

Du bist dran! Spielerisch die Welt verändern?

Eine qualitative Längsschnittstudie und Spielintervention zum Thema Klassismus und Rassismus unter Wiener Jugendlichen mit ArbeiterInneneltern

Vera Schwarz, Gerit Götzenbrucker, Fares Kayali

Zusammenfassung

Der vorliegende Beitrag befasst sich mit einigen Aspekten einer im Rahmen des Forschungsprojekts „Serious Beats“ durchgeführten Längsschnittstudie mit zwei Erhebungswellen über Wiener Jugendliche mit ArbeiterInneneltern verschiedener ethnischer/kultureller Herkunft. 51 Jugendliche wurden interviewt und ein Teil von ihnen eingeladen, das von den ForscherInnen eigens entwickelte Spiel *YourTurn* auszuprobieren. Die qualitativen Interviews inkludierten unter anderem Fragen nach Identität sowie kultureller Vielfalt und verweisen auf Überschneidungen der Diskriminierungskategorien „race“ und „class“ im Leben unserer InterviewpartnerInnen. *YourTurn! Das Video-Spiel* kann interkulturelles Verständnis sowie Reflexion von Alltagserfahrungen und Medienkompetenz fördern, wie unsere Aktionsforschung gezeigt hat. Daher eignet sich das Spiel auch gut als Instrument für die Auseinandersetzung mit Vielfalt, Kommunikation sowie diversen Inhalten in der Jugend- und sozialpädagogischen Arbeit.

Schlagworte: ArbeiterInnenkinder, Identität, Diversität, Medienkompetenz, Aktionsforschung

Your turn! Playfully changing the world?

A qualitative longitudinal study and play intervention dealing with classism and racism among Viennese working-class teenagers

Abstract

This paper deals with certain issues of a longitudinal study of Viennese adolescents with working-class parents of different ethnic/cultural backgrounds that has been conducted in two waves as part of the research project “Serious Beats”. The researchers interviewed 51 teenagers and invited a part of them to give the game *YourTurn* a try, which had been developed specifically for this purpose. The qualitative interviews include, inter alia, questions about identity as well as cultural diversity and the results relate to intersections of race and class as reasons for discrimination in our interviewees’ lives. Our action research has shown that *YourTurn! The video game* can support intercultural awareness as well as reflection on everyday experiences and media literacy. Hence, the game is an effective tool for dealing with diversity, communication and diverse contents in youth work and social pedagogy.

Keywords: Working class, identity, diversity, media literacy, action research

1 Einleitung und Fragestellung: Spielen(d) gegen Diskriminierung?

Das Forschungsinteresse des Projekts „Serious Beats“ (<http://igw.tuwien.ac.at/seriousbeats/>) galt den interkulturellen Aspekten von Social Networks und online-Spielen und knüpfte an Ergebnisse der Medienforschung (Klingler/Kutteroff 2009), Migrationsforschung (Haug 2006, 2010; Janßen 2010; Janßen/Polat 2006; Kissau 2008) sowie Vorstudien zu den online-Spielpraxen Jugendlicher mit Migrationshintergrund in Wien (Götzénbrucker/Franz 2010) an. Von einem interdisziplinären Projektteam (Kommunikationswissenschaft, Politikwissenschaft, Informatik und Game Design) wurden qualitative Interviews mit 51 14- bis 18-jährigen proletarischen WienerInnen mit unterschiedlichem ethnischen/kulturellen Hintergrund geführt. Ein Jahr später wurden 40 von ihnen ein zweites Mal befragt (Längsschnittstudie).

Im Rahmen eines Aktionsforschungssettings kreierten wir, auf der ersten Interviewwelle aufbauend, das Social Game *YourTurn! Das Video-Spiel* eigens für Wiener Jugendliche. Im Sinne eines „positive impact game“ (McGonigal 2011) stand neben dem kurzweiligen Spaßfaktor auch soziale Problemlösung im Zentrum: Die Auseinandersetzung mit Interkulturalität, aber auch Klassismus und Rassismus. Ein Teil der von uns Befragten wurde als SpielerInnen des online-Spiels *YourTurn* ausgewählt, die Verbleibenden dienten als Vergleichsgruppe. Die Spielintervention sollte die für das Projekt ausgewählten Wiener Jugendlichen miteinander in Interaktion treten lassen und durch die online-Umgebung sowie die Anonymität (mittels eigener Comic-basierter AvatarInnen und Nicknames) Vorurteile irrelevant machen, die im physischen Leben bei ersten Begegnungen vorherrschend sind. Nach einer dreimonatigen Spielzeit wurden die SpielerInnen und die Vergleichsgruppe der NichtspielerInnen ein zweites Mal befragt.

Der vorliegende Beitrag behandelt folgende Fragestellungen:

- Erstens zeigen wir die Überschneidungen von „class“ und „race“ – genauer, dass proletarische Jugendliche in ihrer Gesamtheit AußenseiterInnen in unserer Gesellschaft sind, nicht nur diejenigen mit Migrationshintergrund. Anhand unserer Interviewergebnisse zu den Themen Identität und Vielfalt legen wir dar, wie ähnlich die Lebensrealitäten und Perspektiven proletarischer Jugendlicher sind – unabhängig von ethnischen/kulturellen Unterschieden.
- Zweitens zeigen wir, dass das Positive Impact Facebook Game *YourTurn! Das Video-Spiel* ein brauchbares Werkzeug für die Jugendarbeit ist, um sich (mittels Populärkultur bzw. auf YouTube verfügbarer Videos) etwa mit Klassismus, Rassismus oder Interkulturalität auseinanderzusetzen. Dabei können genauso die JugendarbeiterInnen/PädagogInnen mehr über die Lebenswelten von Jugendlichen erfahren wie umgekehrt, und auch Jugendliche von- und übereinander lernen.

2 Darstellung des Forschungsstandes

2.1 Migration

Im Kontext dieses Beitrags meinen wir mit *MigrantInnen* Menschen, die aus ihrem Heimatland oder einem anderen Land ausgewandert/emigriert und dauerhaft nach Österreich eingewandert/immigriert sind. *Menschen mit Migrationshintergrund* hingegen inkludiert auch die nächste (2.) und übernächste (3.) Generation, die selbst keine Auswanderung erlebt hat. In Bezug auf ÖsterreicherInnen ohne Migrationshintergrund werden in diesem Beitrag die Begriffe *MehrheitsösterreicherInnen* und *Mehrheitsbevölkerung*¹ verwendet. Der Begriff Mehrheitsbevölkerung bezieht sich auf die demografische Zusammensetzung der Bevölkerung in Bezug auf Migration und verweist somit auf die einzige Gemeinsamkeit dieser Gruppe in Abgrenzung zu Menschen mit Migrationshintergrund. Der sprachliche Gegensatz Mehrheit–Minderheit zeigt zudem Zuschreibungen auf, die zu Diskriminierung oder Marginalisierung führen können. Trotzdem sollte nicht vergessen werden, dass Begriffe wie „Mensch mit Migrationshintergrund“ und „MehrheitsösterreicherIn“ zwar notwendige Werkzeuge für die Beschreibung der Realität in einem wissenschaftlichen Kontext sind, in Bezug auf die betroffenen Individuen aber letztlich unscharf bleiben und der Komplexität der Realität nicht gerecht werden.

