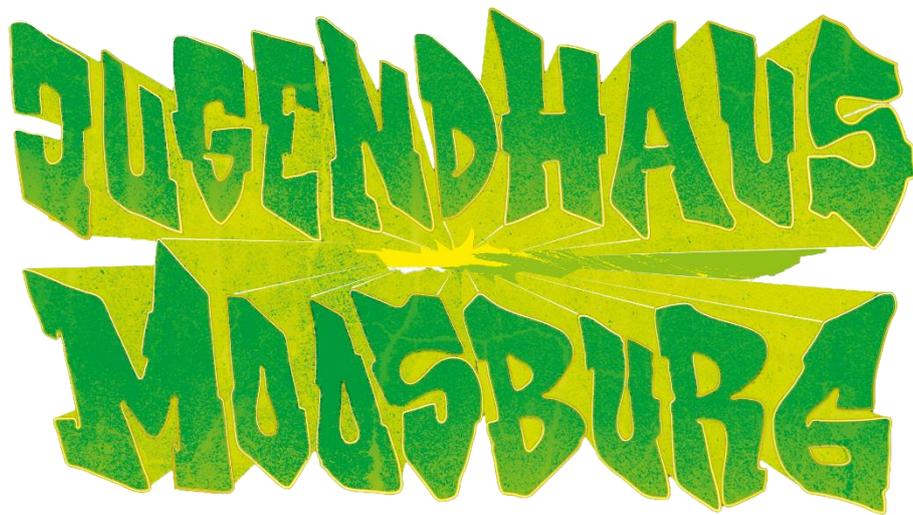


Gaming und E-Sport im Jugendhaus Moosburg



Jugendhaus Moosburg

Am Stadion 1

85368 Moosburg a. d. Isar

Tel.: 0876160530

Email: info@jugendhaus-moosburg.de

Ansprechpartner:in: Herr Robert Achhammer (Tel.: 0876160530)

Verfasser:in: Herr Stephan Zimny, Herr Yann Schmidl

Träger der Einrichtung: Stadt Moosburg, Stadtplatz 13, 85368 Moosburg a. d. Isar

Inhalt

1	Gaming & E-Sport im Kontext von Jugendarbeit.....	2
1.1	Offene Kinder- und Jugendarbeit	2
1.1.1	Zielgruppe	3
1.1.2	Aufgaben & Schwerpunkte.....	4
1.2	Gaming & E-Sport – Theoretischer Hintergrund.....	5
1.2.1	Definition Gaming und E-Sport.....	5
1.2.2	Geschichtlicher Hintergrund.....	7
1.2.3	Games als Kultur	11
1.3	Gaming als Aufgabe für die praktische Jugendarbeit	17
1.4	Gaming im Jugendhaus Moosburg Ist Zustand	22
2	Handlungskonzept.....	22
2.1	Ziele	22
2.1.1	Lebensweltorientierung.....	23
2.1.2	Ganzheitliche Bildung	24
2.1.3	Partizipation	25
2.1.4	Jugendmedienschutz	27
2.2	Umsetzung.....	27
2.2.1	Gaming im Rahmen des Offenen Betriebs.....	27
2.2.2	E-Sport Gruppen / Anleitung und Training.....	28
2.2.3	Fester Projekttag zur Stärkung von Medienkompetenz.....	29
2.2.4	Angebote rund um das Thema Gaming Kultur.....	29
2.2.5	Kommunikation & Infrastruktur im digitalen Raum	29
3	Anforderungen.....	30
3.1	Räumlich	30
3.1.1	<i>Raumakustik</i>	30
3.1.2	<i>Raumgestaltung</i>	31
3.1.3	<i>Raumausstattung</i>	31
3.2	Technisch.....	31
3.2.1	<i>Software</i>	31
3.2.2	<i>Hardware</i>	32
3.2.3	<i>Infrastruktur</i>	33
3.3	Personell	33
4	Literaturverzeichnis	35

1 Gaming & E-Sport im Kontext von Jugendarbeit

Was hat Gaming & E-Sport mit Jugendarbeit zu tun? Um dieser Frage auf den Grund gehen zu können, müssen einige Grundlagen untersucht werden. Dafür wird zunächst das Aufgabengebiet der Offenen Kinder- und Jugendarbeit mit ihren Zielen, Prinzipien, Zielgruppen, Aufgaben und Schwerpunkten dargelegt. Im Zweiten Schritt wird versucht die Begriffe Gaming und E-Sport zu definieren und ein ausgiebiger Blick auf die Geschichte von Gaming geworfen, um im darauffolgenden die Entwicklung von Games als (Jugend)Kultur nachvollziehen, die Bezüge zur Jugendarbeit herstellen und die Relevanz für die praktische Kinder- und Jugendarbeit bewerten zu können.

1.1 Offene Kinder- und Jugendarbeit

Das Erste Kapitel des Achten Sozialgesetzbuchs – Kinder und Jugendhilfe – beginnt mit dem ersten Paragrafen und dem Recht junger Menschen auf Förderung ihrer Entwicklung und Erziehung zu einer selbstbestimmten, eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Person. Die Jugendhilfe ist dem dritten Absatz zufolge der Verwirklichung dieses Rechtes verpflichtet. In § 2 Abs. 2 Nr. 1 SGB VIII wird die Jugendarbeit als Leistung der Jugendhilfe genannt.

„Die Kinder- und Jugendarbeit ist das dritte große Feld der Kinder- und Jugendhilfe neben Kindertageseinrichtungen und Erzieherischen Hilfen und wird als Bereich von Erziehung und Bildung außerhalb der Familie und den Institutionen des schulischen und beruflichen Bildungswesens angesehen“ (Sturzenhecker & Deinet, 2018, S. 693).

Der Bezug der Jugendarbeit zu den Themen Bildung und Erziehung wird deutlich durch die Zielformulierung für Jugendarbeit, die in § 11 Abs. 1 SGB VIII zu finden ist. Wörtlich heißt es dazu im Gesetz: „Jungen Menschen sind die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Sie sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen. Dabei sollen die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit der Angebote für junge Menschen mit Behinderung sichergestellt werden“. Diese Zielformulierung für Jugendarbeit konstruiert ein Bild von einem jungen Menschen, der befähigt werden soll, sich zu einer mündigen Person zu entwickeln, die im Stande ist, Verantwortung für sich selbst und andere zu übernehmen und somit Teil einer funktionierenden Gesellschaft und einer aktiv gelebten Demokratie werden zu können.

Der Begriff der Demokratie bezieht sich hierbei nicht nur auf die Herrschaftsform, sondern ebenso auf die Funktionsweisen und Prinzipien von Demokratie als Basis gesellschaftlichen Zusammenlebens. Es geht nicht nur um die Teilnahme an Wahlen, sondern um die Teilhabe

und Interessensbekundung in einer pluralistischen Gesellschaft und die damit verbundenen Aushandlungsprozesse die gesellschaftlich unter den Bedingungen der gegenseitigen Toleranz, der Gewaltlosigkeit, des sozialen Miteinanders und des Gemeinschaftssinns ausgefochten werden. Die Befähigung zur Partizipation an Demokratie soll dabei nicht nur das Ziel der Jugendarbeit darstellen, bereits die Aufforderung der Angebotsausrichtung nach den Interessen junger Menschen sowie die Maßgabe der Mitgestaltung und -bestimmung bezeugen einen demokratischen Prozess, der so für junge Menschen erfahrbar und dadurch greifbar werden soll. Jugendarbeit als Demokratiebildung (vgl. Sturzenhecker, 2011, S. 131f.). Darüber hinaus lassen sich aus der Zielformulierung des § 11 Abs. 1 SGB VIII weitere Grundprinzipien von Jugendarbeit ableiten. Neben dem Bezug auf Bildung und Partizipation ist im Gesetzestext eine klare Aufforderung zur Inklusion enthalten. Richtet man den Blick auf das Wort Selbstbestimmung muss festgestellt werden, dass dies nur möglich ist, wenn Angebotswahrnehmung auf freiwilliger Basis geschieht. Gleiches gilt für die Zielsetzung von Jugendarbeit, dies wird als Prinzip der Offenheit verstanden.

Eine weitere rechtliche Grundlage für die Offene Kinder- und Jugendarbeit stellt die UN-Kinderrechtskonvention von 1989 dar, die von der Bundesrepublik mit der Ratifizierung am 05. April 1992 zu geltendem Recht gemacht hat.

1.1.1 Zielgruppe

„Kinder- und Jugendarbeit richtet sich an alle Kinder- und Jugendlichen bis 27 Jahre. Sie ist nicht eingegrenzt auf eine spezielle Zielgruppe, wie etwa die Jugendsozialarbeit, die sich ausschließlich an sozial benachteiligte und individuell beeinträchtigte Kinder und Jugendliche wendet“ (Sturzenhecker & Richter, 2012, S. 469). Bezüglich der Zielgruppe besteht das Prinzip der Offenheit, das heißt die Angebote der Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit richten sich prinzipiell an alle junge Menschen des Einzugsgebietes (vgl. Sturzenhecker, 2003, S. 3). Rechtlich lässt sich die Zielgruppe der Offenen Kinder- und Jugendarbeit anhand der Begriffsbestimmungen nach § 7 Abs. 1 S. 1-3 SGB VIII definieren. Hier unterteilt das Gesetz in: Kinder (alle, die noch nicht 14 Jahre alt ist), Jugendliche (alle, 14 oder älter, aber noch nicht 18 Jahre alt sind) und junge Erwachsene (alle, 18 oder älter, aber noch nicht 27 Jahre alt sind). Angebote der Jugendarbeit können dabei laut § 11 Abs. 4 auch Personen, die das 27 Lebensjahr bereits vollendet haben, in angemessenem Umfang, einbeziehen. „Die Angebote der Offenen Kinder- und Jugendarbeit stehen allen jungen Menschen, unabhängig von Beitritts-, Mitgliedschafts- konfessionellen und anderen längerfristigen sowie weitergehenden Verpflichtungen offen. Die Offene Kinder und Jugendarbeit spricht die verschiedensten Altersgruppen – von den Kindern bis zu jungen Erwachsenen – sowie die verschiedensten Zielgruppen von jungen Menschen an“ (Bayerischer Jugendring, 2008, S. 12).

Die Stadtjugendpflege Moosburg bietet unterschiedliche Angebote an und unterscheidet dabei auch ihre Zielgruppen: Ferienprogramm (6 – 14 Jahre), Offener Betrieb (12 – 27 Jahre).

1.1.2 Aufgaben & Schwerpunkte

Wie in Punkt 1.1 angesprochen, definiert § 11 Abs. 1 SGB VIII die grundlegenden Aufgaben der Jugendarbeit, aus denen sich Ziele und Prinzipien ableiten lassen. „Jugendliche sollen angeregt und ermutigt werden, sich kritisch mit gesellschaftlichen Konventionen, Normen und Zwängen auseinanderzusetzen und auf dieser Grundlage bewusste Entscheidungen darüber zu treffen, wie sie ihr eigenes Leben gestalten und wofür sie sich politisch einsetzen wollen. [...] Der eigenständige – sie von schulischer Erziehung und Qualifizierung sowie von sozialarbeiterischer Problembearbeitung unterscheidende – Auftrag von Jugendarbeit wird hier also darin gesehen, Heranwachsende zu einer eigenverantwortlichen und selbstbestimmten Lebensführung sowie dazu zu befähigen, zugleich das Recht Anderer anzuerkennen, ihr Leben eigenverantwortlich und eigensinnig zu gestalten. Es geht also zentral um die Stärkung autonomer Urteils-, Entscheidungs- und Handlungsfähigkeit.“ (Scherr, 2021, S. 640). Hier überschneiden sich die Theorien nach Scherr und Sturzenhecker, sowohl der Ansatz der subjektorientierten Jugendarbeit als auch der Ansatz der Jugendarbeit als Demokratiebildung, beschreiben einen Prozess der Aneignung, Mitteilung und Teilhabe. Fast deckungsgleich kann hier die Definition des ganzheitlichen Bildungsbegriffes aus dem 12. Kinder und Jugendbericht angefügt werden, so beschreibt das Bundesministerium Bildung als mehrere, auf das Individuum bezogene, Lernprozesse mit dem Ziel verschiedene Kompetenzen zu erwerben, aber auch die Aneignung von weltanschaulichen und politischen Überzeugungen. Bildung beschäftigt sich mit dem einzelnen Menschen, der in einem sozialen und kulturellen Umfeld agiert und sowohl individuelle als auch gesellschaftliche Blickwinkel einzunehmen und diese in Verbindung setzen vermag (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), 2005, S. 84). Es dürfte daher nicht überraschen, dass in § 11 Abs. 3 SGB VIII die außerschulische Bildung als erster und ausführlichster Schwerpunkt der Jugendarbeit aufgeführt ist. Allerdings darf unter dem Begriff Bildung nicht die klassische reine Wissensvermittlung verstanden werden, tatsächlich handelt es sich hier um einen ganzheitlichen Bildungsbegriff. Um diesen gänzlich zu verstehen, ist es notwendig zuerst auf Bildungssettings zu verweisen. Unterschieden wird hierbei in formale und nicht-formale Bildungssettings. In formalen Bildungssettings finden meist zielgerichtete Lernprozesse statt, die Wissen und Können innerhalb eines dafür geschaffenen institutionellen Rahmens vermitteln sollen, welcher wiederum dafür sorgt, dass der aktuelle Wissensstand formal überprüfbar gemacht und den Erfolg des Lernprozesses in Form eines Zeugnisses oder Abschlusses bestätigt werden kann. Nicht-formale Bildung findet hingegen außerhalb von

Schule und Ausbildung statt, führt in der Regel nicht zu einem Abschluss, kann jedoch ebenfalls als zielgerichteter Prozess angelegt sein (vgl. Spies & Pötter, 2011, S. 41). In nicht formalen Bildungssettings spielt die Freiwilligkeit der Inanspruchnahme von Angeboten seitens der Lernenden eine übergeordnete Rolle. Der Fokus liegt hierbei nicht auf der überprüfenden Wissensvermittlung, sondern auf den Bildungszielen der Charakterentwicklung, des Sozialverhaltens und der Partizipation. (vgl. Harring, Rohlf, & Palentien, 2007, S. 9). So lässt sich sagen, dass in formalen Bildungssettings die Weitergabe von Faktenwissen, den sogenannten Hard Skills, forciert werden, während im Zentrum der nicht-formalen Bildungssettings die Aneignung von Kompetenzen und somit die sogenannten Soft Skills stehen. Im Gegensatz zur zielgerichteten Vermittlung von Wissen und Können steht die informelle Bildung, die einen unterbewussten Prozess des Lernens beschreibt. Der Wissenszuwachs der Lernenden entsteht durch das Verarbeiten von Erfahrungen, welches zur Kompetenzbildung anregt, mit deren Hilfe die Lernenden zukünftig verschiedenen Problemstellungen im Leben mit Situationserfahrung begegnen können (vgl. Dohmen, 2001, S. 18f.). Bei Bildungsprozessen in der Jugendarbeit sind die Lernbedingungen offener Art, es geht um lebensweltorientiertes Lernen anhand von Erfahrung und Teilhabe. Die Prozesse geschehen in den Interessensgebieten der Kinder- und Jugendlichen, sie handeln aktiv und werden so zu Akteuren in ihrem Bildungsprozess (vgl. Rauschenbach, 2009, S. 196). Ziel dieser informellen, aktiv gestalteten Art der Bildung soll sein, den einzelnen Menschen zu einem handlungsfähigen Wesen zu entwickeln, das in der Lage sein soll, seine Umwelt wahrzunehmen, zu interpretieren und letzten Endes mit dieser, sowie seinen Mitmenschen interagieren zu können. Hierbei ist die Rede von Bildung als „Prozess der Aneignung von Welt und der Entwicklung der Person in dieser Aneignung“ (Thiersch, 2008, S. 239). So kann der Erwerb von Kompetenzen zur erfolgreichen Lebensführung als allgemeines Bildungsziel in der Jugendarbeit bezeichnet werden. Dieses Bildungsziel erstreckt sich auf allgemeine, politische, soziale, gesundheitliche, kulturelle, naturkundliche sowie technische Bildung und findet hauptsächlich in der Domäne informeller Bildung statt. Lebensweltorientiertes, freiwilliges und aktives Lernen zeichnet Bildung in der offenen Jugendarbeit aus und kann so Anstöße zu individuellen Bildungsprozessen liefern.

