

## **Bachelorarbeit**

# Gaming in der Jugendarbeit

im Studiengang Soziale Arbeit  
der Fakultät Soziale Arbeit, Bildung und Pflege

**Moritz Mitreuter**

Matrikel-Nr. 759283

Zeitraum: 20.09.2021 bis 20.12.2021

Erstprüferin: Prof. Dr. Phil. Verena Ketter

Zweitprüfer: Prof. Dr. Rer. Soc. Franz Herrmann

# Inhaltsverzeichnis

## Glossar

1. Einleitung	1
2. Relevanz und Aktualität	4
2.1 Allgemeine Nutzungsfrequenz	5
2.2 Nutzung verschiedener Spielplattformen	6
2.3 Auswahl spezifischer Spiele der AdressatInnen	8
3. Nutzen und Funktionen von Gaming	9
3.1 Funktionen von Gaming	11
3.1.1 Lernfunktion	11
3.1.2 Sozialfunktion	13
3.1.3 Rauschfunktion	14
3.1.4 Therapiefunktion	15
3.1.5 Leibesfunktion	16
3.1.6 Kreativfunktion	16
3.1.7 Kulturfunktion	16
4. Vorstellung aktuell relevanter Spiele	17
4.1 Fortnite	18
4.2 Minecraft	20
4.3 Brawlhalla	22
4.4 Overcooked 2	24
4.5 FIFA	25
4.6 Among Us!	26
5. Pädagogische Angebote im Kinder- und Jugendhaus Birkach	28
5.1 Kooperationsprojekt „Games & more“	28
5.2 Offener Kinder- und Jugendbereich	31
5.3 Angebote während des Lockdowns	34
6. Annäherung an Konzept und Konzeptionierung	36
7. Kritiken & Risiken	39
8. Fazit	42
Literaturverzeichnis	45
Abbildungsverzeichnis	49
Anhang	50

## Glossar

App-, bzw. Playstores: Die BenutzerInnenoberfläche, über die NutzerInnen von iPhones bzw. Android Telefonen verschiedene Programme u.a. Spiele herunterladen können.

Spielplattformen: Sammelbegriff für verschiedene Geräte auf denen digitale Spiele gespielt werden können z.B. Spielekonsolen, Computer, Mobiltelefone, etc.

Battle Royal: Populärer Spielmodus, der in unterschiedlichen Ausführungen und Genres vertreten ist. Grundprinzip ist es, sich alleine oder als Team gegen eine Vielzahl von GegenspielerInnen auf einer kleiner werdenden Spielfläche zu behaupten und als letzte Person bzw. Team zu gewinnen.

Controller: Gerät zur Steuerung einer Konsole bzw. PCs

Skin: Im Spiel zu erwerbender Gegenstand mit der die äußerliche Erscheinung der Spielfigur verändert werden kann.

Survivalspiel: Spielgenre bei dem die SpielerIn durch kreativen Umgang mit den Ihr zur Verfügung stehenden Ressourcen zum Spielziel, dem Überleben in der teils feindseligen Spielwelt gelangt.

Loot/looten: Als Loot werden in Spielen auffindbare Gegenstände oder Ressourcen bezeichnet, welche der SpielerIn bei der Erfüllung ihres Spielziels weiterhelfen. Das Aufheben dieser Gegenstände wird als looten bezeichnet.

Micro-transactions: Mechanik in Spielen, welche, unabhängig des Kaufpreises, den Erwerb von Zusatzinhalten ermöglicht. Bei vielen kostenlosen Spielen stellt dies die Hauptfinanzierung dar.

Ingame Währung: Währung mit der in Spielen Käufe getätigt werden können. Diese Währung kann entweder durch das Spielen an sich erworben werden oder muss mit „Echtgeld“ gekauft werden.

Fighting Games: Spielgenre bei dem der Kampf zwischen zwei SpielerInnen im Fokus steht. Oft angelehnt an Kampfsportarten aus der realen Welt. Beispiele hierfür sind: Tekken, Streetfighter, etc.

Bildschirmwiederholungsrate: Technische Eigenschaft von Bildschirmen welche die Anzahl der angezeigten Bilder pro Sekunde angibt.

Crossplay: Funktion von Spielen spielplattformübergreifendes miteinander Spielen zu ermöglichen.

Couchcoopgame: Spielgenre, welches von den Entwicklern dazu ausgelegt wurde gemeinsam auf einem Bildschirm zu spielen.

Pay-to-win: Negativ geprägte Eigenschaft von Spielen, bei denen durch den Einsatz von „Echtgeld“ erhebliche Vorteile geschaffen werden können.

Streamer: Person, welche über Streamingplattformen wie zum Beispiel Twitch oder Youtube Liveübertragungen von verschiedenen Tätigkeiten sendet.

Content Creator: Person, welche verschiedene Inhalte zu unterhaltsamen oder informellen Formaten auf Video festhält, verarbeitet und auf Plattformen wie zum Beispiel Youtube veröffentlicht.

Influencer: Person deren Ziel es ist, häufig auch gegen Bezahlung das Denken oder auch Kaufverhalten der geschaffenen Reichweite zu beeinflussen.

Voice-over-IP: Sprachkommunikation welche über das Internet anstatt über das Telefonnetz ermöglicht wird.

# 1. Einleitung

Billard, Tischkicker, Darts. Schaut man sich die Ausstattung von Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit heutzutage im Vergleich zu den Anfängen der Jugendarbeit, organisiert in Vereinen und Clubs an, so mag einem kaum ein Unterschied auffallen. Karten- und Brettspiele ergänzen das Angebot und werden vermeintlich an deren aktuellen Trends entlang aktualisiert. Das implizierte Lebensweltkonzept lässt vermuten, die AdressatInnen der Jugendhäuser und Clubs bewegen sich in einer von „Barsports“ dominierten Welt, abgesehen der inzwischen in den Einrichtungen nicht mehr vorhandenen Aschenbechern an der Theke.

Die Frage die sich stellt ist, wie sich dies mit einem der Grundsätze der offenen Kinder- und Jugendarbeit, der progressiven und aktuellen Orientierung an den Lebenswelten der AdressatInnen vereinbaren lässt. Vielmehr scheint man beim Betreten einer solchen beispielhaften Einrichtung in der Zeit zurück geworfen zu werden, als Tischkicker und „MauMau“ tatsächlich noch prominente Möglichkeiten waren, gemeinsam die Freizeit zu gestalten. Die Ausstattungen wirken wie aus der Zeit gefallen, sind dennoch hochgehaltener Standard in vielen Einrichtungen und gehen Hand in Hand mit der pädagogischen Konzeptionierung dieser. Tischkickerturniere, Billard „Hausranglisten“ und Interaktion und Kommunikation beim freien gemeinsamen Bespielen dieser, finden Platz in fast jeder der auf den offenen Bereich zugeschnittenen Zielformulierungen.

Zur gleichen Zeit beklagen viele Einrichtungen einen starken Rücklauf der BesucherInnenzahlen, offene Treffs wirken besonders in den späten Nachmittag- und Abendstunden teilweise wie verwaist. Nicht ohne Grund kam bereits in der Vergangenheit die Frage im fachlichen Diskurs auf, ob Jugendhäuser überhaupt noch benötigt werden oder ob diese ein Relikt aus alter Zeit seien, welche langsam aber sicher ihre Daseinsberechtigung verlieren. Die globale pandemische Situation, welche für die Jugendhäuser im Dezember 2020 mit deren vorübergehender Schließung ihren Tiefpunkt erreichte, wirkte hier wie ein Katalysator für eine bereits angekratzte BesucherInnenstruktur. Viele Einrichtungen waren gezwungen, Angebote aus dem Boden zu stampfen, deren Grundlage nicht in der Verortung im Jugendhaus bestand. Über Chatgruppen und Direktnachrichten wurde fast schon verzweifelt versucht, den Kontakt zu StammesbesucherInnen aufzunehmen oder beizubehalten. Dies funktionierte natürlich nur, wenn die pädagogischen MitarbeiterInnen bereits durch vorherige Ausflüge oder ähnlichem die privaten Mobiltelefonnummern dieser gespeichert hatten. Ein niederschwelliges, offenes Angebot war augenscheinlich nicht möglich.

Ich selbst arbeite seit April 2017 im Kinder- und Jugendhaus Birkach. Meine Anstellung

umfasst eine 50% Erzieherstelle mit dem Aufgabenschwerpunkt in der konzeptionellen und programmatischen Gestaltung des von uns als Teenie- und Jugendbereich bezeichneten Arbeitsfelds. Dieser offene Bereich ist regulär Dienstag bis Donnerstag von 17:00 – 21:00Uhr und Freitags von 15:00 – 21:00Uhr für AdressatInnen im Alter von 12-27 Jahren geöffnet. Auch im Kinder- und Jugendhaus Birkach war zu Beginn meiner Anstellung ein sich schleichend eingesetzter, jedoch starker Rücklauf an BesucherInnenzahlen festzustellen. Betroffen hiervon waren zum großen Teil die bereits erwähnten offenen Teenie- und Jugendbereiche. Der täglich von 15:00-18:00 Uhr stattfindende Kinderbereich mit AdressatInnenstruktur im Grundschulbereich war hiervon weniger betroffen, dieser war und ist jedoch stark von Kooperationsangeboten bzw. sich daraus abgeleiteten Programmangeboten mit der benachbarten Grundschule geprägt. Durch die trägerinterne Thematisierung dieser Beobachtungen und dem dadurch entstandenen Austausch mit anderen vergleichbaren Einrichtungen auf HausleiterInnenkonferenzen und ähnlichen Austauschplattformen, konnte der Rückgang von BesucherInnen explizit im Alter zwischen 12 – 20 Jahren bei allen Einrichtungen festgestellt werden. Basierend auf diesen Erkenntnissen gab der Träger den für den Bereich verantwortlichen Fachkräften den informellen Auftrag, diese gezielt mit konzeptionellen und programmatischen Angeboten zu stärken.

Um diesem Auftrag nachzukommen, war es unerlässlich nach den Ursachen für das Fernbleiben der gewünschten AdressatInnengruppe zu forschen. Dies setzte ich in meiner Interpretation so um, indem ich zu recherchieren begann, wie die selbstbestimmte Freizeitgestaltung dieser Zielgruppe aussieht bzw. welche Angebote in direkter Konkurrenz zum offenen Angebot im Nachmittagsbereich unserer Einrichtung stehen. Durch das Aufsuchen der AdressatInnen in der Schule und die non-formale Befragung dieser in Gesprächen, wurde schnell klar, worin ein großer Teil dieser Freizeitgestaltung bestand. Digitale Spiele auf verschiedensten Plattformen, insbesondere Spiele die mit mehreren Personen online gespielt werden können, gaben ein Großteil der Befragten als ihre liebste Freizeitbeschäftigung an. Zur Vereinfachung werde ich im Fortlauf dieser Arbeit die Begriffe Games, Computerspiele oder digitale Spiele als universale Sammelbegriffe für nicht plattformspezifische digitale Spielangebote im Einzel-, sowie Multiplayerbereich verwenden. Diese aus den Gesprächen gewonnenen Erkenntnisse konnten durch Recherche von aktuellen Studien und Statistiken zur Freizeitgestaltung von Jugendlichen weiter gestützt werden. (T. Rathgeb et al., 2020, S. 53)

Diese Erkenntnisse standen in starkem Kontrast zu der bereits einleitend dargestellten und bis dato nicht hinterfragten Gestaltung des offenen Angebots unserer Einrichtung, welche nach selbst auferlegten Auftrag ihre Orientierung an den Interessen und der Lebenswelt der anzusprechenden AdressatInnen finden sollte.

Für mich selbst privat spielte Gaming auch seit dem Grundschulalter eine zunehmende Rolle, diese hatte phasenweise eine stärkere bzw. weniger starke Ausprägung, stellte jedoch bei mir und in meinem Freundeskreis ebenso einen großen Teil der Freizeitgestaltung dar. Somit konnte ich diese Form des miteinander Spielens und Interagierens und deren Anziehungskraft sowie Attraktivität sehr gut nachvollziehen. Aus diesem persönlichen Bezug konnte ich mir jedoch auch die zu erwartenden Kritiken und Sorgen um eine Integration von Gaming in das vielschichtige Angebot unseres Jugendhauses ableiten. Diese Erwartungen bestätigten sich beim ersten Einbringen meiner Ideen und programmatischen Gedanken hierzu im Rahmen von Teamsitzungen und deckte sich auch mit der gesellschaftlichen Kritik an Gaming generell. Zeit vor dem Bildschirm, der Aufenthalt und das Agieren in digitalen Instanzen wird unreflektiert durch Impulsreaktionen als Zeitverschwendung ohne potentiellen Mehrwert für die Spielenden abgewertet. Für die fachfremde BeobachterIn ist das Spielen von und die Beschäftigung mit digitalen Spielangeboten mit dem Konsum von etwa linearem Fernsehangebot gleichzusetzen. Dieser schlichte Konsum würde nicht nur Potentiale der NutzerInnen unterdrücken anstatt diese zu fördern, sondern auch eine große Gefahr der Abhängigkeit und teilweise Gewaltverherrlichung mit sich bringen.

Diese Ängste und Sorgen, welche hauptsächlich aus einem unbegleiteten und unreflektierten Umgang der NutzerInnen von Gamingangeboten entstanden, boten für mich die Grundlage und den Auftrag mich der Thematik „Gaming in der Jugendarbeit“ konzeptionell sowie fachtheoretisch zu nähern und Angebote mit klaren pädagogischen Zielformulierungen im offenen sowie programmatischen Bereich zu entwickeln und zu gestalten.

Im Verlauf der vorliegenden Arbeit möchte ich es schaffen eine pädagogische Perspektive sowie eine kritische Betrachtung des Themas „Gaming in der Jugendarbeit“ zu ermöglichen.

Zu Beginn will ich eine generelle Annäherung an aktuelle Entwicklungen und Perspektiven im Bereich Gaming schaffen. Hierzu werde ich zunächst die Relevanz des Themas mit Hilfe von aktueller Studien über das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Bezug auf digitale Spiele darstellen. Daraufhin folgt ein Exkurs in die allgemeine und evolutionäre Bedeutung und Aufgabe von Spielverhalten und wie diese auf Gaming übertragen werden kann. Anschließend will ich den Umgang mit Gaming im Kontext unserer Einrichtung der offenen Kinder- und Jugendarbeit näher beschreiben. Hierzu werde ich die im Kinder- und Jugendhaus stattfindenden Angebote aus Kooperationen und unserem offenen Kinder- und Jugendbereich darstellen. Zudem werde ich einzelne Aspekte von Gaming, sowie Genres, Spiele und deren exemplarische Umsetzung und Integration in meiner Arbeit im offenen sowie programmatischen Bereich beschreiben und

deren praktischen Nutzen und Potentiale explizit erläutern.

Im darauf folgenden Abschnitt werde ich exemplarisch darstellen wie eine solche Integration von Gaming in die Angebotsstruktur einer Einrichtung auch konzeptionell festgehalten und bearbeitet werden kann. Zum Abschluss werde ich noch auf mögliche Risiken und Kritiken an der Thematik eingehen und eine von mir Gewählte detaillierter beschreiben. Im Fazit werde ich nicht nur meine persönliche Perspektive darstellen, sondern auch einen Ausblick geben, wie sich die offene Kinder- und Jugendarbeit in Zukunft positionieren und gestalten könnte. Hierfür werde ich noch einmal die aus meiner praktischen Arbeit gewonnenen Erkenntnisse in Perspektive setzen und deren Potentiale für zukünftige Projekte ausweiten.

In dieser Arbeit bezeichne ich die Kinder und Jugendlichen an die sich die Angebote richten als AdressatInnen, NutzerInnen oder TeilnehmerInnen. Dies ist abhängig von der jeweiligen Perspektive. Spreche ich aus der Perspektive der konzeptionellen Planung von Angeboten und der theoretischen Perspektive so nenne ich sie AdressatInnen an welche das Angebot gerichtet ist. Als NutzerInnen bezeichne ich die Kinder und Jugendlichen, welche tatsächlich das Angebot wahrnehmen. Diese Unterscheidung tätige ich, da sich die Struktur der NutzerInnen durch die teils offenen Charakteristiken der Angebote durchaus von denen der AdressatInnen unterscheiden kann, welche ich bei der Planung der Angebote ansprechen will ohne eine Ausgrenzung zu erschaffen. Als TeilnehmerInnen bezeichne ich ins besonders die Kinder und Jugendlichen, welche sich verbindlich für Angebote in einem festen Rahmen angemeldet haben.