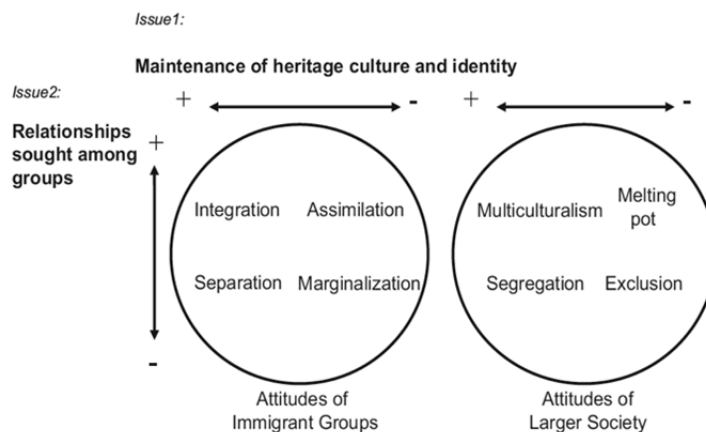
Treibel (1999) vertritt die These, dass Migration – global gesehen – nicht nur eigentlich die Norm sei, sondern auch ein wichtiges und bestimmendes Merkmal moderner Gesellschaften. Menschen mit Migrationshintergrund können als Katalysatoren für Spannungen in modernen Gesellschaften fungieren, so ist es beispielsweise möglich, dass Krisensituationen zu verstärkter Ausgrenzung aufgrund ethnischer (kultureller) Zugehörigkeit führen. Dem Konzept der Transmigration zufolge leben viele Menschen mit Migrationshintergrund heute viel eher transnational, als dass sie sich assimilieren – sie sind gleichzeitig in der Herkunfts- und Aufnahmegesellschaft verwurzelt (vgl. *Perchinig* 2010 und *Reinprecht/Weiss* 2011). So nimmt auch *Brubaker* (2006) eine Neubewertung des Konzepts „Assimilation“ vor. Wichtig ist in diesem Zusammenhang ebenso die Kritik von *Wimmer/Glick Schiller* (2002) am „methodologischen Nationalismus“, dass nämlich die Annahme, der Nationalstaat sei die „natürliche“ Staatsform, die Haltungen zu Migration und Integration von Menschen mit Migrationshintergrund negativ beeinflusse (vgl. dazu auch *Favell* 2003 und *Perchinig* 2010).

Politische Maßnahmen haben große Bedeutung für die Inklusion von Menschen mit Migrationshintergrund, wie etwa *Ataç* (2011) darlegt, der sich auch mit möglichen Hürden für die Inklusion auseinandersetzt. Andere AutorInnen weisen auf positive Effekte der Internetnutzung von Menschen mit Migrationshintergrund hin: Etwa bezüglich der Verbesserung von Sprach- und Kommunikationskompetenzen (*Kissau* 2008), des Aufbaus transnationaler ethnischer/kultureller Communitys (*Hepp* 2009) und der Identitätsbildung innerhalb der Herkunftskultur (*Hugger* 2009). Darüber hinaus können Web-2.0-Angebote das Selbstermächtigungspotenzial Jugendlicher mit Migrationshintergrund unterstützen (*Brouwer* 2004; *Elias/Lemish* 2008; *Moser* 2009) und deren Kontaktpotenziale erweitern. Eine Verknüpfung unserer Interviewergebnisse mit Literatur zu den Themen Identität und Vielfalt in Wien findet sich in den Abschnitten 4.1 und 4.2.

2.2 Akkulturation, Integration, Multikulturalität

Berry (2001 sowie Sam/Berry 2010) entwickelte ein psychologisches Konzept der *Akkulturation* von MigrantInnen und deren Nachkommen in den Aufnahmeländern, welches sich auf Gruppen wie Individuen gleichermaßen bezieht. Er berücksichtigt dabei zwei Dimensionen (Sam/Berry 2010): Das Ausmaß, in welchem Menschen mit Migrationshintergrund erstens ihre Ursprungs-Kulturen und damit verbundene Identitäten beibehalten wollen sowie zweitens Kontakt mit Menschen außerhalb der eigenen Ursprungs-Kultur pflegen und im Alltag am Leben der Gesamtgesellschaft teilhaben. Diese zwei Dimensionen führen zu vier verschiedenen Strategien der Akkulturation, basierend darauf, wie Menschen ihre Einstellungen und ihr Leben im Einzelnen gestalten, wobei hier selbstverständlich nicht von einer einmaligen, unabänderlichen Entscheidung die Rede ist, sondern die passende Strategie viel eher situationsabhängig bestimmt wird. Die vier Strategien sind: Assimilation, Separation, Integration und Marginalität.

Abbildung 1: Akkulturations-Strategien (Sam/Berry 2010, S. 477)



Rund um die Begriffe „Integration“ und „Multikulturalität“, die Berry (2001) für einzelne Strategien im Rahmen seines Akkulturations-Konzepts verwendet, bestehen einerseits auch eigene Theoriekonzepte, andererseits werden sie gerade im deutschsprachigen Diskurs sehr häufig relativ allgemein verwendet (vgl. Reinprecht/Weiss 2011). Diese beiden Begriffe kommen im weiteren Verlauf dieses Beitrags überwiegend als Zitate vor und können sich – kontextabhängig – auf beides beziehen: wissenschaftliche Theorien und den populären Gebrauch.

2.3 Klasse und sozialer Status

Wir bezeichnen *Angehörige der ArbeiterInnenklasse* in diesem Beitrag auch als *Proletariat/proletarisch* sowie *ArbeiterInnenkinder*. Da es die in unserer Studie repräsentierte gesellschaftliche Realität nicht verändert, wenn die (soziale) Mitte und Spitze der Gesell-

schaft (nämlich das BürgerInnen-tum) zusammengefasst werden, beziehen wir uns auf das binäre Klassenmodell anstatt auf komplexere Konzepte wie Milieu oder Schicht.