1.2 Gaming & E-Sport – Theoretischer Hintergrund

1.2.1 Definition Gaming und E-Sport

Um den Begriffe *Gaming* definieren zu können ist zunächst festzuhalten, dass dieser Begriff aus dem angelsächsischen Sprachraum stammt und daher zur Definition und Abgrenzung übersetzt werden muss. Man könnte Gaming mit dem Wort *Spielen* übersetzen, allerdings fällt

hierbei sofort auf, dass für die Rückübersetzung des Wortes Spielen ins Englische das Wort *Play* verwendet wird. Hier ist es also notwendig, zunächst die Worte *Game* und *Play* voneinander zu differenzieren. Beim Wort *Play* ist die Rede von einer sehr ungezwungenen, freien Art des Spiels, es kann im Deutschen am ehesten als Spielerei bezeichnet werden. Wenn hingegen von *Game* die Rede ist, zeigt sich ein deutlicheres Korsett in Form von Regeln. Diese Regeln bestimmen das Vorgehen innerhalb des Spiels (vgl. Strebenz, 2011, S. 7f.). Im Deutschen kann das Wort Spielen also verschiedene Bedeutungen einnehmen, wie etwa das freie Spiel, das Spiel als ein Spielen mit klaren Regeln, Spielerei oder Herumspielen als nicht ernstzunehmende Form des Spielens, oder aber auch das Spielen in Form von Glückspiel. Das vorliegende Konzept nimmt daher eindeutig Bezug auf die Definition des Begriffes *Game*, die von Salen und Zimmermann in ihrem Buch *Rules of Play: Game Design Fundamentals* im Jahr 2004 formuliert wurde: „Ein Spiel ist ein System, in dem Spieler in einen künstlichen Konflikt verwickelt sind, der durch Regel definiert ist und zu einem quantifizierbaren Ergebnis führt“ (Salen & Zimmermann, 2004). Das Wort *Game* beschreibt also ein Spiel, bei dem alle Beteiligten einem Regelwerk unterliegen, vor eine Aufgabe gestellt und mit einem Ergebnis auseinandergelassen. Allerdings fehlt noch ein wichtiges Element, um von dem Begriff *Game* auf den Begriff *Gaming* zu schließen. Im Duden wird der Begriff *Gaming* als das Anwenden von Computerspielen beschrieben. Allerdings scheint diese Beschreibung eher schwammiger Natur, wenn man sich die Frage stellt, was Computerspielen von Videospiele unterscheidet. In der Anfangszeit des *Gaming* etablierte sich das Wort Videospiele, für Spiele, die auf Arcade-Automaten und deren heimischen Pendanten den Konsolen gespielt wurden, sowie das Wort Computerspiel, für alle Spiele, die auf PC-Architektur liefen. Im alltäglichen Sprachduktus bürgerten sich sowohl Computerspiel als auch Videospiele als Beschreibung für das Spielen von digitalen Spielen ein (vgl. Pfister & Winnerling, 2020, S. 8). Die Begriffe Videospiele und Computerspiel werden also synonym verwendet und meinen dabei dasselbe. Warum braucht es aber den englischen Begriff *Gaming* der eingedeutscht werden muss, wenn Computerspielen oder Videospiele im deutschen Sprachgebrauch schon als gängige Begriffe existieren. Dies kann nicht auf einer rein sprachlichen Ebene erklärt werden, hierfür ist eine kulturelle Interpretation ausschlaggebend. Das Technik-Weblexikon Technopedia definiert den Begriff *Gaming* folgendermaßen: „*Gaming* bezieht sich auf das Spielen elektronischer Spiele, sei es über Konsolen, Computer, Mobiltelefone oder ein anderes Medium insgesamt. *Gaming* ist ein nuancierter Begriff, der auf regelmäßiges Spielen hindeutet, möglicherweise als Hobby.“ *Gaming* meint also das digitale Spielen als einem von Regeln unterworfenem, strukturiertem Prozess mit Ergebnis, allein oder mit mehr Personen mit Hilfe eines elektronischen Gerätes. Dabei beinhaltet der Begriff eine kulturelle Konnotation und bietet Identifikations- und Interpretationsspielraum.

Bei der Frage nach einer Definition des E-Sports, wobei das E für elektronisch steht, muss auf die Definitionen von Gaming verwiesen werden, da der elektronische Sport aus dem Phänomen des Gaming hervorgegangen ist. Direkt danach stellt sich die Frage welche Kriterien den Begriff Sport definieren. Obwohl der Begriff Sport ab etwa dem Jahr 1900 im alltäglichen Sprachgebrauch rund um den Globus immer mehr an Bedeutung gewann, blieb eine allgemein gültige Definition des Begriffes aus, da der Begriff weniger durch die wissenschaftliche Diskussion, sondern viel mehr durch die Rahmen der jeweiligen Gesetzgebung sowie durch den historisch-kulturellen Hintergrund in den diversen Ländern geprägt wurde (vgl. Röthig & Prohl, 2003, S. 493). Daher versuchte der sich deutsche Sportwissenschaftler Tiedemann im Jahr 2021 an einer allgemeingültigen Definition für den vielschichtigen Begriff Sport: „Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine Beziehung zu anderen Menschen begeben, um ihre jeweiligen Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Bewegungskunst zu vergleichen – nach selbst gesetzten oder übernommenen Regeln und auf Grundlage der gesellschaftlich akzeptierten ethischen Werte“ (Tiedemann, 2022). Sport setzt also eine gewisse Körperlichkeit, eine vergleichsorientierte Art des Wettkampfes, ein gewisses Regelwerk, gesellschaftliche Akzeptanz und ein gewisses Maß an Identifikation, um als Teilbereich von Kultur gelten zu können, voraus. Wie verhält es sich nun mit dem Wort E-Sport? Im Duden wird E-Sport „als Sport verstandenes, im sportlichen Wettbewerb ausgeübtes Spielen am Computer“ erklärt. Bei dieser Definition ist zu kritisieren, dass der Computer als einziges elektronisches Gerät genannt wird. Genauer wäre es zu sagen: „E-Sport ist ein als Sport verstandenes, im sportlichen Wettbewerb ausgeübtes Spielen von Videospiele, in diesem Kontext als Synonym für jedes digital gespielte Spiel verwendet, ausgetragen wird.“ Festzustellen ist, dass sowohl die Worte Gaming als auch E-Sport genau wie der Begriff Sport eine auf eine eindeutige kulturelle Konnotation hinweisen. Dieser kulturelle Aspekt ist eng mit dem Spiel als kulturelle Erscheinungsform sowie mit dem technischen Fortschritt und dessen kulturellen Einfluss auf unsere moderne Gesellschaft verwoben.

1.2.2 Geschichtlicher Hintergrund

Um auf die Anfänge der Videospiegelgeschichte zu blicken, muss zunächst auf die Computerentwicklung der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verwiesen werden. „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ – Frei nach diesem Zitat des deutschen Dichters Friedrich Schiller, ließen die ersten Physiker kurz nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges auf den militärischen und universitären Großrechnern, den Vorläufern der modernen Heimcomputer, ihrem Spieltrieb freien Lauf. Sie können als die Urväter der Videospiele bezeichnet werden. Wie etwa die Physiker Thomas Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann. Sie waren die ersten, die 1947 mit dem Prototypen Cathode Ray Tube Amusement Device eine Rakentensimulation

präsentieren. Hierbei konnte per Knopfdruck ein Lichtstrahl auf dem Bildschirm einer Kathodenstrahlröhre auf ein mit Folie aufgeklebtes Flugzeug gesteuert werden (vgl. Binarium, 2022). Oder der Doktorand Alexander Douglas, der im Jahr 1952 an der Universität von Cambridge im Rahmen seiner Doktorarbeit über Mensch-Maschine-Interaktion an einem raumfüllenden EDSAC (Electronic delay storage automatic calculator) Computer eine digitale Version des Spiels Tic Tac Toe mit dem Namen *OXO* entwickelt hatte. Das Spiel wurde mit einer Wählscheibe eines Telefons bedient und konnte auf einem angeschlossenen Kathodenstrahlbildschirm mit 35x16 Pixel dargestellt werden (vgl. Koubeck, 2009, S. 57).

Das erste rein zu Unterhaltungszwecken entstandene Videospiel wurde im Jahr 1958 von dem Physiker William Higinbotham am Brookhaven National Laboratory New York entwickelt. Zum alljährlich stattfindenden Tag der offenen Tür hatte der Forscher ein einfaches Tennisspiel mit dem Titel *Tennis for Two* auf einem Donner Analog Computer Model 30 gebastelt. Dieses Gerät war ursprünglich zur Berechnung von Raketenflugkörpern im zweiten Weltkrieg konstruiert worden. Higinbotham nutzte die physikalischen Berechnungen, um auf einem angeschlossenen Oszilloskop einen Punkt darzustellen, der im Spiel den Tennisball repräsentierte, welcher von zwei gegeneinander spielenden Personen mittels Drehregler über ein virtuelles Netz, in diesem Fall ein Strich in der Mitte des Oszilloskops, geschlagen werden konnte. Da diese Maschine am besagten Tag der offenen Tür beim Publikum sehr gut aufgenommen wurde, präsentierte Higinbotham am darauffolgenden Tag der offenen Tür im Jahr 1959 eine veränderte Version mit größerem Monitor und umfassenderen physikalischen Einstellungsmöglichkeiten präsentierte, bevor die Maschine wieder auseinandergebaut und die Einzelteile wieder ihrem eigentlichen Bestimmungszweck im Laboralltag dienen mussten (vgl. Slabihoud, 2022). Bis Ende der 50er Jahre waren diese neuartigen Spiele nur denjenigen Personen bekannt, die an den wenigen Präsentationstagen selbst an den oben genannten Geräten gespielt bzw. selbst an ihnen gearbeitet hatten. Dies änderte sich Anfang der 60er Jahre drastisch. Im Jahr 1962 entwickelte Steve Russel, ein Student des *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* auf einem *Mikrocomputer (PDP-1)* ein Spiel mit dem Namen *Spacewar!*, das einige Neuerungen implementiert hatte, die zur damaligen Zeit revolutionär waren. Das Spiel besaß ansatzweise eine erste Geschichte in Form von primitiven grafischen Darstellung von Raumschiffen und Sternen. Außerdem wurde das Spiel so konstruiert, dass Programm den Programmablauf unterbrechen und so durch eine erneute Steuerungseingabe den weiteren Programmablauf beeinflussen konnte. Die grafische Antwort des Programms folgte prompt und lies so ein Manövrieren des Raumschiffes, welches in diesem Spiel die Spielfiguren verkörpert, in Echtzeit zu. Dies kann als erste Form von Interaktivität bezeichnet werden (vgl. Schlüter, 2008, S. 305f). Eine weitere Neuerung war, dass das Spiel nicht mehr nur gegen eine andere spielende Person sowie gegen die physikalischen Gegebenheiten und statischen Hindernisse im Spiel (Bei *Tennis for Two* etwa die Schwerkraft oder das Tennisnetz)

gespielt wurde, das Spiel selbst wirkte im Spielgeschehen mit: Ein Stern in der Mitte des Bildschirms wurde mit eigener Gravitation implementiert, so dass die Spielfiguren von dem Stern angezogen wurden und bei einem Zusammenstoß zerstört wurden (vgl. Lange, 2006, S. 107). Darüber hinaus gab es einen weiteren wichtigen Unterschied: Die Prototypen auf denen *OXO* und *Tennis for Two* gelaufen waren, wurden nur für diesen Zweck umgebaut und später wieder ihrem originären Verwendungszweck zugeführt, der PDP-1 war im Gegensatz dazu ein Gerät, das für seinen universitären Einsatz in Serie gefertigt wurde, und das Spiel *Spacewar!* wurde bald serienmäßig mit dem Mikrocomputer ausgeliefert, um die korrekte Funktionsfähigkeit des Gerätes spielerisch zu überprüfen (vgl. Neitzel, 2004, S. 499). Dies sorgte dafür, dass die Bekanntheit des neuartigen Spiels im universitären Umfeld rasant anstieg. Bis hierher kann die Entwicklung der Spiele vielleicht als Spielerei bezeichnet werden, ohne jeglichen Hintergedanken an finanzielle Verwertbarkeit der Spiele, die Erfindungen waren getrieben von Entdeckungslust und Spieltrieb. *Spacewar!* veränderte dies, mit der stationären Verfügbarkeit an den amerikanischen Universitäten, war das Spiel sicherlich zahllosen Studierenden eine Inspirationsquelle - einer von ihnen sollte jedoch Geschichte schreiben. 1971 konstruierte Nolan Bushnell, ein Gerät, welches heute als Arcade-Automat bezeichnet würde. Dieses Gerät war in der Lage *Spacewar!* abzuspielen – aus rechtlichen Gründen nannte man das Spiel *Computer Space* – und konnte an öffentlichen Orten außerhalb der Hochschulen aufgestellt werden. Der Automaten verkaufte sich nicht gut, allerdings war der Erfinder von seinem Konzept überzeugt, gründete die Firma Atari und stellte ein Jahr später ein virtuelles Tennisspiel vor - einen Arcade Automaten mit dem Namen *Pong*. Das Gerät war ein Verkaufsschlager und der Grundstein für das am schnellsten wirtschaftlichen Wachstum eines Unternehmens, den es bis dato gegeben hatte. In 10 Jahre steigerte das Unternehmen seinen Wert um 400.000.000 % von 500 Dollar auf einen Börsenhöchstwert von 2 Milliarden Dollar (vgl. Lange, 2006, S. 108ff)^. In den späten 70er sowie Anfang der 80er Jahren kamen weitere Arcade-Automaten, auch anderer Firmen, auf den Markt, darunter Namen wie *Space Invaders*, *Donkey Kong* oder auch *Pac Man* (vgl. Koubeck, 2009, S. 61). Einige dieser Namen gelten heute als Meilensteine der Spielegeschichte. Spätestens hier war der weltweite Einzug der elektronischen Spiele in den Mainstream vorgezeichnet. Ein paar Jahre bevor Atari mit den ersten Arcade-Automaten experimentierte, versuchten auch andere das Spielen auf elektronischen Geräten für die Massen zugänglich zu machen. Ralph Bear verfolgte dafür einen anderen Ansatz, statt die Spiele an öffentlichen Orten zugänglich zu machen, wie etwa in Einkaufszentren, Spielhallen oder ähnlichem, wollte er die Spiele zu den Menschen nach Hause bringen. Er entwickelte das erste elektronische Spielegerät, das an das an ein handelsübliches TV-Gerät angeschlossen werden konnte und heute als erste Heimkonsole für Spiele gilt. Andere Hersteller fanden die Idee, Menschen das Spielen am Fernsehappart im Wohnzimmer zu ermöglichen, überzeugend und so fand das Konzept viele

