

Sachverhalt:

Computer- und weitere digitale Spielangebote in der Kinder- und Jugendarbeit

Die SPD-Stadtratsfraktion setzt sich mit ihrem Antrag vom 17.08.2021 mit dem Thema Computerspielangebote in der Jugendarbeit auseinander. Damit greift sie ein Thema auf, das nicht zuletzt mit weiteren Themen der Digitalisierung in den Fokus des öffentlichen Diskurses gerückt und Gegenstand der Kinder- und Jugendarbeit geworden ist.

Vorangestellt wird ein Exkurs über die digitalen Lebenswelten Kinder und Jugendlicher. Nach einem Überblick über die digitalen Spielangebote in Nürnberg beschreibt der Bericht die Computer- und weiteren digitalen Spielangebote der kommunalen Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKiJA) und erläutert die aus ihrer Sicht notwendige Ergänzung des Angebots.

1. Kinder- und Jugendarbeit und digitale Lebenswelten

Die Digitalisierung hat die Jugendarbeit längst erreicht, gelten doch insbesondere Jugendliche als sogenannte „Digital Natives“, als die Generation, die mit den digitalen Medien aufwächst und diese wie selbstverständlich nutzt. Die Jugendarbeit muss damit umgehen und auch die digitalen Lebenswelten Jugendlicher als ihren Handlungsraum begreifen. Längst gehören Computerspielangebote und weitere digitale Spielangebote in den Einrichtungen der OKiJA zum Standard. Kaum eine Einrichtung, die nicht über eine oder mehrere Spielekonsolen verfügt, oder Computer zum Spielen bereitstellt. In mehreren Einrichtungen gehören digitale Spielangebote gar zum Angebotsschwerpunkt. Die Corona-Krise hat die Nutzung digitaler Elemente in der Kinder- und insbesondere in der Jugendarbeit stark beschleunigt, auch wenn Begegnungen und Angebote in Präsenz durch Nichts gleichwertig zu ersetzen sind.

Wie selbstverständlich bewegen sich Jugendliche und vermehrt auch ältere Kinder durch die digitalen Welten. Dabei ist nicht mehr der Computer, sondern das Handy Dreh- und Angelpunkt der digitalen (Er-)Lebenswelt. Schon E-Mail-Adressen sind z.B. für Jugendliche „Old School“, Informationen und Verabredungen werden über Messenger-Dienste und Social Networks, wie WhatsApp, Twitter, Instagram usw. ausgetauscht. Auch das Gaming findet vermehrt über das Handy statt. Jugendliche „verwachsen“ sozusagen mit ihrem Smartphone. An oberster Stelle stehen heute die Smartphone-Spiele, gefolgt von Konsolen- und PC-Spielen. Knapp zwei Stunden täglich verbringen deutsche Jugendliche durchschnittlich mit digitalen Spielen (Quelle: www.mpfs.de/studien/jim-studie/2019/).

Das Computer Spielen ist ja auch immer Gegenstand gesellschaftlicher Diskussionen und oft hitziger Debatten. Im Folgenden werden beispielhaft positive und negative Aspekte dargestellt:

Positive Aspekte:

Gemeinsames Spielen verbindet und macht Spaß! Zusätzlich lädt es dazu ein, soziale und kulturelle Barrieren abzubauen. Erfolgserlebnisse im Spiel sind motivierend.

Computerspiele bieten andere Lernmöglichkeiten und -settings als die Schule. Eingebettet in einen pädagogischen Rahmen können bestimmte Spiele Kinder auch zu Hause fördern – sei es in Mathematik, Sprachen oder Geschichte. Es muss aber nicht immer ein „Lernspiel“ sein: Alle Computerspiele bieten Lernerfahrungen, die Ausgangspunkt für eine Vertiefung der jeweiligen Thematik sein könnten.

Computerspiele bieten tolle Möglichkeiten, um in Phantasiewelten verschiedene Rollen auszuprobieren oder völlig neue Situationen zu simulieren. Dabei wird die Kreativität gefördert.

Im Spiel erleben sich Kinder und Jugendliche als kompetent: Erfolgserlebnisse motivieren und das eigene Handeln wird als wirkungsvoll erlebt. Junge Spieler und Spielerinnen können zusätzlich dazu ermutigt werden, in die Expert/-innenrolle zu schlüpfen und ihr Wissen über Computerspiele mit Erwachsenen zu teilen.

