beziehen. Deutlich wird jedoch, dass ihre Haltungen durch familiale Lebensumstände ebenso wie durch eigene Erfahrungen mit digitalen Spielen beeinflusst werden (vgl. Meriläinen 2021; Kammerl/Lampert/Müller 2022): Biographisch erworbene Erfahrungen und eigene Spielpraktiken prägen ihre Haltung gegenüber *Digitalem Spielen* (vgl. Kamin/Sonnenschein, 2022). So zeigten Andrew Przybylski und Netta Weinstein (2016) für repräsentative Stichproben in den USA und England, dass Erwachsene, die selbst wenig direkten Kontakt zu digitalen Spielen haben oder hatten, diesen deutlich häufiger negativ gegenüberstehen und sie vermehrt mit Gewalt in der Realität in Verbindung bringen. Erwachsene, die selbst oder gemeinsam mit ihren Kindern spielen, bewerten diese dagegen tendenziell positiver. Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä und Kirsikka Kaipainen (2010) konnten ebenfalls zeigen, dass das gemeinsame Spielen mit Kindern einen Einflussfaktor für Eltern darstellt, sich mehr mit digitalen Spielen zu beschäftigen, um mit ihnen gemeinsam Zeit zu verbringen.

Die Haltung von Eltern zum *Digitalen Spielen* ihrer Kinder spiegelt sich häufig in deren Medienerziehung wider. So beschreiben sich Eltern mit eher kritischen Ansichten häufig restriktiver in Bezug auf ihre Medienerziehung, während Eltern mit einer tendenziell positiveren Haltung angeben, dass sie ihren Kindern häufig mehr Freiräume lassen oder sich auch aktiv mit deren *Digitalem Spielen* auseinandersetzen (vgl. Kamin/Meister 2020; Kammerl/Lampert/Müller 2022). Mikko Meriläinen (2021) konnte anhand einer thematischen Analyse von selbstgeschriebenen Texten finnischer Jugendlicher zeigen, dass Jugendliche sich einerseits Verständnis für ihre Spielpraktiken von ihren Eltern wünschen und andererseits besonders in jüngeren Jahren elterliche Einschränkungen bezüglich des *Digitalen Spielens* für wichtig halten.

3. Theoretische Rahmung der Untersuchung

Die theoretische Grundlage des Beitrags stellt der Ansatz der *kommunikativen Figurationen* (Hepp/Hasebrink 2017) dar. Hintergrund des Ansatzes ist die Annahme, dass sich die Mediatisierung auf der Meta-Ebene innerhalb verschiedener sozialer Domänen (bspw. Familie, Schule oder Peergroup) unterschiedlich äußert. Gemeinsam ist ihnen jedoch, dass Konstruktionsprozesse sozialer Wirklichkeit medienübergreifend geschehen. Andreas Hepp und Uwe Hasebrink (2017) plädieren daher für einen akteurszentrierten Ansatz, der Individuen und ihr Medienhandeln in ihrer Verwobenheit mit anderen Akteur*innen erfasst. Die Perspektive der Studie *Connected Kids* richtet sich folglich auf Praktiken des *Digitalen Spielens* von Eltern und

Kindern als Ausschnitt einer miteinander verwobenen, crossmedialen Medienpraxis (vgl. Hepp/Hasebrink 2017) und nicht auf digitale Spiele an sich.

Der Ansatz kommunikativer Figurationen (vgl. Hepp/Hasebrink 2017) ermöglicht es, diesen sozialen Prozess zu perspektivieren, indem Medienpraktiken einzelner Akteur*innen mit dem Interdependenzgeflecht, in das sie eingebunden sind, in Beziehung gesetzt werden können. Dieses Interdependenzgeflecht bezeichnen Hepp und Hasebrink im Anschluss an Norbert Elias (2014) als kommunikative Figuration. In Elias' Konzept der Figuration wird die Verwobenheit und Prozesshaftigkeit von Individuum und Gesellschaft akzentuiert: Figurationen entwickeln sich kontinuierlich und werden von ihren Akteur*innen über „affektive Bindungen" (Elias 2014, S. 158) und „fluktuierende Machtbalancen" (Elias 2014, S. 85) konstituiert. Einzelne Akteur*innen handeln relativ autonom, stehen aber immer über diese affektiven Bindungen in wechselseitiger Abhängigkeit zueinander. In der *Figuration Familie* liegt klassischerweise ein höheres Machtpotential bei den Eltern, das sich jedoch u.a. mit steigendem Alter der Kinder in einzelnen Bereichen zu deren Gunsten verschiebt, z.B. in einer weniger restriktiven und dafür autonomeren Mediennutzung (vgl. Potzel/Dertinger 2022).

Kommunikative Figurationen zeichnen sich durch drei zentrale Charakteristika aus:

1. Jeder Figuration liegt eine Akteurskonstellation zugrunde, in der die Akteur*innen einer Figuration durch „aufeinander bezogene kommunikative Praktiken" (Hepp/Hasebrink 2017a, S. 338) miteinander verbunden sind.
2. Der Relevanzrahmen beschreibt eine gemeinsame Ausrichtung, die handlungsleitend für die Praktiken der Figurationsmitglieder ist und wechselseitige Bezugnahme erlaubt. So wird das gemeinsame *Digitale Spielen* mit Freund*innen für manche Heranwachsende eine zentrale Praktik des Herstellens von Zugehörigkeit zur Peergroup (vgl. Potzel et al. 2024).
3. Miteinander verwobene kommunikative Praktiken begründen die kommunikative Figuration und beziehen sich auf deren Medienensemble. Das Medienensemble der Familie schafft hier die Grundlage für Medienpraktiken der Kinder (vgl. Kammerl/Lampert/Müller 2020).

Im Zusammenspiel von Medienensemble und Medienrepertoire lässt sich die Verwobenheit kommunikativer Praktiken empirisch erfassen. Das Medienensemble umfasst alle Medien innerhalb einer kommunikativen Figuration. Das Medienrepertoire hingegen umfasst alle Medien, die eine Person regelmäßig nutzt, sowie die zugehörigen Medienpraktiken (vgl. Hepp/Hasebrink 2018). Individuelle Medienpraktiken und Bedeutungszuschreibungen zu Medien werden im Interdependenzgeflecht für das Individuum relevanter kommunikativer Figurationen erworben und ausgehandelt. Hier zeigt sich die enge Verwobenheit von Medienhandeln und (Medien-)Sozialisationsprozessen (vgl. Kammerl et al. 2020). Speziell in der Kindheit stellt die elterliche Medienerziehung einen bedeutenden Teil des Relevanzrahmens der kommunikativen Figuration Familie dar. In die Betrachtung von Medienerziehung werden Aushandlungen von Relevanzsetzungen innerhalb der Familie, fluktuierende Machtbalancen zwischen Eltern und Kindern sowie Interdependenzgeflechte zu figurationsexternen Akteur*innen einbezogen, die einen Einfluss auf die Medienerziehung haben (könnten). Dies können bspw. der erweiterte Familienkreis, Freund*innen von Eltern und Kindern sowie

gesellschaftliche Erwartungen an Medienerziehung und Elternschaft sein (vgl. Potzel 2023). Elias deutet Spannungen und Konflikte zwischen Gruppen und verschiedenen Positionen als „Kernstück" (Elias 2014, S. 209) der strukturierenden Prozesse einer Figuration. Medienbezogene Einstellungen und Präferenzen werden damit für die empirische Beschreibung des Medienrepertoires „highly important factors, sometimes even more important than the behavioural indicators" (Hasebrink/Domeyer 2012, S. 768). Figurationen sind somit stets von mehr oder weniger heterogenen Einstellungen geprägt, über die Machtbalancen und gemeinsame Themen des Relevanzrahmens ausgehandelt werden. Diese Vernetzung verinnerlichter Einstellungen, Normen und Werte mit der Medienpraxis soll durch den Begriff der *medienbezogenen Haltung* gefasst werden. Haltungen werden in Sozialisations- und Bildungsprozessen ausgebildet (z.B. Engel et al. 2023).