Nachahmer:innen. Darunter auch Atari, die ab Mitte der 70er Jahre eine Version von Pong für Wohnzimmer im Handel anboten (vgl. Thomas & Stammermann, 2007, S. 46). Atari entwickelte sich wie angesprochen zum absoluten Platzhirsch, bis zum Jahreswechsel 83/84. Zu viele Games, die den Qualitätsansprüchen der Spieler:innen nicht genügten, waren in den Handel gebracht worden, der Markt war übersättigt. Dies sorgte dafür, dass sich sowohl Arcade-Automaten als auch deren Pendant für das heimische Wohnzimmer nicht mehr verkauften (vgl. Koubeck, 2009, S. 61). Die Folgen des Marktzusammenbruchs waren in den USA deutlich zu spüren. Der Spielmarkt in Japan blieb davon jedoch nahezu unberührt, da sich bereits in den frühen Jahren der Arcade-Automaten in Japan eine eigenständige, von den USA imitierte aber dennoch abgekoppelte Videospielekultur etabliert hatte. Besonders ist dies einem Unternehmen zuzuschreiben, Nintendo. Dieses Unternehmen brachte Mitte der 80er Jahre eine Heimspielkonsole auf den Markt, das Nintendo Entertainment System (NES). Für diese Konsole durften auch andere Hersteller Spiele entwickeln, allerdings sorgte Nintendo für eine strenge Qualitätskontrolle. Mit dem Erscheinen des Spiels „Super Mario Bros.“ gelang es Nintendo sogar den weltweiten wirtschaftlichen Erfolg von Atari in den Schatten zu stellen. Erst Ende der 80er etablierte sich mit Sega ein zweiter japanischer Spielehersteller. Die nächsten 10 Jahre sollten diese beiden Firmen den Konsolenmarkt unter sich als absolute Marktführer aufteilen (vgl. Feldfoß, 2014, S. 35). In Europa war der Zusammenbruch des amerikanischen Videospielemarktes ebenso wie in Japan weniger zu spüren, weil hier bereits der Personal Computer (PC) Einzug in die Privathaushalte gefunden hatten. Mit Erfindung der modernen Computerarchitektur, allen voran sind hier die Produkte Apple II, Commodore 64 und der IBM PC zu nennen, entwickelten immer mehr Spielefirmen, die vorher auf Arcade-Automaten und diverse Heimkonsolen entwickelten nun vermehrt Spiele für den PC. Mitte der 90er konnte der Elektronikhersteller Sony seine eigene Spielekonsole Playstation am Markt etablieren, bis kurz nach der Jahrtausendwende auch Microsoft eine eigene Konsole, X-Box in den Verkauf brachte (vgl. Beil, 2013, S. 9ff). Somit entwickelte sich Gaming von einer rein wissenschaftlichen Spielerei über die Universitäten hin zu einem Massenphänomen, das zunächst nur an öffentlichen Orten, schnell aber auch am heimischen Fernsehapparat oder PC stattfand. Wie es bei Massenphänomenen nicht ausbleibt, stellt sich schnell ein wirtschaftlicher Erfolg für die gesamte Branche ein, samt den wirtschaftlichen Schwankungen, denen ein Markt der Theorie nach stetig ausgesetzt ist. Das Thema Gaming findet schnell Eingang in die Pop-Kultur und spätestens mit Aufstieg der Personal Computer Mitte der 90er Jahre und der damit verbundenen Möglichkeit, Geräte zunächst lokal, später über das Internet zu vernetzen fingen Gamer an, in und über Games miteinander in Interaktion zu treten. Dies sorgte zum einen für eine tiefe Verwurzelung von Gamingkultur innerhalb der entstehenden Internetkultur, zum anderen für die Verbreitung des Begriffes eSport in Gaming Kreisen. Die Tradition des Wettkampfes hat im Gaming jedoch eine wesentlich längere Historie

vorzuweisen. Bereits die Spiele Tennis for Two, Spacewar! oder Pong waren auf einen Wettkampf getrimmt, Spielprinzip war das Antreten gegen eine/n andere/n Spieler:in. In anderen Spielen wie Spaceinvaders hingegen spielte man gegen das Gerät und versuchte eine Höchstpunktzahl zu erreichen (vgl. Koubeck, 2009, S. 57ff.). Eine gewisser Wettkampfgedanke sowie die Möglichkeiten über Highscores und Bestenlisten sportlich zu vergleichen ist bereits hier zu erkennen, erste E-Sport-Artige Wettkampfveranstaltungen folgten bald, von verbandlichem eSport kann aber hier noch keine Rede sein. Während gegen Ende der 90er Jahre mit zunehmender Leistungsfähigkeit der Technik die Spiele immer komplexer werden, erkennen die Spielehersteller die Relevanz digitaler Netzwerke. Immer mehr Hersteller implementierten in ihre Spiele die Möglichkeit des Miteinander-Spielens. Entweder über ein Lokales Netzwerk, also den Zusammenschluss von mehreren PCs, in einem lokal begrenzten Bereich, oder via Internetverbindung (vgl. Pfeiffer & Wochenalt, 2010, S. 90ff.). Auf Technischer Ebene ist hier der moderne Status Quo des eSports erreicht, netzwerkbasierter Wettkampf in digitalen Spielen, auf PCs oder PC ähnlichen Konsolen wie X-Box oder Playstation, wobei dies andere elektronische Spielgeräte nicht kategorisch ausschließt.

1.2.3 Games als Kultur

Die Lust am Spiel liegt bereits in der Natur, nicht nur Menschen spielen, auch Tiere spielen, dafür muss man nur die menschlichen Haustiere wie Hund oder Katze beobachten. Doch auch in der freien Wildbahn scheint das Spielen in der DNA von Tieren verankert zu sein. Doch wo endet das Spielen als Naturphänomen und wo beginnt das Spielen innerhalb eines kulturellen Kontextes? Wie in Punkt 1.1 bereits angerissen beschreibt das englische Wort *play* eine freie Art des Spiels, welche sich am ehesten mit dem Spielen von Mensch und Tier als Naturphänomen deckt. Sobald dieses freie Spiel mit Regeln versehen wird, kann das Wort *game* als Definition für das Spiel zum Einsatz kommen und als erste Abgrenzung zum Spielen als Naturphänomen verstanden werden. Wie lässt sich diese Abgrenzung aus wissenschaftlicher Sicht begründen? Bereits Friedrich Schiller beschreibt das Spiel als eine dem Menschen inhärente Eigenschaft, die als Regulator dessen Aushandlungsprozesse zwischen dem triebgesteuerten Handeln und dem Handeln nach moralischen Prinzipien das menschliche Sein definieren. Diese Aushandlungsprozesse finden im gedanklichen Spiel statt und ermöglichen so nach Schiller die Persönlichkeitsentwicklung. Bereits hier werden Verbindungen zwischen den Begriffen *Spielen* und *Lernen* sichtbar. Während Schiller sich rein auf das Spiel mit Gedanken bezog, formulierten einige Wissenschaftler Ende des 19. Jahrhunderts die ersten Theorien, die auch das physische Spielen mit Menschen oder Spielgeräten zu erklären versuchten. Hier ist zunächst die Kraftüberschusstheorie von Herbert Spencer zu nennen, der postulierte, dass höher entwickelte Tiere, die nicht mehr ständig mit

ihrer Existenzsicherung beschäftigt seien, ihren Energieüberschuss irgendwie absenken müssten und dies durch das Spiel tun würden. Der Kraftüberschusstheorie gegenüber stand die Erholungstheorie nach Schaller, die das Spielen als einen Ausgleich und somit als komplementär zum Ernst der Arbeitswelt ansah. Auf den Gedanken von Schiller aufbauend betrachtete Gross 1899 das Spielen aus verschiedenen Blickwinkeln. Er beschreibt das Spielen von Kindern als Rollenspiel zum spielerischen Erlernen von später erwarteten gesellschaftlichen Konventionen und Fertigkeiten. Versucht sich aber auch der Frage zu nähern, warum manche Spiele bis zur absoluten Erschöpfung immer wieder gespielt werden, und schreibt dem Spielen einen rauschähnlichen Effekt zu. Diese Überlegung wird später in der Psychologie wieder aufgegriffen und also sogenannter Flow tituliert (vgl. Michel, 2014, S. 85f.). Während das Spiel bis dahin wissenschaftlich als isoliertes Phänomen begriffen, deren Erklärungsversuche teilweise konträr zu einander standen, wie die Kraftüberschusstheorie und die Erholungstheorie, liefert der Niederländer Johan Huizinga 1938 einen anthropologischen Erklärungsversuch für das Spielen und schuf mit seinem Buch *Homo Ludens* ein Grundlagenwerk für die moderne Spielwissenschaft – die Ludologie. Dabei stellt Huizinga das Spiel und die Kultur nicht nur in direkten Zusammenhang, sondern stellt die Theorie auf, dass Kultur durch das Spiel bedingt wird. Kultur entstehe nur auf spielerische Art und Weise, daher beinhalte Kultur auch immer einen spielerischen Aspekt (vgl. Huizinga, 1997, S. 7). Dieser spielerische Aspekt wird deutlich, wenn man die Ursprünge der menschlichen Kultur betrachtet: Erst mit Entwicklung der menschlichen Sprache in Form einer Grammatik, welche menschliche Laute nach eigenen Spielregeln organisiert um den verschiedenen Laut-Konstellationen einen Sinn zuzuweisen, war der Homo Sapiens in der Lage, die physische Welt zu beschreiben und darüber hinaus auch nicht physisch existierenden Konstrukten eine sprachliche Zuordnung zu schaffen. So konnten sich Gedanken und Überlegungen die Konstrukte des menschlichen Geistes waren, wie beispielsweise die Existenz eines übergeordneten Erschaffers (Gott), oder das Formulieren von sozialen Regeln nach denen eine Gruppe funktioniert, als real existierende Konstrukte im menschlichen Zusammenleben manifestieren. Der Blick fällt hierbei auf die ersten kulturellen Gegenstände, die fernab von Werkzeugen und Gebrauchsgegenständen in Form von religiösen- oder künstlerischen Objekten angefertigt wurden. Besonders bei religiösen Objekten, wie dem Löwenmensch, eine vor 35.000 Jahren aus Elfenbein gefertigte Figur ist es aus Sicht der modernen Spielwissenschaft irrelevant, ob diese Objekte zur praktischen religiösen Ausübung verwendet wurden, da auch Religion als eine abstrakte Form des gesellschaftlichen Spiels ausgelegt werden und somit kulturelle Objekte, wie der Löwenmensch, als erste Spielzeuge interpretiert werden können. Erste überlieferte Spiele waren immer mit einem Religiösen Kontext versehen, wie diverse Laufspiele aus Mesopotamien und Ägypten, bis mit Sesshaftwerdung der Menschen die ersten Brettspiele erfunden wurden (vgl. Junge, 2020, S.

23ff). Das Spiel kann also aus Sicht der modernen Spielewissenschaft zum einen als natürlich verankerter Trieb von Lebewesen in der Natur beobachtet werden, und zum anderen als reglementiertes gesellschaftliches Spiel und somit als eine Antriebsfeder für Zivilisation verstanden werden, da das Spiel in der Sprache und somit in der Kultur systemimmanent ist. Diese Immanenz ist wohl auch Erklärungsansatz, warum Menschen einen Hang zum Spiel haben. Seien es die sozialen Gepflogenheiten und Erwartungen die gesellschaftlich an ein Individuum innerhalb einer Kultur gestellt werden, was bereits selbst als Spiel bezeichnet werden könnte, oder Phänomene wie Brettspiele oder Sport, die rasend schnell auch durch den interkulturellen Austausch auf dem Globus Verbreitung finden. Richtet man den Blick auf die ersten Gehversuche der Videospiele, fällt auf, dass sowohl die Spiele OXO als auch Tennis for Two auf Vorlagen von bereits existierenden Spielen beruhten. OXO basiert auf der Brettspielvorlage Tic-Tac-Toe, Tennis for Two möchte hingegen ein Tennis-Spiel simulieren und bedient sich dabei an dieser Sportart Erst mit Spacewar! fingen die Erfinder an, Inspiration aus anderen Bereichen der (Pop) Kultur abseits von Bereits existierenden Brettspielen oder Sportarten zu holen. So spiegelt die grafische Aufarbeitung sowie das Setting von Raumschiffen im Weltall mit angrenzender Sicherheit die politische Anstrengung des Wettlaufes ins All zwischen den USA und der UDSSR in den 60er Jahren wider. Angesichts des technischen Standes der Weltraumfahrt sei aber auch hier die populäre Science-Fiction Literatur der damaligen Zeit als Inspirationsquelle zu nennen. Es ist deshalb zu kurz gegriffen Games nur in der Tradition von Spielen zu betrachten, handelt es sich doch auch um ein digitales Medium, das völlig neue Möglichkeiten bietet. Das Wort Videospiele legt bereits eine Verwandtschaft zu dem Bildschirm als Medium nahe, leitet sich doch das Wort Video aus dem lateinischen *videre* ab, was mit „Sehen“ übersetzt wird. Bis die Games jedoch zum Massenphänomen wurden, waren die einzigen Bildschirme, die den Menschen zur Verfügung standen, die Fernsehgeräte. Bis dahin waren nur wenige Personen in Kontakt mit Maschine-Mensch-Kommunikation getreten. Das Konzept, ein Geschehen auf dem Bildschirm manipulieren zu können, war nur wenigen Personen, die sich beruflich spezialisiert hatten, vorbehalten. Auf ein Fernsehprogramm, welches linear abläuft, lässt sich kein direkter Einfluss nehmen. Die Arcade-Automaten änderten dies, einen Drehregler zu drehen oder einen Knopf zu drücken und somit eine Reaktion auf dem Bildschirm zu verursachen, war eine gänzlich neue Art und Weise das Medium Bildschirm zu nutzen (vgl. Neitzel, 2004, S. 500f.). Der Medienaspekt wird durch die Tatsache unterstrichen, dass jedes moderne digitale Spiel, ähnlich wie jede Sportart, eine Reaktion auf einen Reiz erfordern, außerdem besitzen Games eine Narrative, weshalb sich Games als ernst zu nehmendes narratives Medium etablieren konnten. Die spielenden Personen sind somit nicht nur passiv, sondern sie nehmen mit Ihren Handlungen Einfluss auf den Spielverlauf und die Geschichte, die das Spiel erzählt, dies wird als Interaktivität bezeichnet (vgl. Lischka & Meißner, 2003, S. 484). Videospiele eröffneten so