Wenn Sam/Berry (2010, S. 479) Diskriminierung als Ausgangspunkt für die Untersuchung von gesellschaftlicher Teilhabe und kulturellen Identitäten vorschlagen, ergibt sich große Anschlussfähigkeit an die Frage des sozialen Status‘ unserer InterviewpartnerInnen. Deren Lebensumstände – und etwaige Benachteiligungen – werden nicht nur von Ethnizität/Kultur bestimmt, sondern auch von ihrer Klassenzugehörigkeit. Jugendliche aus bildungsfernen ArbeiterInnenfamilien sind im Schulsystem und gesamtgesellschaftlich gesehen benachteiligt – ebenso verhindert sogar ein etwaiger Matura-Abschluss nicht notwendigerweise Diskriminierung am Arbeitsmarkt und schlechte Aufstiegschancen (vgl. Gächter 2010 sowie Wroblewski/Herzog-Punzenberger 2010). Jones (2011) beschreibt in seiner Analyse öffentlicher Diskurse über die ArbeiterInnenklasse in Großbritannien ausführlich die „demonization of the working class“: Es werde postuliert, jedem/r wäre ein sozialer Aufstieg möglich und ProletarierInnen seien selbst schuld, wenn ihnen kein Aufstieg in die „middle class“ gelänge. Grundlegend Ähnliches lässt sich für Österreich beziehungsweise den deutschsprachigen Raum attestieren.

2.4 Positive Impact Games

Die potentiell positive Wirkung von Serious Games wird auf theoretischer Ebene von Klimmt (2009) und Clark (2007) herausgestellt. Studien zeigen darüber hinaus positive Effekte von Spielen im Bereich Gesundheit (beispielsweise Kato/Cole/Bradlyn/Pollock 2008; einen Überblick geben Rahmani/Boren 2012). Cole/Yoo/Knutson (2012) zeigen das Potential von Spielen, positive Motivation auszulösen. Im Bereich der Spiele, die soziale Änderungen provozieren sollen, gibt es nur wenige Studien. Eine Studie von Peng/Lee/Heeter (2010) beschreibt Einsichten zu Spielen und sozialem Kontext, Bell/Griffin (2007) behandeln den Zusammenhang zwischen sozialem Kontext und Lernen. Am direktesten relevant sind die Ergebnisse von Toft/Naseem (2012), dass Spiele zur Steigerung der Kommunikation innerhalb von Familien beitragen können.

3 Methodisches Vorgehen

Im Rahmen unserer qualitativen Interviews (mediengestützte Leitfadeninterviews inklusive Ego-Netzwerk-Erhebung) gelang es, Einblick in die Alltags- und Lebensrealitäten proletarischer Jugendlicher zu bekommen. Das Sample dieser Längsschnittstudie umfasste 51 InterviewpartnerInnen in der ersten Welle² beziehungsweise 40 von ihnen ein zweites Mal, ein Jahr später. Um die Erreichbarkeit der Jugendlichen nach einem Jahr zu erleichtern, baten wir diese beim Interview um ihre Kontaktdaten und besuchten erneut die Einrichtungen, in denen wir ihnen begegnet waren. Elf InterviewpartnerInnen konnten wir für das zweite Interview nicht mehr erreichen. Diese Jugendlichen hatten in der Zwischenzeit die überbetriebliche Lehrlingsausbildung abgebrochen oder „ihrem“ Jugendzentrum den Rücken gekehrt. Unsere ausführlichen Nachfragen und die Möglichkeit, dass die Befragten selbst Narrationen zu Aspekten ihres Lebens entwickelten, versetzten uns in die Lage, tiefergehendes Verständnis für sie und ihren Alltag zu erreichen. Das im Speziellen sensible Erhebungsdesign ergab sich aus Erfahrungen in Vorstudien (Franz/Götzen-

brucker 2012) und Gesprächen mit den Wiener Jugendzentren und Streetwork-Einrichtungen.

Beim Sampling berücksichtigten wir Gender, soziale Herkunft und ethnischen/kulturellen Hintergrund. Interview-Orte waren verschiedenste Wiener Jugendzentren, zwei Schulen und mehrere Standorte der überbetrieblichen Lehrlingsausbildung (Jugend am Werk). Diese von uns aufgesuchten Orte garantierten auch den homogenen sozialen Status der Untersuchungsgruppe. Nach ihrer Herkunft teilten wir unsere InterviewpartnerInnen in drei annähernd gleich große Gruppen ein: 1) Jugendliche mit türkischem Migrationshintergrund, 2) Jugendliche mit anderen für Wien bedeutenden Migrationshintergründen (vor allem südosteuropäisch und nordafrikanisch) sowie 3) jugendliche MehrheitsösterreicherInnen. Diese drei Gruppen bestanden jeweils zur Hälfte aus Mädchen und Buben. Zur Beurteilung der Kategorien „class“ und „race“ erhoben wir zu Beginn jedes Interviews eine Reihe soziodemografischer Daten, darunter Schule/Ausbildung, Wohnsituation/Geschwister, Höhe des Taschengelds, StaatsbürgerInnenschaft, Geburtsort, Religion sowie Herkunftsländer und Berufe der Eltern.

Tabelle 1: InterviewpartnerInnen beider Interviewwellen nach Herkunft der Eltern

Befragte Welle 1	männlich	weiblich	Summe	Befragte Welle 2	männlich	weiblich	Summe
türkischer HG	8	8	16	türkischer HG	7	7	14
mehrheitsösterr.	8	8	16	mehrheitsösterr.	5	5	10
SO-eur./N-afrikan.	11	8	19	SO-eur./N-afrik.	9	7	16
Summe	27	24	51	Summe	21	19	40

Wir befragten die InterviewpartnerInnen zu den Themenblöcken „Identität“, „Vielfalt“, „FreundInnenschaft“ sowie zu ihrem Freizeitverhalten unter besonderer Berücksichtigung ihrer Mediennutzungsgewohnheiten. Die im Anschluss an die Interviews beider Wellen durchgeführte Ego-Netzwerk-Erhebung erweiterte das Themenfeld „FreundInnenschaft“ um eine quantitative Ebene. In der zweiten Interviewwelle, die nach der drei Monate dauernden Spielintervention angesetzt war, wurden zentrale Fragen ein weiteres Mal gestellt, neue Fragen hinzugefügt und Raum für Erkenntnisse geöffnet. Zudem holten wir ausführliches Feedback zum Spiel *YourTurn* ein. Dem Aktionsforschungsplan folgend, spielten 26 InterviewpartnerInnen *YourTurn!* Das Video-Spiel. Davon haben 15 mindestens Level 15 erreicht und waren somit an etwa 10 bis 20 YouTube-Videomixes beteiligt. Die verbleibenden 14 InterviewpartnerInnen der zweiten Welle dienten als Vergleichsgruppe. Die Einteilung der Jugendlichen in SpielerInnen- und Vergleichsgruppe erfolgte danach, ob sie im Rahmen des ersten Interviews den Wunsch geäußert hatten, das Spiel auszuprobieren.