In den Bildungs- und Sozialwissenschaften wird der Haltungsbegriff heterogen verwendet (vgl. Schwer/Solzbacher 2014, S. 8), verschiedene Autor*innen verweisen jedoch auf mindestens zwei adressierte Ebenen (vgl. Lerch/Getto/Schaub 2018; Alkemeyer 2020; Terhart/Proyer 2023): Erstens liegen einer Haltung verinnerlichte Einstellungen, Normen und Werte zugrunde, die zweitens in der Handlungspraxis von Menschen zum Ausdruck kommen. Im Beitrag werden jene Haltungen zum *Digitalen Spielen* betrachtet, die explizit in Interviews von den Akteur*innen aufgegriffen werden, um innerhalb der Figuration auszuhandeln, was „sozial (politisch, religiös, sittlich usw.) angemessen ist" (Müller et al. 2023, 227f.).

Im Rahmen des Sozialisationsprozesses versteht Julia Lipkina (2023) Haltung als einen Prozess der „reflexiven (Wieder-)Aneignung oder Distanzierung von denjenigen Werten, die (primär-)sozialisatorisch vermittelt worden sind" (Lipkina 2023, S. 303), was auf eine kritische Auseinandersetzung mit in Figurationen vorherrschenden Werten hinweist. Im Anschluss an die praxeologische Sozialisationsforschung (vgl. Paus-Hasebrink/Kulterer 2014) rückt der subjektive Sinn des Medienhandelns in den Fokus und fordert eine ganzheitliche Perspektive auf (Medien-)Sozialisationsprozesse ein. Während sowohl das Medienrepertoire (vgl. Hepp/Hasebrink 2018, S. 367) als auch Haltungen (vgl. Schwer/Solzbacher 2014; Lerch/Getto/Schaub 2018) oftmals als über längere Zeit stabil gelten, durchzieht die Kindheit und Jugend eine Vielzahl an Entwicklungsschritten und Transitionsprozessen, die zu kontinuierlichen Veränderungen im Medienhandeln (und folglich auch medienbezogener Haltungen) führen können (vgl. Paus-Hasebrink/Kulterer/Sinner 2019; Potzel et al. 2024).

Der theoretische Rahmen der kommunikativen Figurationen erlaubt es, (empirisch) die Haltung in Relation zu weiteren sozialen Domänen und ihren Akteur*innen zu setzen und somit eine Dezentrierung der Entwicklung von Haltungen vom Individuum auf Figurationen. Haltungen werden hier verstanden als eine Grundlage der Mediennutzung und der individuellen Zusammenstellung des Medienrepertoires: Angenommen wird, dass medienbezogene Haltungen die „Basis für den Medienumgang der Familie" (Müller et al. 2023, S. 227) darstellen. In Bezug auf Haltungen zum *Digitalen Spielen* von Eltern und Kindern ergeben sich darauf basierend verschiedene Fragen: Welcher subjektive Sinn des *Digitalen Spielens* zeigt sich bei den Heranwachsenden und ggf. den Eltern? Welche Positionen nehmen Eltern und Kinder innerhalb der figurativen Machtbalancen in Bezug auf das *Digitale Spielen* ein? Welche figurationsexternen Einflüsse auf die Aushandlungsprozesse spielen innerhalb der Figuration Familie eine Rolle?

4. Methodisches Vorgehen

Im Rahmen der qualitativen DFG-Panelstudie *ConnectedKids – Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung* (ConKids) wird der Wandel von Sozialisation im Kontext tiefgreifender Mediatisierung untersucht. In der Längsschnittstudie wurden bedeutende Themen, Veränderungen und soziale Dynamiken ausgemacht, die den (Medien-)Sozialisationsprozess maßgeblich prägen. Eine Betrachtung des Medienhandelns innerhalb kommunikativer Figurationen ermöglicht es, die Komplexität kommunikativer Praktiken aus verschiedenen Perspektiven der Figuration und ihren Interdependenzen untereinander einzufangen (vgl. Kammerl et al. 2020).

Im Beitrag werden die Ergebnisse der Untersuchung von 13 Fällen einer Kohorte aus Nord- und Süddeutschland[2] präsentiert. Für die Untersuchung wurden über einen Zeitraum von fünf Jahren (2018-2023) zu jeweils vier Erhebungszeitpunkten leitfadengestützte Interviews mit jeweils einem Kind und einem Elternteil geführt. In der Regel wurde das Interview mit dem Elternteil geführt, das nach eigenen Angaben die wesentliche Erziehungsverantwortung trägt (zehn Mütter und drei Väter). Das Durchschnittsalter lag bei der ersten Erhebung bei M = 43 Jahren. Die Jugendlichen dieses Panels waren zu Beginn der Studie zehn Jahre alt und hatten den institutionellen Übergang zur weiterführenden Schule absolviert. Unter den 13 Jugendlichen sind sieben Mädchen und ein*e Jugendliche*r, der*die sich ab der vierten Erhebungswelle als divers[3] identifiziert. In den meisten Familien leben beide Eltern sowie mindestens ein Geschwisterkind im Haushalt, zum Stand der vierten Erhebung leben in zwei Fällen die Eltern getrennt bzw. geschieden. Die Jugendlichen besuchten zur ersten Erhebung überwiegend die fünfte Klasse eines Gymnasiums, ein Mädchen besuchte eine Realschule und zwei Mädchen eine Stadtteilschule. Somit zeigt sich bei den befragten Jugendlichen im Sample, aber auch ihren Eltern, eine deutliche Lagerung hinsichtlich eines formal hohen Bildungsstands. In zwölf Familien verfügt mindestens ein Elternteil über einen Hochschulabschluss, das andere Elternteil in der Regel über einen Realschulabschluss mit anschließender beruflicher Ausbildung. In einer Familie haben die Eltern einen Haupt- bzw. Realschulabschluss mit anschließender beruflicher Ausbildung absolviert.

Die Interviews wurden mittels qualitativer Inhaltsanalyse (vgl. Kuckartz 2022) ausgewertet, um das Material zu systematisieren und zentrale Kategorien in Bezug auf Medienpraktiken des Kindes sowie innerhalb der relevanten kommunikativen Figurationen (vor allem Familie, Peers und Schule) zu bilden. Ein deduktiv-induktives Codierschema schaffte Raum für eine explorative Offenheit für die Relevanz- und Themensetzungen der Kinder und ihrer Eltern.

