

# Jugendsozialarbeit

→ aktuell

Nummer 180  
Oktober 2019

Sehr geehrte Leser\*innen,

über 370.000 überwiegend junge Menschen besuchten im August dieses Jahres die gamescom in Köln, bei der mehr als 1.000 Aussteller die neuesten Produkte der Computerspiele-Welt vorstellten. Bereits einen Monat vorher kamen über 40.000 Besucher\*innen in die Lanxess-Arena, um professionellen Gamer\*innen bei der ESL One beim Zocken zuzuschauen.

Wie hoch die Anziehungskraft von Computerspielen ist und welche negativen Auswirkungen dies haben kann, hat die DAK in ihrer Studie „Geld für Games – Wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird“ untersucht: 465.000 Jugendliche im Alter von 12-17 Jahren gelten demnach als Risiko-Gamer\*innen, die ein riskantes oder pathologisches Spielverhalten im Sinne einer Gaming-Sucht zeigen.

Computerspiele – egal ob auf dem Gamer-PC, Tablet oder Smartphone – sind faszinierend. Die Spieler\*innen können Welten erkunden, eigene Welten erschaffen, Handel treiben, mit oder gegen seinen Lieblingsfußballer oder Fußball-Verein antreten. Sie können aber auch, grafisch sehr realistisch dargestellt, Heere und Armeen in den Krieg führen und Menschen töten.

Die realistische Darstellung von Umgebungen werden auch in der Berufsausbildung genutzt – denken wir nur an Flugzeug- oder Baumaschinen-Simulatoren. In welcher Weise auch Spiele in der Berufsvorbereitung eingesetzt werden können, zeigt das Beispiel, welches wir in dieser Ausgabe von *Jugendsozialarbeit aktuell* vorstellen.

Ich wünsche Ihnen eine informative Lektüre.



Stefan Ewers  
Geschäftsführer

## Digitale Spiele und berufliche Orientierung

Zugang und Kompetenzerwerb

Romina Nölp

Die Frage nach der beruflichen Zukunft stellt sich für viele Jugendliche spätestens mit dem Abschluss der weiterführenden Schule. Wer danach keine passende Stelle findet, hat die Möglichkeit, an einer Berufsvorbereitenden Bildungsmaßnahme, gefördert durch die Agentur für Arbeit, teilzunehmen. Jugendliche, die eine solche Maßnahme besuchen, haben jedoch mitunter bereits eine beachtliche Karriere voller Frustration und Enttäuschung hinter sich und benötigen gezielte Motivation, sich wieder mit dem Thema Berufswahl beschäftigen zu wollen. Digitale Spiele können hierbei helfen, Zugänge zu vergessenen geglaubten Kompetenzen wieder freizulegen und diese für die Suche nach einer passenden Ausbildungsstelle heranzuziehen.

### Herausforderung Berufswahl

Im Jahr 2018 meldete die Bundesagentur für Arbeit zwar 560.000 Ausbildungsplätze in mehr als 320 verschiedenen Berufen. Zum Stichtag am 30.9.2018 blieben jedoch ca. 57.000 davon unbesetzt.<sup>1</sup> Zu den unbeliebtesten Branchen zählten der Bau-Bereich, der Einzelhandel und das Gastro-Gewerbe. Die geringe Inanspruchnahme angebotener Stellen lässt sich jedoch nicht zwingend auf einen Mangel an potenziellen Bewerber\*innen zurückführen: Trotz des Angebots fanden etwa 24.500 Jugendliche keinen geeigneten Ausbildungsplatz. Einer der Gründe für die Nichtbesetzung ist u.a. die sogenannte Passung, die angibt, ob Jugendliche neben der nötigen Motivation auch die für die Stelle geforderten fachlichen Grundvoraussetzungen mitbringen wie etwa Schulabschlüsse oder Sprachkenntnisse. Fehlen diese, sinkt auch die Wahrscheinlichkeit

aktuell

Jugendsozialarbeit

In Digitalen Spielen haben Jugendliche die Möglichkeit, eigene Interessen und Fähigkeiten in sogenannten „Skills“ anschaulich darzustellen. Über Highscore-Listen und Achievements gelingt es ihnen, Spielerfolge sichtbar im Wettbewerbscharakter mit anderen zu vergleichen. (Online-) Rollenspiele bieten zudem die Möglichkeit, durch das Erstellen eines Virtuellen Ichs, dem Avatar, alternative Identitätskonstruktionen zu erproben, die im realen Leben nur schwer umsetzbar wären.

