

## 10.

### Mateo Klanisek:

*Stereotype in Videospiele. Eine medienpädagogische Analyse des Rollenspiel-Genres.* Baden-Baden 2023: Tectum. 258 Seiten, 49,00 Euro

#### Stereotype in Videospiele

Mateo Klanisek hat sich in seiner Studie mit mehr als 300 sogenannten RPGs (Role-Playing-Games), also Computer- bzw. Videorollenspielen auseinandergesetzt. Ihm ging es vor allem darum, Stereotype herauszuarbeiten, und zwar in Bezug auf die narrative und visuelle Geschlechterdarstellung, auf Rassismus sowie Kriegserzählungen und Gewalt. Höheres Ziel der Arbeit, die im Kontext eines Lehramtsstudiums entstand, war die Entwicklung von pädagogischen Handlungsempfehlungen. Hilfreich für die Lektüre ist das vorangestellte „Glossar der Diversitätsbegriffe“, das von „Ableismus“ und „Ageismus“ über „LGBTQIA\*“ und „Objektifizierung“ bis zu „Rassismus“ und „Sexismus“ reicht (S. XV-XVII). Neben einer Analyse der bedeutendsten Spiele nimmt der Autor die Stereotype sowie deren Auswirkungen in den Blick.

So kann er feststellen: „Die meisten starken Frauen in RPGs sind Hexen, Monster oder Maschinen“ (S. 141), also Figuren, die eher der Imagination als der Realität entspringen. Nacktheit in den Spielen ist bei den Geschlechtern verschieden konnotiert, bei den Männern hat sie etwas Heroisches, bei den Frauen ist sie sexualisiert. Die Darstellungen in den Spielen sind mit den Spieler\*innen und der Rolle von Frauen in der Gamesbranche verbunden. Dort herrscht noch die Vorstellung vor, dass Frauen „sich weniger für Spielwelten und mehr für die echte Welt [...] interessieren als Männer“ (S. 160). Nach Auffassung des Autors halten sich stereotype Darstellungen auch deshalb lange, „weil sie auf einer langen kunstgeschichtlichen Tradition beruhen“ (S. 163). Für (Medien-)Pädagog:innen interessant sind die bildungssoziologischen Schlussfolgerungen des Autors. Er entwickelt vier Spannungsfelder, in deren Rahmen sich die Diskriminierungen bewegen (vgl. S. 169 ff.): 1) Rassismus darstellendes und rassistisches Spiel, 2) Mädchen zum Spielen motivieren und schädliche Bilder, 3) Zensur, Kunstfreiheit und Pädophilie, 4) Emanzipation von Weiblichkeit und Zwang zur Männlichkeit. Dem schließt sich ein medienpädagogisches Unterrichtskonzept an, um einen sensiblen Umgang mit Stereotypen zu ermöglichen.

Insgesamt ist das Buch sehr lesenswert. Die zahlreichen Abbildungen (leider nur in Schwarz-Weiß) illustrieren die Aussagen des Autors. Eine empfehlenswerte Lektüre für Medienpädagog:innen.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

## 11.

### Kay Biesel/Paul Burkhard/Rahel Heeg/ Olivier Steiner (Hrsg.):

*Digitale Kindeswohlgefährdung. Herausforderungen und Antworten für die Soziale Arbeit.* Opladen/Berlin/Toronto 2023: Barbara Budrich. 249 Seiten, 26,00 Euro

#### Digitale Kindeswohlgefährdung

Kindeswohlgefährdung ist ein rechtlich unspezifischer Begriff. Mit einer Änderung des Sozialgesetzbuches (SGB) VIII, das Anfang der 1990er-Jahre das Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG) ablöste, wurden im Jahr 2005 alle Träger der Kinder- und Jugendhilfe in die Pflicht genommen, sich fachlich in Sachen Kindeswohlgefährdung zu qualifizieren und mit dem Jugendamt beim Erkennen und der Verfolgung entsprechender Verdachtsfälle zusammenzuarbeiten. Dabei waren vor allem sexualisierte Gewalt und Missbrauch im Blick. Eine mögliche Gefährdung des Kindeswohls durch Medien war dem Jugendmedienschutz überlassen. Der vorliegende Sammelband unternimmt nun den Versuch, die Diskurse um Onlinerisiken und Kinderschutz zusammenzuführen.

Die Einführung und zwei Rahmenbeiträge des Sammelbandes stammen von den Herausgebern, alle an der Hochschule für Soziale Arbeit, FH Nordwestschweiz, tätig. Veränderte Sozialisationsbedingungen für Heranwachsende im Kontext der Digitalisierung werden skizziert; Mediennutzung durch Kinder und Jugendliche und auch der subjektive Nutzen für sie werden differenziert und aktuell beschrieben. Bekannt ist, dass den vielfältigen Potenzialen ebenso vielfältige Risiken gegenüberstehen. Anders als bei sonstigen Diskussionen um Kindeswohlgefährdung ist der Raum nicht mehr primär die Familie, und Kinder und Jugendliche sind im Bereich digitaler Medien nicht nur Opfer, sie werden auch zu Tätern, etwa beim Sexting oder Cybermobbing. Das macht das 3-C-Modell digitaler Risiken deutlich: Content, Contact, Conduct; vor allem die Interaktionsrisiken sind oft schwer zu identifizieren. Diese Problematik wurde in Deutschland mit der Erneuerung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2021 und der Gründung der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) aufgegriffen.

Leitthema des Buches ist eine differenzierte Einschätzung, wann bzw. welche Risiken eine Gefährdung des Kindeswohls bedeuten könnten. Der Begriff „digitale Kindeswohlgefährdung“ meint „Gefährdungen von Heranwachsenden, welche durch die Nutzung digitaler Medien entstehen und zu nicht zufälligen Verletzungen, zu körperlicher und seelischer Schädigung und/oder zu Entwicklungsbeeinträchtigungen führen können“ (S. 26). Die primäre Zielgruppe des Bandes sind Studierende und Praktiker in allen Feldern der Sozialen Arbeit, aber