Die Kohorte ermöglicht spezielle Einblicke in die Entwicklung medienbezogener Haltungen zum *Digitalen Spielen* von Kindern im Übergang von der späten Kindheit zur mittleren Adoleszenz sowie von Eltern im Kontext sich wandelnder Lebens- und Entwicklungsbedingungen. Dabei bieten die Interviews mit Eltern und Kindern individuelle Perspektiven auf die Aushandlungsprozesse der Haltungen zum *Digitalen Spielen* in der kommunikativen Figuration Familie. Um Haltungen zum *Digitalen Spielen* und deren Veränderungen über die Zeit

[2] Der Beitrag bezieht ausschließlich Fälle in die Auswertung ein, die bis einschließlich der dritten Erhebungswelle an der Studie teilgenommen haben.

[3] Die Jugendliche nutzt weibliche Pronomen, was hier übernommen wird.

hinweg nachzuzeichnen, müssen typische Medienpraktiken und Einstellungen zum eigenen bzw. Digitalen Spielen anderer Personen untersucht werden. Diese werden in dieser Studie durch die Beschreibung von Medienpraktiken und wertende Äußerungen von Kindern und Eltern erfasst. Im Fokus dieser Auswertung stehen demzufolge Codes zu Einstellungen der Kinder und Eltern zu Medienpraktiken, Reflexionen der eigenen Mediennutzung vonseiten der Heranwachsenden sowie Codes in Bezug zu eigenen und gemeinsamen Praktiken des *Digitalen Spielens* von Kindern, Eltern sowie Peers. Die Haltungen zum *Digitalen Spielen* wurden zunächst fallspezifisch rekonstruiert. Im fallübergreifenden Vergleich wurden dann Gemeinsamkeiten und Kontrastierungen der Fälle und deren Entwicklung herausgearbeitet.

5. Ergebnisse

Alle Kinder der Kohorte berichteten in irgendeiner Form vom eigenen *Digitalen Spielen*. Allerdings unterscheiden sich die beschriebenen digitalen Spielpraktiken sowie die Ausführungen zur Intensität des Spielens stark voneinander. Während einige Kinder erzählten, dass sie nur gelegentlich Spiele am Smartphone oder dem Tablet spielten, berichteten andere Kinder von Spielekonsolen oder Computern, an denen sie regelmäßig spielten. Unter den dreizehn Kindern gaben fünf im Laufe der Erhebungen an, Zugriff auf eine PlayStation zu haben, drei auf Nintendo-Konsolen und ein Kind auf eine XBox. Fünf Kinder sagten, dass sie einen Computer zum Spielen nutzten. Insgesamt fällt auf, dass ein Großteil der Mädchen mit zunehmendem Alter davon berichtete, weniger oder gar nicht mehr digital zu spielen. Auch bei den Jungen veränderten sich die Beschreibungen ihrer Spielpraktiken über die Zeit: Wurde in den ersten Wellen das Spielen allein oder mit Geschwistern stärker betont, wurde mit zunehmendem Alter das Spielen mit Peers an einem Gerät oder online wichtiger. Genannt wurden unterschiedliche Genres: Unter den Smartphone- und Tabletspielen finden sich insbesondere Strategie-, Simulations-, Wimmelbild- und Jump-and-Run-Spiele. Diese zeichnen sich häufig durch ihre Kurzlebigkeit im Medienrepertoire der Kinder aus, denn sie sind schnell installiert und wieder deinstalliert. An den Computern und Konsolen wurde innerhalb des Samples das Sandbox- bzw. Survival-Game *Minecraft* am häufigsten genannt. Zudem wurden RPGs bzw. Adventurespiele von einzelnen Kindern benannt sowie Sport-, Karaoke- und Tanzspiele. In den späteren Erhebungswellen wurden im Sample auch Shooter genannt (z. B. *Fortnite* oder *Call of Duty*). Neben dem *Digitalen Spielen* nutzen einige Jungen die App *Discord*, um sich währenddessen mit ihren Peers auszutauschen. Zudem finden häufig abseits des eigentlichen Spielens Gespräche über dieses Thema im Freundeskreis oder mit Geschwistern statt.

In den ersten Erhebungswellen wurde nur selten vom gemeinsamen Spielen von Eltern und Kindern berichtet, wenn dann wurden hier vor allem kreative oder sportliche digitale Spiele erwähnt. Dass die Eltern sich allein *Digitalem Spielen* widmen, wurde in den Interviews kaum thematisiert. Einzelne Eltern berichteten, dass sie gelegentlich am Smartphone spielen. Zwei Familienväter scheinen ihren Angaben zufolge auch regelmäßig an der Konsole zu spielen. Wenn einzelne Eltern vom eigenen digitalen Spielen berichteten, sprachen sie in den Interviews kaum über die Inhalte, oftmals erfolgte lediglich eine Nennung des Spieltitels oder Beschreibung des Genres.

5.1. Elterliche Haltungen zum Digitalen Spielen als Spiegel medienerzieherischer Wünsche und Ziele

In Bezug auf eigene Spielpraktiken betonten fünf Elternteile in den Interviews ein generelles Desinteresse an digitalen Spielen, zwei speziell an den Spielen der Kinder. Auch wenn Eltern einzelne Spiele nicht problematisch für ihre Kinder fanden, nehmen sie digitale Spiele als „Blödsinn" sowie teilweise deren „niedriges Niveau" wahr. Eine Mutter betonte, dass sie und ihr Mann das Smartphone nicht für das *Digitale Spielen*, sondern eher „informativ" und „kommunikativ" nutzen. Diese Distanzierung lässt einerseits auf ein mögliches Desinteresse aufgrund der eigenen mangelnden Erfahrung mit Spielen schließen. Andererseits scheinen die mit dem *Digitalen Spielen* assoziierten Eigenschaften mit der Position verantwortungsvoller Eltern im Konflikt zu stehen: Der Stereotyp des männlichen ‚Gamers' wurde von einigen Eltern als Kontrollverlust über das eigene Spielverhalten dargestellt, auch Unterhaltung durch das „niveaulose" Spiel scheint für Kinder passabel, für Erwachsene jedoch unangemessen. Ausschließlich manche Väter wurden von den interviewten Müttern als interessiert an digitalen Spielen beschrieben. Das *Digitale Spielen* wurde demnach als männliche Praktik wahrgenommen. Selbst wenn die interviewten Mütter spielen, betonten sie, dass sie ausschließlich Spiele am Smartphone zum Zeitvertreib nutzen oder beim Spielen an Konsolen unbegabt sind und folglich die eigenen Spielpraktiken nicht als solche wahrnehmen.

