

Workshop 3

Zusammenfassung Referatstext Renato Hüppi

Förderung von Medienkompetenzen in der Jugend- & Sozialarbeit - Einsatz von Games

Die Herstellungskosten wie auch die Umsätze der Gameindustrie liegen mittlerweile um einiges höher, als die anderer Unterhaltungsbranchen, wie beispielsweise der Filmindustrie in Hollywood. Die durchschnittlichen Nutzer_innen der digitalen Spiele sind, entgegen der landläufigen Meinung, nicht hauptsächlich Jugendliche, sondern Erwachsene im Alter von 30 Jahren. Dabei ist Gamen auch keine Männerdomäne mehr. Die weiblichen Spielerinnen holen auf. Nicht zuletzt, weil weniger oft im dunklen Keller, sondern immer mehr auf mobilen Geräten wie Pad's oder Smartphones gespielt wird. Unbestritten üben elektronische Spiele auf junge Menschen, vor allem auf Jugendlichen im Alter von 12 bis 16 Jahren, eine hohe Faszination aus. Das Spiel bietet Jugendlichen nebst Unterhaltung in andere Welten abzutauchen, sich im Wettkampf mit Kolleg_innen oder Fremden zu messen, sowie spannende Geschichten zu erleben und diesen andere Wendungen zu geben. Dies führt bei einigen Jugendlichen zu Kontrollverlust über die gespielten Stunden. Virtuelle Welten bieten eine Möglichkeit, dem unter Umständen schwierigen Alltag zu entfliehen. Jugendliche sind deshalb darauf angewiesen, dass Erwachsene hinschauen und bei Bedarf intervenieren. Auf jeden Fall sollten die Jugendlichen in der Ausübung ihres Hobbys ernst genommen werden. Kinder und Jugendliche können und sollen den Erwachsenen sowohl über den Inhalt der Spiele als auch über ihre Motivation erzählen und die ältere Generation so aus erster Hand informieren. Im Dialog können die Erwachsenen herauszufinden, welche Inhalte die jungen Gamer_innen beschäftigen und den Jugendlichen signalisieren, dass ihr Wissen und ihre Fähigkeiten wertvoll sind. Über ihr Know-How können auch Professionelle die Jugendlichen abholen und motivieren, um beispielsweise gemeinsam mit ihnen Projekte zu entwickeln. Für uns Erwachsene ist es nicht immer nachvollziehbar, weshalb die Faszination für Games so gross ist. Wir sollten den Jugendlichen jedoch die Chance geben, uns ihre Begeisterung näher bringen zu können und sie darin unterstützen, ihr Hobby in einem gesunden und förderlichen Rahmen auszuüben.