

Potenziale von Games für die Soziale Arbeit mit Jugendlichen

Zürcher Präventionstag 2.02.2024

Prof. Dr. Olivier Steiner, Institut Kinder- und Jugendhilfe



„Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ (Huizinga)

- Was ist das Spiel?
- Übliche Definitionen „verzwecken“ das Spiel (Überschuss, Entspannung, Üben)
- *„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgelegter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“*
- denkender (homo sapiens), schaffender (homo faber) spielender (homo ludens) Mensch
- Kulturelle Fähigkeiten werden über das Spiel entwickelt
- Erfahrungsraum, in dem wir uns ausprobieren und Erfahrungen sammeln können

Huizinga, J. (2006).

Technologische, soziale, kulturelle Entwicklungen

- Differenzierung Genres (Platformer, Shooter, Battle Royale, Adventure, RPG, MMO, Simulation)
- Realistische Darstellung in 3D (FPV), VR, AR (Pokémon Go)
- Multiplayer (Kooperation bspw. in Fortnite, WoW, Minecraft), Interaktivität (Audio, Video)
- Simulationen (bspw. Sims, Metaverse)
- KI (Produktion, NPCs)
- Narrationen (u.a. auch historisch, utopisch)
- Spielwelt kann von Spieler:innen definiert werden (bspw. Minecraft, Maps in Fortnite, Character Configuration in RPGs)
- Identitäts(co-)konstruktion (Charakter Identifikation, Community, „technomasculinity“)
- Entstehung von Gamekulturen (eSports, YouTube Streamer, Discord, Twitch.tv, Reddit)
- Monetarisierung (Subscription, Mikrotransaktionen, DLC, Battle Passes)

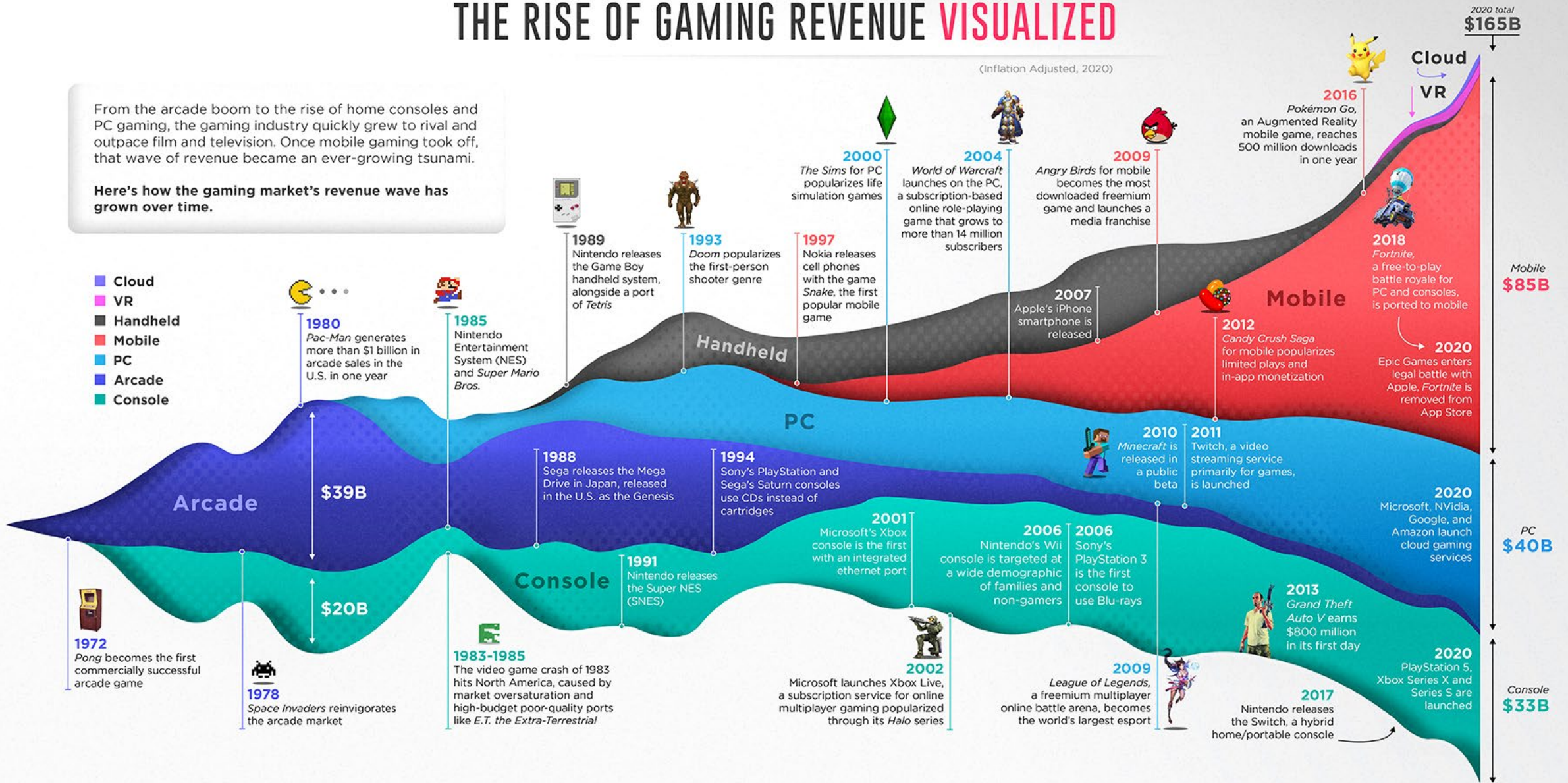
Chapman, A. (2016), Anderson, S. L. (2017), Rusk, M. S., Fredrik. (2020), Ai, J., Cross, B., & Bignell, C. (2023).

THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED

(Inflation Adjusted, 2020)

From the arcade boom to the rise of home consoles and PC gaming, the gaming industry quickly grew to rival and outpace film and television. Once mobile gaming took off, that wave of revenue became an ever-growing tsunami.

Here's how the gaming market's revenue wave has grown over time.



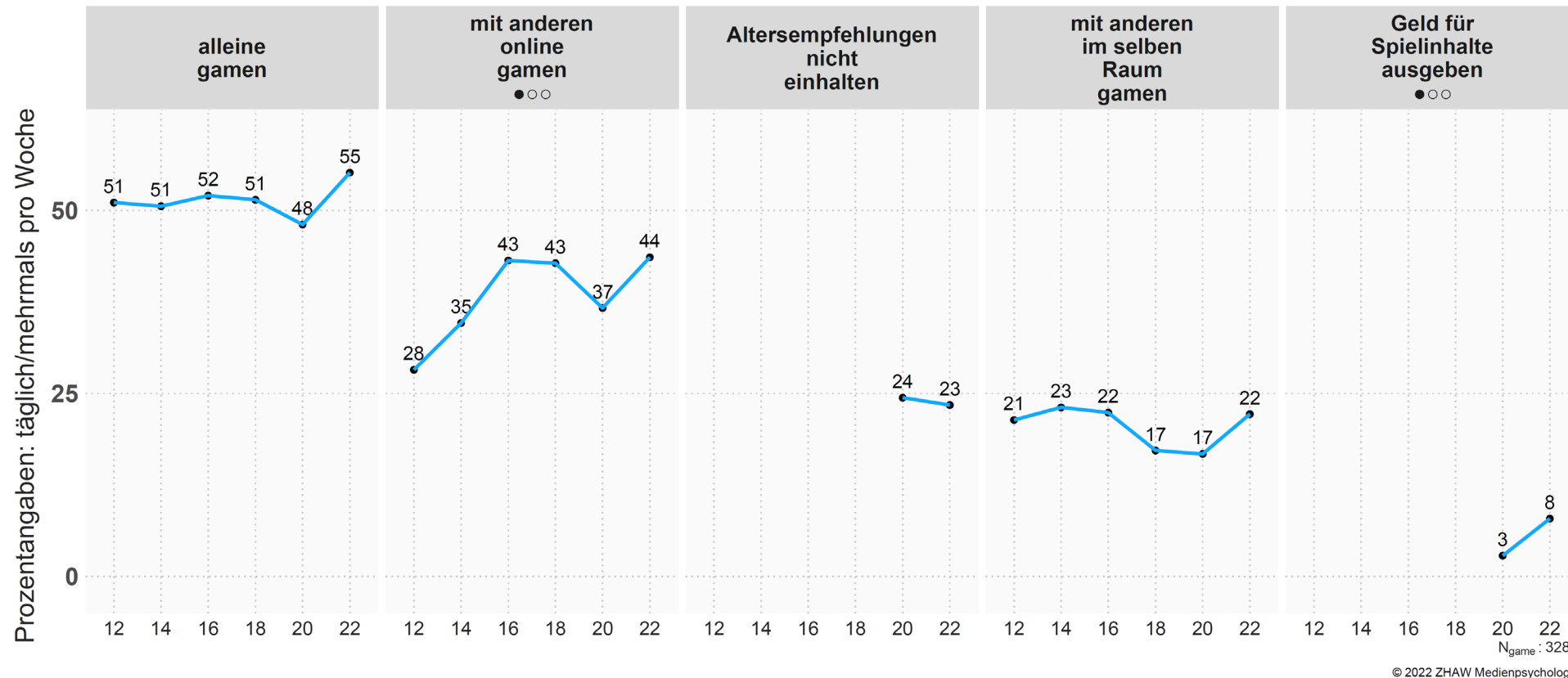
SOURCE: Peilham Smithers
COLLABORATORS: RESEARCH • WRITING Omri Wallach | DESIGN • ART DIRECTION Clayton Widsworth



Facebook icon | YouTube icon /visualcapitalist | Twitter icon | Instagram icon @visualcap | Mouse cursor icon visualcapitalist.com

Daten zum Gaming Jugendlicher (CH)

– 79% der 12- bis 19-Jährigen spielen Computerspiele (♂ 93%; ♀ 65%)



Külling et al. (2022).