eine neue Möglichkeit, Bildschirme abseits vom TV-Empfang zu einem interaktiven Medium zu transformieren. Während der Arcade-Automaten-Boom Mitte der 70er Jahre dafür sorgte, dass immer mehr Menschen mit dem Konzept von Interaktivität am Bildschirm vertraut wurden, erfuhr die Gaming Branche neue Impulse durch das Erscheinen einer neuen Form des Brettspiels, dem Pen & Paper Rollenspiels mit dessen größtem Verkaufsschlager: Dungeons & Dragons. Die Art des Spiels kann dabei wörtlich verstanden werden, da weder ein Spielbrett noch Spielfiguren im klassischen Sinne benötigt werden, lediglich Stift und Papier sind von Nöten. Ein/e Erzähler:in, Meister:in genannt, erzählt eine Rahmenhandlung während die Spieler:innen am Tisch innerhalb dieser Rahmenhandlung Entscheidungen treffen können, die den Ausgang der Rahmenhandlung entscheiden. Die Spieler:innen können dabei in verschiedene Rollen schlüpfen die Anhand von Wertetabellen vor dem Spiel festgelegt sind. Erfolg oder Misserfolg eine Handlung lässt sich über das Auswürfeln anhand dieser Wertetabellen ermitteln. Fans dieser neuen Art des Brettspiels, versuchten Mitte der 70er Jahre dieses neue Brettspielkonzept in die neuartigen Videospiele zu integrieren. Die Bildschirmausgabe erfolgte dabei jedoch nicht als grafische Darstellung, sondern als Text und auch die Eingabemöglichkeiten beliefen sich lediglich auf die Eingabe bzw. die Auswahl von vordefinierten Texten. Das Genre des Text-Adventures war geboren und entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit zu einem festen Pfeiler auf dem Spielemarkt. Im Laufe der Zeit wurden die Text-Adventures mit grafischer Ausgabe programmiert und dominierten in den späten Achtzigern und 90ern in Form von Grafik-Adventures vor allem den Heimcomputer-Spielemarkt (vgl. Koubeck, 2009, S. S. 60). Bereits hier ist zu erkennen, dass Spiele nicht nur wegen ihres Spielcharakters gespielt wurden, auch eine erzählerische Komponente, inspiriert durch Einflüsse des Rollenspiels und der Literatur gewinnen zunehmend an Bedeutung. Während Text-Adventures noch keine grafische Ausgabe aber bereits eine Narrative vorweisen konnten, begann dieser Einfluss auch in grafisch dargestellten Videospiele Fuß zu fassen. Bei dem Arcade Automaten Spiel Space Invaders ist zum ersten Mal eine rudimentäre Rahmenhandlung erkennbar. Aliens greifen die Erde an – Allerdings wird diese Handlung lediglich durch das Spielen deutlich, in dem sich gegnerischen Aliens unaufhörlich der Spielfigur nähern. Das Spiel und somit das Retten der Erde ist erreicht, wenn der/die Spieler:in alle gegnerischen Figuren abgeschossen hat, gescheitert ist das Spiel hingegen, wenn die Aliens die eigene Spielfigur erreichen. Dies wird allerdings weder mit weiteren Texteinblendungen geschweige denn in irgendeiner Weise grafisch oder filmisch weiter in Szene gesetzt. Das erste Videospiele bei der eine Handlung erzählt und grafisch inszeniert wird ist das Arcade Spiel Donkey Kong der japanischen Firma Nintendo. Bei der Entwicklung wurde erstmals eine Designkonzeptionierung mit einbezogen. So orientiert sich die Rahmenhandlung an dem Kino Klassiker King Kong: Das Spiel untergliedert sich in mehrere Akte: In der Einleitung wird mit einer Videosequenz, einer sogenannten Cut-Szene das Setting erklärt. Der

Affe Donkey-Kong entführt die Freundin des Helden, klettert mit ihr im Griff einige Plattformen nach oben und beginnt dann die Plattformen zu zerstören und dem Helden Hindernisse entgegen zu werfen. Die Mission ist klar – die Plattformen müssen erklommen und die Hindernisse entweder übersprungen oder zerstört werden um die oben anzukommen und die Frau aus den Fängen des Affen zu befreien. Dabei wird das Spiel in mehrere Level mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad unterteilt und sobald das letzte Level erfolgreich absolviert ist, fällt der Affe zu Boden und der/die Spielerin erhält für die Rettungsaktion, neben den obligatorischen Punkte- / Highscoresystem, ein Rosa Herz als Belohnung (vgl. Suter, 2022). Videospiele heben sich von den konventionellen Brett- und Bewegungsspielen also dadurch ab, dass neben der reinen Interaktivität der Spielmechaniken ebenfalls eine narrative Ebene und so ein Bezug zur Dramaturgie und zur Lyrik gezogen werden kann. Bedingt durch die Tatsache, dass Videospiele auf technischen Geräten vollzogen wird, deren Entwicklung stetig voranschreitet, wurden im Laufe der Zeit auch die grafischen Ausgabemöglichkeiten ausgefeilter. Dies fügt dem Medium Videospiele neben der spielerischen und der narrativen Ebene noch eine dritte ästhetische Ebene hinzu, hier ist bereits früh in der Gaming Historie ein Bezug zu anderen Medien aber auch die Bezugnahme zu diversen Kunstformen bemerkbar. Hersteller von Games fangen schon früh an Musiktitel und feststehende Animationen, vereinfacht gesagt kleine Filme, sogenannte Cut-Scenes in ihre Spiele einzubauen, dem Spiel ein Setting sowie eine Handlung zu verpassen und ein gemaltes Cover als Illustration zu Verkaufszwecken zur Handelsverpackung hinzuzufügen. Neben dem Spiel-Sein sind Bezüge zum Film, zur Musik, zur Literatur, zum Theater und zur Malerei nicht von der Hand zu weisen. Mit Erschließung des dreidimensionalen Raumes spielen weitere künstlerische Aspekte wie die Bildhauerei, etwa beim Modellieren von 3D-Figuren oder der Architektur, beim Entwerfen von 3D-Welten eine Rolle. Die starken Bezüge zur Kunst legen die Frage nahe ob es sich bei Computerspielen letztendlich um Kunstwerke handelt. Zur Beantwortung dieser Frage muss zunächst auf die Ästhetik verwiesen werden.

Die Ästhetik von Games kann an Hand von verschiedenen Gesichtspunkten festgemacht werden. So kann das angelegte Spielkonzept selbst, die Inszenierung unter Einsatzname der Techniken von Literatur, Theater, Film und Musik, der Grafikstil als ansprechend oder nicht ansprechend empfunden werden. Aber auch technische Limitationen können eine eigene Ästhetik entwickeln und als charmant empfunden werden, wie beispielsweise der 8-Bit Sound, der dadurch entsteht das maximal 3 Töne gleichzeitig wiedergegeben werden können, oder der sogenannte Pixellook, der durch die begrenzte Darstellungsmöglichkeit (z.B. 320 x 200 Pixel) bedingt war. Technisch besser bedeutet hier also nicht automatisch schöner oder künstlerisch wertvoller. Games stellen sich somit als ein sehr inklusives Medium dar, welches in der Lage ist, Elemente anderer Medien in sich aufzunehmen. Spiele können also unter ästhetischen sowie künstlerischen Aspekten betrachtet werden, sind aber nicht per se

Kunstwerke, es steht ihnen jedoch – wie allen anderen Medien offen – Kunstwerke zu sein. Die Summe der einzelnen ästhetischen Betrachtungsweisen und der Wirkung sowohl auf das Individuum als auch auf einer kulturellen Ebene definieren letztendlich ästhetische Gegenstände als Kunst (vgl. Feige, 2020, S. 98ff). Diese Bezüge spiegeln sich auch in der wissenschaftlichen Betrachtungsweise wieder. In der Forschung zu Videogames, den sogenannten Game Studies liegt das Hauptaugenmerk auf drei unterschiedlichen Blickwinkeln. Der erste Bereich befasst sich mit dem Untersuchungsgegenstand Games als Spiele und ist im Bereich des Designs – der Spielkonzeption und somit der klassischen Spielwissenschaften anzusiedeln. Der zweite Bereich lässt sich nicht eindeutig einer wissenschaftlichen Disziplin zuordnen, da hier nicht die Spiele an sich im Fokus der Forschung stehen, sondern die Auswirkung des Spielens von Videospiele auf die spielende Person oder spielende Gruppen. Die Forschungsfelder sind mannigfaltig und umfassen dabei Pädagogik, Psychologie, Bildungsforschung, Soziologie, Anthropologie, Ethnologie und Ökonomie. Der dritte Forschungsbereich beschäftigt sich mit dem Forschungsgegenstand Games als Kunst und untersucht dabei einerseits die kulturellen Auswirkungen des Spielens und im Rückschluss dazu die Auswirkungen des gesellschaftlichen Wandels auf die Spiele selbst (vgl. Freyermuth, 2020, S. 30ff.). Bei Games handelt es sich also grundlegend um digitale Spiele, die aber in vielen Bereichen auch Merkmale von alteingesessenen Medien (Bücher, Film & Fernsehen) einnehmen, wie etwa die grafische Darstellung oder das Erzählen einer Geschichte, bringt aber dabei die Interaktivität als neues Merkmal mit in den konventionellen Medienbegriff. In Anbetracht der modernen Kommunikationsmöglichkeiten auch innerhalb von Games wie etwa einem Text- oder Sprachchat sowie neuen Formen des Online-Spielens können Parallelen zwischen Games bzw. deren Plattformen und den moderneren neuen Medien wie etwa den Sozialen Medien gezogen werden. Games sind als Medium im Mainstream angekommen – Selbst für Menschen, deren Hobbies sich nicht im Bereich des Gaming abspielen, sind Namen wie Nintendo, Playstation, Super Mario, Pac Man ein Begriff. Games haben unser alltägliches Verständnis von digitalem Medienkonsum nachhaltig geprägt. Eine Gamifizierung ist im Alltag gut zu beobachten, ob Gelegenheitsspiele auf dem Smartphone, Lernspiele im Bereich der Kindertagespflege oder des Schulwesens, Fitness-Apps usw. Überall erleben wir digitale Spielprozesse, die durch das Gaming als Massenmedium inspiriert werden (vgl. Beil, 2013, S. 1). Im Jahr 2007 wurden Videospiele als Kulturgut offiziell von der Europäischen Union anerkannt, ein Jahr darauf folgte die Aufnahme des Branchenverbandes Game in den Deutschen Kulturrat (vgl. Streppelhoff, 2018). In Anbetracht des technischen Fortschritts und der Tatsache, dass Gaming heutzutage größten Teil im Kosmos des Internets stattfindet und mit fotorealistischer 3D-Berechnung, physikalisch korrekt simulierten Beleuchtungs- und Spiegelungseffekten sowie Virtual Reality nicht Halt macht haben sich Games von einer reinen Spielerei zu einer neuen Art der Medien

weiterentwickelt. Dieses Medium birgt auf Grund seiner Entstehungsgeschichte sowie den technischen Gegebenheiten einen eigenen, dennoch kulturell tief verwurzelten Handlungsraum, der eine Reihe an Potenzialen aber auch Gefahren mit sich bringt und inzwischen aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken ist.