## **2. Relevanz und Aktualität**

Um einen Überblick zu schaffen, welche Relevanz Computerspiele und Gaming in der Lebenswelt der AdressatInnen der offenen Kinder- und Jugendarbeit hat, ist es nötig neben der direkten Befragung unserer spezifischen NutzerInnen auch eine gesamtgesellschaftliche Perspektive einzunehmen. Hierzu hilft einem die Jugend, Information, Medien Studie, kurz JIM Studie. Diese Studie wird vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest in Auftrag gegeben und untersucht seit 1998 das Medienverhalten von Jugendlichen zwischen 12 – 19 Jahren in Deutschland. Hier wurde im Zeitraum von 8. Juni bis 20. Juli 2020 eine Stichprobe von 1200 Zielpersonen mithilfe von telefonischen Interviews und Interviews im Rahmen eines Online-Access-Panels durchgeführt. (T. Rathgeb et al., 2020, S. 3)

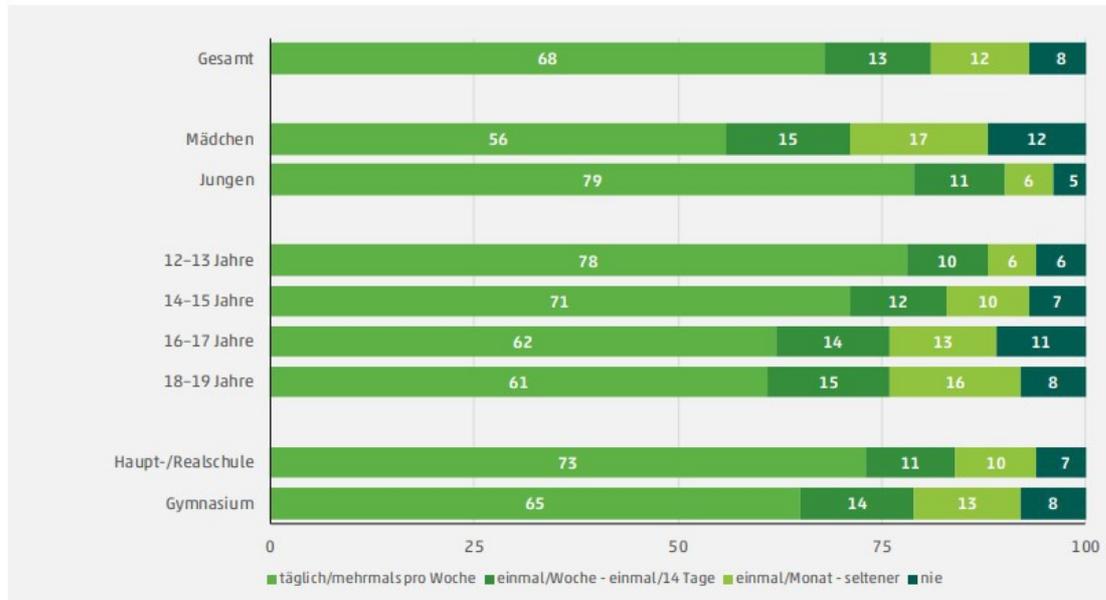
Neben verschiedenen Kategorien wie zum Beispiel allgemeiner Medienausstattung der Haushalte, Lernverhalten in Zeiten der Covid Pandemie und dem Wegfallen von

Präsenzunterricht, der Nutzung von Sozialer Medien und auch dem Umgang mit Informationen sowie Desinformationen, wurden die Zielpersonen zum Umgang mit Digitalen Spielen befragt. Diese Ergebnisse geben Aufschluss auf die Relevanz und die Präsenz dieser in der Lebenswelt unserer AdressatInnen

## 2.1 Allgemeine Nutzungsfrequenz

### Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2020

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

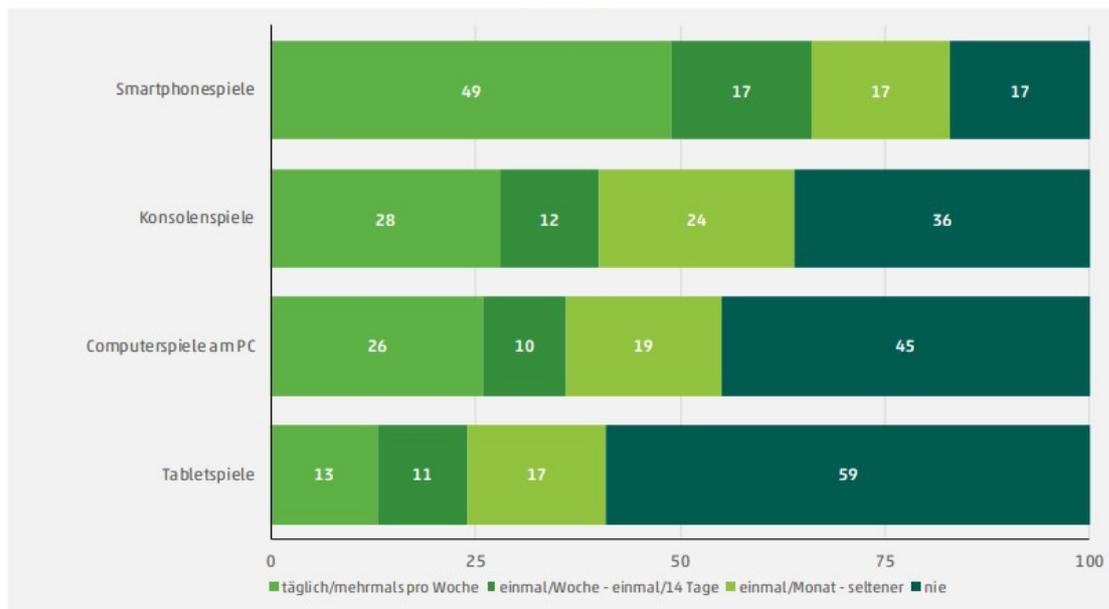
Abbildung 1: Allgemeine Nutzungsfrequenz von digitalen Spielen  
(T. Rathgeb et al., 2020, S. 54)

Im ersten Abschnitt des Kapitels zur Nutzung von Digitalen Spielen wurden die TeilnehmerInnen nach der generellen Nutzungsfrequenz befragt. Die Auswahlmöglichkeiten, welche den Befragten zur Verfügung standen waren „einmal bis mehrmals pro Woche“, „einmal pro Woche bis einmal innerhalb von 14 Tagen“, „einmal im Monat oder seltener“ oder „gar keine Nutzung“ von Digitalen Spielen. Aus dem ersten Graph lässt sich entnehmen, dass 68% der insgesamt 1200 Befragten täglich bzw. mehrmals die Woche Digitale Spiele spielen. Das bestätigt meine Beobachtungen und Befragungen unserer AdressatInnenstruktur im Jugendhaus und erklärt das große Interesse an Angeboten in diesem Bereich. Auch das Ergebnis der Aufgliederung in verschiedene Geschlechter im zweiten Graph lässt sich in der Praxis beobachten. Zwar ist das Interesse bei Jungen subjektiv stärker wahrzunehmen, 56% der befragten Mädchen gaben jedoch ebenfalls an, täglich oder mehrmals die Woche Digitale Spiele zu

spielen. (ebd., S. 54) Diese Anzahl wird meiner Erfahrung nach oft in der Planung und Durchführung von Angeboten in diesen Bereich unterschätzt und weiblichen Adressatinnen ein generelles Desinteresse unterstellt. Insgesamt geben nur 8% der Befragten an überhaupt keine Digitalen Spiele zu spielen. Die Aufgliederung in unterschiedliche Altersgruppen ist für die praktische Arbeit besonders in der Auswahl von Spielen und deren Inhalten interessant jedoch im Bereich der offenen Angebote eher vernachlässigbar, da sich hier die Angebotsstruktur generell am Interessenschwerpunkt der AdressatInnen orientiert. Die Abnahme am Interesse ist wohl auch mit dem Aufkommen neuer Interessen mit dem Fortschreiten der Pubertät wie neue Soziale Kontakte sowie dem Eintritt in die Berufstätigkeit zu erklären.

## 2.2 Nutzung verschiedener Spielplattformen

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2020



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Abbildung 2: Nutzung verschiedener Spielplattformen  
(T. Rathgeb et al., 2020, S. 55)

Die zweite Grafik trennt die generelle Nutzungsfrequenz auf die unterschiedlichen Plattformen zum Spielen auf. Auffallend sind hier besonders zwei Statistiken. Zum einen geben 49% der Befragten an täglich oder mehrmals die Woche Spiele auf dem Smartphone zu spielen und machen somit den größten Anteil aus. Als die Plattform auf der 59% der Befragten angaben nie Digitale Spiele zu spielen, wurde das Tablet genannt. Jedoch ist dem Text der Studie zu entnehmen, dass sich der Anteil, welcher Tablets zum

regelmäßigen Spielen nutzt (13%) im Vergleich zum Vorjahr verdoppelt hat. (ebd.) Diese Auffälligkeiten sind auf mehrere Art und Weisen zu begründen. Einer in einem der vorangegangenen Kapiteln der Studie dargestellten Grafik ist zu entnehmen, dass 99% der Befragten Zugang zu einem Smartphone besäßen. (ebd., S. 6) Demnach ist die häufige Nutzung dieser als *Spielplattform* dem einfachen Zugang und der Niederschwelligkeit dieser zuzuschreiben. Dagegen besitzen nur 73% der Haushalte ein Tablet. (ebd.) Dem starken Zuwachs der Nutzung dieser als Spielplattform ist meiner Erfahrung nach dem Umstand zuzuschreiben, dass viele Schulen im Rahmen der Covid Pandemie und dem daraus resultierenden Zuwachs von Fernunterricht ihre SchülerInnen mit Tablets ausgestattet haben, welche in der Freizeit dann auch zum Spielen genutzt werden können. (Bundesregierung.de, 2021) Für die Gestaltung und Planung von Angeboten ist hier hervorzuheben, dass viele Spiele oft in der selben Version auf Smartphones und Tablets verfügbar sind. Dies liegt an der gemeinsamen Nutzung und ähnlichen Funktionsweise der Betriebssysteme dieser mobilen Endgeräte und die Verfügbarkeit der Software über integrierte *App-, bzw. Playstores*. Dies kann man sich als pädagogische Fachkraft zu Nutzen machen und ebenfalls Plattform übergreifende Angebote anbieten. Ein zudem für die Planung von Angeboten interessanter Aspekt ist es, dass einer auf die der vorliegenden Grafik aufbauenden Statistik die Aufteilung auf verschiedene Geschlechter in der Nutzung verschiedener Plattformen zu entnehmen ist. Mädchen spielen demnach mehr als doppelt so häufig auf dem Smartphone wie Jungs, welche mehr auf designierte Plattformen wie Computer und feste Spielekonsolen zurück greifen. Für Angebote kann man diese Verteilung daher entweder nutzen um eine bestimmte AdressatInnengruppe anzusprechen oder dafür diese gezielt aufzubrechen und an neue, eher unbekannte Geräte hinzuführen.

## 2.3 Auswahl spezifischer Spiele der AdressatInnen

### Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2020

– Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen –

	12–13 Jahre	14–15 Jahre	16–17 Jahre	18–19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 23 %	„Fortnite“ 22 %	„Minecraft“ 14 %	„FIFA“ 13 %
Rang 2	„Fortnite“ 17 %	„Minecraft“ 19 %	„GTA - Grand Theft Auto“ 11 %	„Call of Duty“ 12 %
Rang 3	„FIFA“ 11 %	„FIFA“ 14 %	„Call of Duty“ 10 %	„GTA - Grand Theft Auto“ 11 %

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 20 %	„Minecraft“ 12 %
Rang 2	„Fortnite“ 18 %	„FIFA“ 11 %
Rang 3	„FIFA“ / „GTA - Grand Theft Auto“ 12 %	„Fortnite“ 9 %

Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.105

Abbildung 3: Auswahl spezifischer Spiele der AdressatInnen  
(T. Rathgeb et al., 2020, S. 58)

Im letzten Abschnitt der Erhebungen zu Digitalen Spielen, wurde die Befragten, aufgegliedert nach unterschiedlichen Altersgruppen, nach ihren Lieblingsspielen befragt. Zwei der genannten Spiele, nämlich „Call of Duty“ und „GTA – Grand Theft Auto“ wurden hierbei erst ab der Altersgruppe 16 – 17 Jahre genannt, finden im Laufe dieser Arbeit jedoch eher weniger Aufmerksamkeit, da beide dieser Spiele eine Altersempfehlung von USK 18 besitzen und sich somit nicht für offene Angebote im Jugendhaus eignen.

Vorstellbar sind hier Angebote für eine feste AdressatInnenstruktur in welche einzelne Inhalte dieser Spiele kritisch hinterfragt und reflektiert werden.

Auffallend ist die Beliebtheit von „Minecraft“ welches bei allen Altersstufen von 12 – 17 Jahren stark vertreten ist. Wie auch „Fortnite“, welches im Schnitt als zweitbeliebteste Spiel genannt wurde, ist „Minecraft“ auf jeder der in der Studie genannten *Spielplattformen* verfügbar und so für alle NutzerInnen zugänglich. Auf die Inhalte der einzelnen Spiele wird in einem späteren Abschnitt dieser Arbeit noch detaillierter eingegangen, was auch Aufschluss über die Beliebtheit dieser geben kann. Interessant ist es, dass bei „Fortnite“ ein relativ starker Rückgang an Beliebtheit im Vergleich zu den Vorjahren zu sehen ist, was der Studie entnommen werden kann. (T. Rathgeb, 2020, S. 57) Auch das überschneidet sich mit meinen Beobachtungen in der Praxis. Wurde bei

einem der ersten Durchläufe der in einem späteren Abschnitt beschriebenen Angebote von den TeilnehmerInnen noch einheitlich „Fortnite“ als deren Lieblingsspiel bezeichnet, so fand es bei der aktuellen Gruppe, welche das Angebot im September 2021 gestartet hat keine einzige Nennung.

### **3. Nutzen und Funktionen von Gaming**

Computerspiele und Games beschreiben zusammenfassend sämtliche Iterationen von digitalen Spielen. Die im deutschsprachigen Raum geläufige Bezeichnung als Games, beschreibt hier nicht wie im englischen Sprachgebrauch ein Spiel im Allgemeinen, sondern wird als gezieltes Synonym für Computerspiele verwendet. Im Umkehrschluss wird somit in Texten, welche vom Deutschen in die Englische Sprache übersetzt werden das Lehnwort „Game“ mit dem englischen Wort „videogame“ übersetzt, um eine klare Abgrenzung als digitales Spiel zu ermöglichen. (Breiner et al., 2019, S.2) Um diesem umfangreichen und teils unübersichtlichen Fachvokabular gerecht zu werden, sind im Laufe dieser Arbeit diese Fachvokabeln und Anglizismen in *kursiv* gesetzt und sind im Glossar näher beschrieben.

Die Gestaltung der Freizeit durch Spielen unterlag im Laufe der Geschichte immer wieder unterschiedlichen Bewertungen und Beurteilungen. So bezeichneten einige Philosophen und Intellektuelle es bereits in der Antike als infantile Zeitverschwendung, andere Stimmen sprachen ihm die Wirkungsmacht eines spirituellen Aktes zu, inklusive jeglicher zwischen diesen beiden Extremen liegenden Nuancen. (ebd. S.94)

Wie der in dieser Arbeit abgehandelten JIM Studie zu entnehmen, nehmen hierbei Computerspiele einen immer größeren Platz im Spielrepertoire von Kindern und Jugendlichen ein. Dabei ist die Reputation dieser Computerspiele nach wie vor in Familien und auch in Einrichtungen der Jugendarbeit alles andere als gut. Der Beschäftigung damit wird abgesprochen, eine sinnvolle und entwicklungsfördernde Handlung darzustellen. Obwohl die Bewertung von konventionellen Spielen oft danach bemessen wird, ob diese zum weiteren Spielen anregen, können Computerspiele von diesem Maßstab nicht profitieren und es scheinen andere Bewertungsmaßstäbe zu gelten. Computerspiele gelten als Zeitfallen und es wird ihnen die Beförderung von Suchtverhalten unterstellt. Lange wurden die Beschäftigung mit Computerspielen nicht als Spielen angesehen, sondern eher mit dem reinen Konsum von Medien, etwa dem Fernseher schauen gleichgestellt und dementsprechend be- und entwertet. (Mehring et al., 2020, S. 196)

Wie ist die Beschäftigung mit und das Spielen von Computerspielen dann jedoch zu betrachten und zu bewerten, haben sie einen Nutzen und wenn ja worin liegt dieser?

