

Projektkonzept aufsuchende Jugendarbeit in digitalen Spielewelten

Initiant:

// Tobias Ziltener (Gamer und Erlebnispädagoge)

Datum der letzten Aktualisierung: 25. März 2024



«Ein Spiel entscheidet über unser Schicksal und die einzige Frage ist, wie weit würden Sie gehen, um zu gewinnen?» - Ready Player One

Inhalt

Inhalt

1. Einführung und Hintergrund	2
Zielsetzung	2
Bedeutung	3
Zielgruppe	4
2. Theoretischer Rahmen	5
Forschungsstand	5
Psychosoziale Aspekte	6
3. Methodik	7
Rekrutierung	7
Durchführung	8
Schulung des Personals	8
4. Programmstruktur	9
Angebote	9
Zeitplan	9
Regeln und Richtlinien	9
5. Evaluation und Qualitätssicherung	10
Erfolgsmessung	10
Anpassung und Optimierung	10
6. Finanzierung und Ressourcen	11
Budgetplanung	11
Finanzierungsquellen	12
7. Implementierungsplan	12
Schritte zur Umsetzung	12
Zeitraumen	13
8. Abschluss und Ausblick	14
Zusammenfassung	14
Zukunftsvision	14
Quellenangaben	16

1. Einführung und Hintergrund

In der heutigen Zeit, in der digitale Welten einen immer grösseren Stellenwert im Leben junger Menschen einnehmen, entsteht die Notwendigkeit, Jugendarbeit neu zu denken und den Raum für Beratung und Unterstützung in die virtuelle Welt zu erweitern. Mit diesem Ziel vor Augen, wurde das vorliegende Projekt ins Leben gerufen, um Jugendliche direkt in ihrer digitalen Lebenswelt abzuholen. Die Hauptziele des Projekts umfassen die psychosoziale Beratung und Unterstützung für Jugendliche, die sich verstärkt in virtuellen Räumen aufhalten, besonders während des Spielens von Videospielen.

Zielsetzung

Die Beratung zielt darauf ab, Jugendliche vor Ort, das heisst in ihren präferierten digitalen Umgebungen, zu erreichen. Durch den Einsatz geschulten Fachpersonals soll in den virtuellen Welten, in denen sich die Jugendlichen aufhalten, ein niederschwelliger und lebensnaher Austausch ermöglicht werden. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf populären Videospielen und den Plattformen, die Jugendliche nutzen, um sich während des Spielens per Voice- und/oder Textchat auszutauschen.

Die Themenbereiche der Beratung sind vielfältig und umfassen sowohl naheliegende Aspekte wie Gewalt in Spielen und die Suchtgefahr, die von manchen Games ausgehen kann, als auch allgemeinere Lebensthemen, die insbesondere in der Phase der Adoleszenz relevant sind. Sollte es die Situation erfordern, besteht jederzeit die Möglichkeit, in einen privaten Voice- und/oder Textchat zu wechseln, um eine individuelle Beratung in einem geschützten Rahmen zu ermöglichen.

Um dieses Angebot flächendeckend zur Verfügung stellen zu können, wird jedem Kunden – in der Regel Jugendarbeitsstellen, Schulen und andere regionale Beratungseinrichtungen – ein eigener Voice- und/oder Textchat und spezifische Spieleserver bereitgestellt. Dieser wird den Jugendlichen in Schulen und Jugendtreffs auf eine spielerische Art und Weise vorgestellt und von unseren Fachpersonen betreut. Ergänzt werden diese betreuten digitalen Angebote durch Events vor Ort, wie E-Sportsveranstaltungen, Gamingturniere und Streamingevents. Bei Bedarf können auch regionale Jugendarbeitende, Sozialpädagogen und Fachberatende in den Prozess miteinbezogen werden, um eine möglichst umfassende und zugängliche Beratung zu gewährleisten.

Durch die Integration der Beratung in die digitale Welt der Jugendlichen bietet dieses Projekt eine innovative Lösung, um auf die sich wandelnden Bedürfnisse junger Menschen zu reagieren und ihnen Unterstützung in einem für sie vertrauten Umfeld anzubieten.

