merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Cornelia Pläsken: Computerspiele(n) in der Familie

Beitrag aus Heft »2013/01: Medien und Arbeitswelten«

Die Studie „Computerspiele(n) in der Familie – Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte“ wurde im Auftrag der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen vom Hans-Bredow-Institut für Medienforschung gemeinsam mit dem Lehrstuhl für Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg durchgeführt. Basis der Studie ist eine Sekundäranalyse, die sowohl die LfM-Studie „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern“ als auch die BMFSFJ-Studie „EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien“ berücksichtigt. Die Ergebnisse basieren auf qualitativen Interviews von Spielerinnen und Spielern im Alter von 14 bis 27 Jahren.

Das Hauptaugenmerk lag dabei auf dem Prozess der Computerspielesozialisation. Die Analyse sollte herausfinden, auf welche Weise die Spielenden mit Computerspielen angefangen haben, wie sich der familiäre Computerspieleumgang gestaltet, in welche Phasen man Computerspielenutzung einteilen kann und ob sich geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich der Computerspielesozialisation abzeichnen. Die zentralen Ergebnisse der Analyse zeigen, dass die Befragten schon im Alter zwischen fünf und acht Jahren erste Erfahrungen mit Computerspielen sammelten. Dabei haben Jungen die Tendenz, früher zu spielen als Mädchen. Den ersten Impuls dafür geben meistens die männlichen Bezugspersonen, wie beispielsweise Brüder, Väter, Onkel oder Cousins. Mütter oder Schwestern nehmen keinen Einfluss darauf.

Als Impulsgeber für Computerspiele kann man zwischen ‚Türöffnern‘ und ‚Vorbildern‘ unterscheiden. Die ‚Türöffner‘ ermöglichen den Zugang zu den Geräten, mit denen man in digitale Spielwelten eintauchen kann. Die ‚Vorbilder‘ hingegen spielen selbst und funktionieren demnach als Modell. Für die Computerspielesozialisation sind die Geschwister, hauptsächlich die älteren Brüder, sehr wichtig. Sie fungieren meist als ‚Vorbilder‘, manchmal aber auch als ‚Türöffner‘, vorausgesetzt sie verfügen über die entsprechenden technischen Ressourcen. Regulierungen in Bezug auf die Computerspielenutzung werden von wenigen Eltern betrieben. Wenn sie doch Anwendung finden, dann eher bei Jungen als bei Mädchen und mehr auf Inhalt und Dauer des Spiels bezogen. Bei übermäßiger Nutzung zeigt sich die Familie als wichtiges Korrektiv. Gemeinsames Computerspiel innerhalb der Familie zeigt sich als förderlich bei der Stärkung von Beziehungen.

lfmpublikationen.lfmnrw.de/catalog/downloadproducts/L138_Computerspielen_in_der_Familie.pdf

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de