Das persönliche Desinteresse schließt für die Eltern oft auch das gemeinsame Spielen mit ihren Kindern aus:

> „Es interessiert mich nicht tatsächlich. Natürlich interessiere ich mich für mein Kind [...] Also, andere Sachen würde ich gerne mit ihm zusammen machen, aber diese Spiele eben nicht tatsächlich." (Frau Freise[4], 51 Jahre, dritte Erhebungswelle)

Widersprüchlich erscheint, dass sich Frau Freise trotz Ablehnung der Spiele einen „Überblick" über die Smartphonenutzung ihres Sohnes wünscht, der wiederum sagt, dass er auf dem Smartphone vor allem digitale Spiele spiele. Auch drei weitere Eltern äußerten den Wunsch, mehr Einsicht in das Spielen ihrer Kinder zu haben — zwei von ihnen gaben an, dass sie versucht hätten, gemeinsam mit ihren Kindern zu spielen, erklärten jedoch, keinen Gefallen daran gefunden zu haben.

Fallübergreifend ist eine wiederkehrende Bezugnahme der Eltern auf ein stereotypes Bild der „Video-Gamer", die „Nächte lang durchzocken" als Beispiel eines gescheiterten Umgangs mit digitalen Spielen. Der Kontrollverlust über das Spielen wurde als „Suchtpotenzial" von fünf Elternteilen problematisiert. Damit in Verbindung steht das Spielen von Shootern, gegen die über die Hälfte der Eltern explizit eine ablehnende Haltung einnehmen. Speziell die Betonung der übermäßigen Spieldauer sowie der Gewaltdarstellungen verweisen auf negative Assoziationen mit digitalen Spielen. Der typische problematische Gamer ist für die Eltern männlich. Ein Vater bezeichnete es in diesem Zusammenhang als „Glück", zwei Töchter zu haben und mit dieser Herausforderung nicht konfrontiert zu sein. Eine übermäßige Häufigkeit und Dauer des *Digitalen Spielens* versuchen Eltern laut eigenen Angaben besonders häufig zu

[4] Alle Namen der Interviewten im Beitrag wurden pseudonymisiert.

reglementieren. Zu allen Erhebungszeitpunkten wurde in Bezug auf den zeitlichen Umfang des Spielens von Konflikten zwischen Eltern und Kindern berichtet, besonders häufig jedoch bei den ersten beiden Befragungen. So erzählt z.B. Frau Gruber, dass sie und ihr elfjähriger Sohn Johann zu dieser Zeit häufig Diskussionen über die Spielzeit hatten:

> „Wenn du sagst, okay, du hast jetzt eine Stunde Zeit, so lange darfst du spielen. Und nach einer Stunde merkst du, der legt das nicht weg, sondern, ‚ja, das ist noch wichtig, und ich muss Dieses und Jenes'. Und dann wird wirklich/ ‚ja, die schlimmste Mama der Welt', und ich weiß gar nicht, was da für Dinge reinkommen, wo ich sage, ‚wir hatten doch ausgemacht, eine Stunde'" (Frau Gruber, 45 Jahre, zweite Erhebungswelle)

Neben dem Konflikt bezüglich einer angemessenen Spielzeit wird im Interview auch die Sorge über einen negativen Einfluss auf das Verhalten von Johann deutlich. Dass er aggressiv wird, wenn er das Spielen beenden soll, führte Frau Gruber im weiteren Verlauf des Gesprächs auf das Suchtpotenzial digitaler Spiele zurück. Darüber hinaus sind Bedenken bezüglich gesundheitlicher Risiken, wie Schäden der Augen, des Gehirns und Konzentrationsprobleme für viele Eltern Gründe, die sie für eine zeitliche Regulierung angeben. In den Auseinandersetzungen um eine angemessene Spielzeit wird auch ein Wunsch nach zeitlicher Selbstregulation deutlich: So erklärte bspw. Frau Gruber, dass Johann „Prioritäten" falsch setze und drückt damit sinnbildlich den Wunsch einiger Eltern aus, dass ihre Kinder schulische und hobbybezogene Aufgaben vor dem *Digitalen Spielen* erledigen. Es zeigt sich damit, dass in manchen Familien das *Digitale Spielen* an gute Noten, aber auch an das Ausüben nicht-medialer Hobbys geknüpft ist. Die Selbstregulation des Spielens stellten Eltern auch in den Gesamtkontext der Nutzung digitaler Medien. Das *Digitale Spielen* ist folglich nicht isoliert zu betrachten. Frau Kroiß betonte die Bedeutung dieser Ausgewogenheit:

> „Es muss immer halt(.) in Relation zu allem anderen irgendwie [...] stehen, zu ausreichend Bewegung und irgendwie die schulischen Leistungen" (Frau Kroiß, 44 Jahre, zweite Erhebungswelle).

Hier verweisen die Eltern auf ihre Rolle als Erzieher*innen innerhalb der kommunikativen Figuration Familie und damit auch auf ihre Machtposition in dieser – konkret ausgeführt werden medienerzieherische Praktiken, die den Zugang zu digitalen Spielen regulieren und Orientierung in Bezug auf die von den Eltern erwünschte Relevanz hin zu anderen (nicht-)medialen Praktiken vorgeben. Ein generelles Verbot des *Digitalen Spielens* oder ein Wunsch danach wurde von keinem der interviewten Elternteile formuliert. Vielmehr zeigt sich in ihrer Darstellung der Aushandlungsprozesse der Haltungen zum *Digitalen Spielen*, dass die kindlichen Bedürfnisse in einem für die Eltern angemessenen Rahmen berücksichtigt werden sollen. Mit zunehmendem Alter der Kinder verändern sich bei den meisten Eltern Äußerungen über medienerzieherische Praktiken, die sich auf digitale Spiele beziehen: Den Heranwachsenden soll mehr Autonomie in Bezug auf Inhalte und Spielzeit gewährt werden. Dabei zeichnet sich ab, dass einige Eltern nachlässiger in der Durchsetzung ihrer Regeln werden, teilweise auch, um anhaltenden Konflikten zu entgehen. Manche Eltern geben an, mit zunehmendem Alter medienerzieherische Praktiken zur Förderung der (inhaltlichen) Selbstregulation ihrer Kinder zu

etablieren: Etwa, indem sie Inhalte der Spiele, die sich ihre Kinder wünschen, selbst prüfen sollen oder Regeln um das *Digitale Spielen* abgebaut werden und somit die Kinder mehr Kontrolle über die eigene Nutzung erhalten. In Familien, in denen das *Digitale Spielen* dauerhaft zu Konflikten führte, wurde auch in den späteren beiden Erhebungswellen der Wunsch nach zeitlicher und inhaltlicher Selbstregulation geäußert, zu der die Heranwachsenden jedoch aus Perspektive der Eltern noch nicht ausreichend fähig waren.