einer Einstellung. Diese Schieflage verschärft die Situation auf dem Ausbildungsmarkt zusätzlich und erhöht den Druck auf diejenigen Jugendlichen, die mit Ausbildungsdefiziten in die Berufswelt einsteigen wollen. In Folge dessen bleiben viele Bewerbungsbemühungen erfolglos und enden nicht selten in Frustration und Resignation. Je länger diese Phase andauert, umso schwieriger fällt es den Betroffenen, sich wieder mit der Thematik auseinandersetzen zu wollen. Viele verweigern sich zunehmend aus Angst, erneut abgelehnt zu werden. Ein Kreislauf, der ohne externe Hilfe nur schwer beendet werden kann.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, haben sich mittlerweile zahlreiche Maßnahmen etabliert, die Jugendliche bei der Ausbildungsplatzsuche unterstützen. Durch die Teilnahme sollen einerseits Ausbildungshemmnisse abgebaut, andererseits aber auch mögliche Perspektiven ausgelotet und – im besten Fall – mit konkreten Berufswünschen verbunden werden. Die Aktivierung dieser Jugendlichen stellt die zuständigen Fachkräfte vor große Herausforderungen, die nicht immer mit konventionellen Methoden (Bewerbungstraining, Soziales Kompetenz-Training, etc.) aufzufangen sind.

Das nachfolgende Projekt „Games Class – Zocken in der BvB“ stellt eine Erweiterung des bisherigen Methoden-Repertoires dar: Digitale Spiele werden dazu benutzt, erste Zugänge zur Lebenswelt der resignierten Jugendlichen herzustellen, ohne den Bildungscharakter von Beginn an offenzulegen. Im Zentrum stehen dabei Erlebnisse und Erfahrungen, die die Teilnehmenden durch ihr Spielverhalten sammeln und an denen sie wachsen können. In einem zweiten Schritt werden diese Erfahrungen mittels Reflexion in konkrete Fähigkeiten übersetzt und mit dazu passenden Berufswünschen verbunden. Durch den dadurch entstandenen Transferprozess sollen Jugendliche neue Perspektiven kennenlernen und diese nach Möglichkeit in ihre Alltagswelt übertragen.

### **Digitales Spielen: zwischen Zeitvertreib und Kompetenzerwerb**

Kaum eine andere Tätigkeit ist bei Kindern und Jugendlichen in ihrer Freizeit so beliebt wie das Spielen. Neben Zerstreuung und Erholung vom Alltag bieten Spiele auch wichtige Anknüpfungspunkte für die Lebenswelt: Brett- und Kartenspiele vermitteln Regeln

sowie den Umgang mit Gewinnen und Verlieren, Rollenspiele fördern Empathie und Perspektivübernahme. Beim Spielen haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, Grenzen auszutesten und sich im quasi nicht-ernsten Raum zu erproben. Die Form des Spielens orientiert sich dabei an gesellschaftlichen und kulturellen Gegebenheiten: Anfang des 20. Jahrhunderts bestimmten Zinnsoldaten und Holzpuppen die Kinderzimmer, heute sind es Plastik-Bausteine und Konsolen.

Gerade elektronisches Spielen findet bei Kindern und Jugendlichen großen Anklang: knapp 60% aller 12-19 Jährigen spielen täglich bzw. mehrmals in der Woche.<sup>2</sup> Besonders beliebt ist dabei das Smartphone als Spielgerät, aber auch (feste) Spiel-Konsolen wie die Playstation oder die Xbox finden ihren Weg in die Haushalte. Was gespielt wird, ist dabei nach wie vor abhängig von verschiedenen Faktoren, allen voran dem Geschlecht: Mädchen bevorzugen Casual Games, Puzzle-Spiele und Simulationen während Jungen sich lieber mit Action-Adventures, Sport-Spielen und Survival-Shootern beschäftigen. Lediglich Minecraft, eine Mischung aus virtuellem Sandkasten und 3D-Simulation, begeistert Kinder bis ca. 14 Jahre gleichermaßen.<sup>3</sup>

