

# DIGITALE WELTEN

## Hessische Jugendarbeit Online

### Liebe Kolleg\*innen,

**Gaming** ist ein großer Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen. Und die lange Zeit skeptische Sicht auf Computerspiele wird immer mehr abgelöst von Stimmen, die das kreative oder **pädagogische Potenzial von Games** erkennen. Gerade während des Lockdowns und der Kontaktbeschränkungen werden Computerspiele neu diskutiert, da viele Spiele ein Miteinander wie bspw. das **gemeinsame Entwickeln von Strategien und Entscheidungsprozessen fördern**. Multiplayer-Games erproben Gruppenprozesse und erfordern Zusammenarbeit und Serious Games fordern zur aktiven Auseinandersetzung mit ethischen und historischen Fragestellungen auf. Vor allem aber ermöglichen Computerspiele eine kleine Auszeit vom Alltagsstress, die gerade jetzt besonders wichtig ist. In unserer Rubrik [zum Weiterlesen](#) findet ihr ausführliche Fachbeiträge zum Thema.

In der digitalen Jugendarbeit lassen sich Games jedenfalls auch super einbinden: Klassische Video-Calls können schnell langweilig werden und gemeinsame Games können zum Mitmachen und Reden motivieren. Lisa Klette erzählt in unserem Newsletter von **Online-Spieleabenden und wie sie im JUZ Grebenstein umgesetzt wurden**.

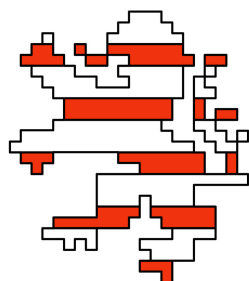
In unserem Netzwerk gibt es außerdem spannende medienpädagogische Initiativen, die Games mit Jugendlichen reflektieren und kreativ einsetzen. Wir stellen euch heute die [Initiative Creative Gaming](#) und [Gaming ohne Grenzen](#) vor. Darüber hinaus findet ihr Erfahrungsberichte zu bekannten Spielen und praxisorientierte Methoden in der Tools-Rubrik.

Viel Spaß beim Lesen!

*Andrea, Anna, Jeanne & Jannik - und das ganze Digitale Welten Team*

---

## Projekte aus der Praxis: Was ist in Hessen passiert?



### [JUZ Grebenstein] Gemeinsames Gaming von zu Hause

Das nordhessische **JUZ Grebenstein** hat in letzter Zeit einige Erfahrungen mit Online-Spieleabenden gesammelt. Auch wenn alle bei sich zu Hause sitzen müssen, können Jugendliche und Fachkräfte eine **gute Zeit** miteinander verbringen und die **wichtige Beziehungsarbeit** kann weiterhin geleistet werden. Welche Spiele sich besonders bewährt haben und

wie man sich online am besten vernetzt, berichtet uns Lisa:

„Die digitale Welt bietet besonders in schwierigen Zeiten (beispielsweise während einer Pandemie) viele Möglichkeiten sich mit seiner Zielgruppe virtuell zu verknüpfen.

Weil wir nicht nur Chatten wollen, haben wir uns über kostenlose Apps, wie Pokémon Go, Among Us oder Werwolf online, zu Spieleabenden getroffen. Nebenher diskutiert man **über Discord** miteinander, sodass **Spieltaktiken live ausgetauscht werden** können.

Darüber hinaus kann man sich mittlerweile gut über **Die Sims 4** online vernetzen. Man gibt nur ein Thema vor (bspw. ‚**Baut euer Traumhaus**‘ oder ‚**Baut das JUZ nach**‘) und schon werden die coolsten Häuser designed, die sich die anderen wiederum über die Sims-Bibliothek herunterladen und bespielen können. Besonders kreative Menschen können **zudem ihre eigenen Möbelstücke oder Kleidung erstellen und mit der Community teilen**. So wird der Nachbau noch realistischer und detaillierter.



Auch **Minecraft\*** ist nach wie vor ein beliebtes Spiel und bietet tolle Multiplayer-Möglichkeiten. Mit unserem JUZ-Account konnten wir schnell einen Server starten, auf dem jetzt alle gemeinsam spielen und bauen können. Kombiniert man das noch mit Spielerweiterungen sind der Spielfreude (fast) keine Grenzen gesetzt.

Auf großen Karten kann man **gemeinsame Bauprojekte** angehen. Dabei bleibt genügend Platz für individuelle Entfaltung in privaten Bereichen und es entsteht eine gigantische Vielfalt.”