Bedeutung

Die Relevanz der aufsuchenden Jugendarbeit in digitalen Spielumgebungen wie Discord, Minecraft, Fortnite oder Roblox kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Diese Plattformen bieten nicht nur ein Fenster in die Welt der Jugendlichen, sondern auch einzigartige Möglichkeiten, sie in ihrer eigenen Sprache und Kultur zu erreichen. In Anbetracht dessen, dass digitale Räume zunehmend zu den Haupttreffpunkten für Kinder und Jugendliche werden, ist es von entscheidender Bedeutung, dass Fachkräfte der Sozialarbeit diese Entwicklung nicht nur zur Kenntnis nehmen, sondern aktiv in diesen Räumen präsent sind.

Die aufsuchende Jugendarbeit in Gaming-Communities adressiert mehrere kritische Aspekte:

Schaffung sicherer Räume: Viele digitale Spieleplattformen leiden unter einem Mangel an wirksamer Regulierung und Moderation. Dies öffnet die Tür für verschiedene Formen von Missbrauch, einschliesslich Cybermobbing, Belästigung und unangemessenen Inhalten. Fachkräfte der Sozialarbeit können dazu beitragen, sichere und unterstützende Umgebungen zu schaffen, in denen Jugendliche spielen und interagieren können, ohne Angst vor Belästigung oder Ausgrenzung haben zu müssen.

Förderung von Medienkompetenz: Die Fähigkeit, Medieninhalte kritisch zu hinterfragen und zu bewerten, ist eine wesentliche Kompetenz in der digitalen Welt. Sozialarbeiter*innen können Jugendliche dabei unterstützen, ein besseres Verständnis für die Mechanismen hinter den Spielen und Plattformen zu entwickeln, einschliesslich der Geschäftsmodelle, die oft auf Mikrotransaktionen und Werbung basieren. Dies hilft den Jugendlichen, informierte Entscheidungen über ihre Mediennutzung zu treffen und ihre eigenen Grenzen zu setzen.

Emanzipation und Empowerment: Indem Jugendliche dort abgeholt werden, wo sie sich am wohlsten fühlen, tragen Sozialarbeiter*innen dazu bei, Vertrauen und Respekt aufzubauen. Dies ist der erste Schritt, um Jugendliche zu befähigen, ihre eigene Mediennutzung zu reflektieren und gesunde Gewohnheiten zu entwickeln. Es geht darum, ihnen die Werkzeuge an die Hand zu geben, mit denen sie sich selbst schützen und ihre digitale Umgebung positiv gestalten können.

Brückenbau zwischen digitaler und realer Welt: Durch die Interaktion in digitalen Räumen können Fachkräfte der Sozialarbeit Einblicke in die Lebenswelt der Jugendlichen gewinnen, die sonst verborgen bleiben würden. Diese Erkenntnisse können genutzt werden, um Unterstützungsangebote besser auf die Bedürfnisse der Zielgruppe abzustimmen und Brücken zwischen der digitalen und der physischen Welt zu bauen.

Insgesamt stellt die aufsuchende Jugendarbeit in Gaming-Communities eine moderne und notwendige Erweiterung der traditionellen Sozialarbeit dar. Sie erkennt die Bedeutung digitaler Räume im Leben junger Menschen an und nutzt diese als Chance, positive Veränderungen zu bewirken. Dieses Projekt steht somit an der Spitze einer wichtigen Entwicklung in der Jugendarbeit, die darauf abzielt, Jugendliche dort zu unterstützen, wo sie sich am meisten aufhalten: in den virtuellen Welten ihrer Lieblingsspiele.