© 2022 ZHAW Medienpsychologie

Methoden gamebezogener Arbeit in der Kinder- und Jugendhilfe

- Informationen über Gaming für Heranwachsende, Eltern, weitere Anspruchsgruppen
- Gespräche mit Heranwachsenden über Games, Gaming (vgl. Themen sowie [Fragen](#))
- Sozialpädagogisch eingebettetes Gaming mit Heranwachsenden
- Gametests, Bewertungen (ggf. auch für Peers, Öffentlichkeit)
- Gamedesign (bspw. Leveldesign, Charakterdesign etc.) mit Heranwachsenden (analog und digital)
- Aufbau, Betrieb von Gameserver (bspw. Minecraft, Minetest)
- Einsatz von Games bspw. zur Sozialraumgestaltung

Beispiel „Gaming“ in der Jugendarbeit



<https://games.jff.de/platz-fuer-alle-mit-minecraft-giesing-mitgestalten/>

Zentrale Fachliche Grundsätze gameorientierter Sozialer Arbeit

- Sich vertieft mit Games und Gamekultur auseinandersetzen (Ressourcen!)
- Sich Vorurteile bewusst machen, Haltungsentwicklung
- Fachlich begründete Zielsetzungen festlegen (gaming nicht als Selbstzweck), Konzepte
- Heranwachsende als Expert:innen, Peer-to-Peer Ansätze nutzen
- Bildungsgelegenheiten schaffen (Bildung als Aneignung)
- Partizipation (von Anfang an)

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/6db7e161-f30d-4718-8a35-e549fa5d8cf0/GamifyEU_Guidelines_on_how_to_use_online_games_in_youth_work.pdf

Ben-Ezra, M., Lis, E., Blachnio, A., Ring, L., Lavenda, O., & Mahat-Shamir, M. (2018).

Literatur

- Aarsand, P. A. (2007). Computer and Video Games in Family Life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions. *Childhood: A Global Journal of Child Research*, 14(2), 235–256. <http://dx.doi.org/10.1177/0907568207078330>
- Ai, J., Cross, B., & Bignell, C. (2023). The construction of gamer identity in narratives about video game playing and formal education learning experiences. *Research in Learning Technology*, 31. <https://doi.org/10.25304/rlt.v31.2852>
- Anderson, S. L. (2017). Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. *Game Studies*, 17(1). <https://gamestudies.org/1701/articles/anderson>
- Ben-Ezra, M., Lis, E., Błachnio, A., Ring, L., Lavenda, O., & Mahat-Shamir, M. (2018). Social Workers' Perceptions of the Association Between Role Playing Games and Psychopathology. *The Psychiatric Quarterly*, 89(1), 213–218. <https://doi.org/10.1007/s11126-017-9526-7>
- Chapman, A. (2016). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies*, 16(2). <https://gamestudies.org/1602/articles/chapman>
- Gonçalves, D., Pais, P., Gerling, K., Guerreiro, T., & Rodrigues, A. (2023). Social gaming: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 147, 107851. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107851>
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens : vom Ursprung der Kultur im Spiel* (20. Aufl.). Reinbek bei Hamburg. Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Kłosiński, M. (2022). How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points, With References and Bibliography. *Game Studies* (2,22).
- Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., & Süss, D. (2022). JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien. Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2022. Zürich. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
- Rusk, M. S., Fredrik. (2020). Player customization, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies*, 20(4). https://gamestudies.org/2004/articles/stahl_rusk
- Sorbring, E., Bolin, A., & Ryding, J. (2015). A Game-based Intervention – a technical tool for social workers to combat Adolescent Dating-Violence. *Advances in Social Work*, 16(1), 125–139. <https://doi.org/10.18060/18260>

Links:

- <https://spieleratgeber-nrw.de/>
- <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/digitale-spiele-mit-paedagogischem-potential/>
- <https://cryptpad.fr/pad/#/2/pad/edit/q8pqnHP5zFPtgRMKtHB90KBc/>
- https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/6db7e161-f30d-4718-8a35-e549fa5d8cf0/GamifyEU_Guidelines_on_how_to_use_online_games_in_youth_work.pdf