Negative Aspekte:

Es gibt eine Vielspieler-Problematik, bis hin zur „süchtigen“ Nutzung. Wobei eine intensive Mediennutzung nicht zwangsläufig für eine Sucht sprechen muss. Oft reichen pädagogische Maßnahmen aus, um das Thema zu bearbeiten.

Jugendgefährdende Inhalte, z.B. Gewaltinhalte, beängstigende Inhalte, Handlungsdruck, etc., welche abhängig vom Alter und der Reife überfordern können, sind wie in der gesamten digitalen Lebenswelt Kinder und Jugendlicher auch hier ein von der Medienpädagogik aufzugreifender Aspekt.

Vermutete gesundheitliche Risiken bei übermäßiger Nutzung im jungen Alter (Entwicklungsstörungen, Sprachentwicklungsstörungen (bis 6 Jahre), motorische Hyperaktivität) [BLIKK Studie [BLIKK Studie - Zusammenfassung v. Kinderärzte im Netz](#) + [BLIKK Studie](#)]

In der Kinder- und Jugendarbeit bedarf es einer grundsätzlichen Bereitschaft, offen an das Thema heranzugehen und Chancen und Gefahren zu erkennen und damit umzugehen.

Die Kinder- und Jugendarbeit muss hierbei den Fokus auf die Entwicklung von pädagogischen Konzepten zur Begleitung von computerspielbegeisterten Jugendlichen legen, ohne die möglicherweise problematischen Wirkungen der Nutzung von Computerspielen außer Acht zu lassen.

2. Digitale Spielangebote in Nürnberg

2.1. Digitale Spielangebote des Medienzentrums Parabol & Partner

Das Medienzentrum Parabol ist langjähriger medienpädagogischer Partner der Stadt Nürnberg, insbesondere der Kinder- und Jugendarbeit und der Kindertagesbetreuung. Es führt sowohl pädagogische Angebote in den Einrichtungen durch als auch medienpädagogische Schulungen und Fortbildungen für Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen. Es ist stark in das Thema Computerspiele und digitales Spielen involviert und möchte vor allem Jugendlichen die Möglichkeit geben, ihre Leidenschaft „das Computer Spielen“ in einem pädagogischen Setting auszuüben und somit auch die Eltern, die oftmals überfordert sind, zu unterstützen.

FrankenFinals – das e-Sportevent

Die FrankenFinals finden einmal im Jahr statt. Die Frankenfinals sind ein „League of Legends“-Turnier, das gemeinsam mit dem Gaming-Verein TheLanCrancks organisiert wird.

In Zeiten von Corona kann das Turnier nur „Offline“ stattfinden. Mit über 1000 Stream-Zuschauer*innen im Netz und 250 Jugendlichen als Spielerinnen und Spielern war es ein voller Erfolg.

Aufbau eines eigenen Minecraft-Server

Auf einem eigenen Minecraft-Server können Jugendliche eigene Welten erstellen und sich in großen Gruppen miteinander spielerisch und kreativ ausleben. Dabei kann Parabol als Betreiber die Einstellungen für die Welten und die Rechte der Jugendlichen jeweils frei bestimmen.

Vor allem auch für Partizipationsprojekte in Verbindung mit „laut!“ lässt sich ein eigener Server sehr gut nutzen. Durch die Möglichkeit, gemeinsame Welten langfristig zugänglich zu machen, eignet sich ein eigener Server dazu, Jugendliche auch über längere Zeit für pädagogische Minecraft-Angebote zu interessieren.

Games & Festival

Das Haus des Spielens und das Medienzentrum Parabol wollen mit dem Games & Festival einen Event für die Spiel(e)kultur schaffen, für digitales und analoges Spielen. Auch die Offene Jugendarbeit beteiligt sich mit eigenen Angeboten an dem Festival. Das nächste Games & Festival findet vom 25. Juni bis 3. Juli 2022 statt.

Das im Aufbau befindliche Haus des Spielens will das Pellerhaus neu zum Leben erwecken und dabei sowohl die analoge wie die digitale Spielewelt umfassen.

