

Analoge und digitale Spielewelten

Im ersten Teil des Workshops wurden mit den Teilnehmenden analoge und digitale Spielewelten betrachtet. Dabei wurde auf die Auswirkungen auf und Chancen für die Soziale Arbeit eingegangen. Als Grundlage diente dafür das nachfolgende Entwurfspapier.

Spielerwelten nehmen einen Teil der Freizeit junger Menschen ein und Soziale Arbeit hat in diesen Spielerwelten eine Chance mit den Adressat*innen in Kontakt zu kommen. Spielerwelten erfordern von den Sozialarbeitenden einen gewissen Kenntnisstand (z.B. Spielprinzip) und ein gezieltes, methodisches Vorgehen. Menschen treffen sich verabredet oder spontan im Spiel oder auf einer Plattform, um etwas gemeinsam zu tun oder zu quatschen, über dies, das oder jenes. Wenn Menschen sich neue Orte erobern und zu ihren Räumen machen, können wir als pädagogische Fachkräfte dort ansetzen, um unsere jeweilige professionelle Arbeit zu tun. Soziale Arbeit erkundet Gruppen, deren Ziele und Bedarfe, um auf diejenigen einzugehen, welche sich auf die Zusammenarbeit mit den Sozialarbeitenden einlassen wollen. Wenn wir die Menschen nicht mehr an den Orten aufsuchen, wo sie sich aufhalten - wie sollen wir dann eine Ahnung von den Interessensgebieten der Gruppen und deren Herausforderungen der Gesellschaft haben? In Abhängigkeit vom Spielprinzip können dabei kongruente Ziele und Ideen miteinander verhandelt werden, es sei denn der Spielaufbau lässt genügend Freiraum, eigene Vorstellungen umzusetzen und zu leben. So können sich Menschen auf Zombie-Jagd begeben oder in einer weiten Welt gemeinsam ein Dorf entstehen lassen, dieses erobern und verändern, es beschützen oder verlieren. Das Spielprinzip der *Open-World* in Online-Spielen lädt ein, Unbekanntes zu erforschen, Neues zu erschaffen, individuell entwickelte Taktiken des Überlebens zu erproben oder Skills aus dem wahren Leben online zu testen und zu verfeinern. So braucht Mensch zum Feuer machen Holz was gesammelt werden muss, ein Feuerzeug wofür Mensch Brennstoff braucht und einen Ort wo es brennen kann. diese Skills können im Spiel getestet werden und die professionellen können sich mit den Menschen auf die gemeinsame Erkundungstour machen und in langen Gesprächen die Welten Erkunden und Erobern. Fachkräfte könnten diese erlernten Skills dann in die Material fassbare Realität übertragen und mit den Menschen auf realen Plätzen Feuer machen, Holz sammeln und Brennstoffe benutzen. Die Menschen die sich zum Austausch in verschiedensten Welten treffen sind vielleicht in ihrer Vorstellung der gerade gelebten Lebenswelt gebunden so

dass sie den Blick für (unsere) Realität gerade nicht haben, aber Sozialarbeitende können den Gesamtblick durch das Aufsuchen und abholen aus verschiedene Lebenswelten eröffnen oder wiederherstellen. Die Offenheit zur Situation von Menschen in verschiedenen Welten und die innere Gastfreundschaft für das Erlebte (digital und real oder realdigital) und die Begeisterung am Neuen sollte uns bei der Beschäftigung mit dem Thema Gruppe Digital Begleiten. Wir haben mit den Teilnehmenden verschiedene Spiele betrachtet und die Chancen und auch Risiken von Sozialer Arbeit in Spielewelten analysiert. Die Argumente sind in das folgende Papier miteingeflossen. Im analogen Teil des Workshops wurden Spiele vorgestellt, welche für junge Menschen einen besonderen Reiz ausüben und gleichzeitig pädagogische Elemente bedienen können. Im praktischen Beispiel des Kartenspiels „Mogelmotte“ wird dieses Prinzip nachvollziehbar und ausgereizt. Ziel des Spieles ist es, die eigenen Karten loszuwerden. Entweder klassisch durch Ablegen einer passenden Karte auf einen Ablagestapel oder eben durch Wegmogeln. Bei Karten mit dem Bild der „Mogelmotte“ gibt es keine andere Wahl, denn diese dürfen nicht auf den Ablagestapel gelegt werden. Doch in der Spielrunde befindet sich immer eine Person, welche das Wächteramt inne hat: Die Wächterwanze. Sie hat den Blick für moralische Verwerflichkeiten und zeigt sofort an, wenn Verdacht auf Mogeln besteht. Wird eine Person beim Mogeln erwischt, dann bekommt diese die Rolle der Wächterwanze, darf ab sofort nicht mehr mogeln und ist nun Aufpasser*in der Gruppe. Dieser Rollenwechsel passiert ganz bewusst und erfordert ein spontanes Umdenken und gleichzeitig symbolisiert sie eine Person, welche Verantwortung über eine Gruppe trägt. Die Rolle der Wächterwanze erfordert demnach Konzentration, Empathie, Aufmerksamkeit und taktisches Vorgehen während die restlichen Mitspielenden mit Kreativität, unerwarteten Strategien und Loyalität erfolgreich sein können. Mogelnde Mitspielende dürfen nämlich nicht verraten werden.