Die Interviews wurden von fünf Projektteam-Mitgliedern unter Verwendung eines gemeinsamen Leitfadens geführt, welcher offene Fragen enthielt, die sprachlich auch für (benachteiligte) Jugendliche gut zugänglich waren. Angesichts der schwierigen Zielgruppe und des anspruchsvollen, Aktionsforschung beinhaltenden Erhebungsdesigns, war eine wichtige Aufgabe der ForscherInnen, trotz gegebener Zurückhaltung Vertrauen und eine Beziehung aufzubauen. Der Einsatz von fünf InterviewerInnen ermöglichte es, InterviewerInneneffekte im Rahmen der Auswertung zu erkennen und auszuklammern. Auswertung³ und Diskussion der Ergebnisse gleichermaßen fokussierten einerseits auf besonders häufige Nennungen, andererseits wurden zu verschiedenen Fragenblöcken Typen gebildet (etwa bezüglich Identitätskonstruktion, FreundInnenschaften etc.). Insgesamt dienen der-

artige qualitative Studien dazu, den ForscherInnen ein neues Feld zu öffnen, wobei sich die Relevanz der Ergebnisse in Zusammenschau mit der vorhandenen Literatur (Theorie und Empirie) ergibt. Als Projektteam beschäftigen wir uns auch tiefergehend mit einigen Ergebnissen: So arbeiten wir erneut zur Frage der Positive Impact Games zusammen und kooperieren dabei mit Wiener Schulen. Ebenso forschen wir weiter zu den Überschneidungen von Klassismus und Rassismus bei Wiener Jugendlichen.

3.1 *YourTurn! Das Video-Spiel* – eine Intervention

In der ersten Interviewwelle erhoben wir die online-Gewohnheiten sowie Musik- und Spielvorlieben der Jugendlichen. Das in der Folge entwickelte Spiel baute auf deren gemeinsamen Interessen auf: Musik-Konsum, YouTube- und Facebook-Nutzung sowie das Spielen von online-Spielen. Das Grundprinzip des Facebook-Spiels *YourTurn! Das Video-Spiel* ist das gemeinsame Erstellen von Mixes aus YouTube-Videos durch zwei oder mehrere SpielerInnen – wir fordern also die Kreativität unserer jugendlichen Zielgruppe. Die SpielerInnen wählen abwechselnd kurze Ausschnitte aus (Musik-)Videos, die auf der online-Plattform YouTube verfügbar sind, und erstellen so gewissermaßen gemeinsam ein neues Video (genauer: einen Videomix). Sowie die ausgewählten Ausschnitte aller am Videomix beteiligten SpielerInnen insgesamt eine Minute Länge erreicht haben, ist der Mix fertiggestellt. So lange die SpielerInnen am Mix arbeiten, sind sie anonym, erst nach dessen Fertigstellung werden die AvatarInnen sichtbar, die daran beteiligt waren. Über die AvatarInnen ermöglicht das Spiel auch das Aufrufen der jeweiligen Facebook-Profile, über die dann die Kontaktaufnahme zwischen den beteiligten SpielerInnen möglich wird.

Abbildung 2: *YourTurn* – unfertiger Videomix



Fertige Videomixes können von allen SpielerInnen angeschaut und bewertet werden, wofür die ErstellerInnen Punkte bekommen. Punkte sind für einen Levelaufstieg nötig, wodurch beispielsweise weitere Optionen für die AvatarInnen freigeschaltet werden. Darüber hinaus gibt es ein Video-Quiz, in dem SpielerInnen erraten sollen, welches Thema ein Videomix hat. Korrekt eingeordnete Videos bringen den Quiz-SpielerInnen sowie den Mix-AutorInnen ebenfalls Punkte. Durch das Prinzip der freien Assoziation steht in *Your Turn* Kreativität im Vordergrund. Dabei ist es auch nicht nötig, gleichzeitig online zu sein, um gemeinsam an einem Videomix zu arbeiten (asynchrone Interaktion).

Zusammengefasst handelt es sich bei *YourTurn* um ein Spiel, das sich um die Alltags-Mediengewohnheiten von Jugendlichen und um soziale Interaktion und Kommunikation unter diesen dreht. Reflexion spielt eine wichtige Rolle: Erstens geschieht im Rahmen der Auswahl eines kurzen Ausschnitts eine Auseinandersetzung mit den Video-Inhalten. Zweitens bringt die Konfrontation mit den Assoziationen anderer SpielerInnen andere Blickwinkel zum Vorschein. Diese Aspekte können im durch Medien-/SozialpädagogInnen/JugendarbeiterInnen betreuten Spiel besonders produktiv bearbeitet werden. Zur Verwendung von *YourTurn* schreibt Katharina Gollonitsch (Jugendarbeiterin Bassena Stuwerviertel), die den Praxiseinsatz getestet hat (Gollonitsch 2013): „Das Spiel, pädagogisch eingesetzt, birgt die Möglichkeit, an seinen Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten zu arbeiten und sich zu trauen, die eigene Idee auch zu verfolgen und zu artikulieren. [...] Selbst- und Fremdwahrnehmung, mögliche Missverständnisse in der (online-) Kommunikation, Manipulierbarkeit von Inhalten oder unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten von Informationen sind mögliche Themen.“

Abbildung 3: *YourTurn* – Auswahl des Ausschnitts aus einem YouTube-Video



4 Aus Sicht der Jugendlichen – Interviewergebnisse

Wir widmen uns im folgenden Abschnitt Interviewergebnissen aus den beiden Themenbereichen Identität und Vielfalt. Diese Themen werden in der Öffentlichkeit populistisch und vorurteilsbehaftet diskutiert. So rezipieren auch unsere InterviewpartnerInnen etwa Diskurse über „gute“ und „schlechte MigrantInnen“ und reproduzieren diese Bilder zumindest teilweise. Indem wir die Jugendlichen selbst zu den Fragen von Identität und Vielfalt zu Wort kommen lassen, wollen wir dazu beitragen, die *Objekte* einer Debatte zu ermächtigen und ihre Wahrnehmung als selbstbestimmte AkteurInnen zu fördern.

Im Anschluss geben wir Ergebnisse zu *YourTurn! Das Video-Spiel* wieder. Im Zuge unserer Forschung stellten wir fest, dass nicht nur Jugendliche mit Migrationshintergrund gesellschaftliche AußenseiterInnen sind. Die von uns beobachteten Gemeinsamkeiten und geteilten Alltagserfahrungen unserer InterviewpartnerInnen (die im Rahmen von Interviewfragen etwa über Populärkultur, Mediennutzung, Freizeitinteressen und FreundInnenschaft deutlich werden), ungeachtet ihrer ethnischen/kulturellen Unterschiede, weisen auf die marginalisierende Funktion von Klasse hin (vgl. Abschnitt 2.3 Klasse und sozialer Status). Daher sollte die Klassenfrage in der Jugendforschung und -arbeit stärker berücksichtigt werden. Mit *YourTurn* haben wir ein geeignetes Werkzeug für diese Auseinandersetzung entwickelt.