Spiele sind jedoch nicht nur ein Zeitvertreib, sondern dienen den Jugendlichen auch als Aushandlungsfläche sozialer Kommunikation und Interaktion. In Digitalen Spielen haben Jugendliche die Möglichkeit, eigene Interessen und Fähigkeiten in sogenannten „Skills“ anschaulich darzustellen. Über Highscore-Listen und Achievements gelingt es ihnen, Spielerfolge sichtbar im Wettbewerbscharakter mit anderen zu vergleichen. (Online-)Rollenspiele bieten zudem die Möglichkeit, durch das Erstellen eines Virtuellen Ichs, dem Avatar, alternative Identitätskonstruktionen zu erproben, die im realen Leben nur schwer umsetzbar wären (z.B. Schurkin oder Zauberer). Somit liefern Digitale Spiele in vielerlei Hinsicht Anknüpfungspunkte an identitätsstiftende Inhalte, die gern von Jugendlichen und Heranwachsenden aufgegriffen werden.

### **Digitale Spiele in der Berufsorientierung: Projektvorstellung**

Das Projekt „Games Class – Zocken in der BvB“ wurde im Rahmen einer Berufsvorbereitenden Bildungsmaßnahme (BvB) von

Anfang 2016 bis Mitte 2017 durchgeführt.<sup>4</sup> Ziel des Projekts war es, den Jugendlichen einen Zugang zu ihren z.T. verloren geglaubten Kompetenzen mit Hilfe der Spielwelten zu verschaffen, um sie dadurch wieder näher an das Thema Berufsorientierung heranzuführen. Die dazu verwendeten Inhalte wurden in Modul-Form aufbereitet und im Zwei-Wochen-Rhythmus mit bis zu zehn Jugendlichen pro Termin durchgeführt. Eine Teilnahme erfolgte auf freiwilliger Basis. Inhaltlich orientierten sich die Module an verschiedenen Strömungen digitaler Spielkultur, die dann in Reflexion mit persönlichen Erfahrungen und Fähigkeiten der Jugendlichen verknüpft wurden. Beispielhaft werden im Folgenden zwei Module ausführlicher vorgestellt, bei denen die Jugendlichen konkrete Bezüge zu eigenen Fähigkeiten herstellen konnten.

### **Interactive Storytelling: Zugang zur eigenen Biografie**

Digitale Spiele bedienen sich mittlerweile ähnlicher erzählerischer Elemente, wie sie auch in Filmen und Büchern zu finden sind: Eine durchschnittliche Hauptfigur wird durch einen äußeren Umstand aus ihrer gewohnten Umgebung vertrieben, muss Herausforderungen meistern, an denen sie wächst und sich schließlich dem Endgegner stellen. Dieser kann entweder ein monströses Wesen sein, aber auch viel subtilere Züge annehmen, etwa die Angst vor dem Versagen oder das Retten einer nahestehenden Person. Die Protagonist\*innen müssen dabei über sich hinauswachsen, die eigene Komfortzone verlassen und sich dem stellen, was sie fürchten. Spieler\*innen erreichen dies, indem sie Aufgaben (Quests) lösen und so die Fähigkeiten (Skills) ihres virtuellen Stellvertreters, dem Avatar, verbessern. Diese Verbesserungen werden meist anschaulich in Grafiken, Tabellen oder Verästelungen (Skill-Trees) dargestellt, um den Spieler\*innen eine gute Übersicht über ihre bisherige Entwicklung zu ermöglichen.

Ziel des Moduls war es, genau diese Entwicklung aufgreifen und abbilden zu können, um den Jugendlichen eigene bisherige Erfolge vor Augen zu halten. Mit Hilfe von Bildkarten sollten sie für sich Held\*innenfiguren identifizieren und beschreiben, was diese Figur zum Helden bzw. zur Heldin macht und wie sie dazu geworden ist. Anhand von Beispielen entdeckten die