*Bei Fragen zur Umsetzung des Projekts könnt ihr Lisa Klette vom JUZ Grebenstein kontaktieren. Ihr erreicht sie per Mail ([Jugendarbeit-grebenstein@gmx.de](mailto:Jugendarbeit-grebenstein@gmx.de)) oder per Telefon (05674 - 4526).*

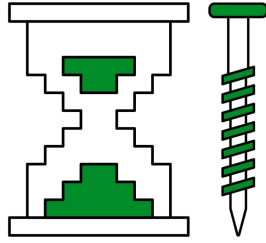
*\*Zu Minecraft gibt es übrigens Open Source Alternativen wie [Minetest](https://minetest.net/), womit u.a. auch die Initiative Creative Gaming arbeitet.*

#### **Auch interessant für alle hessischen Fachkräfte & Gaming-Fans:**

In diesen Wochen vernetzen sich Gaming-begeisterte Pädagog\*innen aus ganz Hessen, um im nächsten Jahr ein **gemeinsames Event** rund um das Thema Games zu organisieren. Ziel ist es, damit auch in Hessen einen größeren Stellenwert von Gaming in der Jugendarbeit und -bildung zu etablieren.

Auch dein Herz schlägt höher, wenn es um Gaming geht? Du wolltest schon immer mal gemeinsam mit anderen Ideen und Formate zum Thema entwickeln oder einfach nur mit den Jugendlichen zocken? Dann melde dich bei Renate Hillen und Sebastian Nowak ([sebastian.nowak@ib.de](mailto:sebastian.nowak@ib.de)).

## Tools & Tipps zum Nachmachen



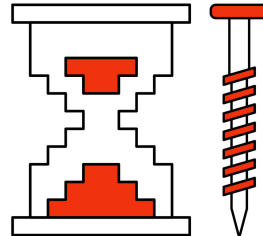
### Materialsammlung für medienpädagogische Nutzung digitaler Spiele

[Digitale-Spielewelten.de](http://Digitale-Spielewelten.de) stellt Informationen und [Praxismaterialien](#) rund um das Thema digitale Spiele zur Verfügung und liefert damit zahlreiche medienpädagogische Ideen für einen kritischen und kreativen Umgang mit Games. Sie laden sowohl zur **spielerischen Auseinandersetzung mit Held\*innen** als auch zur reflektierten Bearbeitung moralischer Fragen rund um das digitale Spielen ein. Ergänzt wird die Plattform um journalistische Beiträge zu relevanten Facetten der Medienpädagogik bei digitalen Spielen und um ein Angebot zur Präsentation und Vernetzung der sich engagierenden Akteur\*innen.

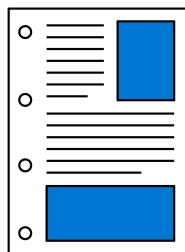
Eine **Zusammenfassung von Projekten und Methoden** finden sich ebenfalls in der Broschüre [„Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt ‘Ethik und Games‘“](#) von dem Institut Spielraum am Forschungsschwerpunkt Medienwelten der TH Köln.

### Spieltest für aktuelle Games

Der [Spieleratgeber NRW](#) **testet und beurteilt** unter Anleitung erfahrener Medienpädagog\*innen **gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen** aktuelle und interessante Spiele. Zudem bietet er Informationen zum Jugendmedienschutz und Pädagogik, beleuchtet aktuelle Trends und Studien. Interessierte finden außerdem Praxisprojekte zum Thema Games aus Schule, Kinder- und Jugendhilfe.



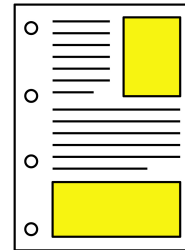
## Zum Weiterlesen



### Fachbeitrag Gameinfo: Online-Gaming mit Jugendlichen als Chance für die Jugendarbeit

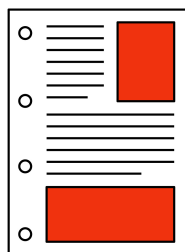
Renato Hüppi von Gameinfo stellt auf der Website vom Dachverband der Offenen Kinder- und Jugendarbeit Schweiz in einem [Fachbeitrag](#) dar, warum **Online-Gaming mit Jugendliche als eine Chance für die Jugendarbeit** während Corona gesehen werden kann.

Digitale Spiele sind seit Langem ein fester Bestandteil der Jugendkultur. Ungeachtet dessen beschränkt sich die Auseinandersetzung mit Games im Bereich der Medienpädagogik oftmals auf eine eher eindimensionale Betrachtung der Potenziale spielebasierten Lernens und – im Umkehrschluss – verschiedener Risiken des Computerspielens, zu denen unter anderem ein exzessives Nutzungsverhalten oder versteckte In-Game-Kaufoptionen zählen.