4.1 Identität als Prozess

Wir fragten die Jugendlichen in unseren Interviews, was sie zum/zur WienerIn⁴/ÖsterreicherIn und/oder zum/zur TürkIn, SerbIn, ÄgypterIn (etc.) mache. In beiden Interviewwellen definierte sich eine Minderheit als nur „migrantisch“, entsprechend der Herkunftskultur ihrer (Groß-)Eltern (*Separation* nach Berry 2001) beziehungsweise als nur österreichisch (*Assimilation*), der Großteil jedoch als „beides“ (also sowohl österreichisch als auch entsprechend der Herkunftskultur; *Integration*). Unsere Interviewpartnerin *Leila*⁵ etwa erklärte ihre Doppelidentität so: „Ich fühle mich als beides. [...] Hier mit meinen Freunden fühle ich mich als Ägypterin, weil ich halt mehr mit Arabern und Ägyptern bin. Und zu Hause natürlich mehr Arabisch rede als Deutsch. Mit meinen Geschwistern Deutsch und meinen Eltern Arabisch. Was mich zur Wienerin macht, ist die Schule – es ist alles auf Deutsch. In Geschichte zum Beispiel, da lerne ich nichts über Ägypten, alles nur über Europa, Österreich, Frankreich, Weltkriege“ (P4: weiblich, nordafrikanischer Hintergrund).

Es zeigt sich also, dass die von uns interviewten Jugendlichen mit Migrationshintergrund transnational leben und sowohl in der Herkunftskultur und -gesellschaft ihrer Eltern als auch in der Kultur beziehungsweise Gesellschaft verwurzelt sind, in der sie (in Österreich) aufgewachsen sind (vgl. Abschnitt 2.1 Migration). Interessanterweise war der Anteil derer, die sich als „beides“ identifizieren, in der zweiten Interviewwelle deutlich größer, während der Anteil derer, die sich nur entsprechend der Herkunftskultur identifizieren, gesunken war. Ein Grund dafür mag sein, dass die InterviewpartnerInnen ein Jahr älter geworden waren und damit auch ihre Identifikation „reifte“.⁶ Diejenigen InterviewpartnerInnen, die sich als sowohl österreichisch als auch „migrantisch“ identifizieren, erreichten in *YourTurn* eher mindestens Level 15 und waren somit am engagiertesten im Spiel.⁷

Als wichtigste Kriterien für ihre Identität nannten die InterviewpartnerInnen (nach Häufigkeit in dieser Reihenfolge) Sprache, Aufenthalts-/Geburtsort, FreundInnen sowie Familie. Die Kriterien Sprache und FreundInnen können sowohl zur österreichischen als auch zur „migrantischen“ Identität beitragen, worauf beispielsweise folgendes Zitat von *Mehmet* hinweist: „Ich bin hier geboren, ich fühl mich hier wohl. Meine Freunde sind auch hier geboren. Fühl mich mehr als Wiener als als Türke. Ich red auch mehr Deutsch. Zu Hause red ich schon Türkisch, aber draußen red ich Deutsch“ (P34: männlich, türkischer Hintergrund). Das Kriterium Ort bindet eher an Österreich, während das Kriterium Familie meistens an deren Herkunftskultur gekoppelt ist. Zur Verdeutlichung kann diese Aussage von *Dilek* dienen: „Ich kann sagen, meine Eltern Türkei, und ich in Wien. Meine Eltern sind eher in die Türkei geneigt. Sie können die Sprache noch nicht so gut, und deswegen sind sie immer noch halb dort. Sie sagen immer – ich weiß nicht, ob’s stimmt –, nach der Arbeit vielleicht zurückzuziehen. Aber ich kann mir das nicht vorstellen, weil ich einfach hier geboren bin, hier aufgewachsen, Kindergarten, Volksschule ... Ich kann nicht. Ich will auch nicht hier investieren und dann woanders machen ...“ (P9: weiblich, türkischer Hintergrund). In der zweiten Interviewwelle fragten wir an dieser Stelle gezielt die wichtigsten in der ersten Welle genannten Kriterien ab, wodurch insgesamt mehr Nennungen pro Kriterium anfielen, die Reihenfolge der Nennungen (nach Häufigkeit) blieb aber im Großen und Ganzen gleich.

Identität ist ein relationaler und kontextabhängiger Prozess, sie ist nicht konstant, sondern verändert sich mehrfach im Laufe eines Lebens. In einer Studie, für die Wiener MigrantInnen interviewt wurden, stellten *Latcheva/Herzog-Punzenberger* (2011) drei Muster der Identifikation fest (S. 16): „1) überwiegende Identifikation mit dem Herkunftsland; 2) ‚identifikatorisches Dilemma‘, das die Ambivalenz sowohl gegenüber Bezugspunkten im Herkunftsland als auch im Einwanderungsland zum Ausdruck bringt und negativ konnotiert; 3) mehrfache Identifikation, welche emotionale Bindungen sowohl an das Herkunfts- als auch an das Einwanderungsland impliziert und positiv konnotiert.“ Die Parallelen zu *Berrys* (2001) Akkulturations-Konzept (vgl. Abschnitt 2.2 Akkulturation, Integration, Multikulturalität) liegen auf der Hand. Der größte Teil der von uns interviewten Jugendlichen mit Migrationshintergrund identifiziert sich mehrfach, nur wenige identifizieren sich überwiegend mit dem Herkunftsland oder mit dem Aufnahmeland, Österreich. Ein „identifikatorisches Dilemma“ ist bei unseren InterviewpartnerInnen nur sehr vereinzelt festzustellen.

4.2 Vielfalt in Wien

Zum Thema Vielfalt fragten wir, wie ein gutes Zusammenleben der Menschen in Wien gelingen könne und ob die Vielfalt in Wien ein Vorteil oder Nachteil sei. In beiden Wellen gaben rund zwei Drittel der InterviewpartnerInnen an, die Vielfalt in Wien sei ausschließlich ein Vorteil, wie etwa *Ayşe*: „Das zeigt auch wirklich, dass Wien eigentlich sehr multikulturell ist ... Weil es sind extrem viele Kulturen hier vertreten ...“ (P19: weiblich, türkischer Hintergrund). Insgesamt haben die MehrheitsösterreicherInnen im Sample die negativste Sicht auf Vielfalt. Mädchen und höher Gebildete (AHS/BHS-SchülerInnen) haben eine deutlich positivere Sicht auf Vielfalt als Buben und Lehrlinge, SchülerInnen Polytechnischer Schulen sowie Mittel-/HauptschülerInnen. *YourTurn*-SpielerInnen, die mindestens Level 15 erreichten, haben eine positivere Sicht auf Vielfalt

(darunter auch weniger Nennungen negativer Aspekte) als die Gesamtheit aller InterviewpartnerInnen.⁸

In beiden Interviewwellen bezogen sich etwa drei Viertel der InterviewpartnerInnen in diesem Fragenblock positiv auf gelebte Multikulturalität in Wien, beispielsweise *Said*: „Jeder bringt seine Tradition und Kultur. Österreich wird zu einem Multikulti. Es kommen auch viele Arbeitskräfte von außen. Man erfährt viele Erfahrungen, man hat viele Sprachen“ (P37: männlich, nordafrikanischer Hintergrund). Genannte Aspekte von Vielfalt in Wien umfassten Religionen- und Sprachenvielfalt, Benehmen (Spannungsfeld zwischen respektvollem Verhalten und Anpassung), Lob von Österreich als Sozial-/Rechtsstaat sowie Wohnungs- und Arbeitsmarkt.

