

## Handlungsempfehlung – Umgang mit elektronischen Spielen in der Jugendarbeit

Das Spielen von Games ist mittlerweile nicht nur ein wichtiges Hobby von Jugendlichen, sondern hat auch gesellschaftlich Relevanz und ermöglicht viele positive Erfahrungen wie das gemeinsame Spielen oder das Erlernen von Medienkompetenzen. Übermässiger Konsum kann jedoch Gefahren bergen, wie z.B. die Vernachlässigung von schulischen Aufgaben oder sozialen Kontakten.

**Das folgende Dokument soll deshalb Erwachsenen eine Empfehlung zum Umgang mit elektronischen Spielen in der Jugendarbeit geben.**

Die wichtigste Voraussetzung ist, dass die Jugendarbeitenden gegenüber den Jugendlichen Interesse am Spiel zeigen und möglichst unvoreingenommen an die Spiele und die Spielenden herantreten. Das Spielen ist oft ein wichtiges Hobby der Jugendlichen in welchem sie ernst genommen werden wollen. Allgemein ist ein grundlegendes Wissen über die elektronischen Spiele und das Kennen der wichtigsten Begriffe hilfreich, um mit den Jugendlichen über Games sprechen zu können. Grundkenntnisse können über Workshops, über eigene Recherchen (z.B. auf Youtube), die Jugendlichen selbst oder über erwachsene Spielende in der Umgebung der Jugendarbeitenden gewonnen werden. Es empfiehlt sich auch, selber ein Spiel auszuprobieren.

Die AdressatInnen selbst können meist am besten überblicken was gerade angesagt ist. Auch finden sie es meist spannend, Erwachsenen über die Gamewelt erzählen zu dürfen. Sich diese Infos zu holen lohnt sich, da Jugendarbeitende durch das Wissen über aktuelle Trends und allgemeine Kenntnisse über Games ihr Interesse signalisieren können. Mit moralisierenden Kommentaren (Bsp. „du spielst viel zu viel“ oder „du spielst viel zu brutale Spiele“) lässt sich ausserdem meist nichts erreichen. Sinn macht es, die Jugendlichen mit Fragen (Bsp. „Wie oft spielst du dieses Spiel?“ oder „Wie gewinnt man in diesem Spiel?“) zum Reflektieren des eigenen Konsums anzuregen.

**Wie & Wo kann ich Informationen über ein Spiel einholen?**

- Filme über das Spiel auf Youtube.com oder ähnlichen Videoplattformen anschauen
- Die Beurteilung auf [www.pegi.ch](http://www.pegi.ch) konsultieren (Jugendschutz)
- Konsultation der pädagogischen Bewertung auf [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de) oder [www.bupp.at](http://www.bupp.at) (nicht alle Spiele sind dort auffindbar)
- Wenn möglich das Spiel selber testen. Oft gibt es bei PC-Spielen gratis Demoversionen, die probegespielt werden können und einen ersten Eindruck über das Spiel vermitteln

**Wie kann ich das Spiel thematisieren?**

- Die Faszination für Spiele im Gespräch mit den Jugendlichen kennen lernen
- Sich durch die Spielenden das Spiel zeigen lassen. Oder wenn aus Infrastruktur- oder Jugendschutzgründen nicht möglich, Filme über das Spiel schauen
- Wenn möglich selber mitspielen

*Dieses Vorgehen zählt sinngemäss auch für Eltern/LehrerInnen/BeraterInnen etc. Wichtig ist, dass man den Spielenden zu verstehen gibt, dass ihr Spielverhalten nicht egal ist und Interesse an ihren Freizeitaktivitäten gezeigt wird.*

**Games im Jugendtreff?**

Immer öfter halten Computer oder Spielkonsolen in den Anlaufstellen der Jugendarbeit Einzug. Auch WLAN-Hotspots sind immer häufiger in den Jugendtreffs vorzufinden.

Das Spielen von elektronischen Spielen im Umfeld der Jugendarbeit kann durchaus angeboten werden. Es wird aber empfohlen, bereits im Vorfeld Regeln für den Gebrauch zu definieren.

Folgende Regeln haben sich bewährt:

- Die Jugendlichen wählen die Spiele selber aus. Die PEGI-Freigabe ist jedoch einzuhalten. → Eingebunden in ein Projekt und mit Unterschrift der Eltern, kann man evtl. auch Spiele ausserhalb der Altersgrenze spielen.
- Es sollen nur Spiele gespielt werden, die man gegeneinander oder zusammen mit Mitspielenden gegen den Computer spielen kann.
- Die Spielzeiten und andere Spielregeln sollen klar und im Vorfeld definiert sein.
- Die Infrastruktur ist durch die Jugendlichen aufzustellen und wieder wegzuräumen. Sie sollte nicht permanent verfügbar sein. Wenn Jugendliche sogar einen Raum

selbstverwaltet für das Spielen nutzen dürfen, kann dies für sie eine wertvolle Erfahrung sein.

Das gemeinsame Spielen fördert neben den spielerischen Fähigkeiten diverse weitere Faktoren:

- Toleranz: meistens wollen mehr Personen spielen als Spielmöglichkeiten geboten werden. Die Spielenden müssen sich selber organisieren.
- Teamgedanke: die meisten kooperativen Spiele fordern ein koordiniertes Vorgehen.
- Wissen: die Jugendlichen lernen etwas über Computer und digitale Medien im Allgemeinen.
- Kommunikation: die Spiele und die digitalen Medien können in einem motivierenden Rahmen thematisiert werden.

### Webseiten

<a href="http://www.pegi.ch">www.pegi.ch</a>	Offizielle Seite der PEGI
<a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de">www.spieleratgeber-nrw.de</a>	Spieledatenbank mit pädagogischer Bewertung
<a href="http://www.bupp.at">www.bupp.at</a>	Eine weitere Spieledatenbank mit pädagogischer Bewertung
<a href="http://www.jugendundmedien.ch">www.jugendundmedien.ch</a>	Aktuelle Infos zu Jugend und Medien
<a href="http://www.gameinfo.info">www.gameinfo.info</a>	Offizielle Seite von GameInfo
<a href="https://www.facebook.com/gameinfo.info">www.facebook.com/gameinfo.info</a>	Hier veröffentlicht GameInfo aktuelle Trends, Erkenntnisse und spannende Infos für Eltern und Fachpersonen im Bereich Jugend/Sucht rund ums Thema Gamen.
<a href="http://www.medienblog.doj.ch">www.medienblog.doj.ch</a>	Blog der DOJ-Fachgruppe digitale Medien