Vor diesem Hintergrund hat die Fachzeitschrift merz dem Thema 'Games in der Jugendarbeit' eine Ausgabe (Nr. 2/19) gewidmet, die **interdisziplinäre Perspektiven auf Computerspiele** zu Wort kommen lässt und davon ausgehend innovative Einsatzmöglichkeiten im schulischen sowie außerschulischen Kontext aufzeigt.

Die Redaktion von merz produziert außerdem seit Kurzem einen [Podcast](#), der aktuelle medienpädagogische Entwicklungen diskutiert.



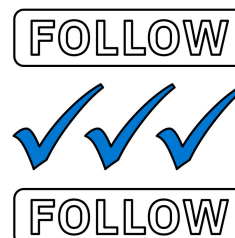
#### Wann wird das alles zu viel?

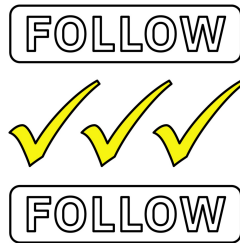
Trotz all der positiven Aspekte, kann Gaming bei übermäßiger Nutzung auch zum Problem werden. Hilfreiche Ressourcen und lokale Ansprechpartner\*innen, die **den Weg zurück zum sorgenfreien Umgang mit Games** (und Sozialen Medien) unterstützen, finden sich auf der Webseite der [Computersuchthilfe](#).

## Wem sollte ich unbedingt folgen?

### Initiative Creative Gaming

„Mit Spielen spielen!“ – so lautet das Motto der Initiative Creative Gaming, die in **Workshops, Fortbildungen und Ausstellungen** erforscht, wie Games selbst zum Spielzeug werden können. Mit **Angeboten für Jugendliche, Multiplikator\*innen** und die breite Öffentlichkeit, angesiedelt an der Schnittstelle von Medienkunst und Medienpädagogik. Zum festen Repertoire gehören die [ComputerSpielSchule Online](#) und das jährlich stattfindende [PLAY - Creative Gaming Festival](#). Einen [spannenden Beitrag](#) über die Initiative findet ihr beim Kulturmagazin Scala des WDR 5.



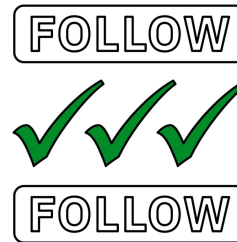


**Welche Barrieren** gibt es bei Among us, Minecraft & Co? Bei Gaming ohne Grenzen haben Jugendliche digitale Spiele getestet. Auf der Webseite findet ihr **die jeweiligen Bewertungen in den Kategorien „hören“, „verstehen“, „sehen“ und „steuern“**. Ziel des Projektes ist es, Inklusion und die Wertschätzung von Diversität in Gaming Communities zu fördern. Dafür gab es 2020 den Deutschen Entwicklerpreis in der Kategorie „Soziales Engagement“.

Mehr Infos: <https://gaming-ohne-grenzen.de>

### Gamers Paradise

Bei Gamers Paradise dreht sich auch alles um's gemeinsame Gaming. Während sie normalerweise mit den neuesten Konsolenspielen und **Game-Klassikern** in der Jugend-Kultur-Kirche **sankt peter in der Frankfurter Innenstadt** aktiv sind, ist auch Gamers Paradise übergangsweise ins Internet umgezogen. Ihr findet ihre [Let's Plays auf Youtube](#) und könnt auf Instagram [@gamersparadise\\_sp](#) folgen. Pssst: zur Zeit planen Gamers Paradise ein Spiel für unsere Jugend hackt Frankfurt Teilnehmer\*innen. (Die [Anmeldung](#) dazu ist übrigens noch bis zum 6. Mai geöffnet.)



## Was ist das Digitale Welten Netzwerk?

Hinter Digitale Welten stecken der Frankfurter NODE Verein zur Förderung Digitaler Kultur e.V., das Jugend- und Sozialamt Frankfurt / Kommunales Jugendbildungswerk, das Institut für Kunstpädagogik der Goethe Universität und die Hessische Landeszentrale für politische Bildung, gemeinsam mit einer Reihe von internationalen Künstler\*innen und kreativen Kolleg\*innen aus der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit.

Dieser Newsletter wird ermöglicht durch



Digitale Welten ist ein Projekt von





NODE e.V.  
Gutleutstraße 96  
Frankfurt am Main 60329  
Germany

Weitere Informationen auch auf unserer Webseite:  
[digitale-welten.org](http://digitale-welten.org)