1.3 Gaming als Aufgabe für die praktische Jugendarbeit

Um die Frage zu beantworten, ob Gaming als Themenkomplex Aufgabe für die Jugendarbeit darstellt, muss zunächst mit Blick auf den Punkt 1.1 überprüft werden, welchen Stellenwert Gaming in der relevanten Zielgruppe von Jugendarbeit einnimmt und ob Games grundsätzlich geeignet sind, die rechtlichen Anforderungen und Zielvorstellungen, die an Angebote der Jugendarbeit gestellt werden, zu erfüllen. Gaming ist ein Massenphänomen und aus der menschlichen Kultur kaum mehr wegzudenken, dass dies nicht nur eine Floskel ist, zeigen die weltweiten Verkaufszahlen – Gaming ist eine Multi-Milliarden-Dollar-Industrie. Im Jahr 2019 erzielte die Gaming-Industrie einen weltweiten Umsatz rund 145 Milliarden US-Dollar, dies entspricht mehr als dem doppelten Umsatz der konkurrierenden Branchen im Unterhaltungssektor: Filmindustrie mit 42,5 Milliarden US-Dollar und der Musikindustrie mit 20,2 Milliarden US-Dollar. (vgl. Bocksch, 2020) Das Massenphänomen Gaming in der Gesamtbevölkerung suggeriert bereits eine gewisse Relevanz in den jüngeren Altersschichten, belegbar wird diese Vermutung allerdings erst bei einem Blick in die aktuelle deutsche Datenlage: „Seit über 20 Jahren liefert die JIM Studie Basisdaten zur Medienbeschäftigung in der Freizeit von Jugendlichen. 2021 liegen die Internetnutzung (95%), die Nutzung eines Smartphones (95%) und das Musikhören (92%) erneut auf den ersten Plätzen der regelmäßigen Freizeitbeschäftigungen. Der Anteil an Jugendlichen, die regelmäßig fernsehen oder Online-Videos ansehen, liegt jeweils bei 80 Prozent [...] 72 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen spielen regelmäßig digitale Spiele (2020: 68%). [...] In Hinblick auf die tägliche Nutzung liegt das Smartphone auf dem ersten Platz (92%), gefolgt von der Nutzung des Internets (88%) und dem Musikhören (70%). [...] 37 Prozent der der Zwölf- bis 19-Jährigen spielen täglich digitale Spiele[...]“ (Medienpädagogischer Fachverbund Südwest (mpfs), 2021, S. 13ff.). Die Daten der Basisbefragung decken die Vermutung der Relevanz von Gaming in der Lebenswelt von Jugendlichen, fast dreiviertel aller Befragten Jugendlichen zu Protokoll geben, dass Sie regelmäßig spielen, wobei mehr als ein Drittel Angaben zum täglichen Spielen machen. Neben der JIM-Studie, in der die Mediennutzung von Jugendliche im Alter von 12-19 Jahren untersucht wird, setzt sich die KIM-Studie mit der Mediennutzung von Kindern im Alter von 6 – 13 Jahren. „Bei den mediengebundenen Freizeitaktivitäten liegen die Nutzung des Mobiltelefons (65%), digitale Spiele (60%) sowie Internetnutzung (59%) weit vorne. [...] mit dem Älterwerden verändern sich auch die Freizeitgestaltung der Sechs- bis 13-Jährigen. Blickt man hier auf die regelmäßigen Tätigkeiten, also den Freizeitaktivitäten, denen

zumindest einmal in der Woche nachgegangen wird, so zeigen sich deutliche Veränderungsprozesse. [...] Besonders markant sind diese Veränderungen im Bereich der Computerspiele sowie der Nutzung des Smartphones. Spielen bei den Jüngsten gerade einmal 36 Prozent regelmäßig Computerspiele, so steigt dieser Anteil bei den ältesten Kindern auf 75 Prozent“ (Medienpädagogischer Fachverbund Südwest (mpfs), 2020). Dieser Blick in die Daten der Mediennutzung in der Freizeit von Kindern und Jugendlichen offenbart eine eindeutige Affinität zur Medienbeschäftigung mit und im Internet und legt eine deutliche Relevanz des Themenkomplexes Gaming in der Lebenswelt der Kinder- und Jugendlichen, die Zielgruppe von Offener Kinder- und Jugendarbeit sind, nahe und bestätigt daher die vorangestellte Vermutung. Nachdem die Frage nach der Relevanz innerhalb der Zielgruppe für das Thema Gaming beantwortet ist, lässt sich feststellen, dass ein Gaming-Angebot im Rahmen von Jugendarbeit an die Interessen und Interessen junger Menschen anknüpfen kann. Ob die restlichen, per Gesetz definierten, Anforderungen und Zielvorstellungen erfüllt werden können muss im nächsten Schritt überprüft werden. Hierfür ist zunächst ein Verweis auf die lange Tradition des Spiels in der sozialpädagogischen Arbeit notwendig. In den Schwerpunkten von Jugendarbeit, die in §11 Abs. 3 SGB VIII genannt werden, ist unter Punkt zwei die Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit genannt. Wie diese Arbeit bereits aufgezeigt hat, sind sowohl die Themenbereiche Spiel, Sport und Geselligkeit bestens mit dem Gaming als Freizeitbeschäftigung in Einklang zu bringen. Bei der Frage ob Games als Medium geeignet sind Bildungsprozesse zu initiieren sowie einen partizipativen Ansatz enthalten müssen Forschungsergebnisse aus den diversen Bezugswissenschaften der Game Studies zu Rate gezogen werden. Wie im vorherigen Punkt dargestellt kann die wissenschaftliche Betrachtung von Games auf unterschiedlichen Ebenen ablaufen: Forschungsgegenstand Game als Spiel, Forschungsgegenstand Interaktion – Wirkung von Spielen auf das Individuum und Forschungsgegenstand Kultur – Wechselwirkung von Games und Kultur. Betrachtet man Games als Spiel ist die Frage ob Spiele Bildungsprozesse initiieren können schnell mit ja beantwortet. Dies beweist ein einfacher Exkurs in unser Bildungssystem: Im Bereich der frühkindlichen Bildung sind das Spiel und das Lernen noch sehr eng miteinander verknüpft, im pädagogischen Alltag von Kindertagesstätten dominiert der spielerische Charakter, ob in Form von Singspielen, Spielen mit Bewegung oder mit Spielzeugen. Die Förderung von Lernprozessen reicht dabei von rein motorischen Fertigkeiten über soziale Fähigkeiten bis hin zu klassischen Lerninhalten. Aber warum liegen Spiel und Lernen so nahe beieinander? Beginnt man Regeln des Lernens und Regeln des Spielens mit einander zu vergleichen, fallen schnell einige Gemeinsamkeiten auf: „Sowohl das Lernen als auch das Spielen am digitaler Spiele erfordert Zeit, Aufwand und Übung, um die festgelegten Ziele zu erreichen. Computer- und Videospiele zeigen Fähigkeiten und Bemühungen, die sich Lehrer von ihren Schülern wünschen: Konzentration über eine längere Zeit, eine oftmals hohe Frustrationstoleranz, die

Motivation, eigene Fertigkeiten stetig zu verbessern und sich Herausforderungen zu stellen, welche die eigenen Kompetenzen herausfordern. [...] Für beide gilt: 1. Es gibt zuvor verbindlich formulierte Ziele 2. Spieler/Lerner widmen im Idealfall ihre ganze Aufmerksamkeit der Aufgabe 3. Erfolgserlebnisse vermitteln ein Gefühl der Selbstwirksamkeit 4. Fortschritte sind für den Spieler/Lerner spürbar 5. Spieler/Lerner erhalten eine Rückmeldung über ihre Leistung 6. Spieler/Lerner sind idealiter motiviert, die Ziele zu erreichen 7. Die Schwierigkeit der Aufgaben nimmt mit dem Fortschritt der Spieler/Lerner zu 8. Das Lösen der Aufgaben erfordert ein bestimmtes Maß an Anstrengung 9. Spieler/Lerner sollen weder unter- noch überfordert werden 10. Spieler/Lerner müssen selbst aktiv sein“ (Breuer, 2010, S. S. 11f).

Diese Gemeinsamkeiten der grundlegenden Funktionen von Spiel und Lernen machen deutlich, dass das Initiieren von Lernprozessen auf individueller Ebene durch das Spiel und somit auch durch Games möglich ist. Das partizipative Element dieser Lernprozesse ist durch die Betrachtung von Games als Medium und der Tatsache, dass Games immer mit der gekonnten Bedienung von technischen Geräten einhergehen, gekennzeichnet ist. In einer Welt in der die zunehmende Digitalisierung die Vernetzung von Mensch und Maschine immer engermaschiger werden lässt, ist eine gelungene Teilhabe am gesellschaftlichen Leben zunehmend durch die Kenntnis und korrekte Anwendung von modernen Kommunikations- und Interaktions- und letztlich Teilhabemöglichkeiten über das Internet bedingt. Gaming Angebote innerhalb der Jugendarbeit können einen Beitrag dazu leisten, technisch-technologische Vorgänge, die das Gaming voraussetzt erklär- und erfahrbar zu machen. Die Auseinandersetzung mit dem Medium zusammen mit den kulturellen Bezügen in Verbindung zu bringen und so kulturelle Aneignung und Teilhabe als eigenständigen Bildungsprozess zu begleiten. Dies führt zur Schlussfolgerung, dass Gaming-Angebote innerhalb der Gaming-Angebote in der offenen Kinder- und Jugendarbeit sind nach einhergehender Analyse also durchaus geeignet den rechtlichen Anforderungen nach § 11 SGB VIII gerecht zu werden. Noch deutlicher wird der rechtliche Auftrag bezüglich Medien in der UN-Kinderrechtskonvention in Artikel 17 und Artikel 31 erwähnt. Hier verpflichten sich die Vertragsstaaten dazu Kindern und Jugendlichen Zugang zu den Medien zu gewähren und gleichzeitig Kinder- und Jugendschutz zu gewähren, sowie Teilhabe am kulturellem und sichern Kindern ein recht auf Spiel zu. Games als Medium im Ökosystem Internet bieten natürlich nicht nur Potenziale, auch Risiken und Gefahren gehen damit einher, wie z.B. (Compute-)Spielsucht, Jugendgefährdende oder Entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte, aber auch Risiken außerhalb der eigentlichen medieninhaltlichen Wirkung wie Interaktionsrisiken wie Cybermobbing oder Pädophile und viele mehr. Digitaler Jugendmedienschutz ist hier das Schlüsselwort – und meint damit, dass Kindern und Jugendlichen ein Recht auf altersgerechte digitale Teilhabe, das meint keine ungehemmte Teilhabe, sondern das Recht auf unbeschwerter Mediennutzung in sicheren Interaktionsräumen. Neben der UN-

Kinderrechtskonvention wird der Rechtsbegriff des Jugendmedienschutzes durch weitere rechtliche Grundlagen wie das Grundgesetz, das Jugendschutzgesetz, der Jugendmedienstaatsvertrag, die Datenschutzgrundverordnung sowie das Bürgerliche Gesetzbuch und das Strafgesetzbuch definiert. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Gaming für die Jugendarbeit als Aufgabe ernst genommen werden muss, da die Auseinandersetzung mit dem Medium mannigfaltige Potenziale auf individueller und kultureller Ebene bietet, jedoch auch enorm risikobehaftet ist. Aufgabe für die Jugendarbeit muss dabei sein einen sicheren Zugang zum Medium zu bieten, in dem sich Kinder- und Jugendliche altersgerecht ausprobieren können und diese Auseinandersetzung pädagogisch zu begleiten. Diese Lernprozesse sollen Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit bieten Medienkompetenz aufbauen zu können, da diese eine wichtige Grundlage für Teilhabe in einer zunehmend digitalisierten Welt darstellen.

Dies deckt sich mit Grundlagenbeschluss der 156. Vollversammlung des Bayerischen Jugendrings:

- Games sind Jugendkultur und damit Thema für die Jugendarbeit. Computerspiele sind ein zentrales Phänomen der Digitalisierung und Teil der Jugendkultur. Aus Sicht der Jugendarbeit gilt es, den kreativen und souveränen Umgang mit Games zu fördern, das Reflexionsvermögen über Spiele, Spieleinhalte, Vermarktungsstrategien und Jugendschutz zu fördern, Spielkultur zu bereichern und Bildungsprozesse rund um und mit Games anzuregen. Angebote der Jugendarbeit sollen Anlässe und temporäre Räume für Jugendliche und junge Erwachsene schaffen, in denen sie sich mit verschiedenen Facetten digitaler Spielwelten auseinandersetzen: Gamedesign, Gestaltung von Anwendungen im Bereich Virtual und Augmented Reality, Einsatz von Serious Games und Newsgames, die Förderung ethischer Diskurse und mehr. Im Fokus steht ein kreativer und reflektierter Umgang mit Games.
- Im E-Sport aktive Gruppen junger Menschen sind Teil der Jugendarbeit. Eine spezielle Form des Spielens ist E-Sport. Hier treffen sich Jugendliche, um gemeinsam zu spielen und dort wo Jugendliche sich mit gleichen Interessen zusammenschließen, ist Jugendarbeit. Klassische Jugendarbeit ist Selbstorganisation. Bisher gibt es noch keine organisierten Räume für E-Sport. Damit ist ein hohes Eigenengagement erforderlich, um sich kompetitiv mit anderen zu messen. Eine Akzeptanz und die Schaffung entsprechender Strukturen in der Jugendarbeit machen E-Sport zugänglicher für eine breitere Gruppe Jugendlicher und können unter anderem einen Weg aus der Kommerzialisierung aufzeigen. Eine Thematisierung des Wertesystems findet in der Jugendarbeit gerade durch Jugendleiter:innen statt. Diese gibt es bisher im Bereich des E-Sports nicht. Da Jugendliche sich hier selbst organisieren, hängt viel

davon ab, ob und wie sie diskutieren. Es braucht eine Akzeptanz in der Jugendarbeit, um die Wertediskussion im Umfeld der Spiele gezielt zu führen und die Diskussion nicht nur auf die Inhalte der Spiele zu fokussieren. Selbstorganisiertes Leben von Jugendlichen ist immer in Werterahmung eingebettet. Wenn E-Sport in der Jugendarbeit akzeptiert wird, besteht auch die Möglichkeit aktuelle gesellschaftliche Themen wie Inklusion, Integration oder Gender in dieses Feld hineinzutragen.

- Jugendarbeit braucht fundierte Informationen für die Entwicklung bedarfsorientierter Konzepte. Die Diskussion und Bewertung von Games, ein adäquater Umgang damit und die Entwicklung einer Haltung von Fachkräften und Jugendleiter:innen muss auf Basis von Erkenntnissen kommunikationswissenschaftlicher und medienpädagogischer Spieleforschung stattfinden. Das muss gefördert und kontinuierlich in der Jugendarbeit vorangetrieben werden, sonst können die Blockaden in Gesellschaft und Politik nicht gelöst werden.
- Aufgabe der Medienpädagogik ist es im Bereich der Games ebenso wie im Hinblick auf alle anderen Medien, Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern und Fachkräfte zu qualifizieren. Medienpädagogik muss auch das Gaming sinnvoll begleiten, wozu die Förderung von Wertediskursen und vor allem auch die Fortbildung von Fachkräften zählen. Zentrale Fragen dabei sind: Was bedeutet Gaming für Heranwachsende? Welches sind zentrale medienpädagogische Zielsetzungen? Welche Bedeutung haben Spiele für die Vergemeinschaftung Jugendlicher? Fachkräfte werden von den Jugendlichen ernstgenommen, wenn sie selbst spielen bzw. sich auskennen. Fachkräften muss begreifbar gemacht werden, dass dies auch wichtig für Jugendarbeit ist. Dabei geht es sowohl um Fragen der Qualifikation als auch um Fragen der Haltung. Auch im Hinblick auf Fragen des Jugendmedienschutzes gilt es, Fachkräften Hilfestellungen zu geben. Dabei geht es sowohl um ethische, als auch um gesellschaftliche Fragestellungen. Gerade die Darstellung von Gewalt, Stereotypen und heteronormativen Rollenbildern sowie die Interaktion von Spielenden in digitalen Spielen berühren ethische Fragestellungen. Im Hinblick auf den gesetzlichen Jugendmedienschutz stellt sich insbesondere bei E-Sport-Events die Frage, welche Inhalte zugänglich gemacht werden.
- Die Jugendarbeit unterstützt die Entwicklung inhaltlicher Konzepte zur konstruktiv, kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit Computerspielen. Zentraler Anknüpfungspunkt sind die Interessen und die Kompetenzen von spielbegeisterten Jugendlichen. Zielsetzungen ist es, eine Plattform für den Austausch zu schaffen, Kompetenzen zu fördern, kritische Auseinandersetzung mit eigener und der Mediennutzung von anderen anzuregen, Partei für die Belange von Jugendlichen zu

ergreifen, Partizipation zu fördern und Fachkräften und Eltern zu zeigen, was sich aus Spielen entwickeln kann.

