Fabian Wiedel: Digital Streetwork: Zur Notwendigkeit einer aufsuchenden, psychosozialen Medienpädagogik bei exzessiver Internetnutzung am Beispiel des Gaming

München: kopaed 2022, 413 S., 97839688480596, EUR 24,80

(Zugl. Dissertation an der Universität Passau, 2021)

Die Diskussionen über Gaming in der Wissenschaft und Öffentlichkeit zeigen, dass die Vermittlung von Medienkompetenzen zu oft vernachlässigt werden und wenn überhaupt, dann nur punktuell und ohne klare Strategie vermittelt werden. Therapiezentren und Kliniken, die sich auf Videospielsucht spezialisiert haben, kennen die Diagnosekriterien der American Psychological Association und der Weltgesundheitsorganisation für Internet- und Videospielsucht gut. Medienpädagogische Initiativen im deutschsprachigen Raum konzentrieren sich dennoch hauptsächlich auf das Gewaltpotenzial von Videospielen und auf Probleme, die mit der digitalen Sozialisation von Jugendlichen zusammenhängen – so argumentiert Fabian Wiedel in seiner Dissertation *Digital Streetwork*. Im ersten Abschnitt der Arbeit geht er darauf ein, wie es gerade um die Videospielsucht steht und wie man ihr medienpädagogisch begegnet – im Kontext der zunehmenden Mediennutzung gerade im jugendlichen Alter (vgl. S.19-147). Trotz Wiedels Kritik an medienpädagogischen Maßnahmen und Initiativen in Deutschland hebt er auch hervor, dass es deutschlandweit gute psychotherapeutische Angebote für internetbezogene Suchtkrankheiten gäbe. Dennoch unterbreitet Wiedel konkrete Vorschläge, um den Missstand im Bereich der psychosozialen Medienpädagogik weiter aufzuholen. So schlägt er eine ganzheitliche Medienkompetenzvermittlung vor, die auf den Prinzipien und Erfahrungen von Online-Streetwork basiert. So könne man inzwischen auf einige erfolgreiche Projekte der digitalen Jugendarbeit verweisen (vgl. S.147-149), die den Weg für ‚Digital Streetwork' im Gaming-Kontext ebnen würden.

Wiedels Werk umfasst einen enormen theoretischen Umfang. Er spricht zunächst von der mediatisierten Gesellschaft, geht dann über auf die Gaming-Industrie als Internetpioniere und Boom-Branche, spricht dann von Videospielsucht als neue Volkskrankheit und zieht dann den Bogen zu virtuellen Spielwelten und Pädagogik. In all diesen Themenbereichen nimmt sich der Autor viel Zeit, um alles zu definieren, zu erklären und den Ist-Zustand zu beleuchten – ohne dabei zu wertend zu sein. Auch eine ausführliche Klassifizierung von Videospielgenres mit zahlreichen Beispielen fehlt Wiedels Studie nicht (vgl. S.65f.).

Im praktischen Teil seines Werkes stellt Wiedel das Ergebnis seiner Studie vor, in deren Rahmen er 20 Expert:inneninterviews geführt hat. Darunter waren Personen aus den Bereichen Journalismus, Medizin, Psychologie und Psychotherapie, Sozialpädagogik sowie Vertreter der Videospielindustrie. Die Auswertung dieser Interviews hat gezeigt, dass es wichtig ist, neue pädagogische Angebote zu entwickeln, um Probleme mit Medienkonsum vorzubeugen. Die Interviews haben außerdem bestätigt, dass Videospielsucht als eine psychische Krankheit angesehen werden kann und sollte. Obwohl die Videospielindustrie versucht, Spieler:innen vor übermäßigem Spielen zu warnen, reicht das natürlich nicht aus, um Sucht zu verhindern. Dies ist dann auch einer der einzigen Kritikpunkte an Wiedels Werk: Die Videospielindustrie über Videospielsucht zu befragen, erscheint mir obsolet, da hier zwangsläufig kapitalistische Interessen im Vordergrund stehen – genauso gut könnte man Marlboro über Lungenkrebs oder Jägermeister über Alkoholismus befragen. Wenn sie dies auch nicht offen einräumen können, will doch die Videospielindustrie das überdurchschnittliche Spielverhalten der Nutzer:innen, da sie damit ihr Brot verdienen.

Wiedel leitet aus den Interviews neue Konzepte ab, die die Medienkompetenz, Medienpädagogik, Suchtforschung, Prävention, Erziehungswissenschaft, Kommunikationswissenschaft und noch viele weitere Bereiche betreffen. Es ist beindruckend, wie präzise Wiedel seine Ergebnisse darstellt und präsentiert. Auch die Ausschnitte der Interviews, die zu lesen sind, geben einen profunden Eindruck des Themas.

Kiyan Esfandiyari (Marburg)