Potenziale von Spielen wurden deutlich seltener thematisiert. Am häufigsten wurden digitale Spiele von Eltern als bedeutender Teil von Medienpraktiken in der Peergroup wahrgenommen, über die Zugehörigkeit ausgehandelt wird. Der Bedeutung des *Digitalen Spielens* für Freundschaften gaben die Eltern Raum, nahmen sie aber auch als Druck gegenüber der eigenen medienerzieherischen Haltung wahr. Diesem fügen sich einige Eltern nach einer Weile, was auf die zunehmende Bedeutung der Peers für Medienpraktiken verweist:

> „Also es war für mich auch/ auch einer der Gründe, warum ich gesagt habe, okay, es wäre jetzt vielleicht sinnvoll, dass sie ein Smartphone kriegt. (.) Weil halt in der Klasse oder im Freundeskreis ziemlich viele das haben, und gespielt haben, ziemlich viel gespielt haben. Äh und äh sie dann halt gesagt hat, ja, sie kann da halt nicht mitreden, nicht mitspielen“ (Herr Niemeinz, 47 Jahre, erste Erhebungswelle)

Haltungen zum *Digitalen Spielen* verweisen demnach innerhalb der Figuration Familie darauf, welche Praktiken von den Eltern als angemessen eingeordnet werden und spiegeln Wünsche an das Verhalten ihrer Kinder wider. Die Eltern nahmen in den Interviews überwiegend eine ablehnend-skeptische Haltung ein, die sich durch die Betonung des eigenen Desinteresses, möglicher gesundheitlicher Risiken des Spielens sowie negativer Auswirkungen auf nicht-mediale Beschäftigungen auszeichnet. Obwohl viele Eltern eine solche ablehnend-skeptische Haltung zu digitalen Spielen als medienerzieherische Herausforderung einnahmen, lassen sie mit Blick auf die Nutzung digitaler Spiele durch ihre Kinder auch Ansätze einer positiv-befürwortenden Haltung erkennen. Am häufigsten wurden die sozialen Aspekte der Vergemeinschaftung mit Freund*innen von den Eltern positiv betont. Darüber hinaus benannten vier Eltern die Potenziale des Spielens zur Entspannung, indem sich die Heranwachsenden mit dem *Digitalen Spielen* einen Ausgleich zum Alltag schaffen, und zwei Elternteile sprachen den Spielen ein Lernpotenzial zu, z. B. als Vermittler von Wissen über Hardware.

5.2. Haltungen zum Digitalen Spielen von Kindern und Jugendlichen und Zugehörigkeitskonstruktionen

Die Heranwachsenden führten in den Interviews unterschiedliche Motive für das *Digitale Spielen* an. Sie geben Aufschluss über den subjektiven Sinn des *Digitalen Spielens* für Heranwachsende. Am häufigsten wurde der Aspekt der Sozialität genannt, etwa wenn die Heranwachsenden gemeinsam Spiele spielen, die in der Freundesgruppe beliebt sind, und darüber sprechen. Gerade während der ersten beiden Erhebungen stellten fast alle Heranwachsenden im Sample über gemeinsames Spielen sowie Sprechen Zugehörigkeit zu Freund*innen und Mitschüler*innen her. In den Ausführungen der Heranwachsenden zeigten sich auch Haltungen zum *Digitalen Spielen*, die sie mit ihren Eltern teilen: So erklärten sie bspw., dass die

digitalen Spiele, die sie spielen, angemessen für Kinder ihres Alters seien und äußerten eine Ablehnung des Spielens von digitalen Spielen mit Gewaltdarstellungen.

Ab dem dritten Erhebungszeitpunkt nahmen Beschreibungen von Praktiken des *Digitalen Spielens* deutlich ab. Für einige Jugendliche verschob sich die Relevanz zu gemeinsamem Ausgehen mit Freund*innen, anstelle vom gemeinsamen (online) Spielen. Zudem sind sie zunehmend mit Schulaufgaben und anderen Hobbys beschäftigt. Für die einzigen beiden Jungen, die davon berichteten deutlich weniger zu spielen, bedeutete dies bspw. an Gesprächen der anderen Jungen in der Klasse oder an den häufigen gemeinsamen Online-Treffen nicht teilzuhaben. Ab diesen Zeitpunkt äußerten die Heranwachsenden vermehrt Kritik gegenüber digitalen Spielen, die im Vergleich zu den ersten Erhebungen vermehrt der Haltung der Eltern ähnelte: bspw. äußerten sie Kritik an Gewalt in Shootern, an langen Spielzeiten und einem Suchtpotenzial von Spielen. Diese skeptische Haltung spiegelt sich häufig in Abgrenzung zu Spielpraktiken, die Peers zugeschrieben werden. Die Heranwachsenden äußerten auch Kritik, die von Eltern nicht benannt wird, wie an der Funktion Geld für bestimmte Spielaktionen zu bezahlen oder die starke Fokussierung auf das Thema des *Digitalen Spielens* bei anderen Jugendlichen, welches soziale Dynamiken negativ beeinflusse. Ihre Haltung begründen sie u.a. mit Spielerfahrungen, die sie mit und ohne Peers gemacht haben. In nur drei Fällen kommen im Verlauf der vier Erhebungswellen ähnliche Haltungen zum *Digitalen Spielen* von Eltern und Kindern zum Ausdruck. Diese sind durch ein überwiegend persönliches Desinteresse an digitalen Spielen geprägt. Hier kommt es mit den Eltern nicht zu Konflikten in Bezug auf das *Digitale Spielen*.

Das Motiv des Spielens digitaler Spiele aus Spaß wurde von knapp der Hälfte aller befragten Jugendlichen explizit benannt. Drei Heranwachsende erwähnten jedoch auch, dass sie spielen, um besser im Spiel zu werden. Zwei Jugendliche scheint dagegen die Immersion von Spielen zu motivieren, denn sie betonten ihr Interesse für komplexere Spiele, die auch über einen längeren Zeitraum spannend bleiben. Das Alleinspielen scheint besonders für die Mädchen im Sample mit Kreativität in Verbindung zu stehen; diese erwähnen sie vor allem im Kontext von *Minecraft* und *Die Sims*.

Auch unter den Heranwachsenden des Samples strukturieren Geschlechterstereotype die Haltungen zum *Digitalen Spielen*. Wie die Eltern beschrieben vor allem auch die Mädchen das *Digitale Spielen* als eine Praktik von Jungen und grenzten sich selbst von diesem Interesse ab:

> „Ja, keine Ahnung. Mich interessiert das nicht. Also auf Leute zu schießen, finde ich nicht so toll als Spiel. Aber Jungs anscheinend schon." (Olivia, 13 Jahre, dritte Erhebungswelle).

Das Spielen der Jungen wird wie auch bei den Eltern durch das stereotype Bild eines „extremen Gamers" (Sarah, 14 Jahre, dritte Erhebungswelle) abgewertet. Dabei erklärten viele Mädchen, gar nicht mehr zu spielen oder betonten, anders als die Jungen zu spielen:

> „Klar ist dann mal so eine Autofahrt, spielt man auch mal *Subway Surfer* oder so was. Aber nie/ nie so, dass man dann irgendwie Stunden, jeden Tag Stunden vor dem Gerät hängt oder nur zockt." (Bente, 14 Jahre, dritte Erhebungswelle)

Dieses Beispiel verdeutlicht die Präferenz der Mädchen für eher kurzweilige, allein gespielte Gelegenheitsspiele. Bente ergänzte später, dass eigene Spielpraktiken unter Mädchen kein

Gesprächsthema seien. In der Reproduktion von Geschlechterstereotypen zeigt sich, dass diese in ihrer Relationalität begriffen werden müssen: Während die Heranwachsenden einerseits Haltungen der Eltern reproduzieren, zeigen sich Geschlechterstereotype erst deutlicher bei den älteren Jugendlichen, die sich innerhalb der Peergroup über das (Nicht-)Spielen ihre Geschlechtszugehörigkeit konstruieren.

