

Computerspiele als virtuelles Jugendzentrum

Computer- und Videospiele sind heute fester Bestandteil der alltäglichen Medienrealität vieler Millionen Menschen in Deutschland. Laut einer vom Branchenverband „game“ in Auftrag gegebenen Umfrage spielen heute 58% der 6- bis 69-Jährigen in Deutschland digitale Spiele.¹ Die größte Teilgruppe dieser Menschen verfügt über einen Bildungsabschluss der mittleren Reife (31%), gefolgt von Abschlüssen einer Hochschule (24%), der Hauptschule (19%), mit Abitur (17%) sowie von Fach- bzw. Berufsschulen (8%).² Games erreichen große Teile der Gesellschaft unabhängig vom Sozial- und Bildungshintergrund. Eine besondere Rolle nehmen digitale Spiele in der Alltagswelt Kinder und Jugendlicher ein. Laut der letzten JIM-Studie spielen 72% der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland mehrmals die Woche digitale Spiele, nur 9% spielen überhaupt keine Games.³ Diese Entwicklung entspricht einem weltweiten Trend, weswegen in den letzten Jahren internationale Medien wie der Guardian bereits argumentiert haben, dass Video- und Computerspiele die Musik als prägendsten Teil der Jugendkultur abgelöst haben.⁴ Games verfügen also durch alle gesellschaftlichen Schichten hinweg und insbesondere bei jungen Menschen über großen kulturellen Einfluss. Außerdem vereinen sie in sich viele Elemente der bildenden und darstellenden Künste sowie der Literatur und Musik und verbinden diese mit technologischen Aspekten wie Programmiersprachen, Künstlicher Intelligenz und Virtual Reality. Diese Qualität macht Games aus Sicht der Stiftung Digitale Spielekultur zum perfekten Gateway, um insbesondere Kindern und Jugendlichen aus sozioökonomisch benachteiligten Familien kulturelle Bildungsthemen zu vermitteln und dabei gleichzeitig die Medienkompetenz junger Menschen zu fördern. Aus diesem Grund hat die Stiftung im Jahr 2018 die Initiative „Stärker mit Games“ ins Leben gerufen, die im Rahmen des Programms „Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert wird. „Stärker mit Games“ schließt bundesweit Bündnisse mit mindestens zwei lokalen Partnern auf kommunaler Ebene, um regelmäßige Nachmittags- sowie Ferienworkshops und Camps mit sozial und bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen durchzuführen. Bei den Workshops geht es um die ganze Bandbreite der digitalen und analogen Spielekultur: Game-Design, Streetgames, eSports, Cosplay, Art-Design, Serious Gaming, Spielreflexion, Anknüpfungspunkte zu Theater, Film, Literatur und Musik und vieles mehr. Allein im Jahr 2021 hat die Initiative 84 Bündnisse geschlossen, 259 Workshops durchgeführt und so über 3500 Kindern und Jugendlichen die Teilhabe an kultureller Bildung ermöglicht. Eines von vielen interessanten Bündnissen besteht seit Anfang 2021 mit der „Bunte Wege gUG“ in Kassel und dem Jugendzentrum im nahe gelegenen Espenau. Unter dem Projekttitel „Games'n'Politics“ beschäftigt sich hier eine Gruppe von Jugendlichen mit den Themen digitale Spiele und Politik. Das Ziel des Projekts ist es, Jugendlichen zu veranschaulichen, dass

Games keine reinen Konsumprodukte sein müssen, sondern politische Themen und Diskurse öffnen können. Dazu treffen sich 13- bis 18-Jährige einmal die Woche vor Ort oder online und diskutieren in Arbeitsgruppen über die politischen Dimensionen von Spielen wie „This War of Mine“ oder „Through the Darkest of Times“. Im Laufe des vergangenen Jahres sind so diverse selbst kreierte Inhalte entstanden, wie zum Beispiel eine Videoeinführung für den Demokratie-Simulator „Democracy 3“, die sich explizit an jüngere und bildungsferne Jugendliche richtet. Darüber hinaus hat sich das Projekt mit politischen Initiativen wie „Omas gegen Rechts“ und der Jugendwahl Kassel verknüpft und sucht vermehrt den Kontakt mit Schulen aus der Region. Im Jahr 2022 will das verantwortliche Team hinter „Games'n'Politics“ das Angebot erweitern und den Jugendlichen unter der Woche ein fast tägliches Programm anbieten. Dazu gehören unter anderem Workshops zur Erstellung eigener Videoinhalte, Talkrunden zur Repräsentation von Mythologie in Games sowie offene Gesprächs- als auch Pen & Paper-Runden. Durchgeführt werden all diese Angebote vermehrt als Online-Formate, um den Wünschen und Sorgen der Teilnehmenden in Bezug auf die aktuelle Pandemiesituation entgegenzukommen. Gemeinsames Online-Spielen oder das gemeinsame Diskutieren von gestreamten Games sind eine Möglichkeit für die Sozialarbeiter/-innen, um mit den Jugendlichen trotz Distanz in Kontakt zu bleiben und ihrem sozialpädagogischen Auftrag auch unter den Bedingungen der Pandemie nachkommen zu können. Das „Stärker mit Games“-Bündnis in Kassel und Espenau ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie rund um das Thema Gaming ein virtuelles Jugendzentrum entstehen kann, das Kinder und Jugendliche genau dort erreicht, wo sich inzwischen ein wichtiger Teil ihres Alltags und ihrer Sozialisation abspielt: in digitalen Online- und Spielwelten. Mehr Informationen zu den Bündnissen von „Stärker mit Games“ auf: www.staerkermitgames.de. Mehr Informationen zu den Initiativen und Projekten der Stiftung Digitale Spielekultur auf: www.stiftung-digitale-spielekultur.de.

Anmerkungen

- 1 game – Verband der deutschen Games-Branche (2021). Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games (Grafik). Zugriff am 15.02.2022 <https://www.game.de/marktdaten/rund-6-von-10-deutschen-spielen-games/>
- 2 game – Verband der deutschen Games-Branche (2021). Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt (Grafik). Zugriff am 15.02.2022 <https://www.game.de/marktdaten/im-durchschnitt-sind-spielerinnen-und-spieler-ueber-37-jahre-alt/>
- 3 Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (2021). JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien (PDF S. 56). Zugriff am 15.02.2022 https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf
- 4 The Guardian (2020). Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture. Zugriff am 15.02.2022 <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture>

Benjamin Hillmann

doi.org/10.31244/zep.2021.04.07