Um sich dieser Frage zu nähern ist es sinnvoll, Spielverhalten an sich und dessen Rolle im Laufe der Evolution näher zu betrachten. Um die Funktionen von Spielen allgemein, und übertragbar auch die des Spielens von digitalen Spielen zu verstehen ist es hilfreich, hierfür einen Blick in das Tierreich zu werfen. Das am stärksten ausgeprägte Spielverhalten ist hier bei Säugetieren und Primaten zu beobachten. Diese Ausprägung steht im Zusammenhang mit der Ausprägung des Nervensystems, je größer dies ist, desto stärker lassen sich als Spielen zu interpretierende Verhaltensweisen beobachten. Selbst innerhalb einzelner Gattungen sind es die Rassen, welche das stärkste Spielverhalten aufzeigen, die auch als besonders intelligente Vertreter ihrer Gattung gelten. Bei Hunden ist das am Beispiel an der Rasse der Border Collies zu sehen. (Breiner et al., 2019, S.106) Jedoch nicht nur bei domestizierten und dadurch von Menschen dazu stimulierten Tierarten lässt sich dieses Verhalten beobachten. Auch in der freien Natur zeigen bestimmte Tierarten klares Spielverhalten. Auch hier ist dieses bei den Spezies am stärksten ausgeprägt, welche eine große Intelligenzzuschreibung genießen. Als Beispiel eignen sich hier Fischotter, welche Abhänge als Wasserrutschen nutzen oder mit Steinen „jonglieren“ ohne einen offensichtlichen direkt erkennbaren Nutzen. (ebd., S.106)

Diese Verhaltensweisen stellen jedoch ein sogenanntes Darwin'sches Paradoxon dar. Nicht nur, dass dem Spielen kein erkennbarer Zweck zugeordnet werden kann, so verbraucht es auch augenscheinlich unnötig Energie. Es dient weder der Nahrungsbeschaffung, noch der Fortpflanzung. Zudem sind die Tiere während des Spieles abgelenkt und so leichtere Beute für Fressfeinde und riskieren dabei mitunter Verletzungen, welche in der freien Natur eine Lebensgefahr darstellen können. Laut Darwin sollten diese Verhaltensweisen, welche augenscheinlich nur Kosten und keinen Gewinn darstellen durch natürliche Selektion bereits längst verschwunden sein. (ebd., S.107)

Die Auflösung dieses Darwin'schen Paradoxon findet man in Studien welche die, den gravierenden Nachteilen gegenüberstehenden, erheblichen Vorteile darstellen. Aufgeteilt sind diese beobachtbaren Vorteile in die unterschiedlichen Nutzen von Spielen. In einem Versuch mit Nagetieren wurde in den 80er Jahren Spielverhalten im Bezug auf den Sozialen Nutzen für die Spielenden untersucht. Hier wurde in einer Studie mit Ratten festgestellt, welche Auswirkungen das Spielen bzw. der Entzug von Spielmöglichkeiten in der Gruppe auf die Dominanzhierarchien und dem damit verbundenen Zusammenleben hat. Das Ergebnis war, dass die Tiere denen Spielmöglichkeiten mit Artgenossen entzogen wurden, sich in Normalsituationen zwar unauffällig verhielten, in Stresssituationen jedoch starke Verhaltensauffälligkeiten zeigten. So reagierten die Ratten auf unbekannte Situationen entweder mit starker Aggression oder mit auffällig

zurückhaltenden, ängstlichen Verhalten. Ein Verhalten, was bei einer Vergleichsgruppe, welche ihrem natürlichen Spieltrieb nachkommen durfte, nicht zu beobachten war. Neuere Studien nach der Jahrtausendwende gaben Hinweise darauf, dass Primaten ähnlich auf diesen sozialen Spielentzug reagieren würden. (ebd., S. 107f)

Auch zu dem Ausmaß des kognitiven Nutzen, der Ausprägung der motorischen Koordination und dem Reaktionsverhalten gab es in mehreren Studien eindeutige Hinweise. So wiesen in einer Studie mit Erdmännchen, welche sich für diese Studien aufgrund ihres ausgeprägten Sozialverhaltens und Intelligenz gut eignen, die Tiere deutlich bessere Ergebnisse bei Koordinationstest auf, die auch in ihrer Kindheit ein stärker ausgeprägtes Spielverhalten zeigen. Zudem schafften es die verspielteren weiblichen Tiere auffallend mehr Nachkommen durchzubringen, als ihre weniger verspielten Artgenossinnen. Auch bei Bären lies sich in einer zehn Jahre andauernden Feldstudie beobachten, dass die verspielteren Jungtiere auch im Erwachsenenalter eine deutlich bessere Koordination und Kondition aufwiesen und somit ihre Überlebenschancen stark verbesserten. Zudem strahlten sie eine erhöhte Dominanz und Autorität aus, was ihre Chancen auf Fortpflanzung wiederum erhöhte. Gleiches konnte in einer anderen Studie mit Primaten festgestellt werden. (ebd., S. 108)

### **3.1 Funktionen von Gaming**

Diese beispielhaften Studien und daraus zu entnehmenden Nutzen zeigen klar auf, wie ausgeprägtes Spielverhalten die Überlebenschancen im evolutionären Kontext erhöhen kann. Der bereits angesprochene Sinn des Spielens von Computerspielen lässt sich mithilfe einer Kategorisierung in verschiedene Funktionen des Spielens ableiten.

Diese Funktionen sind nur zum Teil durch quantitativ-analytische Indizien innerhalb von Studien klar nachgewiesen. Die restlichen Funktionen unterliegen dennoch einer deduktiven Beweisführung und Alltagserfahrungen und haben den Anspruch, Basis für zukünftige Studien zu liefern, um diese Thesen zu verifizieren oder falsifizieren. (ebd., S. 116)

#### **3.1.1 Lernfunktion**

Die erste der angesprochenen Funktionen ist die Lernfunktion. Beim Spielen allgemein und auch beim Spielen von Computerspielen können verschiedene Dinge ausprobiert werden ohne direkte, schwerwiegende Konsequenzen zu riskieren. Durch das Testen von verschiedenen Verhaltensweisen und Lösungsmöglichkeiten und dem Selektieren derer

welche zum Erfolg führen und welche nicht, begreift die spielende Person intuitiv und natürlich die Regeln der Umwelt in welcher sie sich bewegt. Das Erlernte entspricht dadurch weniger dem in der Schule vermittelten Fachwissen, erlaubt jedoch einen Transfer in verschiedene reale Lebensbereiche. Der beim Spielen implizierte Spaß erhöht hierbei die Motivation sich auf Neues einzulassen. (ebd., S. 117)

Dieses allgemeine Lernen lässt sich in mehrere Unterkategorien sortieren, welche wiederum mit Beispielen aus Computerspielen nachgewiesen werden können.

Die Rollenlernfunktion bezeichnet das Ausprobieren und Erlernen verschiedener spezifischer Rollen und Aufgaben innerhalb eines Spiels. In vielen Computerspielen, welche im Multiplayerformat gespielt werden, haben die einzelnen SpielerInnen unterschiedliche Aufgabenbereiche abzudecken. Hierbei führt meist nur die Kombination der einzelnen spezifischen Aufgaben zum erwünschten Erfolg. Ein Beispiel hierfür liefert das in einem späteren Abschnitt beschriebene Spiel „Overcooked“. Während eine SpielerIn in der virtuellen Küche Zutaten vorbereitet und zerkleinert, so muss eine andere SpielerIn diese in der richtigen Reihenfolge zubereiten. Auch wenn die Rollenvergabe untereinander austauschbar ist, muss jede SpielerIn die ihr zugewiesene erfüllen um den gemeinsamen Spielerfolg zu erreichen. (ebd.)

Bei der Charakterlernfunktion lernen die Spielenden soziale Kompetenzen und das eigene Loslassen von Bedürfnissen um jemand anderem oder den gemeinsamen Bedürfnissen gerecht zu werden. Das kann man bei dem beliebten Spiel „FIFA“ beobachten. Wie im echten Fußballspiel auch, gibt es häufig Situationen in dem der Ball auch kurz vor dem Tor noch abgepielt werden muss, obwohl die den Pass gebende SpielerIn selbst gerne als TorschützIn gefeiert werden möchte. Durch das Lernen von Loslassen, wird Materialismus entgegengewirkt und eine vernünftige Balance zwischen Geben und Nehmen entwickelt. (ebd.) Hierzu ist auch das in der Empathielernfunktion beschriebene Erlernen bzw. Verbessern des Mitgefühls für die MitspielerInnen, aber auch die GegenspielerInnen in der Lage. Durch das eigene Erleben von negativen Gefühlen bei einer Niederlage ist der Transfer möglich diese auch bei einer GegenspielerIn wahrzunehmen und als solche zu respektieren. (ebd., S. 117f) Die Motivationslernfunktion beschreibt das Verbessern von Durchhaltevermögen und die damit verbundene erhöhte Frustrationstoleranz. Bei *Battle Royal* Spielen wie dem auch später beschriebenen „Fortnite“ gewinnt in einer Spielrunde von den 100 gleichzeitig antretenden SpielerInnen jeweils nur eine Person bzw. ein Team. Umso belohnender bzw. lehrreicher und dadurch motivierender ist es diesen Sieg nach unzähligen Versuchen gemeinsam zu erreichen. Durch das Fortführen des Spiels und der damit zu beobachtenden stetigen Verbesserung der Beherrschung der zum Erfolg benötigten Spielfunktionen ist eine Körperlernfunktion festzustellen. Neben Reaktionsgeschwindigkeit ist zudem ein hohes Maß an Feinmotorik

nötig, um den *Controller* auf erfolbringende Art und Weise zu bedienen. Jedoch sind viele Spiele auch so programmiert, dass selbst EinsteigerInnen durch besonders kreative Lösungen ans gewünschte Ziel kommen können, was dem Spielen eine Kreativlernfunktion nachweist. (ebd. S. 118) Bestimmte Spiele wie zum Beispiel Minecraft beziehen ihren gesamten Spieleinhalt aus der kreativen Gestaltung der Spielwelten. Da viele Spiele zumindest zum Teil an in der realen Welt geltende Gesetze angelehnt sind, kann man hier eine Weltbildlernfunktion feststellen. Neben dem allgemeinen dreidimensionalen Vorstellungsvermögen durch die Spielgrafik und daraus resultierenden Spielfunktionen, lernen die Spielende in Minecraft zum Beispiel durch deren Eigenschaften im Spiel, dass Diamant härter als Stahl und Granit härter als Sandstein ist. Die letzte Unterkategorie der Lernfunktionen ist die Faktenlernfunktion. Durch den spielerischen Umgang mit teils wertvollen Allgemeinwissen wie zum Beispiel den Nationalflaggen verschiedener Länder oder den Aufstellungen von Mannschaften bei FIFA, können diese mithilfe der Verknüpfung mit positiven Emotionen fest im Gedächtnis der Spielenden verankert werden. (ebd.) Die freie Auswahl der Spiele, in einem altersgerechten Rahmen ist hier zudem großer Motivationsfaktor für das intuitive Lernen.

### **3.1.2 Sozialfunktion**

Besonders Multiplayerspiele haben eine wichtige zu beobachtende Sozialfunktion. Diese ist ebenso in mehrere Unterfunktionen aufteilbar. Die erste dieser Unterkategorien ist die Befriedungsfunktion. Sie stellt die These auf, dass das Spielen eine sozial harmonisierende Wirkung aufweist und somit Frieden fördert und Aggressionen entgegenwirkt. Dies zeigt sich in Spielen darin, dass sich MitspielerInnen und auch GegenspielerInnen auf ein fest gesetztes Regelwerk einigen beziehungsweise dies der Rahmen ist in welchen alle Parteien an einem Spiel teilnehmen. Diese generelle Akzeptanz dieser Regeln stellt eine Art Friedensbeschluss dar und macht es möglich, Aggressionen auf eine ritualisierte spielerische Weise zu kanalisieren. Besonders im wettkampforientierten Spielen von Onlinespielen zeigt sich diese Befriedungsfunktion darin, wie auf Regelverstöße unter anderem mit technischer Hilfsmittel, sogenanntes „cheaten“ überparteilich reagiert wird und RegelverletzerInnen den Verlust allgemeiner Wertschätzung öffentlicher Reputation riskieren, obwohl es sich hierbei augenscheinlich nur um ein Spiel handelt. Diese teils irrational erscheinenden Reaktionen auf Regelbrüche zeigen die starke Verbundenheit, die Befriedung durch die gemeinsame Akzeptanz auf bestimmte Regeln. (ebd. S. 120)

Eng hiermit verbunden ist die Vernetzungsfunktion. Das durch das gemeinsame Spiel aufgebaute Gemeinschaftsgefühl bietet die Chance, Grundlage für enge soziale

Netzwerke und Strukturen zu ermöglichen. Auch hier gilt das nicht nur für die MitspielerInnen innerhalb einer festen Spielgruppe sondern auch teamübergreifend für SpielerInnen eines gemeinsamen Spieles. Das bietet auch die Möglichkeit sonstige soziale Barrieren und Unterschiedlichkeiten zu überwinden. So vernetzen sich SchülerInnen unterschiedlicher Freundeskreise und auch Altersstufen untereinander über den gemeinsamen Nenner eines bestimmten Spiels und dem gemeinsamen Spielen oder auch dem Austausch darüber. Diese Vernetzung ist zudem auch spielübergreifend zu beobachten. Unter anderem in der entstehenden Verbundenheit durch Abgrenzung gegenüber SpielerInnen anderer Spiele, gegenüber NutzerInnen von Spielekonsolen anderer Hersteller z.B. Playstation und Xbox bzw. PC SpielerInnen oder auch allgemein von SpielerInnen gegenüber Nicht – SpielerInnen. (ebd., S. 121) Diese Verbundenheit unterliegt einem weiteren Teilaspekt der Sozialfunktion, der Identifikationsfunktion. Die Affinität zu bestimmten Spielen, das Nutzen bestimmter Spielekonsolen oder auch die Übernahme bestimmter Spielcharaktere und Rollen innerhalb eines Spiels stiftet eine individuelle und auch gemeinsame Identität. Ähnlich wie bei den Fußballfans beliebten Trikots des Lieblingsvereins oder der LieblingsspielerIn, identifizieren sich SpielerInnen von z.B. Fortnite teilweise mit den genutzten „Skins“ von ihren LieblingsspielerInnen, nutzen diese im Spiel selbst und ahmen Spielzüge und Eigenheiten dieser nach. Eng hiermit und auch der Vernetzungsfunktion verbunden ist die Individuationsfunktion. Diese Funktion beschreibt die ermöglichte Abgrenzung von Kindern und Jugendlichen von der älteren Generation. Hier übernehmen Computerspiele die in der Adoleszenz auftretende wichtige Rolle zur Abgrenzung, welche davor von anderen Jugendsubkulturen wie Punk- und HipHopszenen oder von bestimmten Rock- und Popbands getragen wurde. Dies äußert sich nicht nur im reinen Interesse an bestimmten Spielen, sondern zeigt sich auch im allgemeinen Sprachgebrauch, wiederum der Zugehörigkeit zu SpielerInnen bestimmter Plattformen und der damit verbundenen Subkultur. (ebd., S. 125) Ein aktuelles Beispiel hierfür ist die Nominierung des Wortes „sus“ als potentielles Jugendwort des Jahres 2021, welches seinen Ursprung bzw. seine Popularität durch das Spiel „Among us“ erlangt hat. (Tagesschau.de, 2021) Die Identifikation mit ProtagonistInnen bestimmter Spiele, dem Austesten bestimmter in Computerspielen zu findenden Rollen und das Praktizieren deren Handlungen beschleunigt die Festigung des eigenen Charakters in der Pubertät ohne damit direkter körperlicher Gefahr ausgesetzt zu sein.

### **3.1.3 Rauschfunktion**

Bereits in der Antike wurde die Rauschfunktion von Spielen als „Opium fürs Volk“ aktiv beworben und als Ablenkung der Bevölkerung vom tristen Alltag genutzt. Insbesondere

Computerspiele haben durch die hohe Immersität und die geforderte ganzheitliche Aufmerksamkeit die Möglichkeit, die Spielenden in einen tiefen Rauschzustand, auch als „Flow“ bezeichneten Zustand zu versetzen. (Breiner et al., 2019, S.126) Dieser dient nicht nur um Ablenkung vom Alltag zu erhalten, sondern dient auch zur Ablenkung von negativen Gefühlen, Sorgen und allgemeinem Unmut über weltliche oder politische Missstände. Computerspielen wird hierbei als eine der wirksamsten Unterdrückungsmöglichkeiten, neben stofflichen Drogen zugeschrieben. (ebd., S.127) Diese Rauschfunktion ist zunächst objektiv zu betrachten, birgt jedoch auch Risiken und Gefahren welche zuletzt einen Eintrag im ICD – 11 erhalten haben und im letzten Abschnitt dieser Arbeit noch detaillierter beschrieben werden.

### **3.1.4 Therapiefunktion**

Die Therapiefunktion von Spielen beschreibt die psychisch heilende Dimension von Spielen und die Tatsache, dass Computerspiele die Möglichkeit haben, sich positiv auf Traumata, Phobien und Zwangsstörungen auszuwirken. Dieser Aussage liegt eine Studie zu Grunde, welche die Auswahl von Spielen in den Fokus nahm. Hier fiel auf, dass sich die Spielenden intuitiv die Spiele auswählten, welche einen positiven Einfluss auf die eigenen psychischen Störungen hatten. So bevorzugten SpielerInnen welche in ihrer Kindheit häusliche Gewalt erfahren hatten, eher gewalthaltige Spiele, Verkaufszahlen von Kriegsspielen sind besonders hoch in Gebieten, welche ehemals als Kriegsgebiete eingestuft wurden. Auch Spiele mit einem hohen Fokus auf das Thema Kriminalität erfreuen sich besonders in Ländern mit einer hohen Kriminalitätsrate großer Beliebtheit. (ebd., S.128) Diese statistisch signifikanten Ergebnisse sind Indiz dafür, dass Betroffene unbewusst versuchen ihre eventuellen Traumata spielerisch selbst zu therapieren. Auch in Deutschland ist ein solches Phänomen zu beobachten. Die deutsche Geschichte ist geprägt von reformatorischen Umbrüchen, Wirtschaftskrisen und Kriegen inklusive deren gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Nachfolgen. Laut einer Studie lassen sich 16% der über 60-jährigen Deutschen als kriegsbedingt traumatisiert bezeichnen, wobei die Dunkelziffern dieser posttraumatischen Belastungsstörungen weit höher liegen dürfte. Diese Traumata werden zudem unbewusst über Erziehung, Erzählungen bzw. auch durch das Schweigen über bestimmte Themen an jüngere Generationen weitergegeben. Ausgehend von dieser Traumatisierung durch die wiederholte Zerstörung und den Wiederaufbau von Städten und Infrastrukturen ist es auffallend, dass sich Wirtschafts- und Aufbausimulationen hierzulande sehr großer Beliebtheit erfreuen. Diese Beliebtheit wird international als „deutsches Phänomen“ bezeichnet und Spiele dieser Art werden weltweit als „wusel games“, abgeleitet vom deutschen Verb „wuseln“ beschrieben. (ebd.,

### **3.1.5 Leibesfunktion**

Die Leibesfunktion bleibt bei Computerspielen in ihrem ursprünglichen Sinne eher aus. Sie bezeichnet den Nutzen eines Spiels körperliche Fitness zu erhalten oder zu erreichen. Den als Leibesfunktion bezeichneten Auswirkungen wie die Stärkung des Bindegewebes, dem Stärken der Muskulatur und die Verbesserung der Durchblutung und Respiration des Körpers, stehen bei Computerspielen eher feinmotorische und spezifische Funktionen gegenüber. Eine Ausnahme bilden hier sogenannte ortsbasierte Computerspiele wie das 2016 populär gewordene Pokemon Go. Hier wird die SpielerIn dazu aufgefordert sich an verschiedene Orte zu bewegen und möglichst weite Strecken zurückzulegen. Diese Spiele können jedoch eher als computerbasierte bzw. gestützte Realspiele bezeichnet werden. (ebd., S.130)

### **3.1.6 Kreativfunktion**

Die Kreativfunktion in Spielen beschreibt die Anforderung an die Spielenden, Probleme kreativ anzugehen und durch das wiederholte Ausprobieren von ungewöhnlichen Rekombinationen an das gewünschte Spielziel zu gelangen. Hierbei ist es in vielen Spielen nötig, Handlungen, Gegenstände und auch einzelne Rollen der Spielenden aus ihrem ursprünglichen Kontext herauszunehmen und neu zu überdenken. Dieser Prozess, neue und kreative Lösungen während des Spielens an sich zu finden und flexibel auf neue Situationen zu reagieren, lässt sich zudem auch auf andere Lebensbereiche übertragen und stärkt diese. (ebd.) Während diese handlungsorientierte Entscheidungsfindungen in fast jedem Spiel vorhanden sind, gibt es zudem noch Spiele in denen das kreative Schaffen an sich im Mittelpunkt des Spielziels steht, wie zum Beispiel in Minecraft. Bei Multiplayerspielen wird diese Funktion zudem noch mehr gefordert, da durch das Spielen mit und gegen andere SpielerInnen, deren Entscheidungen oft nicht vorhersehbar sind und eine noch flexiblere Reaktion erfordern. Kreativität wird auch als Spielen im Geiste beschrieben welches den Erfindungsreichtum fördert. Dies schafft eine wichtige Bildungsressource für die Herausforderungen welche an Heranwachsende in unserer sich schnell entwickelten globalisierten Welt gestellt werden. (ebd.)

