

17.10.2020

Gaming und Jugendarbeit

Die Delegierten der 156. Vollversammlung des Bayerischen Jugendrings beschließen die Position zu Gaming und Jugendarbeit.

Die BJR-Vollversammlung beschließt im Hinblick auf das Thema „Gaming und Jugendarbeit“ folgende Handlungsnotwendigkeiten:

- Games sind Jugendkultur und damit Thema für die Jugendarbeit. Computerspiele sind ein zentrales Phänomen der Digitalisierung und Teil der Jugendkultur. Aus Sicht der Jugendarbeit gilt es, den kreativen und souveränen Umgang mit Games zu fördern, das Reflexionsvermögen über Spiele, Spieleinhalte, Vermarktungsstrategien und Jugendschutz zu fördern, Spielkultur zu bereichern und Bildungsprozesse rund um und mit Games anzuregen. Angebote der Jugendarbeit sollen Anlässe und temporäre Räume für Jugendliche und junge Erwachsene schaffen, in denen sie sich mit verschiedenen Facetten digitaler Spielwelten auseinandersetzen: Gamedesign, Gestaltung von Anwendungen im Bereich Virtual und Augmented Reality, Einsatz von Serious Games und Newsgames, die Förderung ethischer Diskurse und mehr. Im Fokus steht ein kreativer und reflektierter Umgang mit Games.
- Im E-Sport aktive Gruppen junger Menschen sind Teil der Jugendarbeit. Eine spezielle Form des Spielens ist E-Sport. Hier treffen sich Jugendliche, um gemeinsam zu spielen und dort wo Jugendliche sich mit gleichen Interessen zusammenschließen, ist Jugendarbeit. Klassische Jugendarbeit ist Selbstorganisation. Bisher gibt es noch keine organisierten Räume für E-Sport. Damit ist ein hohes Eigenengagement erforderlich, um sich kompetitiv mit anderen zu messen. Eine Akzeptanz und die Schaffung entsprechender Strukturen in der Jugendarbeit machen E-Sport zugänglicher für eine breitere Gruppe Jugendlicher und können unter anderem einen Weg aus der Kommerzialisierung aufzeigen. Eine Thematisierung des Wertesystems findet in der Jugendarbeit gerade durch Jugendleiter:innen statt. Diese gibt es bisher im Bereich des E-Sports nicht. Da Jugendliche sich hier selbst organisieren, hängt viel davon ab, ob und wie sie diskutieren. Es braucht eine Akzeptanz in der Jugendarbeit, um die Wertediskussion im Umfeld der Spiele gezielt zu führen und die Diskussion nicht nur auf die Inhalte der Spiele zu fokussieren. Selbstorganisiertes Leben von Jugendlichen ist immer in

Werterahmung eingebettet. Wenn E-Sport in der Jugendarbeit akzeptiert wird, besteht auch die Möglichkeit aktuelle gesellschaftliche Themen wie Inklusion, Integration oder Gender in dieses Feld hineinzutragen.

- Jugendarbeit braucht fundierte Informationen für die Entwicklung bedarfsorientierter Konzepte. Die Diskussion und Bewertung von Games, ein adäquater Umgang damit und die Entwicklung einer Haltung von Fachkräften und Jugendleiter:innen muss auf Basis von Erkenntnissen kommunikationswissenschaftlicher und medienpädagogischer Spieleforschung stattfinden. Das muss gefördert und kontinuierlich in der Jugendarbeit vorangetrieben werden, sonst können die Blockaden in Gesellschaft und Politik nicht gelöst werden.
- Aufgabe der Medienpädagogik ist es im Bereich der Games ebenso wie im Hinblick auf alle anderen Medien, Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern und Fachkräfte zu qualifizieren. Medienpädagogik muss auch das Gaming sinnvoll begleiten, wozu die Förderung von Wertediskursen und vor allem auch die Fortbildung von Fachkräften zählen. Zentrale Fragen dabei sind: Was bedeutet Gaming für Heranwachsende? Welches sind zentrale medienpädagogische Zielsetzungen? Welche Bedeutung haben Spiele für die Vergemeinschaftung Jugendlicher? Fachkräfte werden von den Jugendlichen ernstgenommen, wenn sie selbst spielen bzw. sich auskennen. Fachkräften muss begreifbar gemacht werden, dass dies auch wichtig für Jugendarbeit ist. Dabei geht es sowohl um Fragen der Qualifikation als auch um Fragen der Haltung. Auch im Hinblick auf Fragen des Jugendmedienschutzes gilt es, Fachkräften Hilfestellungen zu geben. Dabei geht es sowohl um ethische, als auch um gesellschaftliche Fragestellungen. Gerade die Darstellung von Gewalt, stereotypen und heteronormativen Rollenbildern sowie die Interaktion von Spielenden in digitalen Spielen berühren ethische Fragestellungen. Im Hinblick auf den gesetzlichen Jugendmedienschutz stellt sich insbesondere bei E-Sport-Events die Frage, welche Inhalte zugänglich gemacht werden.
- Die Jugendarbeit unterstützt die Entwicklung inhaltlicher Konzepte zur konstruktiv, kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit Computerspielen. Zentraler Anknüpfungspunkt sind die Interessen und die Kompetenzen von spielbegeisterten Jugendlichen. Zielsetzungen ist es, eine Plattform für den Austausch zu schaffen, Kompetenzen zu fördern, kritische Auseinandersetzung mit eigener und der Mediennutzung von anderen anzuregen, Partei für die Belange von Jugendlichen zu ergreifen, Partizipation zu fördern und Fachkräften und Eltern zu zeigen, was sich aus Spielen entwickeln kann.