Jugendlichen, dass die Abenteuer, welche die Held\*innen erleben, oft einem ähnlichen Schema folgen: der Heldenreise nach Joseph Campbell.<sup>5</sup> In 13 Abschnitten muss der dort beschriebene Hero seine Alltagswelt verlassen und kehrt als gewandelte Person mit neuem Wissen zurück. Auf seinem Weg trifft er auf verschiedene Personen und Hindernisse, sammelt Erfahrungen und überwindet Grenzen. Bei seiner Reise muss er sich stetig neu erfinden und lernen, die ihm gestellten Aufgaben zu meistern und Niederlagen zu überwinden, bis er schließlich geläutert und gewandelt zurückkehrt. Daran anknüpfend entwarfen die Jugendlichen schließlich eigene Geschichten, in denen ihrer Meinung nach Menschen über sich hinauswachsen und „Heldhaftes“ erlebten. Die Teilnehmenden nutzten dabei Fachwissen ihres vorhandenen Medienrepertoires, das sie bereitwillig teilten. Oft stellten sie dabei selbst autobiografische Bezüge her: Gemeinsames Spielen in der Kindheit mit den Eltern, erste Misserfolge in der Schule aber auch Herausforderungen, die sie erfolgreich gemeistert hatten. Durch Reflexion wurden diese Erkenntnisse auf die aktuelle Maßnahmesituation übertragen: Das Bewerbungstraining wurde zur „Sidequest“ mit deren Hilfe das „Boss-Monster“, die Ausbildungsplatzsuche, bezwungen werden sollte. Einige der Jugendlichen führten die Methode im Maßnahmeverlauf weiter und stellten z.B. ihren bisherigen Werdegang in Form von Leveln dar mit Spielen wie Super Mario als Vorlage.

### **Wettkampf: Sieg und Niederlage**

Beinah jedes Spiel beinhaltet irgendeine Art von Wettkampf: ob gegen den Computer oder andere (reale) Spieler\*innen. Das Spielziel wird dadurch definiert, dass eine Partei gewinnt, die andere verliert. Ziel des Moduls war es daher, die einzelnen Schritte bis zum Spielziel herauszuarbeiten und das eigene Wirken daran zu reflektieren. Auch der Umgang mit Erfolg und Misserfolg wurde thematisiert.

Das Modul wurde in 2 Varianten angeboten: Bei der Indoor-Version spielten die Teilnehmenden in Gruppen das Spiel „Plasma-Pong“. Hierbei wird ein virtueller Ball mit Hilfe von zwei Steuerungsplatten auf einem Bildschirm bewegt, ähnlich wie beim Tischtennis. Wer den gegnerischen Ball nicht abfangen kann, verliert, der andere erhält

Durch Reflexion wurden Erkenntnisse aus den Spielen auf die aktuelle Maßnahmesituation übertragen: Das Bewerbungstraining wurde zur „Sidequest“ mit deren Hilfe das „Boss-Monster“, die Ausbildungsplatzsuche, bezwungen werden sollte. Einige der Jugendlichen führten die Methode im Maßnahmeverlauf weiter und stellten ihren bisherigen Werdegang in Form von Leveln dar.

Über das Spiel wird ein Abstraktionsniveau aufgebaut, auf dem die Jugendlichen sich außerhalb des Bewerbungskontexts Gedanken über sich und ihr Handeln machen können, ohne dies explizit offenlegen zu müssen. Als Abwechslung zum bisherigen Maßnahmealltag können Digitale Spiele dabei helfen, Routinen aufzubrechen und Interesse an den eigenen Fähigkeiten zu wecken.

einen Punkt. Für die Steuerung wurde die Gruppe in zwei Teams geteilt, die jeweils eine\*n Spieler\*in als Champion auswählte. Dieser sollte mit verbundenen Augen nur auf Zuruf von seiner Gruppe den Ball steuern. Nach dem Ende jeder Partie erhielten die Gruppen Zeit zur Beratung: Taktiken wurden erprobt und verworfen, Ansager und spezielle Kommandos bestimmt. Die Jugendlichen zeigten dabei große Kreativität bei der Auswahl ihrer Strategien.

In der Outdoor-Variante kamen bekannte Spielmodi aus Digitalen Spielen zum Einsatz, die vielen der Teilnehmenden durchaus geläufig waren: Ähnlich wie bei Ego-Shootern und Strategie-Spielen konnten die Jugendlichen in „Capture the Flag“ oder „Team-Death-Match“-Szenarien ihr Können unter Beweis stellen. Bei „Capture The Flag“ müssen die Teams eine „Flag“ (engl. „Fahne“, hier in Form eines Seils) des anderen Teams entwenden und in die heimische Basis bringen. Im „Team-Death-Match“ verliert diejenige Mannschaft, die am Ende keine Lebenspunkte mehr hat, ähnlich wie beim Fangenspiel. Als „Lebenspunkte“ wurden farbige Stoffbänder eingesetzt, die lose an der Kleidung befestigt wurden und entwendet werden konnten.