### **3.1.7 Kulturfunktion**

Die Kulturfunktion kann als eine Folge der Kreativfunktion von Spielen betrachtet werden.

Auch in der realen Welt entsteht jegliche Kultur aus der kreativen Nutzung und Rekombination eines Spiels. So bezeichnen wir auch andere Kulturbereiche, wie das Theaterspiel, Sportspiel, Schauspiel und auch in der Kunst präsenste Farbspiel als solches. Auch in der Musik wird das Erlernen eines Instrumentes als beispielsweise Gitarre spielen bezeichnet. In verschiedenen Kulturkreisen wird sich zu großen gesellschaftlichen Festspielen getroffen und in diesen Strukturen der kreativen Nutzen von Spielen wieder gefunden. (ebd., S.131) Diese Funktion zeigt sich auch immer vermehrt in der öffentlichen Wahrnehmung von Computerspielen. So bezeichnet der deutsche Kulturrat Computerspiele schon seit vielen Jahren als anerkanntes Kulturgut und Kunstform. (Prof. Dr. L. Breitlauch, 2017) Er ist zudem großer Kooperationspartner der jährlich stattfindenden GamesCom, Deutschlands größter Computerspiel Messe. Auf deren Eröffnung auch Angela Merkel den Wert von Computerspielen mit den Worten: „Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von aller größter Bedeutung“ anpries und wertschätzte. (A. Merkel, 2017)

#### **4. Vorstellung aktuell relevanter Spiele**

Im folgenden Abschnitt werden einige der bereits angesprochenen Spiele im Kontext ihrer Relevanz und Spielinhalte näher Beschrieben. Das dient zur Verbesserung des Verständnis der möglichen Anziehungskraft welche diese auf Kinder und Jugendlichen ausstrahlen können. Die Auswahl der Spiele erfolgte hier nicht willkürlich, sondern deckt sich mit den Angaben der Befragten der bereits behandelten JIM Studie sowie den Erfahrungen und Beobachtungen aus der praktischen Sozialen Arbeit im Arbeitsfeld der offenen Kinder- und Jugendarbeit.

## 4.1 Fortnite

Fortnite, Epic Games, 2017, kostenlos, Playstation, Xbox, PC, Mobile, Switch, USK 12



Abbildung 4: Screenshot des Spiels "Fortnite"  
(Epic Games Germany GmbH, 2020)

Mit Fortnite schaffte es Epic Games sich nicht nur an der Spitze der Gaming Industrie zu positionieren, sondern machte sich auch auf sämtlichen Schulhöfen, Wohnzimmern und Einrichtungen der Sozialen Arbeit zum Gesprächsthema. Mit insgesamt über 350 Millionen registrierten SpielerInnen ist es das größte und meistgespielte Spiel seiner Art. Den Höhepunkt an innerhalb eines Monats aktiven SpielerInnen erreichte das Spiel im August 2018 mit 78 Millionen SpielerInnen. Auch wenn das Interesse der Kinder und Jugendlichen an Fortnite im Laufe des vergangenen Jahres spürbar nachgelassen hat, so erreicht Fortnite auch im Jahr 2021 noch einen globalen Durchschnittswert von 6 – 12 Millionen SpielerInnen welche simultan das Spiel spielen. (Cultured Vultures, 2021) Auch wenn sich diese Zahlen abhängig von Zeitzonen und Demographien unterschiedlich auswirken, so zeigt eine Studie zum Alter und Spielverhalten der SpielerInnen die Relevanz für die Zielgruppe der Jugendarbeit. Einer Studie von Newzoo nach sind 68% der SpielerInnen von Fortnite im Alter von 10 – 25 Jahre angesiedelt. (BoardGamesTips, 2020) Fortnites Erfolgsgeschichte begann zunächst als kostenpflichtiges *Kooperationssurvivalspiel* und gelang erst mit der Einführung des kostenlosen *Battle Royal* Modus im September 2017 der Durchbruch, welcher zum heutige Bekanntheitsgrad führte. Dieser *Battle Royal* Modus ist auch der noch heute am meisten gespielte Modus, auf welchen sich auch in den meisten Referenzen und Artikel zum Spiel bezogen wird. Das Spielprinzip ist leicht verständlich 100 SpielerInnen treten alleine, in zweier, dreier

oder vierer Teams auf einer großen Karte gegeneinander an, mit dem Ziel am Ende der maximal 20 Minuten andauernden Spielrunden als letztes Team zu überleben. Hierzu springt das Team gemeinsam, jeweils mit einem Fallschirm ausgestattet, über einem von ihnen gewählten Punkt der Karte ab. Das Team begibt sich mit einer Spitzhacke ausgestattet auf die Suche nach Gegenständen und Waffen welche ihnen zu ihrem Spielerfolg Nutzen bringen. Die Spielwelt kann mit besagter Spitzhacke abgetragen werden, wodurch Materialien wie Stein, Holz und Metall gewonnen werden können. Diese Materialien können dazu genutzt werden neue Strukturen und Befestigungen zu bauen und stellen einen wesentlichen Punkt zum Erfolg einer Runde dar. Dieses Element ist eines der größten Alleinstellungsmerkmale des Spielprinzips von Fortnite und grenzte es von Beginn an von anderen Spielen im *Battle Royal* Genre ab. Worin sich Fortnite nicht unterscheidet zu anderen Vertretern des Genres ist der sogenannte Sturm, eine sich kreisförmig, im Verlauf einer Spielrunde zusammenziehende Zone, welche den SpielerInnen zunehmend Lebenspunkte abzieht, sollten sich diese darin aufhalten. Durch diesen Mechanismus verkleinert sich die Spielwelt nach und nach und die SpielerInnen sind, auf den mit den bis dahin „gelooteten“ Gegenständen und Waffen zu bestreitenden Kampf angewiesen nicht auszuschneiden. Ausgeschieden ist eine SpielerIn dann wenn ihre Lebenspunkte auf null fallen bzw. die Teammitglieder nicht mehr in der Lage sind, diese durch eine Wiederbelebungsmechanik aufzufüllen. So einfach das Spielprinzip auf der Makroebene erscheinen mag, so anspruchsvoll ist es auf der Mikroebene diese einzelnen Mechaniken in Absprache mit dem eigenen Team umzusetzen. Ungeübten SpielerInnen ist es nahezu unmöglich die Siegestrophäe, den sogenannten „Epischen Sieg“ zu erreichen.

Diese dadurch geschaffene Anziehungskraft bildet gemeinsam mit den von Spielprinzip geforderten virtuellen Gewalthandlungen unter anderem einen der größten Kritikpunkte in der öffentlichen Wahrnehmung von Fortnite. Sind die Darstellungen von Gewalt im Spiel zwar auf eine comicähnliche Darstellung reduziert, SpielerInnen sterben zum Beispiel nicht, sondern lösen sich in einer Art Hologramm auf, so ist das angestrebte Ziel fast ausschließlich mit dem Einsatz von virtueller Waffengewalt möglich. Diese wird mit an in der Realität existierenden angelehnten Schusswaffen ausgeführt. Die Spielmechanik belohnt zum Beispiel Kopfschüsse in dem diese der Spielfigur des Gegenübers mehr Lebenspunkte abziehen als Treffer auf andere Körperstellen. Ein weiterer großer Kritikpunkt ist die „Monetarisierung“ des Spiels. Dadurch, dass das Spiel an sich kostenfrei herunter zu laden ist, finanziert sich die Entwicklung durch sogenannte „micro-transactions“. Hier können im, im Spiel integrierten „Item Shop“ kosmetische Gegenstände erworben werden, mit denen die Erscheinung der eigenen Spielfigur angepasst werden können. Die Preisspanne reicht hier von 2€ bis hin zu 20€ für ein

Outfit. Inhalt der Kritik ist jedoch auch, dass diese Preise nicht in der entsprechenden Währung angezeigt werden, sondern durch *Ingame Währung* den sogenannten „V-Bucks“ erworben wird. Diese „V-Bucks“ müssen im Vorhinein über Kredit- oder im Supermarkt erhältlichen Paysafe Prepaidkarten eingetauscht werden. Diese Darstellung der Preise verleitet die SpielerInnen dazu den Überblick und Realitätsbezug über das ausgegebene Geld zu verlieren und somit mehr auszugeben als ursprünglich geplant.

## 4.2 Minecraft

Minecraft, Mojang Studios, 2011, 19,99€, Playstation, Xbox, PC, Mobile, Switch, USK



Abbildung 5: Screenshot des Spiels "Minecraft"  
(A. Linken, 2020)

Minecraft hat nicht ohne Grund während seiner mittlerweile zehn Jahre andauernden Lebenszeit zahlreiche Preise und Awards gewonnen. Angefangen mit dem Preis für „Best Independent Game“ im Jahre 2011 über den „Best Family Game“ Award bis hin zum „BAFTA Children´s Award“ im Jahr 2016 erfreut sich das Spiel, wie auch der vorgestellten JIM Studie von 2020 zu entnehmen, nach wie vor großer Beliebtheit. (IMDb, 2021) Dieser selbst von dem, anfangs aus nur einer Person bestehenden Entwicklerstudio nicht vorhersehbare Erfolg, liegt unter anderem an dem einfachen Spielprinzip, welches den SpielerInnen größtmögliche Freiheit bei der Gestaltung ihres Spielerlebnisses bietet. Die Welt aus Minecraft besteht aus sogenannten „Blocks“, quadratischen Würfeln welche mithilfe einer Spitzhacke, Axt oder Schaufel abgebaut werden können. Je nachdem was dieser Block davor darstellte, zum Beispiel einen Baum, Erde, ein Schaf, oder Mineralien, wird durch den Abbau dieser das respektive Material gewonnen. Aus diesem Material

können die SpielerInnen dann wiederum an einer Werkbank neue Gegenstände herstellen. So wird aus der Kombination von Ästen und Stein an der Werkbank eine Axt mit der Bäume gefällt werden können, aus dem gewonnenen Holz können wiederum Türen und eine Vielzahl anderer Gegenstände hergestellt werden. Durch die Ausweitung der Spielwelt in den Untergrund sind die SpielerInnen dazu angeregt Minen zu graben und Höhlen zu erkunden, in denen wiederum Erze und seltene Edelsteine zu finden sind. Diese gehen zur Weiterverarbeitung in einen zuvor aus Stein gebauten Ofen um daraus Metalle und dementsprechend neue Geräte zum weiteren Erkunden und Bearbeiten der Welt herzustellen.

Das Spielziel des ursprünglichen Spielmodus von Minecraft, dem „Überleben“ Modus liegt in erster Linie in der Erkundung der, jedes mal durch Zufall neu generierten Welt. Im Laufe des Spielst trifft die SpielerIn nach und nach auf neue Gebiete, im Spiel „Biome“ genannt in welchen wiederum neue Materialien und Schätze geborgen werden können. Diese neuen „Biome“ werden jedoch auch von deren BewohnernInnen und verschiedenen Monstern belebt, welche es zu besiegen gilt. Ist die SpielerIn dazu noch nicht in der Lage, muss sie in den weitaus freundlicher gestalteten Startgebieten auf die Suche nach Materialien, ins besonderen Eisenerzen gehen, um sich mit besserer Ausrüstung ausgestattet erneut auf das Abenteuer zu begeben. In den Jahren nach der ersten Veröffentlichung wurde mit dem in einer durch ein Portal zu erreichenden anderen Dimension lebenden Drachen ein Endboss und damit ein finales Ziel des Spiels eingeführt. Dieses vom Entwickler vorgesehene Ende des Spiels und das damit antizipierte Abenteuer ist jedoch nur ein Bruchteil von den Möglichkeiten die die SpielerInnen in ihrer Spielwelt haben. Alleine oder gemeinsam mit FreundInnen können aus den Blöcken ganze Städte gebaut, auf die Suche nach geheimen Schätzen gegangen oder auch ein zum Beispiel schlichter Bauernhof gebaut werden inklusive Farmtiere und Ackerflächen. Die Beschaffung von Nahrung wird auch vom Spiel gefordert. Neben den Lebenspunkten besitzt jede Spielfigur eine sogenannte „Hungerleiste“ in der die Sättigung der Spielfigur dargestellt wird. Durch Aktionen wie Rennen oder den Abbau von Materialien nimmt diese Leiste ab, fällt sie auf null verliert die SpielerIn kontinuierlich Lebenspunkte. Fallen diese Lebenspunkte durch Hunger oder durch von den in der Welt lebenden Kreaturen hinzugefügten Schaden auf Null, stirbt die Spielfigur. Zwar wird sie direkt in dem von ihr gebauten Haus wiederbelebt, so lässt die Spielfigur jedoch bei deren Ableben alle Gegenstände welche sie zu dem Zeitpunkt bei sich getragen hat, an Ort und Stelle fallen und müssen von der SpielerIn zurückgeholt werden.

Dieses grundlegende Spielprinzip wurde nach und nach von den Entwicklern aber auch von der Spielcommunity erweitert. Konnten zu Beginn Spielwelten nur gemeinsam betreten werden wenn der Host, die SpielerIn welche die Welt zur Verfügung stellt selbst

online war, war es mit der Einführung von Minecraft „Realms“ möglich, dauerhafte Welten zu erstellen, welche jederzeit für jede/n oder mit Passwort versehen zugänglich waren. Dies ermöglicht es der Spielcommunity selbst kreativ zu werden und zahlreiche Spielmodi zu entwickeln. So gibt es inzwischen angefangen von Rollenspiel Servern über selbst konzipierte Abenteuerspielen bis hin zu *Battle Royal* Servern unzählige Möglichkeiten Minecraft nach eigenem Vorstellungen zu gestalten. (Fandom, 2021)

### 4.3 Brawlhalla

Brawlhalla, Blue Mammoth, 2014, kostenlos, Playstation, Xbox, PC, Mobile, Switch, USK

12

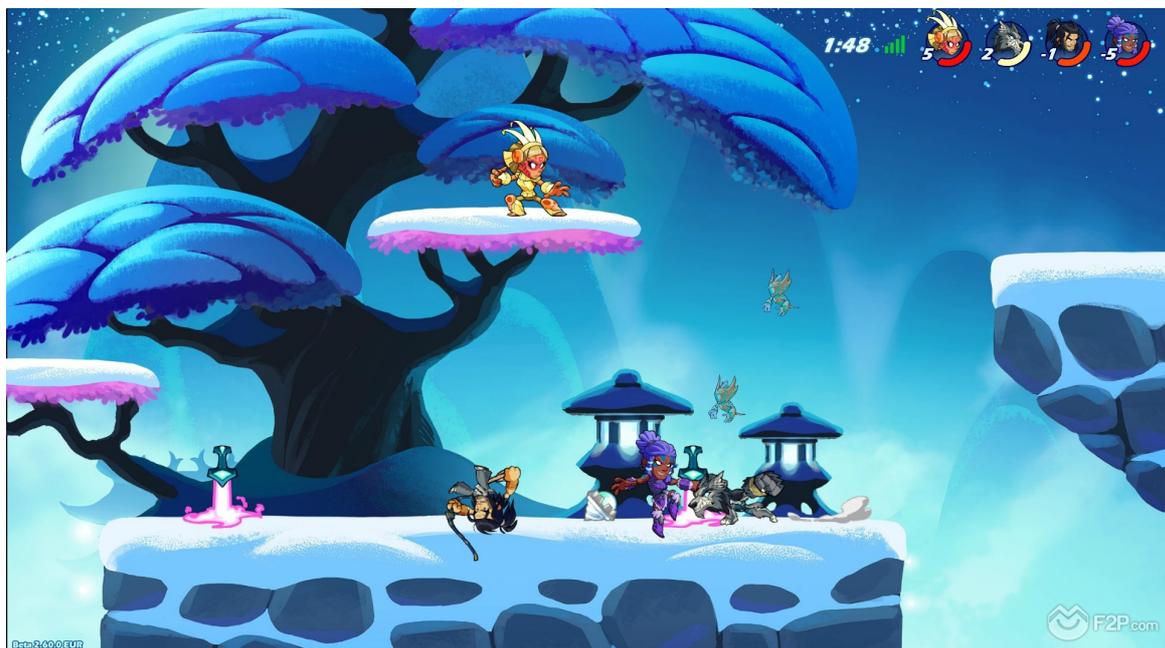


Abbildung 6: Screenshot des Spiels "Brawlhalla"  
(F2P.com, 2019)