6. Fazit: Haltungen zum Digitalen Spielen in der kommunikativen Figuration Familie im Spiegel gesellschaftlicher Stereotype und Erwartungen

Haltungen zum *Digitalen Spielen* zeigen, welche Bedeutungen Spielpraktiken innerhalb der kommunikativen Figuration Familie zugeschrieben werden. In den Ergebnissen wird deutlich, dass Heranwachsende nicht schlicht die Haltung ihrer Eltern übernehmen. Vielmehr bilden sich diese im Verlauf ihrer Entwicklung, im Kontext eigener Erfahrungen mit digitalen Spielen und in Aushandlungsprozessen mit Peers sowie Familienmitgliedern aus. In den ersten Erhebungswellen waren die Äußerungen über das *Digitale Spielen* von Verweisen auf Peerzugehörigkeiten geprägt, aber die Heranwachsenden drückten auch eine Orientierung an den Haltungen der Eltern zur Angemessenheit digitaler Spiele aus. In späteren Erhebungswellen gewinnt die Distanzierung von Spielpraktiken der Peers, aber auch Kritik an digitalen Spielen an Relevanz. Dies kann im Anschluss an Julia Lipkina (2023) als eine reflexive Auseinandersetzung mit in den kommunikativen Figurationen vorherrschenden Werten zu digitalen Spielen im Kontext des Sozialisationsprozesses verstanden werden. Die Bedeutungen des *Digitalen Spielens* der Heranwachsenden decken sich dabei mit den durch Mikko Meriläinen und Maria Ruotsalainen (2023) identifizierten Kategorien – einzig die Kategorie Wettbewerb und Leistung lässt sich im Sample nicht wiederfinden. Auffällig bleibt, dass lediglich die Hälfte der Jugendlichen das Motiv des Spaßes am *Digitalen Spielen* explizit benennt. Das Motiv könnte für sie selbstverständlich und daher nicht erwähnenswert erscheinen.

Eine andere Interpretation legt eine Abgrenzung von negativen Stereotypen um das *Digitale Spielen* nahe. So zeigt sich die durch Pål Aarsand (2012) und Anna Sophie Kümpel und Alexander Haas (2015) beschriebene Wahrnehmung von Gamer*innen und ihrer gesellschaftlichen Stigmatisierung in der *ConKids-Studie* speziell bei Eltern sowie Mädchen, die sich von stereotypen Spielpraktiken abgrenzen. Dies führt zu einer Stigmatisierung von Spielpraktiken am Computer oder der Konsole, während das Spielen am Smartphone und Tablet von Eltern sowie Heranwachsenden oft nicht als *richtige* Spielpraktik wahrgenommen wird. Die Mädchen im Sample beschreiben digitale Spiele als weniger attraktiv und spielen nach eigenen Angaben ab der mittleren Adoleszenz, wenn überhaupt, eher allein. *Mädchen-sein* und *Gamerin-sein* scheint von einigen Mädchen des Samples als Abweichung von geschlechtlichen Normen wahrgenommen zu werden.

Tendenziell ist die Position der*des Spielenden in den kommunikativen Figurationen Peers und Familie im Verlauf der Erhebungswellen zunehmend negativ besetzt: *Digitales Spielen* von Jugendlichen wird von den Eltern oftmals mit problematischen Folgen verbunden, auch die Heranwachsenden beschreiben entweder sich selbst oder Gleichaltrige als vulnerable Gruppe für unangemessene Inhalte oder einer exzessiven Beschäftigung mit digitalen Spielen. Heranwachsende werden folglich häufig als unkontrolliert und reglementierungsbedürftig in ihrem Spielverhalten wahrgenommen. Die Eltern sehen sich in der Position, die

notwendigen Reglementierungen und die Relevanz des *Digitalen Spielens* in der Familie zu setzen.

Gemeinsames Spielen von Eltern und Heranwachsenden wird innerhalb der Figuration Familie wenig Raum gegeben. *Digitales Spielen* ist dort häufiger als konfliktbehaftetes Thema präsent, über das Eltern sich von Heranwachsenden und negativ behafteten Assoziationen von Gamer*innen abgrenzen. In den beschriebenen Aushandlungen um das *Digitale Spielen* werden die Erwartungen der Eltern an eine inhaltliche und zeitliche Selbstregulation ihrer Kinder priorisiert. *Digitales Spielen* nimmt als kindliche Praktik Raum in der kommunikativen Figuration Familie ein, sie ist in Peerkontexten positiv konnotiert, erscheint jedoch nur im Einklang mit der ablehnend-skeptischen Haltung der Eltern angemessen.

Gerade in Bezug auf verbreitete Sorgen um negative gesundheitliche sowie soziale Auswirkungen und ein Gefühl einiger Eltern keinen Einblick in die Spielpraktiken ihrer Kinder zu haben, erscheint es widersprüchlich, wenn Eltern es ablehnen, an diesen zu partizipieren. Dies lässt darauf schließen, dass auch die medienerzieherischen Vorstellungen im Konflikt mit Haltungen zum eigenen *Digitalen Spielen* sowie der Position der Eltern innerhalb der kommunikativen Figuration Familie stehen.

Die Ergebnisse der *ConKids-Studie* zeigen, dass speziell innerhalb der kommunikativen Figuration Familie Praktiken des *Digitalen Spielens* selten bis nicht sattfinden dürfen. Aus medienpädagogischer Perspektive ist in Anbetracht des Konfliktpotenzials zwischen Kindern und Eltern generationsübergreifende Orientierung zum *Digitalen Spielen* zu fördern. Kritisch zu betrachten sind auch die Auswirkungen geschlechtsspezifischer Vorstellungen zum *Digitalen Spielen*, die eine Notwendigkeit, Stereotype um das *Digitale Spielen* zu dekonstruieren verdeutlicht.

Die starke Ablehnung von digitalen Spielen bei den Eltern muss im Kontext der Dominanz befragter Mütter sowie der Lagerung hin zu einem hohen sozioökonomischen Status und Bildungshintergrund der Eltern im Sample reflektiert werden. Zukünftige Untersuchungen mit Eltern, die selbst spielen und aus vielfältigeren Milieus stammen, könnten daher vielfältigere Haltungen zum *Digitalen Spielen* von Eltern und ihren Kindern ausdifferenzieren. Die vorgestellten Erkenntnisse geben daher vorwiegend einen vertiefenden Einblick über familiäre Aushandlungsprozesse zum *Digitalen Spielen*, in denen Eltern eine tendenziell ablehnend-skeptische Haltung gegenüber dieser Medienpraktik einnehmen.

Literatur

Aarsand, Pål (2012): The ordinary player: teenagers talk about digital games. In: Journal of Youth Studies, 2012, 15 (8), pp. 961–977. doi.org/10.1080/13676261.2012.685150.