Die Aufforderung zum Regelverstoß macht das Spiel interessant und bietet Möglichkeiten ins Gespräch miteinander zu kommen. So können während oder im Anschluss des Spiels Fragen zur Reflektion gestellt werden: Wie war es für dich, Wächterwanze/Mogelnde*r zu sein? Gibt es Situationen, in denen mogeln für dich erlaubt ist? Was bedeutet das für dein Umfeld?

Wie würdest du damit umgehen, wenn jemand etwas Verbotenes tut? Und welche Rolle spielt dabei die Beziehung zur Person? Wo ist für dich eine Grenze, die du nicht übertreten würdest? Eigentlich ist im Spiel eine Wertung (Punktevergabe) vorgesehen, doch in der Praxis wurde dies von den meisten Jugendlichen als irrelevant erkannt, da der Spielspaß und das Ausprobieren im Vordergrund standen.

Im Anschluss des Workshops konnten sich die Teilnehmenden ganz praktisch ausprobieren und mit

einer VR-Brille in die Virtual Reality abtauchen oder doch sich beim Mogeln im Kartenspiel „Mogelmotte“ erwischen lassen.

Unser Resümee: Sowohl analoge als auch digitale Spielwelten eignen sich für eine sozialpädagogische Begleitung und können und sollen gezielt methodisch genutzt werden, um junge Menschen in ihren Kompetenzen und Fähigkeiten zu fördern und miteinander deren Themen und Interessen aufzugreifen. Dies bedeutet Spiele in diversen Formen orientiert an den Interessen der jungen Menschen als potenzielles Kommunikations- und Austauschinstrument zu beachten und die Lebenswelten Jugendlicher mit Neugier ernst zu nehmen. Als Fachkräfte der Sozialen Arbeit ist es dabei unser Auftrag, Spiele nicht nur als Mittel für einen Beziehungsaufbau zu Adressat*innen zu sehen, sondern stets unsere Haltung und gesetzliche Aufträge unseres Arbeitsgebietes zu vertreten und diese angemessen zu vermitteln.

Entwurfspapier Pädagogik und Gaming in der Schulsozialarbeit von Kai Fritzsche und Elisabeth Wölfle

Ziele

Die Ressourcen der jungen Menschen zum Thema Schule und individueller Kompetenzen über die Methoden der aktiven Medienarbeit nutzbar machen.

Die Kompetenzen der jungen Menschen in Bezug auf einen reflektierten, eigenverantwortlichen Umgang mit Computerspielen und Gruppenprozessen stärken.

Die Auseinandersetzung mit den Lebensweltthemen der jungen Menschen, um Herangehensweisen an Herausforderungslagen abzuwägen.

Ziel ist es, durch den gemeinsamen Spielprozess Themen zu setzen, welche sich in der Kommunikation mit pädagogischer Relevanz niederschlagen. Eine darauf folgende Dokumentation wird als sinnvoll erachtet.

Folgende Grobgliederung schlagen wir vor.

Gaming Themen (z.B. Umgangsregeln, taktisches Vorgehen, spezifische Situationen)

Externe Themen (Schule, Nachrichten, Gesellschaft, Gruppe)

Individuelle Themen der Gruppe (z.B. Umgangsregeln, Gruppen- und Beziehungsdynamik)

Individuelle Themen des oder der Einzelnen (z.B. Ressourcen, Herausforderungen)

Vorschlag für die Rolle der Sozialen Arbeit als Avatar

Aktiv im Gruppengeschehen

Aktiv im Unterstützen innerhalb des Aufbaus (craften) und des Sammelns (looten)

Aktiv unter dem Namen der Soziale Arbeit darstellt

Aktiv als Hilfe bei Healingprozessen

Aktiv in der Darstellung der Rolle gegenüber Nichtgruppenmitgliedern

Aktiv im Kommunizieren von Menschenrechts- und Haltungsthemen innerhalb des

Spielablaufs und beim Verhandeln von Entscheidungen

Passiv im Kampf oder Töten gegenüber anderen Spieler*innen

Passiv im Zerstören von Objekten in Abwägung des Spielverlaufs

Passiv im Verlauf der finanziellen Ausgestaltung von Avataren und Spielmodi

Passiv in Hinsicht der Aufstellung der pädagogischen Möglichkeiten im Kennenlernspiel