Dieses Konzept versucht Games als Kulturgut zu begreifen und in Anbetracht des geschichtlich-kulturellen Kontexts eine theoretische Verbindung zwischen Spiel – Sport – Kunst – Kultur – Gaming – und Jugendarbeit herzuleiten und anhand der wissenschaftlichen Erkenntnisse, der rechtlichen Rahmenbedingungen sowie den Forderungen des Fachverbandes der Bayerischen Jugendarbeit ein daraus ein praktisches Handlungskonzept zu erstellen.

1.4 Gaming im Jugendhaus Moosburg Ist Zustand

Im Jugendhaus Moosburg ist digitales Gaming bereits seit vielen Jahren ein fester Bestandteil im pädagogischen Alltag und ermöglicht spielend alters-, geschlechts- und kulturübergreifende Interaktion zwischen Personen und Gruppen sowie einen sehr guten Zugang der Pädagog:innen zu den Hausbesucher:innen. Dabei können Sprachbarrieren überwunden werden und auch der soziokulturelle Hintergrund spielt keine Rolle. Die gemeinsame Tätigkeit und die geteilte Begeisterung verbinden die Gamer:innen untereinander. Aus diesem Grund ist unsere Einrichtung mit aktuellen Spiele-Konsolen und ausreichend Peripherie für Mehrspieler-Spiele ausgestattet. Konkret handelt es sich derzeit um eine Playstation 5, eine Xbox Series S und eine Nintendo-Switch. Sowohl im offenen Betrieb als auch in unseren Ferienprogrammen werden diese Geräte neben einem klassischen Gebrauch auch für Spiele-Turniere genutzt, die wir auf unserem Beamer auf eine große Leinwand im Café übertragen. Natürlich hat Gaming mehrere Dimensionen. So können Teilnehmer:innen unserer Ferienprogramme schon jetzt nicht nur Spiele spielen, sondern im Rahmen unserer Veranstaltungen auch ihr eigenes Spiel gemeinsam in der Gruppe programmieren. Auch medienpädagogische Interventionen finden in Form von Aufklärungsarbeit und Wissensvermittlung regelmäßig im Rahmen des Offenen Betriebs statt. Für eine Intensivierung der medienpädagogischen Angebote, sowie weiteren Gaming und E-Sport-Angeboten fehlt jedoch aktuell noch die technische Ausstattung.

2 Handlungskonzept

2.1 Ziele

Gaming ist, wie beschrieben, als Kulturgut, Aufgabe der Jugendarbeit und Teil der Lebensrealität von jungen Menschen zu begreifen. Ziel dieses Konzepts ist es nun, die damit

einhergehenden Herausforderungen und Chancen zu erkennen und pädagogisch in unser Angebot einzubinden. Konkret sollen besonders folgende Grundsätze berücksichtigt werden.

2.1.1 Lebensweltorientierung

Unsere Angebote sollen und müssen sich an der Lebenswelt der Besucher:innen orientieren. Das bedeutet, dass sich medienpädagogische Projekte, das Spiele-Angebot, der zeitliche Rahmen der Angebote, die Gestaltung der Räume, die technische Ausstattung und auch die pädagogische Unterstützung an den Bedürfnissen und Interessen der Besucher:innen orientieren. Es obliegt dem pädagogischen Personal aktuelle Themen zu erkennen, aufzugreifen und die Angebote entsprechend regelmäßig zielgruppengerecht zu evaluieren. Ein adäquates Mittel zur Evaluation stellen dabei Gespräche sowie schriftliche Abstimmungen (z.B. für Spiele) dar. Aufgrund der Ausweitung des Aufgabengebietes erhöhen sich die personellen und infrastrukturellen Anforderungen.

Personelle Anforderungen

Das Personal der Stadtjugendpflege muss sich fortlaufend mit aktuellen E-Sport-Titeln, Gaming und Gaming-Kultur befassen, Spieletrends (er-)kennen und in der Lage sein die technische Ausstattung zu warten und zu verwalten. Zudem müssen unsere Pädagog:innen auf die veränderte Lebensrealität junger Menschen reagieren und in Zukunft auch Ansprechpartner:innen im digitalen Raum sein. Dies erfordert sowohl eine entsprechende technische Ausstattung als auch eine Erweiterung des Arbeitsfeldes unseres Personals, die zukünftig zusätzlich auch eine „digitale Theke“ über einen Discord-Server bedienen sollen. Um dies zu ermöglichen, sind regelmäßige interne Schulungen sowie ggf. Fortbildungen notwendig.

Infrastrukturelle Anforderungen

Ein weiterer Aspekt ist das technische und digitale Angebot selbst. Um aktuelle Spiele, Spieleplattformen und Spieletrends anbieten, sowie Projekte zur Medienkompetenz durchführen zu können, wird sowohl aktuelle Hard- und Software sowie eine adäquate Internetverbindung benötigt, die auch zur Gaming-Kulturellen Teilhabe an E-Sport ausreichend ist. Konkret soll die technische Ausstattung jährlich im Zuge der Haushaltsplanungen überprüft und ggf. erneuert werden. Für Spiele und Software steht ein jährliches Budget zur Verfügung, um flexibel auf die aktuellen Anforderungen reagieren zu können.

2.1.2 Ganzheitliche Bildung

Der Erwerb von Kompetenzen zur erfolgreichen Lebensführung kann als allgemeines Bildungsziel in der Jugendarbeit bezeichnet werden. Dieses Bildungsziel erstreckt sich auf allgemeine, politische, soziale, gesundheitliche, kulturelle, naturkundliche sowie technische Bildung und findet hauptsächlich in der Domäne informeller Bildung statt. Lebensweltorientiertes, freiwilliges und aktives Lernen zeichnet Bildung in der offenen Jugendarbeit aus und kann so Anstöße zu individuellen Bildungsprozessen liefern. Eine besondere Stärke der Offenen Jugendarbeit im Jugendhaus Moosburg ist das Gruppenlernen, da sämtliche Angebote und Aufenthaltsräume die Möglichkeit bieten von mehreren Personen gleichzeitig genutzt zu werden und unsere Pädagog:innen diese Art der Nutzung auch aktiv fördern. Dadurch ist es Besucher:innen möglich schul-, alters-, geschlechts- und kulturübergreifend in Kontakt zu gelangen und in der Folge von den Erfahrungen und dem Wissen sowie durch die Interaktion selbst voneinander zu lernen. Aufgrund des nichtkommerziellen Rahmens, können sich junge Menschen im Jugendhaus Moosburg ihren Interessen entsprechend mit Gleichgesinnten aller Couleur treffen, um gemeinsamen Aktivitäten nachzugehen ohne durch ihre Herkunft oder finanzielle Mittel begrenzt zu sein. Durch diesen Austausch ist ein breites Spektrum an Bildungsprozessen innerhalb der Gruppen möglich. Sowohl demokratische Aushandlungsprozesse als auch das Erlernen und Verbessern von Softskills wird fortwährend gefördert. Das gilt besonders für Aktivitäten, bei denen alle Teilnehmer:innen gegenseitig auf sich angewiesen sind. Neben klassischen Teamspielen und erlebnispädagogischen Angeboten, sind besonders Multiplayer-Games und E-Sport Titel für diese Lernprozesse geeignet. Zusätzlich zu dem Erlernen von Softskills und Teambewusstsein, eignet sich Gaming jedoch auch für konkrete Bildungsaspekte. Im Rahmen von Serious Games können komplexe Thematiken, wie z.B. Mathematik, Physik, die Regeln der Straßenverkehrsordnung oder andere lebenspraktische Fähigkeiten und Wissen etc., spielerisch erlernt werden. Zudem ist durch eine pädagogische Begleitung auch die Vermittlung von Medienkompetenz sowohl im Umgang mit den Spielen an sich, als auch mit etwaiger zwischenmenschlicher Interaktion innerhalb der Spiele möglich. Besonders im Zuge der Digitalisierung und der Sozialen Medien ist die Vermittlung von Medienkompetenz, Softskills sowie rechtlichem und technischem Wissen ein wichtiger Aspekt der ganzheitlichen Bildung und somit Kernaspekt der pädagogischen Arbeit im Offenen Betrieb. Durch den Ausbau unserer Gruppenangebote im Gaming und E-Sport Bereich und die Erweiterung unserer Infrastruktur um die entsprechende Hardware, sollen tägliche Gruppenangebote (Gaming und E-Sport) als auch monatliche medienpädagogische Projekte zu aktuellen Thematiken stattfinden. Diese werden von unseren hausinternen Pädagog:innen betreut und ggf. durch externeres Personal ergänzt. Den Besucher:innen des Jugendhauses steht es dabei frei gemäß Ihren Interessen und Bedürfnissen und unter Wahrung des Jugendschutzes

selbst auszuwählen, was und in welchem Umfang sie Spielen oder Erlernen möchten, an welchen Projekten sie teilnehmen wollen, oder wie viel Unterstützung durch unsere Pädagog:innen sie einfordern. Zudem können sie selbst Projekte und Gaming sowie E-Sport Angebote vorschlagen. Dies ist ein weiterer wesentlicher Aspekt unseres Handlungskonzeptes, der im nächsten Punkt behandelt wird.

2.1.3 Partizipation

Partizipation in der Offenen Jugendarbeit beschreibt das Mitwirken junger Menschen an den Angeboten und beinhaltet folglich mehrere Ebenen.

Bereitstellung

Um jungen Menschen einen Zugang zu E-Sport, Games und Gaming-Kultur zu ermöglichen, müssen diese zunächst die Möglichkeit erhalten die entsprechenden Medien zu konsumieren. Dazu ist eine Bereitstellung der erforderlichen Infrastruktur und Technik sowie Räumlichkeiten und ein niederschwelliger Zugang notwendig. Im Jugendhaus Moosburg sollen deshalb alle Besucher:innen die Möglichkeit erhalten im Rahmen des Offenen Betriebs und in gemeinsam vereinbarten Zeiträumen unseren Gaming-Raum zu nutzen. Dieser soll mit aktueller Hard- und Software sowie einer adäquaten Internetverbindung ausgestattet sein, um eine kulturelle Teilhabe zu ermöglichen. Um eine gewisse Niederschwelligkeit zu ermöglichen und zeitgleich den Jugendschutz und die Raumausstattung zu wahren, setzen wir unser hausinternes Ausweis-Pfandsystem ein.

Lebensweltorientierung

Neben der Bereitstellung von Räumlichkeiten und Ausstattung als „Ermöglichung von kultureller Teilhabe“, ist auch die konkrete Mitgestaltung ein Teil der Partizipation. Sowohl die Auswahl des Spieleangebots, als auch die Ausgestaltung der Räumlichkeiten und der Inhalt der Projekte sollen und müssen sich an der Lebenswelt der Konsument:innen orientieren und müssen mit diesem im Dialog fortlaufend evaluiert werden. Konkret kann dies sowohl im Gespräch mit unseren Pädagog:innen im Rahmen des Offenen Betriebs, als auch über schriftliche Instrumente, wie eine Spielwunschlister und Evaluationsbögen für Projekte erfolgen.

Kulturelle Teilhabemöglichkeiten

Neben der Möglichkeit der kulturellen Teilhabe als Konsument:innen von Videospiele und Gaming-Kultur, sollen unsere Besucher:innen auch die Möglichkeit erhalten selbst Kulturschaffende zu sein. So sollen unsere Projekte junge Menschen befähigen selbst Videospiele zu programmieren, optisch auszugestalten und somit aktiv an der Gaming-Kultur teilzunehmen. Das adäquate Instrument sind hier unsere monatlichen Projektangebote, sowie unsere Ferienangebote zum Thema „Wir programmieren selbst ein Videospiele“.

Partizipation im gesellschaftlichen Diskurs

Die Jugendarbeit hat den generellen Auftrag zur Vermittlung von Kompetenzen, die eine erfolgreiche Lebensführung ermöglichen. Dazu gehört auch die Teilhabe am gesellschaftlichen Diskurs. Da dieser im Zuge der Digitalisierung jedoch zunehmend medial geprägt ist, ist die Vermittlung von Medienkompetenz zwingend notwendig. Das Jugendhaus Moosburg soll jungen Menschen als Schutzraum dienen, um sich dort altersgerecht und pädagogisch begleitet Medienkompetenz aneignen zu können. Dies soll sowohl im Dialog mit den Pädagog:innen vor Ort, als auch über unsere monatlichen Projektangebote und die Bereitstellung der Medien selbst, stattfinden.

Inklusion

Das Jugendhaus Moosburg versteht sich als inklusive Einrichtung. Unser Ziel ist es allen jungen Menschen unabhängig ihrer physischen und psychischen Voraussetzungen, ihrem kulturellen und finanziellen Hintergrund sowie geschlechterübergreifend interessensgerechte Angebote zu ermöglichen. Aus diesem Grund ist unsere Einrichtung rollstuhlgerecht ausgestattet und sämtliche Angebote werden von ausgebildeten Pädagog:innen durchgeführt und betreut. Gaming Angebote können vor allem bei physischen Einschränkungen maßgeblich zu einer erfolgreichen Integration in bestehende Gruppen beitragen, da hier die körperlichen Voraussetzungen keine Rolle spielen und somit eine Teilnahme an gemeinsamen Aktivitäten niederschwelliger ist. Da Inklusion eine stetige Aufgabe mit wechselnden Anforderungen darstellt, obliegt es dem pädagogischen Personal diese zu erkennen und ggf. Maßnahmen zu ergreifen, um eine erfolgreiche Teilnahme am Gruppengeschehen zu ermöglichen. Sollten hierbei Kosten entstehen, müssen etwaige Investitionen vorab mit der Verwaltung abgesprochen werden.