Alkemeyer, Thomas (2020): Äußere und innere Haltung: Wie Verhältnisse im Verhalten verkörpert werden. In: weiter bilden, 2020, (3), S. 17–20.

Bigl, Benjamin (2022): Computerspiele als Massenmedien des 21. Jahrhunderts: Leistungen und Funktionen für die Digitalkultur. Eine Annäherung mit Beispielen. In: Hooffacker, Gabriele/Bigl, Benjamin (Hrsg.): Science MashUp: XR – Gesellschaft – Utopien. Wiesbaden: Springer, S. 3–22.

Caro, Camila/Popovac, Maša (2021): Gaming When Things Get Tough? Examining How Emotion Regulation and Coping Self-Efficacy Influence Gaming During Difficult Life Situations. In: Games and Culture, 2021, 16 (5), pp. 611–631. doi.org/10.1177/155541202094462.

Elias, Norbert (2014): Was ist Soziologie? (Grundfragen der Soziologie). Weinheim: Beltz Juventa.

Engel, Juliane/Fuchs, Thorsten/Demmer, Christine/Wiezorek, Christine (Hrsg.) (2023): Haltungen: Zugänge aus Perspektiven Qualitativer Bildungs- und Biographieforschung. Leverkusen-Opladen: Barbara Budrich.

Fromme, Johannes/Iske, Stefan/Biermann, Ralf (2021): Diskussionsfelder der Medienpädagogik: Digitale Spiele. In: Sander, Uwe/Von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer, S. 1–15.

Ganguin, Sonja/Elsner, Anneke (2023): Von Level zu Level – Identitätsarbeit Jugendlicher durch Computerspiele. In: Biermann, Ralf/Fromme, Johannes/Kiefer, Florian (Hrsg.): Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung. Leverkusen-Opladen: Barbara-Budrich, S. 271–290. doi.org/10.2307/jj.1791917.16.

Band Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung. Leverkusen-Opladen: Barbara Budrich.

Genner, Sarah/Süss, Daniel (2017): Socialization as Media Effect. In: Rössler, Patrick/Hoffner, Cynthia A./Zoonen, Liesbet (Eds.): The International Encyclopedia of Media Effects. Chichester, West Sussex; Malden, MA: Wiley, pp. 1–15.

Goh, Cian/Jones, Chris/Copello, Alex (2019): A Further Test of the Impact of Online Gaming on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. In: Psychiatric Quarterly, 2019, 90 (4), pp. 747–760. doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x.

Hasebrink, Uwe/Domeyer, Hanna (2012): Media repertoires as patterns of behaviour and as meaningful practices: A multimethod approach to media use in converging media environments. In: Participations. Journal of Audience and Reception Studies, 2012, 9 (2), pp. 757–779.

Hasebrink, Uwe/Lampert, Claudia/Thiel, Kira (2019): Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019. Hamburg: Hans-Bredow-Institut.

Hepp, Andreas (2021): Auf dem Weg zur digitalen Gesellschaft: über die tiefgreifende Mediatisierung der sozialen Welt. Köln: Herbert von Halem.

Hepp, Andreas/Hasebrink, Uwe (2017): Kommunikative Figurationen. Ein konzeptioneller Rahmen zur Erforschung kommunikativer Konstruktionsprozesse in Zeiten tiefgreifender Mediatisierung. In: Medien & Kommunikationswissenschaft, 65 (2), S. 330–347. doi.org/10.5771/1615-634X-2017-2-330.

Hepp, Andreas/Hasebrink, Uwe (2018): Researching Transforming Communications in Times of Deep Mediatization: A Figurational Approach (Transforming Communications – Studies in Cross-Media Research). In: Hepp, Andreas/Breiter, Andreas/Hasebrink, Uwe (Eds.): Communicative Figurations, Cham, pp. 15–48. doi.org/10.1007/978-3-319-65584-0_2.

Hipeli, Eveline/Süss, Daniel (2013): Werther, Soap Stars und Ego-Shooter-Helden: Das Einflusspotenzial medialer Vorbilder. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas (Hrsg.): Handbuch Medienwirkungsforschung. Wiesbaden: Springer, S. 191–205. doi.org/10.1007/978-3-531-18967-3_9.

Inderst, Rudolf Thomas/Schollas, Sabine (2023): „Let's put our minds together and create!" Auf den Spuren des Sozialen im Spiel. In: Biermann, Ralf/Fromme, Johannes/Kiefer, Florian (Hrsg.): Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung. Leverkusen-Opladen: Barbara-Budrich, S. 43–63. doi.org/10.2307/jj.1791917.5.

Jaccard, Dominique/Suppan, Laurent/Sanchez, Eric/Huguenin, Audrey/Laurent, Maxence (2021): The co.LAB Generic Framework for Collaborative Design of Serious Games: Development Study. In: JMIR Serious Games, 2021, 9 (3), pp.1–17 . doi.org/10.2196/28674.

Kahila, Juho/Tedre, Matti/Kahila, Sanni/Vartiainen, Henriikka/Valtonen, Teemu/Mäkitalo, Kati (2021): Children's gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12- to 15-year-old children. In: Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2021, 27 (3), pp. 768–786. doi.org/10.1177/1354856520979482.

Kallio, Kirsi Pauliina/Mäyrä, Frans/Kaipainen, Kirsikka (2011): At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. In: Games and Culture, 2011, 6 (4), pp. 327–353. doi.org/10.1177/1555412010391089.

Kamin, Anna-Maria/Meister, Dorothee M. (2020): Familie und Medien. In: Ecarius, Jutta/Schierbaum, Anja (Hrsg.): Handbuch Familie. Wiesbaden: Springer, S. 1–19. doi.org/10.1007/978-3-658-19416-1_17-1.

Kamin, Anna-Maria/Sonnenschein, Nele (2022): Medien und Lebensalter: Erwachsenenalter. In: Sander, Uwe/Von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer, S. 809–818. doi.org/10.1007/978-3-658-23578-9_92.

Kammerl, Rudolf/Kramer, Michaela (2016): The changing media environment and its impact on socialization processes in families. In: Studies in Communication Sciences, 2016, 16 (1), pp. 21–27. doi.org/10.1016/j.scoms.2016.04.004.

Kammerl, Rudolf/Lampert, Claudia/Müller, Jane (Hrsg.) (2022): Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung: zur Rolle der kommunikativen Figuration Familie (Medienpädagogik). Baden-Baden: Nomos.

Kammerl, Rudolf/Müller, Jane/Lampert, Claudia/Rechlitz, Marcel/Potzel, Katrin (2020): Kommunikative Figurationen – ein theoretisches Konzept zur Beschreibung von Sozialisationsprozessen und deren Wandel in mediatisierten Gesellschaften? In: van Ackeren, Isabell/Bremer, Helmut/Kessl, Fabian/Koller, Hans-Christoph/Pfaff, Nicolle/Rotter, Carolin et al. (Hrsg.): Bewegungen. Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft, S. 377–388. doi.org/10.2307/j.ctv10h9fjc.30.

Keller, Reiner/Reichertz, Jo/Knoblauch, Hubert (Hrsg.) (2013): Kommunikativer Konstruktivismus. Wiesbaden: Springer. doi.org/10.1007/978-3-531-19797-5.