Eine Dokumentation über folgende Themen halten wir hierbei zur Darstellung der pädagogische Arbeit für sinnvoll:

- Aufstellung der pädagogischen Möglichkeiten

- Ablaufdarstellung der Kontaktaufnahme

„10 Leitsätze“ aus der Schulsozialarbeit Österreich im Kontext gesetzt von Spielewelten als lebensweltlichen Zugang

(<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/pwi/pa/schulsozialarbeit.html> Abrufdatum 01.05.2019 17:35):

Schulsozialarbeit ist eine kontinuierliche Hilfestellung für Schüler*innen.

Kontinuierlich bezieht sich hierbei auf den Zugang zu den Lebenswelten die nach der Schule das Erleben und den informellen Bildungsprozess mit Wirkung auf das systemische Leben in der Schule beeinflussen. Dazu können auch die Räume im Spiel gehören.

Schulsozialarbeiter*innen sind für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene da und begleiten sie im Prozess des Erwachsenwerdens.

Der Prozess des Erwachsenwerdens findet in der Auseinandersetzung mit Rollen und Gruppenmodellen statt. Die Soziale Arbeit kann als Gast in den Spiele- und Lebenswelten Bezüge zu den Entwicklungswelten im System Schule schaffen und individuelle Entwicklungschancen aus dem Spielverlauf ableiten und mit den jungen Menschen gemeinsam ausbauen.

Die Potenziale des Spielens für die gelingende Entwicklung des Menschen sowohl im Hinblick auf die Identitätsentwicklung, als auch auf soziale Integration – sind in der Entwicklungspsychologie anerkannt und können hierbei ihren Beitrag leisten.

Schulsozialarbeit ist offen, freiwillig, vertraulich.

Gaming in der Schulsozialarbeit findet nur auf Einladung der jungen Menschen statt und orientiert sich im weiteren Verlauf an ausgehandelten konkreten Entwicklungszielen und Möglichkeiten die in beteiligungsorientierten Prozessen erarbeitet werden.

Schulsozialarbeit ermutigt und begleitet Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in einem wertschätzenden Rahmen bei der Suche nach eigenen Wegen und Antworten.

Im Bereich des Onlinespiels kann Schulsozialarbeit die jungen Menschen in ihrem frei gewählten und gestaltbaren Raum bei der Suche nach eigenen Wegen unterstützen, wenn diese den Bezug zu Entwicklung im Rahmen des Systems Schule und Individualitätsbildung in den Vordergrund des pädagogischen Handelns stellt.

Schulsozialarbeit bezieht die Lebenswelt und das Umfeld von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsene ein.

Im Umfeld der jungen Menschen spielt Gaming eine Entspannungs- und Lernrolle, die durch die Schulsozialarbeit am Prozess der jungen Menschen begleitet und unterstützt werden kann.

Schulsozialarbeit arbeitet mit Lehrer*innen, Erziehungsberechtigten und anderen schulnahen Personen zusammen.

Im Bereich Gaming ist der Kontakt und die Information an das System Schule über die Entwicklungschancen und die Entwicklungen mit Rückkopplung auf Identitätbildungsprozesse der aufgegriffenen Lernwelten zu gewährleisten.

Schulsozialarbeit arbeitet direkt in der Schule, darüber hinaus auch im außerschulischen Bereich.

Gaming-Elemente können durch die Schulsozialarbeit im Schulprozess und außerschulischen Prozess vertieft und genutzt werden.

Dieser Umgang ist fester Bestandteil der Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen und bindet daher einen Auftrag nach SGB VIII für Schulsozialarbeit.

Schulsozialarbeit arbeitet vernetzt mit schulinternen und externen Einrichtungen.

Als Beispiel im Bereich Gaming ist hierbei der Erzieherische Kinder- und Jugendschutz zu erwähnen. Dieser strebt den verantwortungsvollen Umgang mit Gefahren an, welcher im Spielerischen gut betrachtet und entwickelt werden kann.

Schulsozialarbeit setzt verschiedene Methoden der Sozialen Arbeit ein.

Methoden hierbei sind z.B. Lebensweltorientierung und Soziale Gruppenarbeit im Spiel.

Schulsozialarbeit passt das Konzept je nach Schulstandort und den sozialräumlichen Gegebenheiten an

Dies beinhaltet die Offenheit für die Medien die von den jeweiligen jungen Menschen im Sozialraum wann, wie und wo genutzt werden.