Auch hier gab es mehrere Durchläufe: Zu Beginn gaben sich die Teams Namen und Schlachtrufe und entwickelten erste Strategien. Auch Spielregeln und Sanktionen bei Verstößen wurden gemeinsam nach und nach festgelegt. Die Jugendlichen bewiesen hier z.T. umfangreiches Fachwissen aus der Spielwelt, das sie in Form neuer Regeln und Spiel-Modi mit einfließen ließen.

In der Abschlussreflexion erhielten die Jugendlichen die Möglichkeit, das Gezeigte mit ihrer aktuellen Situation zu verbinden: Die Ausbildungssuche sei ein Wettkampf, im Beruf kommt es auf Fair-Play und gutes Team-Work an und wer gegen die Regeln verstößt, wird bestraft. Viele Jugendliche erzählten, dass sie bereits mehrfach in solchen Wettkämpfen „verloren“ hätten, wenn beispielsweise erneut eine Absage auf eine vielversprechende Bewerbung kam. Oft führten diese Ablehnung zu großer, anhaltender Frustration, die nicht selten als Beginn von Versagensängsten und Perspektivlosigkeit wahrgenommen wurden. Der Rückbezug auf das Spiel ermöglichte den Jugendlichen eine sensible Herangehensweise an ihre bisherige Entwicklung, ohne die Defizite in den Vordergrund zu stellen.

## Fazit:

Digitale Spiele sind kein „Allheilmittel“, wenn es darum geht, Jugendliche bei der Suche nach einer beruflichen Zukunft zu unterstützen. Sie können als Möglichkeit verstanden werden, Kontakt zwischen dem Teilnehmenden und dessen Fähigkeiten herzustellen. Über das Spiel wird ein Abstraktionsniveau aufgebaut, auf dem die Jugendlichen sich außerhalb des Bewerbungskontexts Gedanken über sich und ihr Handeln machen können, ohne dies explizit offenlegen zu müssen. Als Abwechslung zum bisherigen Maßnahmealltag können Digitale Spiele dabei helfen, Routinen aufzubrechen und Interesse an den eigenen Fähigkeiten zu wecken. Wichtig hierbei ist nicht zwingend eine umfassende Kenntnis über aktuelle Spieltitel – die bringen die Teilnehmenden i.d.R. selbst mit. Offenheit gegenüber der medialen Lebenswelt und den bisherigen Herausforderungen, denen die jungen Menschen bisher ausgesetzt waren, sind jedoch unumgänglich und notwendig für eine gelingende Anwendung der Methodik.

## Quellen:

<sup>1</sup> vgl. Bundesministerium für Bildung und Forschung, *Berufsbildungsbericht 2019*

<sup>2</sup> vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, *JIM-Studie 2018*, S. 56

<sup>3</sup> vgl. *ebd.*, S. 59

<sup>4</sup> Ausführliche Projektbeschreibung in: Nölp, Romina (2019), *Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Das Projekt „Games Class – Zocken in der Berufsvorbereitenden Bildungsmaßnahme“*, in: *merz / medien + erziehung*, 2/2019, S. 36 - 43

<sup>5</sup> vgl. Campbell, Joseph (1999), *Der Heros in 1000 Gestalten*, 6. Auflage, Leipzig: Insel Verlag

Romina Nölp ist Sozial- und Medienpädagogin mit Schwerpunkt Digitales Spielen.

## IMPRESSUM

jugendsozialarbeit aktuell  
c/o LAG KJS NRW  
Kleine Spitzengasse 2 - 4  
50676 Köln  
E-MAIL: [aktuell@jugendsozialarbeit.info](mailto:aktuell@jugendsozialarbeit.info)  
WEB: [www.jugendsozialarbeit.info](http://www.jugendsozialarbeit.info)

jugendsozialarbeit aktuell (Print)  
ISSN 1864-1911  
jugendsozialarbeit aktuell (Internet)  
ISSN 1864-192X

VERANTWORTLICH: Stefan Ewers  
REDAKTION: Franziska Schulz  
DRUCK/VERSAND: SDK Systemdruck Köln