Kuckartz, Udo (2022): Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten. Wiesbaden: Springer.

Kümpel, Anna Sophie/Haas, Alexander (2016): Framing Gaming: The Effects of Media Frames on Perceptions of Game(r)s. In: Games and Culture, 2016, 11 (7–8), pp. 720–744. doi.org/10.1177/1555412015578264.

Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena/Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2012): Computerspiele(n) in der Familie: Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter besonderer Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte (LfM-Dokumentation). Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

Lankoski, Petri (2012): Computer Games and Emotions (Philosophy of Engineering and Technology). In: Sageng, John Richard/Fossheim, Hallvard/Mandt Larsen, Tarjei (Eds.): The Philosophy of Computer Games, Dordrecht, pp. 39–55. doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_4.

Latinsky, Andrew/Ueno, Koji (2021): Leveling Up? Video Game Play in Adolescence and the Transition into Adulthood. In: The Sociological Quarterly, 2021, 62 (1), pp. 36–59. doi.org/10.1080/00380253.2019.1711265.

Lerch, Sebastian/Getto, Maresa/Schaub, Jana (2018): Haltung. Begriff, Bedeutung und (erwachsenen-)pädagogische Implikationen. In: Pädagogische Rundschau, 2018, 72 (5), S. 599–608.

Lipkina, Julia (2023): Artikulationsraum, Nicht-Orte oder Identitätsnische – Schule als Ort der Entwicklung von Haltungen. In: Engel, Juliane/Fuchs, Thorsten/Demmer, Christine/Wiezorek, Christine (Hrsg.): Haltungen. Zugänge aus Perspektiven qualitativer Bildungs- und Biographieforschung. Leverkusen-Opladen: Barbara Budrich, S. 303–319. doi.org/10.3224/84742608.

Meriläinen, Mikko (2021): Crooked Views and Relaxed Rules: How Teenage Boys Experience Parents' Handling of Digital Gaming. In: Media and Communication, 2021, 9 (1), pp. 62–72. doi.org/10.17645/mac.v9i1.3193.

Meriläinen, Mikko (2023): Young people's engagement with digital gaming cultures – Validating and developing the digital gaming relationship theory. In: Entertainment Computing, 2023, 44. doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100538.

Meriläinen, Mikko/Ruotsalainen, Maria (2023): The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. In: Frontiers in Psychology, 14. doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1164992.

mpfs – Medienpädagogische Forschungsbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023. Jugend, Informationen, Medien.

Müller, Jane/Potzel, Katrin/Petschner, Paul/Kammerl, Rudolf (2023): Haltungen als Ausdruck kommunikativer Figurationen in familialen Kontexten. In: Engel, Juliane/Fuchs, Thorsten/Demmer, Christine/Wiezorek, Christine (Hrsg.): Haltungen. Zugänge aus Perspektiven qualitativer Bildungs- und Biographieforschung. Leverkusen-Opladen: Barbara Budrich, S. 227–244. doi.org/10.3224/84742608.

Much, Josefa/Fromme, Johannes (2023): Die Darstellung weiblicher Charaktere in Computerspielen. In: Biermann, Ralf/Fromme, Johannes/Kiefer, Florian (Hrsg.): Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung. Leverkusen-Opladen: Barbara-Budrich, S. 291–322. doi.org/10.2307/jj.1791917.17.

Paus-Hasebrink, Ingrid/Kulterer, Jasmin (2014): Praxeologische Mediensozialisationsforschung: Langzeitstudie zu sozial benachteiligten Heranwachsenden (Lebensweltbezogene Medienforschung: Angebote – Rezeption – Sozialisation), Band 2. Baden-Baden: Nomos.

Paus-Hasebrink, Ingrid/Kulterer, Jasmin/Sinner, Philip (2019): Social Inequality, Childhood and the Media: A Longitudinal Study of the Mediatization of Socialisation. Cham: Springer. doi.org/10.1007/978-3-030-02653-0.

Potzel, Katrin (2023): Kommunikative Figurationen als Zugang zu elterlicher Medienerziehung in einer tiefgreifend mediatisierten Gesellschaft. In: ZSE Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 2023, (2), S. 187–201. doi.org/10.3262/zse2302187.

Potzel, Katrin/Dertinger, Andreas (2022): Aufwachsen mit digitalen Medien: Dynamische Machtbalancen in der familialen Medienerziehung. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, S. 415–439. doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.03.05.X.

Potzel, Katrin/Draheim, Saskia/Domdey, Paulina/Lampert, Claudia/Kammerl, Rudolf (2024): Changes in Young People's Media Repertoires. Longitudinal Insights from a Communicative Figurational Approach. In: Medien & Kommunikationswissenschaft, 72 (3), S. 280–296. doi.org/10.5771/1615-634X-2024-3-280.

Przybylski, Andrew K./Weinstein, Netta (2016): How we see electronic games. In: PeerJ, 4. doi.org/10.7717/peerj.1931.

Schwer, Christina/Solzbacher, Claudia (Hrsg.) (2014): Professionelle pädagogische Haltung: historische, theoretische und empirische Zugänge zu einem viel strapazierten Begriff. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Shaw, Adrienne (2012): Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: New Media & Society, 2012, 14 (1), pp. 28–44. doi.org/10.1177/1461444811410394.

Terhart, Henrike/Proyer, Michelle (2023): Partizipation in der qualitativen Forschung zu Fluchtmigration: Zur Bedeutung von Haltung. In: Engel, Juliane/Fuchs, Thorsten/Demmer, Christine/Wiezorek, Christine (Hrsg.): Haltungen. Zugänge aus Perspektiven qualitativer Bildungs- und Biographieforschung. Leverkusen-Opladen: Barbara Budrich, S. 75–94. doi.org/10.3224/84742608.

Vogelsang, Waldemar (2014): Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen (Digitale Kultur und Kommunikation). Wiesbaden: Springer. S. 137–154. doi.org/10.1007/978-3-531-19070-9_8.

Wang, Hsin-Yi/Cheng, Cecilia (2022): The Associations Between Gaming Motivation and Internet

Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. In: JMIR Mental Health, 2022, 9 (2). doi.org/10.2196/23700.

Wendt, Ruth (2021): Digitale Medien im Alltag von Familien. München: DJI Verlag Deutsches Jugendinstitut.

Informationen zu den Autorinnen



Saskia Draheim ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Ihre Arbeitsschwerpunkte umfassen Mediensozialisation und medienbezogene Haltungen von Jugendlichen und Eltern.

saskia.draheim@fau.de



Dr. Katrin Kreutz ist Akademische Rätin am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Ihre Arbeitsschwerpunkte umfassen Mediensozialisation, (elterliche) Medienerziehung und problematische Mediennutzung.

katrin.kreutz@fau.de

Zitationshinweis:
Draheim, Saskia/Kreutz, Katrin (2025): Haltungen zu(m) Digitalen Spielen in der Familie – Qualitative Erkenntnisse zu Aushandlungsprozessen zwischen Eltern, Kindern und Peers. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 25, S. 1–18. doi.org/10.21240/lbzm/25/06.