Weitere Angebote des Medienzentrums Parabol:

- Informationsveranstaltungen für Eltern und Pädagog/-innen zum Thema Computerspiele
- Beratung der Offenen Jugendarbeit für Gamingformate
- Durchführung von Training- Camps zu bestimmten Computerspielen für Jugendliche aus der Jugendarbeit
- Ferienangebote für Jugendliche aus Nürnberg, z.B.: Wir programmieren ein Computerspiel.
- Streamingangebote zu folgenden Themen:
 - Aufwachsen mit Videospiele
 - Vorstellung der VideospieLLandschaft
 - Kooperative Videospiele für Familien
 - Indi-Games für Jugendliche

2.2. Kommerzielle Angebote

Projekte:

Project HIVE (teilkommerziell):

Möglichkeiten für Interessierte, ihr digitales Spielhobby auszuüben.

Gamingcommunity für den Raum Nürnberg mit diversen On- & Offlineprojekten.

Escape Rooms & Schnitzeljagd 2.0:

In einem Escape Room werden die Mitspieler in einem Raum „eingeschlossen“, aus dem sie sich innerhalb von einer vorgegebenen Zeit durch das Lösen von Rätseln und dem cleveren Kombinieren von Hinweisen befreien können. Die Räume werden mit den verschiedensten Szenarien und Hintergrundgeschichten angeboten.

Bei einem Outdoor Escape Room oder einer Schnitzeljagd 2.0 löst man Rätsel im Freien in einem bestimmten Gebiet. Hierbei wird häufig noch zusätzlich die Umgebung der Spielenden miteinbezogen. Sie funktionieren häufig über Smartphones.

Anbieter in Nürnberg (Stand 01.02.2022):

- Escape Room | Exit The Room
- Finest Escape Nürnberg
- Escape Agency (escape-nbg.de)
- Scavenger Escape Rooms Nürnberg: Escaperooms + Stadtrallyes
- TeamEscape Nürnberg (exitgames-nuernberg.de): Escaperooms + Stadtrallyes
- Sir Peter Morgan (sir-peter-morgan.de): Outdoor Escaperooms (Schnitzeljagd 2.0)
- CityGames: Next Level Schnitzeljagd in Nürnberg: Stadtrallyes (Schnitzeljagd 2.0)

Lasertag:

Lasertag ist ein Teamspiel, bei dem verschiedene Aufgaben in mehreren Schwierigkeitsstufen gelöst werden müssen. Die Spieler tragen dabei eine Ausrüstung, die aus einer Weste und einer Laserpistole besteht. Durch das Markieren von Spielern und Sonderzielen bekommt man Punkte.

Anbieter in Nürnberg (Stand 01.02.2022):

- ActionPark Nürnberg (actionpark-nuernberg.de): Lasertag+ Darttag
- Snap Lasertag Nürnberg (snap-lasertag.de): Lasertag + Escaperooms + Nerfgunfight

Virtual Reality:

Beim Virtual Reality Gaming taucht man durch das Tragen einer Speziellen Brille und weiterer Ausrüstung in verschiedene Spielgenres wie Geschicklichkeitsspiele, VR Escaperooms oder Wettrennen in virtuellen Welten ein.

Anbieter in Nürnberg (Stand 01.02.2022):

- VR Funpark
- PIXELS (pixels-vr.de)
- Virtuis

3. Computer- und weitere digitale Spielangebote der Einrichtungen der kommunalen OKiJA

3.1 Standardangebote und Rahmenbedingungen

Computerspiel- und weitere digitale Spielangebote sind in die Angebotsstruktur der OKiJA fest eingebunden. Nahezu jede Einrichtung der kommunalen OKiJA verfügt über Computer zum Spielen und Plattformen für digitale Spiele. Das Spektrum reicht von Spielekonsolen verschiedener Hersteller (Playstation, Wii, X-Box), über webbasierte Browserspiele auf Computern oder klassischen Computerspielen mit fest installierten Spielen, bis hin zu Spielen auf dem Smartphone. Daher ist es für die Einrichtungen sehr wichtig, über ein leistungsstarkes Internet und WLAN zu verfügen, da nicht nur Spiele, sondern auch die Kommunikation über das Smartphone stattfindet.