Von der Hälfte der InterviewpartnerInnen mit Migrationshintergrund wurden auch Rassismuserfahrungen thematisiert. So erzählte etwa *Denise*: „Wenn ich unterwegs bin mit Freunden, gibt’s Menschen, die schreien ‚Scheiß Ausländer‘, nur weil wir ein bissl zu laut sind und weil wir andere Hautfarbe haben. Wenn zum Beispiel Österreicher auf der Straße sind, das seh ich auch extrem oft, dann schreit keiner. Das versteh ich nicht. Es sollte schon mehr Gleichberechtigung da sein“ (P46: weiblich, südosteuropäischer Hintergrund). Ebenso sind die InterviewpartnerInnen, ungeachtet ihres ethnischen/kulturellen Hintergrunds, von populistischen öffentlichen Diskursen beeinflusst: „Anpassung ist Pflicht“, „es gibt nicht genug Arbeit/Wohnungen“, „kriminelle AusländerInnen“ sowie „Überfremdung“. MehrheitsösterreicherInnen nannten allerdings häufiger als die Jugendlichen mit Migrationshintergrund Motive aus populistischen Diskursen. Ziemlich wichtig erscheinen den Jugendlichen Deutschkenntnisse – und zwar eher ausreichende Kenntnisse, um kommunizieren zu können, als „perfektes“ Deutsch. Auf die Frage, ob Sprache wichtig für das Zusammenleben in Wien sei, antwortete zum Beispiel *Ibrahim*: „Ja, man muss sich ja verständigen können, also ich glaub schon“ (P25: männlich, türkischer Hintergrund).

Der Bericht zur Jugend-Wertestudie 2011 (*AK Wien 2012*) bestätigt die Erkenntnisse aus unseren Interviews, insbesondere im Abschnitt „Xenophobie und Toleranz gegenüber Minderheiten“ (S. 65-71). In Bezug auf das Thema Migration besteht der größte Unterschied zwischen den für die Jugend-Wertestudie Befragten darin, ob diese Jugendlichen sich selbst als politisch links oder rechts einordnen. Andere Unterschiede, wie etwa Bildungsstand, Alter, Geschlecht, aber auch eigener Migrationshintergrund spielen eine weit geringere Rolle. Jugendliche mit Migrationshintergrund stehen zwar einigen Aspekten der Zuwanderung sowie kultureller Vielfalt positiver gegenüber als Angehörige der Mehrheitsbevölkerung, auch sie sind allerdings beeinflusst von den populistischen öffentlichen Diskursen. Höher Gebildete können sozial erwünschtes Antwortverhalten besser abschätzen, scheinen sich aber in ihrer eigentlichen Einstellung nicht vom „latent ausländerfeindlichen Mainstream“ (*AK Wien 2012*, S. 68) zu unterscheiden. Nur unauffällige, völlig angepasste Menschen mit Migrationshintergrund werden von diesem Mainstream akzeptiert (vgl. *Berry 2001* und *Sam/Berry 2010*).

4.3 Perspektiven auf *YourTurn*

In der zweiten Welle wurden die InterviewpartnerInnen zu *YourTurn! Das Video-Spiel* befragt, wobei die Fragen unter anderem von einer praktischen Game-Design-Perspektive beeinflusst waren. Den 14 Jugendlichen aus der Vergleichsgruppe wurde das Spiel zu Be-

ginn des Interviews überblicksartig vorgestellt. Die überwiegende Mehrheit der InterviewpartnerInnen (35 von 40) gab zumindest einen positiven Kommentar zum Spiel ab. *YourTurn* wurde etwa als interessant (17), kreativ (17) und einzigartig (6) bezeichnet, so beispielsweise von *Kübra*: „Es ist ganz was Anderes, fast abnormal ... Nicht negativ gemeint – es gibt kein anderes Spiel, das so ist“ (P39: weiblich, türkischer Hintergrund). Zudem wurde der überraschende Aspekt des Spiels gelobt (11) und festgestellt, es mache Spaß (12), etwa von *Manuela*: „Ich find’s lustig, dass man am Anfang nicht weiß, mit wem man das Video macht und am Schluss erst erfährt, wer das war“ (P45: weiblich, mehrheitsösterreichisch). Andererseits zeigte sich, dass die Auswahl eines passenden Videos und der Prozess des „Schneidens“ des gewünschten Ausschnitts in *YourTurn* durchaus einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

Insgesamt hat sich gezeigt, dass der kreative Aspekt des Spiels dieses nicht nur einzigartig macht, sondern auch die Medienkompetenz der SpielerInnen fördert sowie Reflexion begünstigt. Unsere Interviewpartnerin *Ayşe*, zum Beispiel, charakterisierte das Spielprinzip so: „Ich denke, es ist eine Art der Kommunikation“ (P19: weiblich, türkischer Hintergrund). *Naima* beantwortete die Frage, was ihr an *YourTurn* gefalle, folgendermaßen: „Dass man nicht weiß, was der andere antwortet. Das ist so kreativ und es ist interessant, womit der andere kommt, wenn du etwas anderes antwortest“ (P42: weiblich, vorderasiatischer Hintergrund). Alles in allem wurden im Beobachtungszeitraum mehr als 1.000 Videos erstellt, wobei diese aber nicht nur von den untersuchten Jugendlichen stammen, da die Plattform allgemein zugänglich ist. Die erstellten Videos beschäftigten sich stark mit musikalischen Inhalten (vor allem Hip Hop) und reflektierten oft Inhalte zeitgenössischer populärer Medienkultur.

5 Schlussfolgerungen: Sprechen wir über Klassismus und Rassismus!

In den vorangegangenen Ausführungen beschrieben wir, wie unsere InterviewpartnerInnen ihre Identitäten und Einstellungen zu kultureller Vielfalt schilderten. Ebenso stellten wir das online-Spiel *YourTurn* und dessen Funktionen sowie (mögliche) Effekte vor. Eine Schwierigkeit (der Wissenschaft an sich) wird im Rahmen dieser Analyse deutlich: Zwar ist es zur Beschreibung und Analyse der Realität nötig, die Forschungsobjekte zu kategorisieren (nach Ethnizität/kulturellem Hintergrund, Geschlecht, Klasse etc.), letztlich werden diese Kategorisierungen aber nicht der Komplexität des Alltags und der Alltagserfahrungen der InterviewpartnerInnen gerecht. Marginalisierte Jugendliche leben konkret in sehr verschiedenen Realitäten – auch weil sie von verschiedenen Diskriminierungs-/Unterdrückungskategorien betroffen sind. Mit *YourTurn* haben wir ein relativ niederschwelliges Instrument für Reflexion und Austausch geschaffen, das den Interessen und Bedürfnissen insbesondere von ArbeiterInnenklasse-Jugendlichen entgegenkommt.