Brawlhalla is dem Genre der *Fighting Games* zuzuordnen. Die bis zu acht SpielerInnen starten eine Runde gemeinsam auf einer 2D Plattform und müssen versuchen die GegenspielerInnen von dieser hinunter zu stoßen. Das einfache Spielprinzip ist leicht zu verstehen und wird jedoch komplexer, schaut man sich die Einzelheiten des Spiels genauer an. Wie bei dem bei der Entwicklung zum Vorbild genommenen Spiel „Super Smash Brothers“ von Nintendo stehen den SpielerInnen hierzu eine Auswahl aus über 50 verschiedenen Charakteren zur Verfügung. Neben unterschiedlichen Eigenschaften wie zum Beispiel Geschwindigkeit, Angriffsstärke und Verteidigung, hat jeder Charakter, im Spiel Legenden genannt, eine einzigartige Kombination aus jeweils zwei im Spiel auffindbaren Waffen. Je nach Waffentyp und gewählter Legende stehen der SpielerIn somit eine Vielzahl an Angriffen und Kombinationen zur Verfügung, welche genutzt

werden können um den gegnerischen Spielfiguren Schaden zuzufügen. Je mehr Schaden eine Legende erhält, desto leichter ist es diese von der Plattform zu stoßen. Fällt eine SpielerIn von der Plattform so verliert sie eines ihrer drei Leben. Sind alle Leben aufgebraucht so scheidet sie aus dem Spiel aus. Der Reiz des Spiel besteht hier neben dem teils chaotischen und energiegeladenen Spiel in einer Gruppe, in der Perfektion einer der ausgewählten Legenden. Da Brawlhalla wie für Spiele diesen Genres üblich, auf einer 60hz bzw. *Bildschirmwiederholungsrate* läuft und auch seine Spielmechaniken auf diese angepasst hat, gibt es wenige bis kaum Zufalls- oder Glücksentscheidungen. Das hat wiederum die Auswirkung, dass ein Wissen und Trainieren der Spielmechaniken einen hohen Belohnungswert hat und eine erfahrene SpielerIn mit Leichtigkeit und Können andere SpielerInnen besiegen kann. Durch diese teils frustrierende aber auch mit richtiger Anleitung motivierender Komponente, eignet sich das Spiel sehr gut um mit Jugendlichen Turniere oder Ranglistensysteme herauszuarbeiten. Neben dem angesprochenen Jede/r gegen Jede/n und 1 vs 1 Modus beinhaltet das Spiel noch einen Online Ranglisten Modus, welcher alleine oder mit einer FreundIn 2 vs 2 gespielt werden kann. Auch hier ist ein großes Maß an gegenseitiger Absprache und Koordination gefragt um erfolgreich zu sein. Zudem gibt es noch eine große Anzahl an gruppenfreundlichen Arcade Spielmodi, welche die präzise Spielmechanik weniger stark fordern und sich somit auch für EinsteigerInnen gut eignen. Da das Spiel ebenfalls kostenlos ist, finanziert es sich auch über im Spiel erwerbende Gegenstände. Diese sind jedoch alle rein kosmetisch und verleihen dem Lieblingscharakter ein neues Farbschema oder Aussehen. Im Vergleich zu anderen Spielen mit ähnlichem Monetarisierungsmodell sind jedoch bis auf wenige Ausnahme alle Gegenstände auch durch das reine Spielen und Lösen von speziellen Aufgaben, welche mit „Gold“ belohnt werden zu erwerben. Brawlhalla unterstützt zudem vollständiges *Crossplay*, was bedeutet, dass Plattformübergreifend an Konsole, Computer und auch Handy miteinander und gegeneinander gespielt werden kann.

## 4.4 Overcooked 2

Overcooked 2, Team17, 2018, 24,99€, Playstation, Xbox, PC, Switch, USK 6



Abbildung 7: Screenshot des Spiels "Overcooked 2"  
(S. Siemens, 2021)

Overcooked ist ein sogenanntes *Couchcoopgame*, welches trotz eher geringerem Bekanntheitsgrad 2018 den Game Award für „Best Family/Social Game“ und 2019 den Develop:Star Award „Game of the Year“ gewonnen hat. (R. Valentine, 2019) Wie das Genre schon vermuten lässt, wird Overcooked idealerweise mit bis zu 4 SpielerInnen auf einem Bildschirm, auf einem Sofa gemeinsam gespielt. Die SpielerInnen bewegen jeweils eine Spielfigur in einer aus der Vogelperspektive dargestellten Küche. Ziel ist es, unter Zeitdruck Bestellungen, welche von fiktiven Gästen eines Restaurants getätigt werden, abzuarbeiten und zu servieren. Hierzu müssen Aufgaben wie Zutaten zerkleinern, Kochen, Anrichten der Speisen sowie das Servieren und Abwaschen von Geschirr unter den SpielerInnen aufgeteilt und ausgeführt werden. Besonders in fortlaufenden Spielverlauf, bei dem die Gerichte nach und nach immer komplizierter gestaltet und die SpielerInnen auch zunehmend unter Zeitdruck gestellt werden, ist hier ein großes Maß an Koordination und Kommunikation von den SpielerInnen abverlangt. Insbesondere wenn durch kleinere Fehler und Nachlässigkeiten zusätzliche Schwierigkeitsstufen wie zum Beispiel ein Brand auf dem Herd, der von den SpielerInnen gelöscht werden muss und mehr dazu kommen, steigt das allgemeine Stresslevel aber zugleich auch der Unterhaltungsfaktor für die Spielenden aber auch für zuschauende TeilnehmerInnen.

## 4.5 FIFA

FIFA, EA Sports, 2022, 59,99€, Playstation, Xbox, PC, Switch, USK 0



Abbildung 8: Screenshot des Spiels "Fifa"  
(A. Erber, 2020)

Die FIFA Spielreihe ist wohl das bekannteste und auch in vielen Einrichtungen der Sozialen Arbeit vertretene Sportspiel für die eine Vielzahl von Spielplattformen. Die Fußballsimulation veröffentlicht seit 1993 jährlich eine aktualisierte Version ihres Spiels. Durch die offizielle Lizenzierung von Spielern und über 650 internationaler Vereinen werden auch in den Spielversionen jedes Jahr die jeweiligen Spieleraufstellungen der Vereine realitätsgetreu vertreten. Seit FIFA 16 sind zudem auch Frauenvereinsmannschaften sowie Nationalmannschaften vertreten. (EA Sports, 2021) In Kritik gerät EA jedoch immer wieder, da sich in Vergangenheit die Spielversionen von einem technischen Standpunkt aus kaum unterscheiden, jedoch trotzdem der Vollpreis von ca. 60€ verlangt wurde. Ein weiterer Kritikpunkt ist der online spielbare Ultimate Team Modus. Hier können die SpielerInnen ihr eigenes Team zusammen stellen und mit diesem an einer Online Rangliste teilnehmen. Die SpielerInnen, welche ihnen dabei zur Verfügung stehen können durch *Ingame Währung* erstanden werden und unterscheiden sich stark in ihrer virtuellen Leistungsfähigkeit. Um mit den SpitzenspielerInnen auf der Online Rangliste mithalten zu können sind die SpielerInnen somit dazu verleitet sich mit realem Geld diese *Ingame Währung* zu kaufen, was von vielen Teilen der SpielerInnengemeinschaft als unfaires „Pay-to-win“ Modell bezeichnet wird. Eine besondere Rolle hat sich FIFA im professionellen E-sportsbereich geschaffen. Seit vielen Jahren richtet EA selbst verschiedene Liegen und Turniere aus, an welchen durch

Onlinequalifikationen teilgenommen werden kann. 2019 schüttete EA für die gesamte Saison eine Summe von 4,35 Millionen US-Dollar aus, von denen 250.000 US-Dollar an den Sieger des WorldCup Turniers gingen. (Fandom, 2019)

Das hatte unter anderem zur Folge, dass inzwischen sechs Fußball-Bundesliga Vereine eigene E-sports Kader gebildet und Spieler unter Vertrag genommen haben. Dazu zählen unter anderem Vereine wie FC Schalke 04, VfB Stuttgart und RB Leipzig. (Bundesliga, 2017)

## 4.6 Among Us!

Among Us!, InnerSloth, 2018, kostenlos, Mobile, PC, USK 6



Abbildung 9: Screenshot des Spiels "Among Us!"  
(4players.de, 2020)

Among Us trat das erste Mal im Sommer 2020 in Erscheinung. Nachdem es von mehreren großen *Streamern* exzessiv gespielt wurde und zwischenzeitlich die Streaming Plattform Twitch dominierte, dauerte es nicht lang bis es auch auf Schulhöfen und in Jugendhäusern jeder SchülerIn ein Begriff war. Der Umstand, dass es kostenlos auf jedem Mobiltelefon zu spielen ist, half dem Erfolg des Spieles zudem immens. (J. Peters, 2020) Das Spielprinzip ist einfach zu verstehen und an den Gesellschaftsspiel Klassiker „Die Werwölfe vom Dürerwald“ angelehnt. Bis zu zehn SpielerInnen starten eine Spielrunde gleichzeitig in einem fiktiven Raumschiff, jede SpielerIn steuert hierbei in der Vogelperspektive ein Crewmitglied, welche sich ausschließlich durch unterschiedliche Farben und einer optionalen Kopfbedeckung unterscheiden. Die Aufgabe für jedes Crewmitglied ist es, mithilfe kleiner individueller Aufgaben, welche auf der Karte angezeigt

werden, das Raumschiff zu reparieren und somit die gesamte Crew zu retten. Diese Aufgaben sind simpel und fünf davon müssen von jedem Crewmitglied alleine erledigt werden um zum gemeinschaftlichen Sieg zu gelangen. Eine Person bekommt jedoch, zufällig generiert, zu Beginn der Spielrunde die Rolle des „Imposters“ zugewiesen, welches jedoch für alle anderen Crewmitglieder nicht ersichtlich ist welche MitspielerIn dies ist. Die Aufgabe des „Imposters“ ist es, so unauffällig und geschickt wie möglich die komplette Crew auszuschalten, schafft er oder sie das, so verliert die Crew die Runde und der „Imposter“ gewinnt alleinig. Um diese Aufgabe zu bewältigen, stehen ihm mehrere Hilfsmittel zur Verfügung. So kann er das Lüftungssystem des Raumschiffes nutzen um sich den Blicken der Crew zu entziehen, als Einziger Türen zu bestimmten Bereichen schließen oder Sabotagen aktivieren, wodurch die Crewmitglieder gezwungen, sind sich in einen bestimmten Bereich des Raumschiffes zu bewegen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass während einer laufenden Spielrunde die Kommunikation untereinander ausdrücklich verboten ist. Findet ein Crewmitglied einen Tatort oder sieht etwas verdächtiges, kann sie oder er dies über einen Alarmknopf melden. Wird dieser Alarm ausgelöst, so pausiert die Runde und alle MitspielerInnen gelangen in einen Beratungsraum. Ausschließlich hier ist die Kommunikation via Sprechen oder optional Textnachrichten erlaubt. Während die Person die den Alarm ausgelöst hat versuchen muss, die andere Crewmitglieder von ihrem Verdacht zu überzeugen und die verdächtige MitspielerIn mithilfe von einer absoluten Mehrheit herauszuwählen, ist es die Aufgabe des „Imposters“ sich zu verteidigen und die anderen von seiner Unschuld zu überzeugen. Ist der „Imposter“ entlarvt und herausgewählt, gewinnt die Crew die Runde ebenfalls. Von Crewmitgliedern sowie von der Rolle des „Imposters“ wird somit nicht nur geschicktes Spielen, sondern auch geschickte Kommunikation und Diskussion abverlangt um erfolgreich zu sein.

Durch die freie Verfügbarkeit auf sämtlichen mobilen Endgeräten, sowie durch die Möglichkeit der Kommunikation via Text und Sprache eignet sich das Spiel nicht nur dafür komplett Lokal oder ausschließlich Online zu spielen, sondern ermöglicht auch Mischformen bei denen manche MitspielerInnen vor Ort zusammen sitzen und andere Online zur Runde dazustoßen.

## **5. Pädagogische Angebote im Kinder- und Jugendhaus Birkach**

Wie in der Einleitung beschrieben, arbeite ich selbst seit 2017 als pädagogische Fachkraft im Kinder- und Jugendhaus Birkach. Neben meiner allgemeinen Tätigkeit im offenen Bereich der Einrichtung ist die Planung und Konzeptionierung neuer Angebote für AdressatInnen im Alter von 12 – 27 Jahren mein Hauptaufgabenbereich. Angefangen mit der allgemeinen Modernisierung des offenen Bereichs und dessen Ausstattung, schaffte ich es über die Zeit Gaming als festen Bestandteil des Angebots unserer Einrichtung zu etablieren. Dies fand unter anderem Erwähnung im Jahresbericht der Stuttgarter Jugendhaus Gesellschaft, welcher einzelne Angebote der Einrichtungen vorstellt und mit Artikeln darüber berichtet. Dieser Artikel des Jahresberichts ist im Anhang dieser Arbeit zu finden. Im folgenden Abschnitt werde ich exemplarische Teilbereiche dieser praktischen Arbeit vorstellen.

### **5.1 Kooperationsprojekt „Games & more“**

Ein fester Bestandteil des pädagogischen Angebots des Kinder- und Jugendhaus Birkach sind Kooperationsangebote mit denen sich im Stadtteil befindenden Grund- und Gemeinschaftsschulen. Die Körschtalschule, mit welcher dieses Kooperationsangebot gestaltet wurde und nach wie vor wird, ist eine ehemalige Haupt- und Werkrealschule, welche ihr Bildungsangebot im Zuge der Umgestaltung zur Gemeinschaftsschule um ein Ganztagsangebot für alle Schüler erweitert hat. Im Rahmen dieses Ganztagsangebots haben die SchülerInnen die Möglichkeit zwischen verschiedenen, jeweils ein Trimester andauernden Arbeitsgruppen (AGs) frei zu wählen.

Das Kooperationsangebot „Games & more“ entstand aus einer vorherigen Kooperation einer Kollegin, welche im selben Rahmen eine „Brettspiel AG“ angeboten hatte. Die AG richtete sich an SchülerInnen der Klassenstufen sechs bis acht und fand jeden Mittwoch im Zeitraum zwischen 14:00 – 15:30 Uhr in den Räumlichkeiten des Kinder- und Jugendhauses statt. Die Anzahl der AdressatInnen konnte von der AnbieterIn der AG frei bestimmt werden. Aufgrund der begrenzten Ausstattung unserer Einrichtung limitierte ich diese TeilnehmerInnenzahl auf 8 – 10 SchülerInnen. Bewusst entschied ich mich die AG umzubenennen. Um meine bisherigen Erkenntnisse aus den Befragungen der SchülerInnen zu stützen, gab ich keine genauen Inhalte der AG an die Schule im Vorfeld weiter sondern interessierte mich viel mehr, mit welchen Erwartungen die SchülerInnen sich für diese anmelden würden. Trotz Kenntnis über die Existenz und die Inhalte der bisherigen „Brettspiel AG“, benannten ausnahmslos alle TeilnehmerInnen bei einer

Befragung in der ersten Einheit der AG digitale Spielangebote.

Da die AG im Rahmen der Ganztagsbetreuung der Gemeinschaftsschule verortet war, gab es unter Absprache mit der Schule keinen spezifischen formalen Bildungsauftrag, welchem das Angebot gerecht werden musste.

Im folgenden Abschnitt werde ich einzelne Inhalte des AG – Angebots detaillierter erläutern und kurz auf die Herleitung bzw. Entwicklung dieser eingehen. Diese Praxisbeispiele basieren auf insgesamt drei Trimester Zyklen welche in den Schuljahren 2019 – 2020 stattfanden. Auch wenn die TeilnehmerInnen in jeden Zyklus wechselten, so bauen die Inhalte teilweise niederschwellig aufeinander auf beziehungsweise entwickelten sich aus den Erfahrungen und Erkenntnissen vorangegangener Gruppen. Mein Ziel bei der Gestaltung der Inhalte war es, diese an den Interessen und Impulsen der jeweiligen Gruppen und deren TeilnehmerInnen entlang zu richten.



*Abbildung 10: TeilnehmerInnen des AG-Angebots  
(vom Autor selbst erstellt)*

An einem der ersten Termine wurde im Zuge von Gesprächen und Befragungen der TeilnehmerInnen sehr deutlich, dass viel Wissen über Spieleinhalte und Erfahrungen nicht aus dem eigentlichen Spielen an sich entstanden. Für einen Großteil der Gruppe war das eigene Spielen zwar von großem Interesse, viele Informationen und auch Freizeit gestaltende Unterhaltung bestand aus dem Konsumieren von Spieleinhalten von Sekundärquellen. Große Beliebtheit hatten sogenannte „Let´s Plays“ in denen von „Content CreatorInnen“ spezifische oder alltägliche Spieleinhalte ungeschnitten aber auch

teils im Nachhinein bearbeitete, produziert und über Plattformen wie YouTube und Twitch veröffentlicht werden. Auch über Social Media Plattformen wie TikTok und Instagram informierten sich die TeilnehmerInnen so über teils tagesaktuelle Inhalte ihrer Lieblingsspiele. Neben dem reinen Zweck der Unterhaltung nutzen die TeilnehmerInnen auch diese Quellen um sich Informationen zur Lösung besonders schwerer Spielpassagen, zusammengefasst unter den Begriffen „Guides“ oder „Tutorials“ zu beschaffen. Einer Studie von 2018 zufolge, geben 80% der befragten SpielerInnen an, neben dem reinen Spielen auch online Livestreams zu verfolgen. (NEWTOON STUDIE) Viele dieser „Content CreatorInnen“ erfreuen sich großer Bekanntheit und haben unter ihren Zielgruppen eine erstrebenswerte Prominenz, ähnlich der auf Social Media agierenden „InfluencerInnen“.