2.1.4 Jugendmedienschutz

Die Rahmenbedingungen eines jeden digitalen Angebotes der Stadtjugendpflege Moosburg ergeben sich aus den Anforderungen des Jugendmedienschutzes. Dieser wird von staatlicher Seite über den Jugendmedienstaatsvertrag sichergestellt, der primär den Umgang mit (jugend-) gefährdenden Inhalten reguliert. Ein weiteres Standbein des Jugendmedienschutzes ergibt sich zudem aus der USK/FSK, die Medieninhalte auf entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte prüfen und mit ihren Altersempfehlungen in der Praxis ebenfalls maßgeblich zum Schutz von Kindern und Jugendlichen beitragen und auch in unseren Angeboten Anwendung finden müssen. Neben (jugend-) gefährdenden und entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten sind in der Praxis jedoch zunehmend auch der Datenschutz, Online-Kommunikationsmöglichkeiten, Lootbox & Gewinnspielsysteme sowie ggf. auch der Verbraucherschutz zu berücksichtigen. Für unsere Angebote bedeutet dies, dass das Jugendhaus seinen Besucher:innen mit Hilfe eines auf die Altersstufen angepassten Jugendschutzfilters (siehe 3.2.1 Software – Jugendschutzsoftware) sowie durch eine sozialpädagogische Betreuung und Anleitung einen altersgerechten Schutzraum bieten möchte, der eine unbeschwerte Mediennutzung in einem sicheren Interaktionsraum und somit eine gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht. Ziel ist es in diesem Rahmen durch die Vermittlung von Medienkompetenz präventiv Risiken zu minimieren und die Nutzer:innen in ihrem Recht auf Entwicklung und Entfaltung der Persönlichkeit (siehe Artikel 1, 5, 6 GG) auch im digitalen Raum bestmöglich zu fördern. Die Besucher:innen sollen im Jugendhaus durch unsere Pädagog:innen über mögliche Gefahren und rechtliche Rahmenbedingungen aufgeklärt und vor schädlichen oder unpassenden Inhalten geschützt werden. Sie sollen sowohl als Kreator:innen eigener Inhalte, als auch als Konsument:innen befähigt werden Rechte zu erkennen und zu wahren (z.B. Urheberrecht), als auch eigenständig Inhalte auf ihre Plausibilität und ggf. Gefahr zu prüfen. Mit speziellen Angeboten für Personengruppen außerhalb des Jugendhauses (z.B. Eltern-Kind-Angebote, Kollegiale-Weiterbildungen, Eltern-Schnupperangebote etc.) möchten wir zudem einen Teil zum gesellschaftlichen Jugendmedienschutz beitragen, indem wir Wissen und Medienkompetenz weitervermitteln und in der Folge einen Beitrag zur Ausweitung der Schutzräume leisten. Eltern sollen in der Folge selbst zur Teilhabe befähigt werden und damit ihren Kindern ebenfalls Teilhabe ermöglichen.

2.2 Umsetzung

2.2.1 Gaming im Rahmen des Offenen Betriebs

Gaming am mitgebrachten Smartphone oder an unseren Konsolen ist schon lange Alltag des Offenen Betriebs im Jugendhaus Moosburg. Diese Struktur soll jedoch ausgebaut und um PC-

Gaming sowie gamingkulturelle Angebote (siehe 2.2.4 Angebote rund um das Thema Gamingkultur) erweitert werden. Im Rahmen des Offenen Betriebs soll es den Hausbesucher:innen jederzeit möglich sein unsere Computer gegen ein Pfand (JuZ-Ausweis) auszuleihen und zu nutzen. Um eine möglichst uneingeschränkte Nutzung der Geräte zu ermöglichen, wird mit altersbeschränkten Profilen und einem zertifizierten Jugendschutzfilter gearbeitet, die unpassende Inhalte weitestgehend blockieren. Darüber hinaus wird der Jugendschutz durch eine Überwachungssoftware sichergestellt, damit kritische Inhalte auch ohne die Notwendigkeit einer ständigen pädagogischen Präsenz auffallen und ggf. reagiert sowie der Dialog gesucht werden können. Die Geräte müssen zudem wöchentlich durch unsere Fachkräfte gewartet und auf unsachgemäßen Gebrauch sowie Inhalte geprüft werden. Die Spielzeit wird vorab nicht begrenzt, jedoch von unseren Pädagog:innen überwacht und nach deren Ermessen ggf. im Einzelfall vorzeitig beendet, um Suchtproblematiken und unserem pädagogischen Anspruch gerecht zu werden. Durch die stetige Anwesenheit eine/r geschulten Pädagog:in im Haus soll es den Besucher:innen möglich sein im Spiel Erlebtes anzusprechen und zu teilen sowie Inhalte gemeinsam mit den Hauptamtlichen oder in der Gruppe zu erfahren.

2.2.2 E-Sport Gruppen / Anleitung und Training

E-Sport benötigt als kompetitive Form des Gamings ein gewisses Maß an Anleitung und regelmäßiges Training, sowie eine professionelle Ausrüstung und Umgebung. Während einige Ableger des E-Sports von Einzelpersonen ausgetragen werden können, handelt es sich bei den gängigsten Titeln um Gruppenaktivitäten. Besonders Gruppen sollen im Jugendhaus Moosburg einen Ort finden, an dem sie regelmäßig zusammen trainieren und ggf. auch Hilfe und Anleitung erhalten können. Hier soll es für alle Hausbesucher:innen möglich sein, sich mit dem Thema E-Sport auseinanderzusetzen, es selbst auszuprobieren, Teil einer Gruppe zu werden und als solche auch einen festen Zugang zu unserem Angebot zu erhalten. Konkret bedeutet dies, dass in Absprache mit den „Teams“ und Kolleg:innen feste und regelmäßige Termine ausgemacht und bei Bedarf auch angeleitet werden. So soll es allen möglich sein einen Zugang zu kompetitiven Gaming und Gleichgesinnten zu erhalten. Zudem ist es aufgrund der Anleitung auch möglich neue, bisher unbekannte Spiele mit einem kompetitiven Ansatz auszuprobieren. Um die gängigen E-Sport Titel adäquat anleiten zu können, sind regelmäßige Fort- und Weiterbildungen der anleitenden Pädagog:innen notwendig und müssen im Stundenkontingent berücksichtigt werden.

2.2.3 Fester Projekttag zur Stärkung von Medienkompetenz

Neben Gaming und E-Sport Angeboten und Projekten, spielt auch die Stärkung der Medienkompetenz junger Menschen eine bedeutende Rolle in einer beinahe vollständig digitalisierten Lebensrealität. Aus diesem Grund soll es jeden Monat einen festen Projekttag zu aktuellen medienbezogenen Themen und Schwerpunkten geben. Diese werden im Gespräch mit der Zielgruppe regelmäßig durch unsere Fachkräfte evaluiert und angepasst, um auf Bedürfnisse und aktuelle Geschehnisse reagieren zu können. Die Projekte können dabei sowohl Office-, Audio-, Video-, Bildbearbeitungskurse sein, als auch Hate-Speech, Cyber-Crime, Cyber-Mobbing, Social Media uvm. zum Thema haben. Durchgeführt werden diese von unseren Pädagog:innen, weshalb regelmäßige Fort- und Weiterbildungen sowie ein erhöhtes Stundenkontingent zur Planung und Durchführung der Projekte unabdingbar sind. In speziellen Fällen sind auch Kooperationsprojekte mit anderen Einrichtungen oder Institutionen oder externe Dozent:innen denkbar.

2.2.4 Angebote rund um das Thema Gaming Kultur

Neben der Aktivität des Spielens selbst, besitzt Gaming noch mehrere kulturelle Ebenen. Die unterschiedlichen Spiele und Spieleuniversen sind so einzigartig, wie man es auch von anderen Kulturgütern, z.B. Filmen oder Musik, kennt. Aus diesem Grund hat sich eine ausgeprägte Gaming Kultur mit vielen Facetten und Subkulturen gebildet, die auch außerhalb der Spiele selbst eine prägende Rolle in der Lebensrealität junger Menschen spielt, Zugehörigkeit und Identitätsgefühl stiftet und in der Folge ebenfalls aus entwicklungspsychologischer Sicht ernst zu nehmen ist. Die Angebote des Jugendhauses sollen sich an den Wünschen und Interessen der Hausbesucher:innen orientieren und reguläre Angebote der Jugendarbeit mit den Bedürfnissen und Möglichkeiten der digitalen Subkulturen verbinden. Dabei können z.B. Bastelevents stattfinden, bei denen die Kleidung der Lieblingscharaktere nachgestellt wird (Cosplay). Zudem können große Gaming-Events und Meisterschaften gemeinsam über Live-Stream verfolgt, oder Spieleinhalte in der Realität nachgespielt werden (z.B. Parcours oder Theater). Etc.

2.2.5 Kommunikation & Infrastruktur im digitalen Raum

Mit der zunehmenden Digitalisierung des Gamings, haben sich auch die Kommunikationswege geändert. In der Folge finden Gespräche nun häufig online über Chats in schrift- oder sprachform statt und werden nicht mehr analog an der Theke eines Jugendzentrums geführt. Das Angebot der Stadtjugendpflege Moosburg besitzt neben einer E-Mail-Adresse und den Sozialen Medien im digitalen Raum keine aktive Präsenz oder Infrastruktur. Das analoge

Angebot verliert für diese Personengruppe aufgrund des physischen Präsenzzwangs jedoch zunehmend an Attraktivität und Niederschwelligkeit. Um sich an der Lebenswelt der jungen Menschen zu orientieren, ist es deshalb notwendig auch im digitalen Raum ein niederschwelliges Gesprächsangebot mit unseren Pädagog:innen sowie einen geschützten und moderierten „Treffpunkt“ zu schaffen. In der Praxis soll dies über die Plattform Discord stattfinden. Hier soll ein datenschutzkonformer Discord Server sowie ein regelmäßiges Gesprächsangebot mit unseren Pädagog:innen etabliert werden. Verwaltet und moderiert wird dieser über technische Lösungen (Bots) sowie unsere Pädagog:innen und die Hausbesucher:innen selbst. Die Nutzung dieses Angebots setzt lediglich eine Zustimmung zu unseren Guidelines voraus. Diese regeln die Kommunikationskultur, den Datenschutz sowie erlaubte und verbotene Inhalte. Um den Besucher:innen zudem die Möglichkeit zu geben altersbeschränkte Inhalte zu konsumieren, gibt es nach Altersstufen abgetrennte Gesprächsbereiche (Channels), zu denen die Nutzer:innen nur mit einem entsprechenden Nachweis Zugang erhalten. Die Verwaltung und Betreuung dieser Struktur führt zu einer Erhöhung des benötigten Stundenkontingents.

3 Anforderungen

3.1 Räumlich

Um Angebote im Gaming und E-Sport-Bereich zu ermöglichen, soll in unserer Einrichtung die ehemalige Lounge (26m²) zu einem Gaming Bereich umgestaltet werden. Hier sollen fünf vollwertige Gaming-Bereiche Platz finden. Durch die veränderte Raumnutzung, ergeben sich deshalb besondere Anforderungen an die Raumausstattung. Diese werden im Folgenden aufgeführt:

3.1.1 *Raumakustik*

Gaming und E-Sport als stark kommunikative Gruppenangebote (siehe 1.2.1 Definition Gaming und E-Sport), stellen besondere Anforderungen an die Raumakustik. Da besonders E-Sport Angebote eine ständige und eindeutig verständliche Absprache aller Team-Mitglieder untereinander erfordern, liegt ein besonderes Augenmerk auf der Sprachverständlichkeit. Aufgrund der Hintergrundgeräusche von mechanischen Tastaturen, Mausklicks, lauten „Kommandos“ der Team-Mitglieder, den Lüftern der PCs etc., sind jedoch ebenfalls Aspekte des Gesundheitsschutzes (Lärmschutz) zu berücksichtigen. Aus diesen Gründen sind Maßnahmen zur Verbesserung der Raumakustik zwingend notwendig.

3.1.2 Raumgestaltung

Gaming und E-Sport sind als modernes Kulturgut zu verstehen (siehe 1.2.3 Games als Kultur). Diese Tatsache soll auch bei der Raumgestaltung berücksichtigt werden. Im Zuge des partizipativen Gedankens der Jugendarbeit (siehe 2.1.3 Partizipation) und der Lebensweltorientierung (siehe 2.1.1 Lebensweltorientierung), sollen im Austausch mit den Hausbesucher:innen relevante Gaming-Elemente aus deren Alltag verwendet werden. Dies umfasst sowohl die Gestaltung der Wände, als auch Beleuchtungskonzepte (z.B. RGB), Dekorationsmaterial und die Optik der jeweiligen Gaming-Bereiche selbst.

3.1.3 Raumausstattung

Der Gaming- und E-Sport Bereich umfasst, neben Akustik- und Deko-Elementen, 5 Gaming-Stationen. Dazu werden entsprechend 5 Gaming-Tische, 5 Gaming-Stühle, 5 technisch aktuelle und geeignete Bildschirme, PCs, Mäuse, Tastaturen und Headsets benötigt. Die technischen Anforderungen werden im nächsten Punkt definiert.

3.2 Technisch

Die technischen Anforderungen können nach Software-, Hardware und Infrastruktur unterschieden werden.

3.2.1 Software

Im Zuge der medienpädagogischen Angebote muss sich auch die Software an der Lebenswelt der Besucher:innen orientieren. Software kann dabei in drei Kategorien unterschieden werden:

- 1) Unterhaltungssoftware
- 2) Datenverarbeitungssoftware
- 3) Jugendschutzsoftware

Unterhaltungssoftware

Unterhaltungssoftware beinhaltet primär alle Anwendungen, die im Bezug zu Gaming und E-Sport stehen. Gemeint sind folglich Spiele und Spielebibliotheken bzw. –Plattformen. Bekannte Spieleplattformen sind z.B. Steam, Epic-Games-Launcher etc. Da viele Gaming und E-Sport Titel exklusiv über diese Anbieter:innen vertrieben werden, muss sich auch unser Angebot an diesen orientieren.

Datenverarbeitungssoftware

Unter Datenverarbeitungssoftware werden sowohl Text-, als auch Video-, Bild- und Audiotextbearbeitungsprogramme verstanden. Um sich an der Lebenswelt der Besucher:innen zu orientieren, ist es sinnvoll möglichst gängige Anwendungen aus deren Alltag zu nutzen. Da Schulen und Ausbildungsstätten in weiten Teilen auf Microsoft Office setzen, soll dieses auch hier zum Einsatz kommen. Bei Video-, Bild- und Audioverarbeitung empfiehlt es Freeware zu verwenden, da Vollpreis-Programme aus diesem Segment meist sehr teuer sind und daher im Privaten in den meisten Fällen nicht nutzbar sind.

Jugendschutzsoftware

Eine generelle Voraussetzung für Gaming und E-Sport Angebote stellt die Einhaltung des Jugendmedienschutzes dar. Neben Information, Überwachung und ggf. Eingreifen durch unser Fachpersonal, muss dieser auch auf Softwareebene sichergestellt werden. Dazu ist JUSPROG vorgesehen, da dieser in Deutschland als einziger zertifizierter Jugendschutzfilter derzeit ein quasi Monopol inne hat und zudem pädagogische Interventionen in Sinne von White- und Blacklisting erlaubt.