Im Gegensatz zu Ethnizität/Kultur hat Klasse in den aktuellen öffentlichen Diskursen ebenso wie in der aktuellen Forschung wenig Platz. In öffentlichen Diskursen spielt auch die gemeinsame Betrachtung beider Faktoren keine Rolle (in der Forschung hingegen schon eher). Aufgrund der früheren GastarbeiterInnen-Politik ist die Mehrheit der Familien mit Migrationshintergrund in Österreich als Teil des Proletariats einzuordnen (vgl. Bauböck 1996). Das sozial und ethnisch/kulturell diskriminierende selektive österreichi-

sche Schulsystem führt darüber hinaus dazu, dass ein sozialer Aufstieg auch den nachfolgenden Generationen in der Regel kaum möglich ist (vgl. *Herzog-Punzenberger* 2007 und *Wroblewski/Herzog-Punzenberger* 2010). Unsere Forschung weist also darauf hin, dass Klasse beziehungsweise sozialer Status („class“) ein Faktor ist, der eine ähnlich große Bedeutung für das Alltagsleben von Jugendlichen hat wie Ethnizität/Kultur („race“). Diese These wird zukünftig noch genauer zu untersuchen sein.

Gerade in der Jugendarbeit ist es also wichtig, sich (auch) mit Klasse auseinanderzusetzen. *YourTurn! Das Video-Spiel* kann ein hilfreiches Werkzeug dafür sein, sich spielerisch etwa mit den Überschneidungen der Unterdrückungskategorien „class“ und „race“ zu beschäftigen. Verschiedene Lerneffekte treten auf: Jugendliche können einander gegenseitig besser kennenlernen, doch genauso können Jugendliche und Erwachsene (JugendarbeiterInnen, PädagogInnen) mehr übereinander erfahren. Im betreuten Spiel können auch gezielt Jugendliche aus verschiedenen Zusammenhängen (Lehrlinge, SchülerInnen aller Schultypen, BewohnerInnen unterschiedlicher Bezirke oder Bundesländer ...) miteinander konfrontiert werden. Indem Medienkompetenz, Kreativität und Reflexion von Medieninhalten gefördert werden, hat *YourTurn* ein selbstermächtigendes Element und lässt sich zum Ausbau persönlicher Ressourcen einsetzen. Insofern empfehlen wir die weitere Nutzung des Spiels durch JugendarbeiterInnen, Sozial- und MedienpädagogInnen.

YourTurn! Das Video-Spiel: <http://yourturn.fm/>

Anmerkungen

- 1 Der Begriff „Mehrheitsgesellschaft“ blendet hingegen unseres Erachtens die Teilhabe von Minderheiten an der Gesamtgesellschaft aus beziehungsweise impliziert, es wäre für diese nicht ungewöhnlich, außerhalb der Gesellschaft zu stehen.
- 2 Weitere 46 Interviews wurden von Master-Studierenden der Universität Wien geführt und dienen dazu, durch Abgleich der Ergebnisse die Verlässlichkeit der Daten zu erhöhen.
- 3 Die 91 Interviews beider Wellen wurden unter Verwendung der Software Atlas.ti induktiv (offen) codiert und die Textstellen dann Kategorien sowie Subkategorien zugeordnet, die auf den Fragenblöcken basierten. Die Auswertung erfolgte mit Hilfe der Programme SPSS und Excel.
- 4 Die Einbeziehung einer regionalen Identität, wie in unserem Fall „WienerIn“, schien brauchbar, weil sie für die Jugendlichen leichter vorstellbar und dadurch realitätsnäher war als „ÖsterreicherIn“ (was auch für MehrheitsösterreicherInnen gilt, wo es aber aufgrund ihrer ethnisch/kulturell hegemonialen gesellschaftlichen Position seltener thematisiert wird).
- 5 Bei allen in diesem Paper verwendeten Vornamen von InterviewpartnerInnen handelt es sich um Pseudonyme.
- 6 Identität ist nichts Statisches, sondern verändert sich im Normalfall (wiederholt).
- 7 Es zeigte sich ein Zusammenhang zwischen dem Engagement in *YourTurn* und einer grundsätzlich offenen Einstellung und interkulturellem Interesse. Die Richtung des Zusammenhangs ist jedoch unklar (waren solche Jugendliche eher zum Spielen motiviert oder ist es ein Effekt des Spielens?).
- 8 Siehe Anmerkung 7.

Literatur

- AK Wien (Hrsg.) (2012): Bericht zur Jugend-Wertestudie 2011. – Wien. Online verfügbar unter: <http://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/Jugendwerte-studie.pdf>, Stand: 11.07.2014.
- Ataç, I. (2011): Migrationspolitik und Inkorporation von MigrantInnen: politikwissenschaftliche Perspektiven. In: *Fassmann, H./Dahlvik, J.* (Hrsg.): Migrations- und Integrationsforschung – multidisziplinäre Perspektiven. Ein Reader. – Göttingen, S. 235-247.