Ausgehend von diesem Impuls schlug ich der Gruppe vor, dass es im Rahmen der AG möglich wäre auch selbst Videos in Form von „Let’s Plays“ oder anderen Kategorien zu erstellen, was mit Begeisterung angenommen wurde. Um einen Einstieg zu schaffen, bat ich die TeilnehmerInnen zu dem nächsten Treffen der AG eines ihrer Lieblingsvideos oder auch Passagen aus diesen mitzubringen um es der Gruppe zu präsentieren und zu benennen was genau dieses Video zu ihrem Favoriten mache. Beim darauf folgenden Treffen wurde dann in einem ersten Schritt die einzelnen Videos präsentiert. Zusammen mit der Gruppe unter Betrachtung der von ihnen genannten herausstechenden Eigenheiten der Videos, wurden im Anschluss Kategorien und Teilaspekte der Videos zusammen getragen. Hierzu gehörten Schnitt und Übergänge zwischen einzelnen Szenen, Musikuntermalung der Videos, wobei das Thema Urheberrecht und Verwendung von geistigen Eigentum Dritter aufkam, allgemeine Gestaltung und Dramaturgie der Videos sowie die Frage welche spezifischen Spieleinhalte ein Video interessant und unterhaltsam machten. Unter diesen zusammengetragenen Kriterien schauten wir uns einzelne Videos ein weiteres mal an und reflektierten im Anschluss gemeinsam welche Teilaspekte wie und wann eingesetzt wurden. In einem nächsten Schritt teilten wir die Gruppe auf und definierten Aufgabenbereiche die nötig waren, um unserer eigenes gemeinsames Video umzusetzen. Selbstorganisiert fanden sich so TeilnehmerInnen welche sich verantwortlich für das Skript des Videos, also den Ablauf und groben Inhalt sahen, eine Teilgruppe welche sich um die musikalische Untermalung, basierend auf den Erkenntnissen des Urheberrechts kümmerten und ein Teilnehmer welcher auf Grund von Vorerfahrung die Gestaltung des so genannten „Thumbnail“, dem Anzeigebild auf der jeweiligen Plattform übernehmen wollte. Der Rest der Gruppe machte sich über die Aufnahmefunktion der Playstation 4 daran, Rohmaterial für den Schnitt zu sammeln. In weiteren Terminen der AG wurde dann teils selbstorganisiert, teils unter meiner Anleitung an den verschiedenen Teilaspekten gearbeitet. Gemeinsam wurde beschlossen, eine

längere Fassung des Videos für den dafür erstellten YouTube Kanal zu produzieren und hiervon kleiner Abschnitte zur Veröffentlichung über Soziale Medien zu nutzen.

## 5.2 Offener Kinder- und Jugendbereich

Eines der Hauptziele, welches durch die Integration von Gaming Angeboten im offenen Bereich des Kinder- und Jugendhaus Birkach erreicht werden sollte, war die quantitative Verbesserung der NutzerInnenstruktur im Altersbereich zwischen 12 und 18 Jahren. Durch Beobachtungen, wurde festgestellt, dass die AdressatInnen, welche zuvor die Einrichtung im Rahmen des Kinderbereichs besucht, hatten fern blieben, sobald sie eine weiterführende Schule besuchten. Ein Grund für das Fortbleiben der AdressatInnen kann unter anderem auch durch die in diesem Alter eintretende Phase der frühen Adoleszenz begründet werden. Eine der Hauptkonflikte welche es in den verschiedenen Phasen der Adoleszenz zu bewältigen gibt, ist die Ablösung von Familie, in diesem Fall stellvertretend das gewohnte Umfeld in Form des Kinder- und Jugendhauses als festes Soziales Umfeld und die Hinwendung zu *Peers*. ( Deinet et al., 2005, S. 91f) Gerade unter dem Aspekt, dass viele unserer AdressatInnen die direkt benachbarte Grundschule besucht haben und somit früh auch mit dem Kinder- und Jugendhaus unter systemisch ganzheitlicher Perspektive Verknüpfungspunkte hatten, liegt es nahe deren Abwesenheit ab einem gewissen Alter und Reife auch der Abgrenzung von bekannten Institutionen und Fokussierung auf Peergroups als Sozialisationsfaktor zu unterstellen. ( ebd., S. 92f) Für diese Theorie spricht auch, dass bisher ein Rückkehren von jungen Erwachsenen im Alter von 18 – 25 Jahren im Jugendbereich deutlich zu sehen ist. Als Merkmal zur erfolgreichen Bewältigung der Konflikte, gilt die Versöhnung und Akzeptanz des zuvor Abgestoßenen sowie seiner Selbst. ( ebd., S.94) Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit haben hier die Chance gezielt bei der Bewältigung dieser Adoleszenzkrisen unterstützend mitzuwirken. Voraussetzung hierfür ist zunächst eine Wahrnehmung und Respektierung dieser Abgrenzung von den Eltern sowie Bekanntem sowie eine Anerkennung der Bedeutung von Peergroups. Hierzu kommt, dafür den nötigen Raum zu schaffen, nicht nur um zum Teil Sicherheit durch Gewohntes und Vertrauen zu vermitteln, sonder insbesondere auch darüber hinaus Möglichkeiten für Neues und Erweiterndes zu schaffen. ( ebd., S.95f) Basierend auf diesen Erkenntnissen startete die partizipative Umgestaltung der Räumlichkeiten im Untergeschoss des Jugendhauses. Um eine klare Abgrenzung zu dem im Erdgeschoss parallel stattfindenden Kinderbereich zu schaffen, richtete ich das Angebot ausschließlich an Kinder- und Jugendliche ab 12 Jahren. Im

Zeitraum zwischen 16:00 – 21:00 Uhr konnte das im Raum zur Verfügung gestellte Angebot frei genutzt werden und ist über einen separaten Zugang zu erreichen. Die Altersbeschränkung ermöglichte zudem Spiele welche eine USK Einstufung ab 12 Jahre erhalten haben frei zu spielen ohne mit Kinder- und Jugendschutzempfehlungen in Konflikt zu geraten.

Das Hauptangebot, des von den daran beteiligten Jugendlichen „Wohnzimmer“ getauften neu entstandenen Bereichs, besteht in der zur Verfügungsstellung von Räumlichkeiten und Ressourcen. Entlang am formulierten Bedarf der AdressatInnen orientiert wurde der Raum mit zwei Sony Playstation 4 ausgestattet, welche beide via LAN-Verbindung Zugang zum Internet haben. Um eine zum Spielen geeignete stabile Internet Verbindung zu garantieren und den NutzerInnen des Raums auch für ihre mobilen Endgeräte eine W-Lan Verbindung zu ermöglichen, richtete ich ein vom Hauptanschluss der Einrichtung unabhängiges Netzwerk mit eigenem W-Lan Router und Lan Schnittstellen ein. Zudem gehören zum Raumkonzept mehrere Sofas sowie weitere gemütliche Sitzgelegenheiten. Während der Öffnungszeiten des Raumes können die AdressatInnen die beiden Konsolen selbstorganisiert und frei nutzen. Einzige Beschränkung besteht darin, die vorgegebenen Jugendschutzbestimmungen von 12 Jahren einzuhalten und ohne Absprache nichts von den Konsolen zu löschen. Kostenpflichtige Downloads benötigen die Eingabe eines Passworts und können somit nur unter Absprache mit mir oder einer MitarbeiterIn der Einrichtung getätigt werden. Darüber welche Spiele zu welcher Zeit gespielt werden können die NutzerInnen frei entscheiden.



*Abbildung 11: "Wohnzimmer" im Jugendhaus Birkach  
(vom Autor selbst erstellt)*

Entlang der im Moment favorisierten Spiele, gestaltete ich neben spontanen individuellen Herausforderungen und Impulsen auch längere, über einen festen Zeitraum laufende

sogenannte „Juha Challenges“. Hier hatten die NutzerInnen die Möglichkeit durch Lösen dieser Herausforderungen Verzehrgutschein oder Ähnliches zu gewinnen. Inhaltlich gestaltete ich die Herausforderung größtenteils so, dass diese ausschließlich durch gute Kooperation und Kommunikation im Team gelöst werden konnten. Ein Beispiel hierfür ist die Fortnite „Stealth Challenge“, bei der ein Team aus zwei AdressatInnen im „Duo“ Modus von Fortnite versuchen müssen unter die drei besten Teams einer Runde zu kommen ohne hierbei eine Waffe im Spiel aufzusammeln. Entgegen des eigentlichen Spielprinzips mussten die Jugendlichen also Konflikte im Spiel aus dem Weg gehen und mit guter Absprache alternative Routen und Wege zum Spielende finden.

1 vs. 1	Solos	Duos
1.	1. Uyi 13P	1. Samuel 40P
2.	2. Bahadır 12P	2. Bahadır 33P
3.	3.	3. Rares 30P
4.	4.	4. Uyi 19P
5.	5.	5. Deniz 14P
6.	6.	6. Aru 4P
7.	7.	7. Timo O. 1P
8.	8.	8.
9.	9.	9.
10.	10.	10.

**Highest Kill Game:**  
Samu & Baha  
9 kills

**Julia Season 7**  
→ 11. Oktober

**Ranked Legend:**  
 Epischer Sieg: 15 Punkte  
 Zweiter Platz: 12 Punkte  
 3.-4. Platz: 9 Punkte  
 5.-10. Platz: 3 Punkte  
 Kills = 1 Punkt

**Fortnite Ranked**

Abbildung 12: Beispieltabelle der "Juha-Challenges" (vom Autor selbst erstellt)

Einen großen Teil der Errungenschaften im offenen Betrieb des Raumes waren jedoch die simultan zu den Angeboten und dem freien Spielen stattfindenden Interaktionen und Kommunikationen mit den NutzerInnen des Raums. Angefangen mit der Vereinfachung von Kontaktaufnahme zu eher zurückhaltenden AdressatInnen oder dem Finden von Gesprächseinstiegen über entsprechende Spielinhalte oder dem aktiven Nachfragen und erklären lassen bestimmter Abläufe, diente das Thema Gaming schnell als Medium zum Aufbau intensiver Beziehungen. Zu Beobachten war, dass die Gesprächsthemen schnell auch auf weitere Lebensbereiche wie Schule, Familie und das soziale Umfeld ausgebaut wurden und vertrauensvolle Gespräche stattfinden konnten.

### 5.3 Angebote während des Lockdowns

Im Dezember 2020 wurde das gesamte Arbeitsfeld der offenen Kinder- und Jugendarbeit durch den bundesweit angeordneten Lockdown und somit der Schließung unserer Einrichtungen vor eine neue Herausforderung gestellt. Wie ist es möglich, einen offenen Zugang zu unseren AdressatInnen zu schaffen, bzw. zu erhalten, ohne damit gegen die auferlegten Kontaktbeschränkungen zu verstoßen. Während in anderen Bereichen unserer Einrichtung an Angeboten gearbeitet wurde, welche die AdressatInnen kontaktfrei abholen und gemeinsam mit ihren Eltern zuhause umsetzen konnten, traf ich die Entscheidung auch das Jugendhaus „Wohnzimmer“ mit seiner Charakteristik als offenes Gaming Angebot weiterhin zu ermöglichen. Hierzu erstellte ich einen speziell für diesen Zweck nutzbaren Account auf Instagram, da ich hierüber schon in Kontakt mit den meisten NutzerInnen des Angebots im Jugendhaus war. Um einen Überblick über die Interessen sowie aber auch alltägliche Probleme und Sorgen der AdressatInnen zu erlangen, ging ich mit dem Account an zwei Tagen der Woche immer im selben Zeitrahmen „Instagram Live“. In diesen Live Sendungen konnten die AdressatInnen die Chatfunktion nutzen oder mir direkte Nachrichten schreiben um auf meine Befragungen zu reagieren. Schnell wurde klar, dass viele von ihnen durch das Ausfallen von Präsenzunterricht und der auferlegten Ausgangsbeschränkungen hauptsächlich online mit ihren FreundInnen in Kontakt waren und in verschiedenen Onlinespielen ihre Freizeit miteinander verbrachten. Da auch ich selbst mich mittlerweile im Homeoffice befand, wollte ich diesen Zugang aktiv nutzen. Hierfür erstellte auf dem dafür eingerichteten Instagram Account Beiträge, in denen ich den AbonnementInnen des Accounts Angebote zur Teilnahme an verschiedenen Spielaktionen machte, wie auf den Bildern beispielhaft zu sehen.



Abbildung 13: Online-Aufruf zu "Let's play!" auf Instagram (vom Autor selbst erstellt)

Dadurch konnten interessierte AdressatInnen sich niederschwellig mit mir zum gemeinsamen Spielen verabreden oder bereits laufenden Spielen beitreten. Durch die Story und Live Funktion von Instagram informierte ich sie jedes mal, wenn eine Spielrunde am Laufen war, über gemeinsam errungene Siege, festgehaltene unterhaltsame Momente aus aktuellen Spielrunden und zukünftige Teilnahmemöglichkeiten. Zur Vereinfachung der Kommunikation richtete ich noch einen Discord Server ein, welchem die AdressatInnen über einen Link beitreten konnten. Discord ist eine Onlinekommunikationsplattform, welche zur Kommunikation via *Voice-over-IP* während des Spielens dient. Hier haben NutzerInnen die Möglichkeit, sich auf unserem Jugendhaus Server eigene Chaträume zu erstellen welche bei Bedarf mit einem Passwort geschützt werden können.

Gemeinsam mit den NutzerInnen unseres Discord Servers erstellten wir eine Rangliste für das Spiel Brawlhalla. Hier konnten ähnlich wie bei bekannten Tischkicker oder Billard Ranglisten in Jugendhäusern andere MitspielerInnen zum Match aufgefordert werden. Diese Rangliste wurde dann mithilfe eines von den TeilnehmerInnen entwickelten Regelwerks wöchentlich aktualisiert und von mir über die Instagram Seite veröffentlicht. Ausgehend von diesem eher offenen gruppenorientieren Angeboten entwickelten sich nach kurzer Zeit spezifischere Einzelangebote. So traf ich mich regelmäßig mit zwei 17-jährigen Jugendlichen online um das Spiel „Apex Legends“ zu spielen. „Apex Legends“ ist wie „Fortnite“ dem *Battle Royal* Genre zuzuordnen und erfordert ein hohes Maß an

Spielkenntnis und Kommunikation um erfolgreich gespielt zu werden. Da das Spiel in dreier Teams gespielt wird, übernahm ich die Rolle des dritten Mitspielers mit dem Ziel, gemeinsam mit den beiden Jugendlichen einen bestimmten Rang auf der spielerischen Rangliste zu erreichen. Gemeinsam machten wir regelmäßige Trainingstage aus, an denen wir neben dem eigentlichen Spielen und virtuellem Zusammensitzen, vorherige Spielrunden reflektierten und uns Pläne für zukünftige Spielrunden machten um unser gemeinsames Ziel zu erreichen.

## 6. Annäherung an Konzept und Konzeptionierung

Konzeptionen dienen einer Einrichtung nicht nur dafür, das geplante Handeln greifbarer zu machen. Sie sind außerdem wichtiges Werkzeug um pädagogisches Handeln zielorientiert zu formulieren und dies im Nachgang zu evaluieren, was wichtige Bausteine eines Qualitätsentwicklungsprozesses einer Einrichtung darstellen. (Deinet et al., 2021, S. 1495)

Der Unterschied zu veröffentlichten Konzepten besteht darin, dass bei einer Konzeption die entworfenen Handlungspläne in einen institutionellen Wirkungszusammenhang gesetzt werden. Das bedeutet, dass die Ressourcen einer spezifischen Einrichtung, deren Position und Aufgabe innerhalb des jeweiligen Sozialraums, sowie die verfügbaren Raumressourcen und das persönliche Erfahrungswissen der agierenden Fachkräfte mitbedacht werden. Außerdem ist in einer Konzeption bereits bei der Planung eine definierte Zielgruppe angesprochen, welche mit den jeweiligen Angeboten erreicht werden will. (ebd., S. 1496f) Sie dient somit als gedankliches Grundgerüst, bei dem die für die methodische Arbeit unabdingbaren strukturellen Elemente mitbedacht werden und beschreibt somit die Arbeit einer Einrichtung nicht nur für die agierenden Fachkräfte und deren KollegInnen, sondern auch für Außenstehende. Eine Konzeption kann daher verschiedene Formen haben oder auch in verschiedenen Ausführungen ausgelegt werden, abhängig von den AdressatInnen, welchen diese Informationen zugänglich gemacht werden sollen. (ebd., S. 1504) Je nach angestrebten AdressatInnen verändern sich somit auch die Schwerpunkte in der Ausführung einer Konzeption. Mögliche AdressatInnen sind hier beispielsweise:

- Der Träger bzw. GeldgeberIn des Angebotes. Hier dient die Konzeption einer Legitimation der geplanten pädagogischen Arbeit und zur Überprüfung ob die Investitionen auch den Vorgaben und Zweck entsprechend genutzt werden sollen.
- Dem pädagogischen Team. Je nach Größe eines pädagogischen Teams benötigt es fachlich begründete Leitlinien und Handlungsweisen um ein effektives

gemeinsames Arbeiten zu ermöglichen. Besonders wichtig ist das bei projektähnlichen Angeboten, bei denen verschiedene Fachkräfte teils ohne persönliche Einarbeitung oder auch bei krankheitsbedingtem Ausfallen von Fachkräften ein bestimmtes Angebot fortführen müssen.

- Die im Angebot angesprochenen NutzerInnen des Angebots. Hier dient eine Art von Konzeption dafür, den NutzerInnen einen Überblick zu verschaffen und ihnen so die Möglichkeit zu geben über die endgültige Teilnahme zu entscheiden. (ebd.)

Im breitgefächerten Themenbereich von „Gaming in der Jugendarbeit“ ist es meiner Meinung nach besonders wichtig hier eine fundierte Konzeption aufzustellen. Nicht nur weil zur Umsetzung solcher Angebote grundsätzlich Anschaffungen zu tätigen sind, welche je nach Einrichtung mit Fördermittel finanziert werden müssen. Auch durch das nach wie vor präsente negativ geprägte Bild von Computerspielen und deren Unterkategorien, welches sich durchaus auch in Teams pädagogischer Einrichtungen widerspiegelt, ist eine präzise Begründung und Planung der verschiedenen Angebotsformen wichtig.