In der Regel gibt es in den Einrichtungen definierte Zeiten oder Zeitkontingente zum digitalen Spielen. Es wird auch darauf geachtet, dass die Jugendschutzbestimmungen eingehalten werden. Relevante Themen rund um das digitale Spielen werden pädagogisch aufgearbeitet und mit den Jugendlichen erörtert.

3.2 Vernetzte Angebote teils in Kooperation mit dem Medienzentrum Parabol für 2022

- FIFA 22-Online-Liga
Jugendliche aus verschiedenen Einrichtungen spielen für diese Online FIFA 22 in einer Liga gegeneinander, wenn wieder möglich (Corona!) auch in Präsenz.
- Girls Gaming Night
In einem geschützten Rahmen können Mädchen in zwei Altersgruppen zu unterschiedlichen Tageszeiten digitale Spielerfahrungen machen. Dabei werden auch Spiele und Ausstattung nach Genderaspekten ausgewählt
- Nürnberg Zockt
Es ist ein League-of-Legend-Turnier und ein weiteres E-Sport-Event übergreifend für mehrere Einrichtungen geplant.
- Games & Festival
Einrichtungen der OKiJA werden in das Festival von Haus des Spiels und Parabol mit eingebunden.
- Nutzung des Parabol-Minecraft-Servers
Mehrere Einrichtungen nutzen den Server für Partizipations- und Stadtentwicklungsprojekte. Auch „laut!“ nutzt diese Ressource.

Auch in der OKiJA der freien Träger steht digitales Spielen auf der Agenda. Das Medienzentrum Parabol wendet sich mit seiner Expertise auch an diese. An den o.g. Projekten und Aktionen sind oft auch Einrichtungen freier Träger der OKiJA beteiligt.

4. Fazit und Ausblick

Digitale Spielangebote und weitere digitale Angebote haben sich in den Einrichtungen der OKiJA während der Corona-Krise weiter etabliert. Die Digitalisierung ist jetzt nicht mehr nur Thema von einzelnen Einrichtungen, sondern ist thematisch als Querschnitt in allen Einrichtungen fest verankert. Einzelne Häuser wie z.B. der Jugendtreff „Max“ oder das KiJH TetriX setzen innerhalb ihres Portfolios digitale Schwerpunkte.

Insgesamt kann gesagt werden, dass für interessierte Jugendliche in der OKiJA Computerspiel- und weitere digitale Spielangebote vorhanden sind, die sicherlich an der einen oder anderen Stelle noch ausbaufähig sind. Sogenannte „Hardcoregamer“, die Digitales Spielen als ernsthaftes Hobby oder mehr betreiben, sind eher im privaten Umfeld aktiv oder schließen sich anderen teilweise auch kommerziellen Communities an. Auch dafür gibt es in Nürnberg ausreichend Angebote.

Aus Sicht der Verwaltung des Jugendamtes ist über die beschriebenen Angebote hinaus kein spezielles Angebot mit dem Schwerpunkt „Computerspiele“ notwendig, wohl aber ein Bedarf für den Ausbau und die Pflege der bestehenden Computer- und der weiteren digitalen Spielangebote.

Die im Antrag der SPD-Stadtratsfraktion angesprochene sinnvolle und notwendige Ergänzung ist in einem weiteren Ausbau der digitalen Infrastruktur der Einrichtungen der OKiJA, mit flächendeckendem WLAN und weiteren Endgeräten und dem noch stärkeren Support durch das Medienzentrum Parabol zu sehen. Dem Medienzentrum Parabol kommt bei den digitalen Spielangeboten der OKiJA mehrfach Bedeutung zu. Sie schulen und koordinieren die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der OKiJA und befähigen sie so, digitale Angebote zu entwickeln und durchzuführen. Ebenso entwickeln und koordinieren sie gemeinsame Projekte digitalen Spielens.

Längst reichen die Kapazitäten von Parabol nicht aus, um digitale Fortbildungsangebote und Spielangebote in den Einrichtungen der OKiJA und die Computerspielszene im Allgemeinen im notwendigen Umfang zu unterstützen und auszubauen. Aus fachlicher Sicht wird empfohlen, den kommunalen Zuschuss an das Medienzentrum Parabol für diesen Zweck entsprechend zu erhöhen.