- Bauböck, R. (1996): „Nach Rasse und Sprache verschieden.“ Migrationspolitik in Österreich von der Monarchie bis heute. – Wien, Institut für Höhere Studien, Reihe Politikwissenschaft Nr. 31. Online verfügbar unter: http://www.ihs.ac.at/publications/pol/pw_31.pdf, Stand: 18.07.2014.
- Bell, L. A./Griffin, P. (2007): Designing Social Justice Education Courses. In: Adams, M./Griffin, P./Bell, L. A. (Hrsg.): Teaching for Diversity and Social Justice (2. Auflage). – New York, S. 67-87.
- Berry, J. W. (2001): A Psychology of Immigration. *Journal of Social Issues*, 57, 3, S. 615-631.
- Brouwer, L. (2004): Dutch-Muslims on the Internet: a new discussion platform. *Journal of Muslim Minority Affairs*, 24, 1, S. 47-55.
- Brubaker, R. (2006): Ethnicity without Groups. – Cambridge, Massachusetts.
- Clark, R. E. (2007): Learning from serious games? Arguments, evidence and research suggestions. *Educational Technology*, 47, 3, S. 56-59.
- Cole, S. W./Yoo, D. J./Knutson, B. (2012): Interactivity and Reward-related Neural Activation during a Serious Videogame. *PLoS one*, 7, 3. Online verfügbar unter: <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0033909>, Stand: 19.03.2015.
- Elias, N./Lemish, D. (2008): When All Else Fails: The Internet and Adolescent-Immigrants' Informal Learning. In: Drotner, K./Siggaard Jensen, H./Schröder, K. C. (Hrsg.): Informal Learning and Digital Media. – Newcastle, S. 138-154.
- Favell, A. (2003): Integration Nations: The Nation-State and Research on Immigrants in Western Europe. In: Brochmann, G. (Hrsg.): The multicultural challenge. *Comparative Social Research*, Band 22. – Bingley, S. 13-42.
- Franz, B./Götzénbrucker, G. (2012): The Second Generation and the Use of the Internet. Communication and Friendship Structures of Young Turks in Vienna, Austria. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 5/2012, S. 38-49.
- Gächter, A. (2010): Der Integrationserfolg des Arbeitsmarktes. In: Langthaler, H. (Hrsg.): Integration in Österreich. Sozialwissenschaftliche Befunde. – Innsbruck, S. 143-163.
- Gollonitsch, K. (2013): YourTurn – Überlegungen zum pädagogischen Einsatz. – Projekt-internes Paper, November 2013.
- Götzénbrucker, G./Franz, B. (2010): Integrationspotenziale des Internet für türkische Jugendliche in Wien am Beispiel von Online-Spielen und digitalen Freundschaftsnetzwerken. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 4/2010, S. 62-82.
- Haug, S. (2006): Interethnische Freundschaften, interethnische Partnerschaften und soziale Integration. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 1, 1, S. 75-91.
- Haug, S. (2010): Soziale Netzwerke und soziales Kapital. Faktoren für die strukturelle Integration von Migranten in Deutschland. In: Gamper, M./Reschke, L. (Hrsg.): Knoten und Kanten. Soziale Netzwerkanalyse in Wirtschafts- und Migrationsforschung. – Bielefeld, S. 247-273.
- Hepp, A. (2009): Digitale Medien, Migration und Diaspora. Deterritoriale Vergemeinschaftung jenseits nationaler Integration. In: Hunger, U./Kissau, K. (Hrsg.): Internet und Migration. Theoretische Zugänge und empirische Befunde. – Wiesbaden, S. 33-52.
- Herzog-Punzenberger, B. (2007): Ein Puzzle mit vielen Leerstellen. SchülerInnen mit Migrationshintergrund in Österreich und im internationalen Vergleich. In: Erler, I. (Hrsg.): Keine Chance für Lisa Simpson? Soziale Ungleichheit im Bildungssystem. – Wien, S. 232-247.
- Hugger, K.-U. (2009): Junge Migranten online. Suche nach sozialer Anerkennung und Vergewisserung von Zugehörigkeit. – Wiesbaden.
- Janßen, A. (2010): „Man braucht ja eigentlich, wenn man so große Familie hat, keine Freunde.“ Zur Leistungsfähigkeit Sozialer Netzwerke bei Türkischen Migranten und Migrantinnen der zweiten Generation. In: Gamper, M./Reschke, L. (Hrsg.): Knoten und Kanten. Soziale Netzwerkanalyse in Wirtschafts- und Migrationsforschung. – Bielefeld, S. 333-361.
- Janßen, A./Polat A. (2006): Soziale Netzwerke türkischer Migrantinnen und Migranten. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 1-2, S. 11-17.
- Jones, O. (2011): Chavs. The Demonization of the Working Class. – London.
- Kato, P. M./Cole, S. W./Bradlyn, A. S./Pollock, B. H. (2008): A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial. *Pediatrics*, 122, 2, S. 305-317.
- Kissau, K. (2008): Das Integrationspotential des Internet für Migranten. – Wiesbaden.
- Klimmt, C. (2009): Serious Games and Social Change: Why They (Should) Work. In: Ritterfeld, U./Cody, M./Vorderer, P. (Hrsg.): Serious Games: Mechanisms and Effects. – New York, S. 248-270.

- Klingler, W./Kutteroff, A.* (2009): Stellenwert und Nutzung der Medien in Migrantenmilieus. Ergebnisse einer repräsentativen Studie. *Media Perspektiven*, 6, S. 297-308.
- Latcheva, R./Herzog-Punzenberger, B.* (2011): integration revisited. Zur Dynamik und Kontextabhängigkeit individueller Integrationsverläufe am Beispiel von MigrantInnen der ersten Generation in Wien. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 36, 1, S. 3-27.
- McGonigal, J.* (2011): *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* – London.
- Moser, H.* (2009): Das Internet in der Nutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund. In: *Hunger, U./Kissau, K.* (Hrsg.): *Internet und Migration. Theoretische Zugänge und empirische Befunde.* – Wiesbaden, S. 199-212.
- Peng, W./Lee, M./Heeter, C.* (2010): The Effects of a Serious Game on Role-Taking and Willingness to Help. *Journal of Communication*, 60, 4, S. 723-742.
- Perching, B.* (2010): Migration, Integration und Staatsbürgerschaft – was taugen die Begriffe noch? In: *Langthaler, H.* (Hrsg.): *Integration in Österreich. Sozialwissenschaftliche Befunde.* – Innsbruck, S. 13-32.
- Rahmani, E./Boren, S. A.* (2012): Videogames and Health Improvement: A Literature Review of Randomized Controlled Trials. *Games for Health Journal*, 1, 5, S. 331-341.
- Reinprecht, C./Weiss, H.* (2011): Migration und Integration: Soziologische Perspektiven und Erklärungsansätze. In: *Fassmann, H./Dahlvik, J.* (Hrsg.): *Migrations- und Integrationsforschung – multidisziplinäre Perspektiven. Ein Reader.* – Göttingen, S. 13-31.
- Sam, D. L./Berry, J. W.* (2010): Acculturation: When Individuals and Groups of Different Cultural Backgrounds Meet. *Perspectives on Psychological Science*, 5, 4, S. 472-481.
- Toft, I. M./Naseem, A.* (2012): Designing a Game for Playful Communication within Families. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 6, 1, S. 39-52.
- Treibel, A.* (1999): *Migration in modernen Gesellschaften. Soziale Folgen von Einwanderung, Gastarbeit und Flucht.* – Weinheim/München.
- Wimmer, A./Glick Schiller, N.* (2002): Methodological nationalism and beyond: nation-state building, migration and the social sciences. *Global Networks*, 2, 4, S. 301-334.
- Wroblewski, A./Herzog-Punzenberger, B.* (2010): Wann kommt die Vielfalt endlich in den Köpfen an? Eine Bestandsaufnahme zum Umgang mit sprachlicher und kultureller Vielfalt im österreichischen Schulwesen. In: *Langthaler, H.* (Hrsg.): *Integration in Österreich. Sozialwissenschaftliche Befunde.* – Innsbruck, S. 105-122.