In der folgenden Tabelle wird sichtbar, wie dies exemplarisch für den in vorherigen Abschnitten dieser Arbeit angesprochenen Bereich einer Einrichtung aussehen kann. In der Stuttgarter Jugendhaus gGmbH sind die Einrichtungen aufgefordert ihre laufenden und angestrebten Angebote in sogenannten Zielrastern, angelehnt an den veröffentlichten Arbeitsmaterialien von Hiltrud von Spiegel vorzulegen. Diese haben die Funktion, die pädagogische Arbeit für den Träger, stellvertretend von den jeweiligen Bereichs- und BezirksleiterInnen zu legitimieren und in jährlichen Intervallen auf deren Umsetzung und Qualität zu überprüfen. Die in Wirkungs- und Handlungsziele aufgeteilte Formulierungen für den expliziten Bereich im Kinder- und Jugendhaus Birkach stellen hierbei jedoch noch keine fertige Konzeption dar und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie dienen dazu eine erste grobe Orientierung zu bieten um dann in Zusammenarbeit mit KollegInnen und pädagogischen MitarbeiterInnen anderer trägerinterner Einrichtungen zu einem Konzept für den Bereich Gaming bzw. zu festen Konzeptionen der einzelnen Einrichtungen entwickelt zu werden. (ebd., S. 1502)

	<b>Ziel (Qualitätsstandard)</b>	<b>Teilziele (Unterscheidungsmerkmale, Kriterien)</b>
<b>Ergebnis ebene</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schaffen von neuen attraktiven Bereichen</li> <li>- Erhöhung der BesucherInnenzahlen</li> <li>- Auffangen des durch Schulwechsel bedingten Verlust von AdressatInnen</li> <li>- Schaffen von Übergängen zwischen Kinder- &amp; Jugendbereich</li> <li>- Stärkungen des JHs in spez. Bereichen</li> <li>- Altersübergreifende, heterogene Begegnungsmöglichkeiten</li> <li>- Schaffen von öffentlichkeitswirksamen Alleinstellungsmerkmalen des KJH Birkach</li> <li>- Erlangen einer Vorreiterposition im Umgang mit modernen Medien in der Jugendarbeit innerhalb der StJg</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Raum wird bei Offenen sowie gezielten Angeboten regelmäßig genutzt</li> <li>- Zurückgewinnung von längere Zeit - abwesenden Jugendlichen bzw. ehemaligen Besuchern des Kinderbereichs</li> <li>- Erweiterung des Medienprogramms ausgehend von den Angeboten des Gaming Raums</li> </ul>
<b>Prozess ebene</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die AdressatInnen erfahren Selbstwirksamkeit indem sie in die Gestaltung des Raumes und Programmes mit einbezogen werden</li> <li>- Benachteiligung von AdressatInnen wird mit Teilhabemöglichkeiten durch zur Verfügung gestellter Geräte und Räume entgegengewirkt</li> <li>- Das Angebot der Einrichtung ist wertschätzend an der Lebenswelt der AdressatInnen orientiert</li> <li>- Das Angebot und Konzept ist prozessorientiert ausgelegt und flexibel gestaltet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Raum bietet Fördermöglichkeiten entlang der Spielfunktionen</li> <li>- Interessen einzelner AdressatInnen werden aufgegriffen und vertieft</li> <li>- Die AdressatInnen nutzen die erfahrene Selbstwirksamkeit aktiv zur Gestaltung des Angebots und des Raumes</li> <li>- Das Angebot bietet Raum für Konflikte und Schutz</li> <li>- Interaktion im Raum bilden die Grundlage für aufbauende Beziehungsarbeit und daraus entstehende Angebote</li> <li>- Strukturen innerhalb der AdressatInnen erfahren Unterstützung und Möglichkeiten aufzubrechen und sich neu zu organisieren</li> </ul>
<b>Struktur ebene</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzung ungenutzter Räume</li> <li>- Bereitstellung aktueller Soft- &amp; Hardware</li> <li>- Betreuung durch Fachkräfte</li> <li>- Entwicklung neuer konzeptioneller Ansätze</li> <li>- Evaluation des Konzepts im Abgleich mit aktuellem Forschungsstand</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- In der Dienstplanung werden Öffnungszeiten und Aufwand des Raumes beachtet</li> <li>- Integration des Raumes in entsprechende Leistungsbereiche</li> <li>- Konzeptioneller Diskurs mit anderen Einrichtungen der StJg</li> <li>- Präsentation des Raumkonzeptes bei gesellschaftsinternem Fachtag</li> <li>- Bewusste räumliche Trennung des Raumes zum parallel stattfindenden Kinderbereich</li> </ul>

Abbildung 14: Konzeptionelle Überlegungen und Zielformulierung des KJH Birkach (Vom Autor selbst erstellt)

## 7. Kritiken & Risiken

Die Kritik und die in dieser Kritik enthaltenden Risiken, welche dem Gesamtkomplex Gaming angeheftet werden sind zahlreich. Neben der bereits erwähnten Zuschreibung als sinnfreie und gar entwicklungshemmende Zeitfalle, finden sich aber auch durchaus nachvollziehbare und legitime Kritikpunkte. Neben einer regelmäßig aufkochenden Debatte über sogenannte „Killerspiele“ und der generellen kritischen Betrachtung von Gewaltdarstellungen in verschiedenen Genres, der Darstellung von Geschlechtern und der Reproduktion von Geschlechterrollen ist die Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch das Computerspielen innewohnende Suchtpotential eine der lautesten Kritiken, nicht nur im gesellschaftlichen Kontext, sondern auch unter der Perspektive der Wissenschaft. (Breiner et al., 2019, S.127)

In Anbetracht des Umfangs dieser Arbeit werde ich diese Kritik, basierend auf der von digitalen Spielen ausgehende Suchtgefahr, detaillierter beschreiben. Damit soll keine Wertung bzw. Abwertungen der restlichen Kritiken vorgenommen werden, sondern die Gewählte auf ihre wissenschaftlichen Grundlagen hin überprüfen.

Durch den Charakter, der digitalen Spielen innewohnt, Erfahrungen auszuprobieren, in andere Rollen zu flüchten und der Lebenswelt zu entfliehen ohne einer offensichtlichen Gefahr ausgesetzt zu sein, ist dessen Anziehungskraft unbestreitbar. Ähnliches kann bei bekannteren Suchtverhalten und Substanzenmissbrauchen beobachtet werden. Wenn durch dieses Entfliehen der eigentlichen Realität, Vernachlässigungen im Bezug auf die eigene Person und das soziale Umfeld in Erscheinung treten, kann dies zu schwerwiegenden physischen, psychischen und sozialen Konsequenzen führen. ( Popow et al., 2018, S.124) Daher hat die World Health Organisation (WHO) die sogenannte „Gaming Disorder“ im 2022 in Kraft tretenden ICD-11, nach mehrjähriger Testphase im von der Amerikanischen Psychiatrischen Gesellschaft (APA) 2013 herausgegebenen DSM-5, aufgenommen. (ebd.) Das ICD dient dazu, eine systematische Erfassung, die Analyse und den Vergleich von psychischen Erkrankungen zu ermöglichen. Definiert wird die „Gaming Disorder“ als ein dauerhaft oder wiederholt auftretendes, exzessives Spielverhalten, einhergehend mit dem damit verbundenen Kontrollverlust trotz des Bewusstseins über dessen negative Auswirkungen. Mit der Prävalenz, der statistischen Häufigkeit einer Erkrankung oder Störung von 1 – 5% stellt die „Gaming Disorder“ eine ernsthafte, besonders bei Jungen auftretende Störung dar. (ebd.)

Um als „Internet Gaming Disorder“, wie es im DSM – 5 noch genannt wurde, klassifiziert und in die Statistik mit einbezogen zu werden, müssen bei Betroffenen fünf der folgenden neun Kriterien innerhalb von zwölf Monaten feststellbar sein:

- das übermäßige Beschäftigung mit, bzw. der Zuschreibung eines besonderen Stellenwerts von Internetspielen
- Das Auftreten von Entzugssymptomen beim Wegfallen des Spielens von Internetspielen
- Das Bedürfnis zunehmend mehr zu spielen und die dadurch verbundene Toleranzentwicklung
- Dem erfolglosen Versuch der Reduzierung des Spielens
- Dem Verlust von einst Freude bereitenden Hobbys und Freizeitbeschäftigungen
- Dem Fortführen des Spielens trotz des Wissens und der Einsicht über der damit verbundenen physischen und psychosozialer Folgen
- Das bewusste Täuschen von Angehörigen und Bezugspersonen in Hinsicht des Umfang des eigenen Spielens
- Das Nutzen von Spielen als Bewältigungsstrategie von negativer Stimmungen, der sogenannten Stimmungsmodifikation
- Die Gefährdung oder den Verlust von vorheriger sozialer Kontakten bzw. der Gefährdung und Vernachlässigung von Arbeit oder Schule (ebd.)

Im ICD-11 werden diese Kriterien auf drei wesentliche, dem Kontrollverlust, der Zunahme an Priorität und dem Weiterspielen trotz Bewusstsein über die negativen Konsequenzen reduziert. Zudem werden durch die Umbenennung in „Gaming Disorder“ online sowie offline Spiele berücksichtigt und eine klare Abgrenzung zur bereits enthaltenden Glücksspielsucht geschaffen. (ebd., S. 124f)

Um eine Unterscheidung von einer ambitionierten und weniger problematischen FreizeitspielerIn hin zu einer SpielerIn mit symptomatisch problematischem Spielverhalten zu ermöglichen, beschreibt Joel Billieux in einer Studie von 2015 fünf verschiedene SpielerInnentypen, von denen die ersten zwei als unproblematisch und die letzten drei als potentiell problematisch angesehen werden können.

1. Die kontrollierte SpielerIn, ausgezeichnet durch geringe Impulsivität beim Spielen und einem allgemein guten Selbstwertgefühl
2. Die kontrollierte SpielerIn, mit geringer Impulsivität jedoch geringem Selbstwertgefühl, welche danach strebt soziale Bedürfnisse mit Onlinekontakten zu befriedigen
3. Die unkontrollierte und ehrgeizige SpielerIn, welche auf den Erfolg im Spiel fokussiert ist und zudem eine hohe Impulsivität aufweist
4. Die unkontrollierte SpielerIn, welche ein geringes Selbstwertgefühl aufweist und das Ausweichen in Spielwelten nutzt, um negativen Gefühlen entgegenzuwirken

oder zu entkommen

5. Die hoch engagierte SpielerIn, welche dem Spiel höchste Priorität zukommen lässt und somit negative Konsequenzen bewusst in Kauf nimmt. (ebd., S. 125)

Diese hier angeschnittenen Begünstigungsfaktoren einer „Gaming Disorder“ sind sehr komplex und helfen dabei, die Unterscheidung zu problematischem Verhalten zu definieren. Daniel L. King fasst diese in interne sowie externe Faktoren zusammen.

Als interne Faktoren beschreibt er:

- generelle Probleme bei der Selbstregulation und Entscheidungsfindung
- eine Dysregulation des Belohnungssystems und verstärktes Vermeidungsverhalten
- ein geringes Selbstwertgefühl mit und ohne physischen sowie psychischen Auffälligkeiten
- allgemeine neurobiologische Auffälligkeiten sowie komorbide Erkrankungen wie beispielsweise ADHS, Depressionen, Sozialphobien und weiteren Persönlichkeitsstörungen (ebd.)

Als externe Faktoren beschreibt er:

- familiäre Faktoren, wie zum Beispiel allgemeine Beziehungsprobleme zu Familienangehörigen und Gleichaltrigen, negative Rollenvorbilder sowie Vernachlässigung und familiäre Gewalt
- soziale Faktoren, wie soziale Isolierung, Beziehungsprobleme und Zugehörigkeitsgefühlen
- spielbezogene Faktoren, dem Reiz von Spielen durch geschaffene Immersion, der Gewöhnung und dem Reiz des Verbotenen in Form von zum Beispiel nicht altersgerechten Spielen (ebd.)

Unter Betrachtung dieser vorgestellten Faktoren und einer gründlichen Anamnese der aufgeführten psychischen und physischen Symptome, soll somit eine klinische Diagnostik unter Betracht der Einstufung im ICD-11 möglich gemacht werden.

Für die Soziale Arbeit stellt sich nun die Frage, welchen Stellenwert hier pädagogische Fachkräfte darstellen, um Präventionsarbeit zu leisten und einem problematischem Spielverhalten vorzubeugen.

## 8. Fazit

Die Digitalisierung unserer Gesellschaft entwickelt sich in rasantem Tempo voran und mit ihr die Anforderungen und Erwartungen an unsere praktische Soziale Arbeit in ihren jeweiligen Handlungsfeldern. Auch für unsere, sich in dieser sich schnell wandelnden Gesellschaft sozialisierenden AdressatInnen spielen digitale Spiele eine nicht zu unterschätzende Rolle. Zusätzlich verstärkt wurde diese Bedeutung in den letzten zwei Jahren durch das vorherrschende Pandemiegeschehen und den damit verbundenen Kontaktbeschränkungen und digitaler Alternativen zu Präsenzunterricht und Freizeitangeboten. Zu der im ersten Kapitel bearbeiteten Studie über das Nutzungs- und Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen ist kurz vor Abschluss dieser Ausarbeitung noch die aktualisierte Studie für das Jahr 2021 erschienen. Diese bestätigt den in den letzten Jahren zu beobachtenden Trend, welcher nicht nur die hohe Bedeutung von digitalen Spielen belegt, sondern auch einen stetigen Anstieg bei den GesamtnutzerInnen von Spielen auf unterschiedlichen digitalen Plattformen aufzeigt. (T. Rathgeb et al., 2021, S. 56)

Spätestens nach Betrachtung dieser Zahlen stellt sich die Frage, ob dies nicht schon als direkter Auftrag an die Soziale Arbeit gesehen werden kann, sich dem Thema Gaming inhaltlich sowie auch konzeptionell anzunähern und hieraus Angebote jeglicher Form zu gestalten. Wirft man jedoch einen Blick auf die Realität der praktischen Arbeit, in diesem Fall der offenen Kinder- und Jugendarbeit, so scheint diese Relevanz aus jeglichen Perspektiven noch geringen Einzug in die Gestaltung der alltäglichen Arbeit gefunden zu haben. Als ich zu Beginn der Verschärfungen der Kontaktbeschränkungen und der damit zu erwartenden vorübergehenden Schließung unserer Einrichtung auf der Suche nach trägerinternem Austausch mit meinen KollegInnen gegangen bin, bestätigte sich diese Realität. Von über 40 Einrichtungen und über 800 MitarbeiterInnen unseres Trägers fanden sich nur zwei andere KollegInnen, welche sich mit dem Thema Gaming pädagogisch, über obligatorische FIFA Turniere hinausgehend, beschäftigt, beziehungsweise direktes Interesse daran verkündet haben. Am meisten prägten die Antworten auf meine Anfragen zum Austausch die Aussagen, beziehungsweise die Sorge darüber, dass die Kinder und Jugendlichen, durch die Pandemiesituation geschuldet, nun nur noch mehr Zeit vor dem Bildschirm verschwenden würden, als in der Zeit davor bereits getan. Die entweder klare Abneigung gegenüber digitaler Spielangebote oder die Akzeptanz als notwendiges Übel welchem jedoch kein Mehrwert zugesprochen wird, war deutlich vernehmbar. Worin ist diese Haltung von pädagogischen Fachpersonal jedoch zu ergründen, finden sich doch Grundsätze der pädagogischen Arbeit im Feld der offenen Kinder- und Jugendarbeit explizit in der Orientierung an der aktuellen Lebenswelt der

AdressatInnen und fordern Träger von Ihren MitarbeiterInnen sogar der Zeit voraus zu denken. In Krisengesprächen in HausleiterInnenkonferenzen wurde von der „Suche nach dem goldenen Ei“ gesprochen um Einrichtungen wieder attraktiver zu gestalten und damit NutzerInnenstatistiken quantitativ zu verbessern. Alle diese Erkenntnisse zeigen auf, welche große Rolle die Personalressourcen, welche den Einrichtungen zur Verfügung steht, bei der Gestaltung von Angeboten explizit bei diesem Thema zu tragen hat. Die Anforderungen an eine pädagogische Fachkraft, welche diese angesprochene Personalressourcen erbringen soll, ist jedoch vielschichtig. Aus eigener Erfahrung und auch aus den Gesprächen mit meinen KollegInnen ist zu entnehmen, dass Kompetenzen für die pädagogische Arbeit im Bereich Gaming oft ihren Ursprung im privaten Bereich haben. Dies sind grundlegende IT-Kenntnisse zum einrichten von Geräten, Netzwerken oder auch spezifischen Servern bis hin zu einem wünschenswerten aktuellen Einblick in Gaming Kulturen, um unter anderem Verständnis und Kenntnisse über bestimmte Trends aufzubringen und daraufhin gehend Angebote gestalten zu können. Neben den Vorerfahrungen und aus privatem Engagement entstandenen persönlichen Ressourcen, stehen die fachlichen Ressourcen und Kenntnisse über aktuelle Forschungsstände und theoretische Ansätze bzw. Hintergründe der Arbeit mit Gaming. Auch ich selbst habe mich vor dieser Ausarbeitung wenig intensiv mit der aktuellen Medienpädagogik auseinandergesetzt und in meiner praktischen Arbeit hauptsächlich Ansätze aus der allgemeinen offenen Kinder- und Jugendarbeit auf mein Arbeitsfeld angewandt. Bei Recherchen ist mir hier aufgefallen, dass es zum einen subjektiv empfunden ein zunehmend starkes Interesse der Öffentlichkeit aber auch der Wissenschaft an Gaming gibt, jedoch zum anderen selbst in der aktuellsten Ausführung des Handbuchs für offene Kinder- und Jugendarbeit, 2021 im Springer Verlag erschienen und knapp 2000 Seiten umfassend, nur sehr kurz auf wenigen Seiten auf das Thema Digitale Spiele eingegangen wird. (Deinet et al., 2021, S. 1481-1484) Dies erscheint mir der bereits bestehenden und zunehmenden Relevanz nicht gerecht zu werden, speziell in besagten Arbeitsfeld und dessen AdressatInnen. Besonders wenig scheint es explizite Handlungsleitfäden und praktische Arbeitshilfen zu geben, welche gerade dem Umstand des erforderlichen privaten Engagement oder Vorwissen von eingesetzten Fachkräften entgegenwirken könnten. Zudem würden solche Leitfäden nicht nur als fachliche Argumentationshilfen gegenüber Träger und voreingenommenen KollegInnen dienen, sondern helfen auch bei der Erkennung von problematischem Spielverhalten und den damit verbundenen Risiken. Diese Ausarbeitung könnte hierfür eine exemplarische Grundlage bieten. Wie bereits im Abschnitt zu Konzept und Konzeptionierung angesprochen, sollen die Ansätze und beschriebenen Ziele in Zukunft mit anderen Fachkräften des Trägers zu einem Grundkonzept ausgearbeitet werden. Somit wird Einrichtungen der Zugang zu der

Thematik erleichtert und eigene Konzeptionen, passend für ihre spezifischen Ressourcen und AdressatInnen können entwickelt werden. Um hier weitere Unterstützung zu bieten, wird ebenfalls ein einrichtungsübergreifender offener Arbeitskreis eingeführt, bei denen KollegInnen zum fachlichen Austausch über Angebote, Ressourcen oder auch Fördermittel teilnehmen können.