3.2.2 Hardware

Die Anforderungen an die Hardware ergeben sich aus den Vorgaben der Software. Da sich diese an der Lebenswelt der Anwender:innen orientiert und sich somit laufend entwickelt, können sich auch die Hardwareanforderungen mit der Zeit verändern. Besonders hinsichtlich der Unterhaltungsmedien im Zuge der E-Sport und Gaming-Angebote, ist es jedoch zwingend notwendig die in der Zielgruppe gängigen E-Sport-Titel in einer ausreichenden Qualität und auf einem kompetitiven Niveau anbieten zu können. Die Rechner und Bildschirme müssen deshalb jährlich auf ihre Funktionalität und Aktualität in diesem Kontext überprüft und gegebenenfalls aufgerüstet oder ausgetauscht werden. Bei den Peripheriegeräten muss auf ihre Langlebigkeit, sowie gängige Standards für Gaming-Geräte, wie z.B. Anti-Ghosting, geachtet werden. Zudem sollten die Geräte nach Möglichkeit sowohl für Links- als auch für Rechtshänder geeignet sein und als Kulturgut auch dem Gaming-Design entsprechen. Zusätzlich zu den Rechnern für Besucher:innen wird ein Gerät zur Überwachung der einzelnen Stationen durch die Mitarbeiter:innen benötigt, um den Jugendschutz durch aktive Überwachung und ggf. externes pädagogisches Eingreifen zu gewährleisten.

3.2.3 Infrastruktur

Die Praxis des Gamings hat sich im Laufe des 21. Jahrhunderts stark verändert. Während früher auf sogenannten LAN-Parties „gezockt“ wurde und sich die Spiele auf analogen Datenträgern mitführen ließen, findet mittlerweile fast alles digital statt. Entsprechend haben sich einige grundlegende Anforderungen verändert.

Internetanbindung

Um einen reibungslosen Betrieb gewährleisten zu können, muss die verfügbare Internetverbindung auch dem erhöhten Datenaufkommen und den Geschwindigkeits-Anforderungen entsprechen, damit alle fünf Stationen gleichzeitig und ohne Verzögerungen der Datenübertragung (Lag) betrieben werden können. Zudem muss die Bandbreite ausreichen, um die Spieledatenbanken und auch die Software regelmäßig updaten und warten zu können, ohne den regulären Betrieb der Einrichtung (WLAN - Offener Betrieb, Büro) einzuschränken.

Online-Zahlungsmöglichkeiten

Da viele Spiele und Software generell nicht mehr als analoge Datenträger, sondern nur online als digitale Versionen verkauft werden, ist eine Online-Zahlungsmöglichkeit (z.B. PayPal) zwingend erforderlich.

Kontrolle & Intervention

Um den Jugendschutz gewährleisten zu können und zudem einen Betrieb der Rechner im Offenen Betrieb zu ermöglichen, wird eine geeignete Software zur Fernüberwachung benötigt. Diese muss in kritischen Fällen auch ein Eingreifen durch unsere Mitarbeiter:innen erlauben. Neben den Software-Voraussetzungen, wird zudem ein Gerät an der Theke benötigt, um dem Personal auch vom Café aus zu ermöglichen eine Übersicht über die Aktivitäten der Hausbesucher:innen zu bewahren und zudem die „digitale Theke“ (siehe 2.2.5 Kommunikation & Infrastruktur im digitalen Raum) zu betreuen.

3.3 Personell

Im Zuge der Erweiterung der Angebote des Jugendhauses, steigt auch der Personalbedarf. Konkret bedeutet dies sowohl einen zusätzlichen Stundenbedarf während der Projekttag zur

Stärkung der Medienkompetenz, als auch für dessen Vor- und Nachbereitung (siehe 2.2.3 Fester Projekttag zur Stärkung von Medienkompetenz). Zudem müssen die Rechner selbst konsequent gewartet und ggf. auch die Spiele auf ihren Inhalt und die pädagogische Eignung überprüft werden (siehe 2.1.4 Jugendmedienschutz). Die digitale Theke benötigt sowohl Betreuung als auch eine tägliche Moderation, während die Anleitung von E-Sport-Gruppen neben dem Offenen Betrieb ebenfalls die zeitlichen Anforderungen an das Personal erhöht. Zudem sollen regelmäßig weitere lebensweltorientierte Angebote zum Thema Gaming Kultur ausgearbeitet und durchgeführt werden

Digitale Theke

Die digitale Theke findet in Form eines pädagogisch betreuten Discord-Servers statt. Dieser soll zunächst Mo-Fr. von 18-20 Uhr während des Offenen Betriebs von unserem Fachpersonal aktiv betreut werden. Konkret bedeutet dies, dass ein/e Pädagog:in einen der sogenannten Sprachchannels betreut und somit via Headset mit den Besucher:innen kommunizieren kann, oder auch über den Chat erreichbar ist. Für die Betreuung der digitalen Theke werden folglich 10 Wochenstunden benötigt.

Offener Betrieb

Während des Offenen Betriebs müssen die Gaming-Stationen aktiv betreut und überwacht werden. Dies kann aktiv im Gaming-Raum oder per Fernüberwachung geschehen. Der Offene Betrieb findet Montag-Donnerstag von 16-20 Uhr und Freitag von 14-20 Uhr statt. Während die digitale Theke geöffnet ist, kann die Überwachung von der damit betrauten Fachkraft übernommen werden. Für die restlichen Stunden müssen die Tätigkeiten zusätzlich kalkuliert werden und machen mindestens 50% der Tätigkeit einer Pädagog:in aus. Für den Offenen Betrieb werden folglich zusätzlich mindestens 7 Wochenstunden benötigt. Dieses Zeitkontingent erhöht sich zudem, sofern sich E-Sport Gruppen bilden sollten, die zeitweise mehr Anleitung benötigen.

Projekte & Vorbereitung

Die Projekttag zur Stärkung der Medienkompetenz (siehe 2.2.3) sollen zunächst einmal im Monat stattfinden. Da lebensweltorientierte Projekte ein hohes Maß an Vor- und Nachbereitung erfordern, wird zunächst mit 15 Stunden Zeitaufwand im Monat kalkuliert. Zusätzlich müssen die Projekte auch durchgeführt werden. Dabei fallen noch einmal etwa 5

Stunden im Monat an. In der Folge ergibt sich ein zusätzlicher Zeitaufwand von etwa 4 Wochenstunden

Wartung & Moderation

Die Gaming-Stationen und der Discord-Server müssen täglich gewartet (Updates etc.) und auf jugendgefährdende Inhalte überprüft werden. Hierbei fallen mindestens 30 Minuten am Tag an, weshalb sich ein wöchentlicher Zusatzaufwand von 2,5 Stunden ergibt.

Insgesamt ergibt sich ein zusätzlicher Stundenaufwand von mindestens 23,5 Wochenstunden. Zusätzlich dazu müssen regelmäßige Fort- und Weiterbildungen zu den Themen Medienpädagogik, Gaming als Jugendkultur und E-Sport einkalkuliert werden.

4 Literaturverzeichnis

- Bayerischer Jugendring. (2008). *Empfehlungen des Bayerischen Jugendrings. Standards der Offenen Kinder- und Jugendarbeit*. Abgerufen am 04. 05 2022 von https://www.bjr.de/fileadmin/redaktion/allgemein/Offene_Jugendarbeit/OKJA/StandardsOKJA_Dezember2008.pdf
- Beil, B. (2013). *Game Studies - Ein Einführung*. Münster: Lit Verlag.
- Binarium. (2016). Abgerufen am 02. 05 2022 von BINARIUM - Deutsches Museum der Digitalen Kultur: https://binarium.de/cathode_ray_tube_amusement_device
- Bocksch, R. (2020). *statista.com*. Abgerufen am 09. 09 2022 von <https://de.statista.com/infografik/22414/umsatz-ausgewaehlter-sektoren-der-unterhaltungsindustrie/>
- Breuer, J. (2010). *Spielend Lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based-Learning*. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). (2005). *Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. Zwölfter Kinder- und Jugendbericht*. Berlin.
- Dohmen, G. (2001). *Das informelle Lernen. Die internationale Erschließung einer bisher vernachlässigten Grundform menschlichen Lernens für das Lebenslange Lernen aller*. (B. f. Forschung, Hrsg.) Bonn: Eigenverlag.
- ESDB. (06. 07 2022). *Satzung des eSport Bund Deutschland e.V.* Abgerufen am 2022 von [esportbund.de: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2021/01/20201204-Satzung-des-eSport-Bund-Deutschland.pdf](https://esportbund.de/wp-content/uploads/2021/01/20201204-Satzung-des-eSport-Bund-Deutschland.pdf)

- Feige, D. M. (2020). Ästhetik. In O. Zimmermann, & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur* (S. 97 - 102). Berlin: Deutscher Kulturrat e.V. - Eigenverlag.
- Feldfoß, R. (2014). *Der Video Game Crash: Aufstieg und Fall einer Branche*. Hamburg: Bachelor + Master Publishing.
- Freyermuth, G. S. (2020). Game Studies. In O. Zimmermann, & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur* (S. 28 - 33). Berlin: Deutscher Kulturrat e.V. - Eigenverlag.
- Harring, M., Rohlf, C., & Palentien, C. (2007). Perspektiven der Bildung - Eine Einführung in die Thematik. In M. Harring, C. Rohlf, & C. Palentien (Hrsg.), *Perspektiven der Bildung. Kinder und Jugendliche in formellen, nicht formellen und informellen Bildungsprozessen* (1. Ausg., S. 7 - 14). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Huizinga, J. (1997). *Homo ludens vom Ursprung der Kultur im Spiel*. München: Rohwolt Verlag.
- Junge, J. (2020). Spielen. In O. Zimmermann, & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur* (S. 22 - 28). Berlin: Deutscher Kulturrat e.V. - Eigenverlag.
- Koubeck, J. (2009). OXO, Spacewar! Adventure - Ein handlungsorientierter Ausflug in die Geschichte der Computerspiele. *LOG IN* Nr. 157/158, 57-62.
- Lange, A. (2006). Der Computer schlägt zurück. Wege zum Heimvideospiel der 1970er Jahre. In *Dresdener Beiträge zur Geschichte der Technikwissenschaften - Nr. 31* (S. 105 - 116). Dresden: Technische Universität Dresden.
- Lischka, K., & Meißner, T. (2003). Videospiele. In *Handbuch Populäre Kultur* (S. 484 - 488). Stuttgart: J.B. Metzler.
- Medienpädagogischer Fachverbund Südwest (mpfs). (2020). *KIM-Studie - Kindheit, Internet, Medien - Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13 Jähriger*. Stuttgart: Eigenverlag.
- Medienpädagogischer Fachverbund Südwest (mpfs). (2021). *JIM-Studie 2021- Jugend, Information Medien - Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart: Eigenverlag.
- Michel, C. (2014). Game Based Learning - Pädagogisch-psychologische Verankerung von digitalen Lernspielen sowie Darstellung von Qualitätsmerkmalen für den Lernerfolg. In B. Schwarzer, & S. Spitzer (Hrsg.), *Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs* (1. Auflage Ausg., S. 81 - 106). Baden Baden: Nomos.
- Neitzel, B. (2004). Computerspiele(n): Medium oder (Kultur)Technik? In H. Segeberg (Hrsg.), *Die Medien und ihre Technik. Theorien, Modelle, Geschichte* (S. 492 - 507). Marburg: Schüren Verlag.
- Pfeiffer, A., & Wochenalt, A. (2010). *eSport - eine Analyse von kompetitiven digitalen Spielen*. novum publishing.
- Pfister, E., & Winnerling, T. (2020). *Digitale Spiele*. Potsdam: Leibnitz-Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam.
- Rauschenbach, T. (2009). *Zukunftschance Bildung. Familie, Jugendhilfe und Schule in neuer Allianz* (1. Ausg.). Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Röthig, P., & Prohl, R. (2003). Sport. In P. Röthig, & R. Prohl (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon* (7. Auflage Ausg., S. 493). Schondorf: Hofmann Verlag.

- Salen, K., & Zimmermann, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Scherr, A. (2021). Subjektorientierte Offene Kinder- und Jugendarbeit. In U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, & M. Schwerthelm (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (5. Ausg., S. 639 - 652). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Schlüter, B. (2008). »Avatarial Operations« – mediale Selbstkonstitution an den Schnittstellen von Realität und Virtualität. In J. Dünne, & C. Moser (Hrsg.), *Automedialität - Subjektkonstitution in Schrift, Bild und neuen Medien* (S. 305 - 322). München: Wilhelm Fink Verlag.
- Slabihoud, S. (05. 07 2022). *8Bit-Museum.de*. Von <https://8bit-museum.de/videospiele/stage-1-die-steinzeit/level-1-bits-aus-der-anfangsphase/> abgerufen
- Spies, A., & Pötter, N. (2011). *Soziale Arbeit an Schulen. Einführung in das Handlungsfeld Schulsozialarbeit* (1. Ausg.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Strebentz, B. (2011). *Zur Theorie der Computerspiel-Genres: Versuch einer Klassifikation*. Wien: Universität Wien.
- Streppelhoff, R. (2018). *E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext*. Bonn: Bundesinstitut für Sportwissenschaften.
- Sturzenhecker, B. (2003). Partizipation in der Offenen Jugendarbeit. In S. F. BMFSFJ - Bundesministerium für Familie (Hrsg.), *Kiste - Bausteine für die Kinder- und Jugendbeteiligung* (S. 1 - 48). Berlin: Infostelle Kinderpolitik des Deutschen Kinderhilfswerkes.
- Sturzenhecker, B. (2011). Demokratiebildung: Auftrag und Realität in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. In H. Schmidt (Hrsg.), *Empirie der Offenen Kinder- und Jugendarbeit* (1. Auflage Ausg., S. 131 - 146). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Sturzenhecker, B., & Deinet, U. (2018). Kinder- und Jugendarbeit. In K. Böllert (Hrsg.), *Kompendium Kinder- und Jugendarbeit* (1. Auflage Ausg., S. 693 - 712). Wiesbaden: Springer VS.
- Sturzenhecker, B., & Richter, E. (2012). Die Kinder- und Jugendarbeit. In W. Thole (Hrsg.), *Grundriss Soziale Arbeit* (4 Ausg., S. 469 - 475). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Suter, B. (08. 07 2022). *Wie narrativ sind Videospiele*. Von Netzliteratur.net: https://www.netzliteratur.net/suter/Suter_Beat_Wie_narrativ_sind_Video_Games.pdf abgerufen
- Thiersch, H. (2008). Bildung und Soziale Arbeit. In R. Otto (Hrsg.), *Die andere Seite der Bildung* (2. Ausg., S. 237 - 252). Wiesbaden.
- Thomas, W., & Stammermann, L. (2007). *In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen. Strategien und Konzepte*. Wiesbaden: Dr. Theodor Wagner Verlag | GWV Fachverlag GmbH.
- Tiedemann, C. (06. 07 2022). <http://sport-geschichte.de>. Von <http://sport-geschichte.de/tiedemann/documents/sportdefinition.html> abgerufen