

*Digital Streetwork. Zur Notwendigkeit einer
aufsuchenden, psychosozialen Medienpädagogik bei
exzessiver Internetnutzung am Beispiel des Gaming.*

Fabian Wiedel

Fach: Kommunikationswissenschaft

Erstbetreuer:

Professor Dr. Thomas Knieper,
Lehrstuhl für Digitale und Strategische Kommunikation

Forschungsfrage:

Welche Möglichkeiten hat eine aufsuchende, psychosoziale Medienkompetenzvermittlung (Digital Streetwork), um pathologischer Videospieldnutzung entgegenzuwirken?

Methodik:

Nach einer grundlegenden, medienpädagogischen Modellierung des Digital-Streetwork-Ansatzes wird das Forschungsinteresse empirisch für den konkreten Untersuchungsgegenstand Gaming/Videospielsucht überprüft. In einer qualitativen Befragung von 20 Fachleuten aus der Medienpädagogik, der Streetwork, der Psychologie/Psychiatrie sowie dem Gaming(-Journalismus) werden die wichtigsten Arbeitsschritte und Wirkprinzipien der analogen Straßensozialarbeit in den digitalen Raum transferiert und auf den Gaming-Kontext angewandt.

Ergebnis:

Im Ergebnis steht ein praxisnahes, medienpädagogisches Handlungskonzept zum schrittweisen Aufbau einer Digital-Streetwork-Initiative im Gaming mit Schwerpunkt Suchtprävention. Portraitiert werden dabei zentrale Organisationsformen und Arbeitsschritte, vor allem Trägerschaft und Netzwerk, rechtlicher Rahmen, fachliche Ausbildung und Selbstdarstellung, Kontaktpunkte und Zielgruppenansprache, Beziehungsaufbau und soziale Grenzen. Das Handlungskonzept wird abschließend vor dem Hintergrund der Basistheorie kritisch diskutiert und in seinen wesentlichen Leitlinien auch für weitere Anwendungsfelder (Social Media, Nachrichtenportale etc.) abstrahiert. Folgeprojekte sollten sich primär mit der praktischen Evaluation des Gaming-Streetwork-Ansatzes sowie mit seiner synergetischen Integration in die bestehenden Strukturen der Kinder-, Jugend und Erwachsenenpädagogik auseinandersetzen.