Betrachtet man die die Entwicklung in den aufgeführten Studien und beobachtet die gesellschaftliche Entwicklung und Haltung zu Gaming allgemein aber auch der eintretenden Digitalisierung, so ist ein Ende dieser Entwicklungen nicht absehbar. Auch die Entwicklungen in virtual sowie augmented Reality, beispielsweise mit der Ankündigung des Metaverse vom Facebook Gründer Mark Zuckerberg, einer zukünftigen, auf virtual Reality basierenden Sozialen Plattform, zeigen die immer weiter wachsenden Anforderungen an die spezifischen Medienkompetenzen der Sozial ArbeiterInnen. Der dadurch und durch die fachliche Auseinandersetzung mit dem Thema Gaming in der Jugendarbeit für mich entstandene Auftrag an die Soziale Arbeit und auch mich als Sozial Arbeitender ist es demnach, mein Wissen darüber aktuell zu halten und mich, gemeinsam mit weiteren KollegInnen im Bereich Medienkompetenz und der pädagogischen Arbeit mit Gaming an sich fortzubilden und so den Kindern und Jugendlichen lebensweltorientierte Angebote gestalten zu können.

## Literaturverzeichnis

T. Rathgeb, S. Feierabend, H. Kheredmand, S. Glöckler, 2020, Jugend, Information, Medien – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland, (JIM-Studie), Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)

Bundesregierung.de, 2021, Kostenübernahme von Tablet & Co, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/coronavirus/kostenlose-digitale-endgeraete-1851372>

Abgerufen am 12.12.2021

T. C. Breiner, L. C. Kolibus, 2019, Computerspiele: Grundlagen, Psychologie und Anwendung, Berlin: Springer Verlag GmbH

V. Mehringer, W. Waburg, 2020, Spielzeug, Spiele und Spielen: Aktuelle Studien und Konzepte, Wiesbaden: Springer Fachmedien GmbH

Tagesschau.de, 2021, „Cringe“ ist Jugendwort des Jahres, <https://www.tagesschau.de/inland/jugendwort-des-jahres-103.html>

Abgerufen am 12.12.2021

Prof. Dr. L. Breitlauch, 2017, Kulturgut Computerspiele. Computerspielmuseum und Deutscher Kulturrat, <https://www.kulturrat.de/presse/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/>

Abgerufen am 12.12.2021

A. Merkel, 2017, Rede von Bundeskanzlerin Merkel zur Eröffnung der gamescom am 22. August 2017, <https://www.bundestkanzler.de/bk-de/aktuelles/rede-von-bundestkanzlerin-merkel-zur-eroeffnung-der-gamescom-am-22-august-2017-392398>

Abgerufen am 12.12.2021

Cultured Vultures, 2021, How Many People Play Fortnite in 2021?, <https://culturedvultures.com/how-many-people-still-play-fortnite/>

Abgerufen am 12.12.2021

BoardGamesTips, 2020, What is the average age of fortnite players?

<https://boardgamestips.com/destiny-2/what-is-the-average-age-of-fortnite-players-2020/>

Abgerufen am 12.12.2021

IMDb, 2021, Minecraft Awards

<https://www.imdb.com/title/tt2011970/awards>

Abgerufen am 12.12.2021

Fandom, 2021, Minecraft Realms

[https://minecraft.fandom.com/de/wiki/Minecraft\\_Realms](https://minecraft.fandom.com/de/wiki/Minecraft_Realms)

Abgerufen am 12.12.2021

R. Valentine, 2019, Overcooked 2 named Game of the Year at Develop: Stars Award

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-07-11-overcooked-2-named-game-of-the-year-at-develop-star-awards>

Abgerufen am 12.12.2021

EA Sports, 2021, FIFA 16 – Women´s National Teams

<https://www.ea.com/games/fifa/news/fifa-16-womens-national-teams?isLocalized=true>

Abgerufen am 12.12.2021

Fandom, 2019, FIFA eWorld Cup 2019

[https://fifa-esports.fandom.com/wiki/FIFA\\_eWorld\\_Cup\\_2019](https://fifa-esports.fandom.com/wiki/FIFA_eWorld_Cup_2019)

Abgerufen am 12.12.2021

Bundesliga, 2017, eSports im Boom: Vier Bundesligisten stellen Profi-Teams

<https://www.bundesliga.com/de/bundesliga/news/esports-im-boom-vier-bundesligisten-stellen-profi-teams.jsp>

Abgerufen am 12.12.2021

Jay Peters, 2020, Among Us isn't just blowing up on Twitch – it's dominating mobile gaming

<https://www.theverge.com/2020/10/16/21519507/among-us-twitch-sensor-tower-app-store-google-play-mobile-gaming>

Abgerufen am 12.12.2021

U. Deinet, B. Sturzenhecker (Hrsg.), 2005, Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit 3. Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, M. Schwerthelm (Hrsg.), 2021, Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit 5. Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien GmbH

C. Popow, S. Ohmann, A. Von Gontard, F. Paulus, 2018, Computerspielabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen – ein Überblick, Monatsschrift Kinderheilkunde 2 2019 Ausgabe 167

T. Rathgeb, S. Feierabend, H. Kheredmand, S. Glöckler, 2021, Jugend, Information, Medien – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland, (JIM-Studie), Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)

Epic Games Germany GmbH, 2020, <https://www.epicgames.com/fortnite/de/news/what-is-fortnite-beginners-guide>, Abgerufen am 12.12.2021

A. Linken, 2020, Minecraft: Snapshot vvon Update 1.16 mit neuem Biomen zum Download, <https://www.pcgames.de/Minecraft-Spiel-15576/News/snapshot-von-update-116-mit-neuen-biomen-zum-download-1342853/> Abgerufen am 12.12.2021

F2P.com, 2019, <https://www.f2p.com/screenshot/brawlhalla/> Abgerufen am 12.12.2021

S. Siemens, 2021, Xbox: Die Top-10 der Couch-Koop-Spiele für lokalen Multiplayer, <https://www.techstage.de/bestenliste/xbox-die-top-10-der-couch-koop-spiele-fur-lokalen-multiplayer/9gzjd5p> Abgerufen am 12.12.2021

A. Erber, 2020, Fifa 21, <https://www.controller-warriors.de/reviews/fifa-21/> <https://www.controller-warriors.de/reviews/fifa-21/>

Abgerufen am 12.12.2021

4players.de, 2020,

[https://www.4players.de/4players.php/screenshot\\_list/Allgemein/42379/Screenshots/90256/0/Among\\_Us.html](https://www.4players.de/4players.php/screenshot_list/Allgemein/42379/Screenshots/90256/0/Among_Us.html)

Abgerufen am 12.12.2020

Epic Games Germany GmbH, 2020,

<https://www.epicgames.com/fortnite/de/news/what-is-fortnite-beginners-guide>,

Abgerufen am 12.12.2021

A. Linken, 2020, Minecraft: Snapshot vvon Update 1.16 mit neuem Biomen zum Download, <https://www.pcgames.de/Minecraft-Spiel-15576/News/snapshot-von-update-116-mit-neuen-biomen-zum-download-1342853/>

Abgerufen am 12.12.2021

F2P.com, 2019, <https://www.f2p.com/screenshot/brawlhalla/>

Abgerufen am 12.12.2021

S. Siemens, 2021, Xbox: Die Top-10 der Couch-Koop-Spiele für lokalen Multiplayer, <https://www.techstage.de/bestenliste/xbox-die-top-10-der-couch-koop-spiele-fur-lokalen-multiplayer/9gzjd5p>

Abgerufen am 12.12.2021

A. Erber, 2020, Fifa 21, <https://www.controller-warriors.de/reviews/fifa-21/>  
<https://www.controller-warriors.de/reviews/fifa-21/>

Abgerufen am 12.12.2021

4players.de, 2020,

[https://www.4players.de/4players.php/screenshot\\_list/Allgemein/42379/Screenshots/90256/0/Among\\_Us.html](https://www.4players.de/4players.php/screenshot_list/Allgemein/42379/Screenshots/90256/0/Among_Us.html)

Abgerufen am 12.12.2020

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Allgemeine Nutzungsfrequenz von digitalen Spielen (T. Rathgeb et al., 2020, S. 54)	5
Abbildung 2: Nutzung verschiedener Spielplattformen (T. Rathgeb et al., 2020, S. 55)	6
Abbildung 3: Auswahl spezifischer Spiele der AdressatInnen (T. Rathgeb et al., 2020, S. 58)	8
Abbildung 4: Screenshot des Spiels "Fortnite" (Epic Games Germany GmbH, 2020)	18
Abbildung 5: Screenshot des Spiels "Minecraft" (A. Linken, 2020)	20
Abbildung 6: Screenshot des Spiels "Brawlhalla" (F2P.com, 2019)	22
Abbildung 7: Screenshot des Spiels "Overcooked 2" (S. Siemens, 2021)	24
Abbildung 8: Screenshot des Spiels "Fifa" (A. Erber, 2020)	25
Abbildung 9: Screenshot des Spiels "Among Us!" (4players.de, 2020)	26
Abbildung 10: TeilnehmerInnen des AG-Angebots (vom Autor selbst erstellt)	29
Abbildung 11: "Wohnzimmer" im Jugendhaus Birkach (vom Autor selbst erstellt)	32
Abbildung 12: Beispieltabelle der "Juha-Challenges" (vom Autor selbst erstellt)	33
Abbildung 13: Online-Aufruf zu "Let's play!" auf Instagram (vom Autor selbst erstellt)	35
Abbildung 14: Konzeptionelle Überlegungen und Zielformulierung des KJH Birkach (Vom Autor selbst erstellt)	38



## E-Sport als Teil des pädagogischen Programms

26

Im Kinder- und Jugendhaus Birkach sind Computerspiele Teil gezielter sowie offener pädagogischer Freizeitangebote. Die E-Sport-Leidenschaft der Jugendlichen nutzt das Team von Hausleiterin Barbara Rehm, um soziale Kompetenzen zu stärken, Spielinhalte zu hinterfragen oder den Umgang mit digitalen Workstations zu vermitteln. In der Pandemie blieb der Kontakt zu den Jugendlichen, auch dank des E-Sport-Angebotes, bestehen. „Es gelang uns darüber, Jugendliche in ihrer Lebenswelt zu besuchen, gemeinsam eine Runde zu spielen und somit Zeit und Raum für Gespräche zur Verfügung zu stellen“, sagt Sozialpädagoge Moritz Mitreuter.

### Vom Juha-Wohnzimmer zur Gaming-Lounge: E-Sport in Birkach

Gaming hat für Jugendliche längst kulturelle und soziale Bedeutung. Moritz Mitreuter, der im Kinder- und Jugendhaus Birkach den Teenie- und Jugendbereich leitet, hat früh beobachtet, wie präsent Computerspiele im Alltag junger Menschen sind: „Während des Fortnite-Booms haben bereits Grundschüler, ohne das Spiel zu kennen, auf dem Pausenhof die dazugehörigen „Floss Dancemoves“ geübt“, erzählt der Sozialpädagoge. Und für besondere Fähigkeiten an der Konsole ebenso wie beim Emote-Tanz, der als Videoclip auf die angesagte Plattform TikTok hochgeladen wird, erhält man Anerkennung in der Peer-group. „Es gab bereits vor zwei Jahren Anlass genug, die Thematik Gaming in unser pädagogisches Programm aufzunehmen.“

### Erfolgreiche Offene Arbeit orientiert sich an der Lebenswelt junger Menschen

Gaming ist seither Teil des offenen Jugendhausalltags sowie gezielter Angebote. Das Juha-Wohnzimmer ist ausgebaut zu einer beliebten Gaming-Lounge mit zwei fest installierten, internetfähigen Playstations. Es wird von einer stetig wachsenden Gruppe Jugendlicher genutzt, die von den Möglichkeiten dort profitieren: Auch ohne eigenen Computer können sie teilhaben. In Workshops lernen sie, selbst Videos zu schneiden oder Banner für den eigenen Insta-Kanal herzustellen. Und sie können die Wirkung virtueller Spielinhalte zunehmend besser einordnen und deren Einfluss auf ihren realen Alltag wahrnehmen.

### Realitätsbezug mit Dönerumrechnung

Schließlich ist es ihr Taschengeld, das sie investieren – entweder über so genannte „Microtransactions“, um in scheinbar kostenlosen Spielen Zusatzinhalte wie ein virtuelles Outfit zu erstehen, oder in den Kauf eines beliebten Mittags-Imbiss: Döner, eine ganze Woche lang. Mit vielen praxisnahen Beispielen vermitteln die Birkacher Pädagog\*innen einen wachsamem Blick auf angesagten Onlinecontent und sorgen für zahlreiche Aha-Momente bei den Jugendlichen. Neben dem Erwerb von Sachkompetenz und dem reflexiven Umgang mit Sozialen Medien, stärkt das Team auch die (digitale) Selbst- und Sozialkompetenz der Jugendlichen. Wöchentliche Challenges, die mit dem Gewinn von Thekengutscheinen locken, sind nur im Team zu gewinnen und stellen gezielt Frustrationstoleranz sowie Kooperationsvermögen auf die Probe.

### Mit E-Sport den Rücken stärken

Nicht nur im Juha-Wohnzimmer begeistern sich viele Birkacher Teenies und Jugendliche für Online-Wettbewerbe und Workshops. Auch die in Kooperation mit der Körschalschule Plieningen angebotene „Games & more“-AG kommt sehr gut an und ist immer schnell ausgebucht. „Wir beobachten, dass gerade zurückhaltende Jugendliche sehr durch den Zuspruch ihrer Peers für im Spiel erbrachte Leistungen profitieren“, sagt Moritz Mitreuter und unterstreicht deren Entwicklung mit einem Vergleich aus dem „echten Leben“: „Nicht alle Kinder müssen im Fußball tolle Stürmer sein, sie können aber als super Torwart ihrer Mannschaft richtig aus der Klemme helfen. In unseren Onlinespielen finden diese Kinder ihre Rolle. Wir fördern sie in unseren Challenges, indem wir zur Lösung gezielt auf ihre Charaktere und Eigenschaften setzen.“





### Gemeinsam ist man weniger allein: Jugendhaus reagiert auf Umfrage-Ergebnis

Das Thema „Gaming“ hat in der Pandemie weiter an Bedeutung gewonnen. Das ergab eine Instagram-Umfrage unter den jugendlichen Besucher\*innen des Kinder- und Jugendhaus Birkach, an der 35 Personen zwischen 13 und 20 Jahren teilnahmen. Danach verbringen 70 Prozent der Befragten mehr Zeit in virtuellen Spielen als zuvor. 67 Prozent gaben an, meistens gemeinsam mit Freunden zu spielen. Das Kinder- und Jugendhaus verlegte daraufhin seine Gaming-Lounge samt Challenges ins Web, so dass trotz wiederholter Zugangs-Beschränkungen der Kontakt und Austausch sowie kreative Präventionsarbeit mit den Jugendlichen möglich blieb.



#### INFORMATION

##### E-Sport im Kinder- und Jugendhaus Birkach

**KONZEPT** Neben einem offenen Angebot werden in der Gaming Lounge gezielte für feste Gruppe geplante Angebote erstellt. Diese greifen Impulse der Jugendlichen auf und werden als kleine, niederschwellige Workshops organisiert. Die Angebote aus dem Bereich Medienerstellung, Verarbeitung und Veröffentlichung nehmen nicht nur Bezug auf das Thema Gaming, sondern reichen darüber hinaus.

**ZIEL** Kompetenzförderung, reflexiver Umgang mit diversen Sozialen Medien, Schaffen von Teilhabemöglichkeiten und die Inklusion benachteiligter Jugendlicher

**KOOPERATION** Körschtalschule Pfenningen

**KONTAKT** Moritz Mitreuter, birkach@jugendhaus.net



Moritz Mitreuter,  
Teenies und Jugendliche

Barbara Rehm,  
Einrichtungsleitung

## **Eidesstattliche Erklärung**

Hiermit versichere ich, die vorliegende Arbeit selbstständig und unter ausschließlicher Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel erstellt zu haben.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Esslingen, den 19. Dezember 2021

---

**Unterschrift**