Zielgruppe

Jugendliche (12-19 Jahre): Die Hauptzielgruppe unseres Projekts sind Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren. Die JAMES-Studie 2022 zeigt, dass 91% dieser Altersgruppe soziale Netzwerke nutzen, 80% Videos schauen und 62% Filme und Serien streamen. Diese Daten verdeutlichen, dass die digitale Welt fest in ihren Alltag integriert ist, mit einer durchschnittlichen Online-Zeit von 3 Stunden an Wochentagen und 5 Stunden am Wochenende. Zudem ist die Nutzung des Handys bei 99% der Jugendlichen nahezu universell. Ein wesentlicher Aspekt ihrer digitalen Aktivität ist das Gaming, mit 64% der Jugendlichen, die regelmäßig Videospiele spielen, was die zentrale Rolle von Gaming in dieser Altersgruppe unterstreicht.

Primarschüler (6-13 Jahre): Primarschüler bilden ebenfalls eine wichtige Zielgruppe für unser Projekt. Obwohl in diesem Alter nonmediale Aktivitäten wie Spielen, Sport und soziale Kontakte dominieren, nimmt das Interesse an digitalen Spielen zu. Die MIKE-Studie 2021 zeigt, dass 47% der 6- bis 13-Jährigen regelmäßig Videospiele auf dem Handy spielen. Dies unterstreicht die Bedeutung von Gaming bereits in dieser jüngeren Altersgruppe und die Notwendigkeit, frühzeitig ein Bewusstsein für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu fördern.

Trends und Herausforderungen: Die JAMES-Studie 2022 und die MIKE-Studie 2021 beleuchten, dass die intensiven digitalen Aktivitäten der Jugendlichen zu spezifischen Herausforderungen führen, darunter Cybermobbing, Überforderung durch Informationsflut und Datenschutzprobleme. Geschlechtsspezifische Unterschiede in der Mediennutzung zeigen, dass Mädchen aktiver in sozialen Netzwerken sind und als Trendsetterinnen gelten, während Jungen eine stärkere Präferenz für Videospiele haben. Zudem ist eine Zunahme von Problemen wie Datenschutz und sexueller Belästigung online zu verzeichnen. Diese Entwicklungen unterstreichen die Notwendigkeit, sichere Räume und spezifische Beratungsangebote für Jugendliche in der digitalen Welt zu schaffen.

Unser Projekt zielt darauf ab, diese Jugendlichen und Kinder zu erreichen, zu unterstützen und zu beraten, indem es dort ansetzt, wo sie einen Großteil ihrer Zeit verbringen: in digitalen Spielwelten. Durch die Schaffung von Angeboten, die auf die Bedürfnisse und Interessen dieser Zielgruppen zugeschnitten sind, streben wir danach, einen positiven Einfluss auf ihr Wohlbefinden und ihre Entwicklung zu nehmen.

2. Theoretischer Rahmen

Der theoretische Rahmen dieses Projekts stützt sich auf aktuelle Forschungsergebnisse zur Nutzung und Bedeutung von Videospielen und untersucht die psychosozialen Aspekte, die mit dem Gaming verbunden sind. Diese Erkenntnisse bilden die Basis für die Konzeption und Umsetzung unserer aufsuchenden Jugendarbeit im digitalen Raum.

Forschungsstand

Die digitale Revolution hat das Spielen tiefgreifend verändert, wobei Videospiele eine zentrale Rolle im Leben vieler Kinder und Jugendlicher spielen. Die Wichtigkeit von Games wird durch die JAMES-Studie 2022 und die MIKE-Studie 2021 unterstrichen, welche umfangreiche Daten zu den Spielgewohnheiten und Vorlieben junger Menschen liefern.

Wichtigkeit von Games: Die JAMES-Studie 2022 zeigt auf, dass ein Grossteil der Kinder und Jugendlichen aktiv Spiele nutzt: 93% der Knaben und 65% der Mädchen gamen regelmässig. Die durchschnittliche Spielzeit an einem Wochentag liegt bei etwa 1 Stunde und 21 Minuten, an Wochenenden steigt sie auf 2 Stunden und 40 Minuten. Dabei sind sowohl das Online Gaming mit anderen als auch das alleine Spielen populäre Formen. Zu den beliebtesten Spielen zählen Minecraft, Roblox, Mario Kart, FIFA und Fortnite. Interessant sind die geschlechtsspezifischen Unterschiede im Spielverhalten sowie die bevorzugten Videotypen: Jungen widmen sich häufiger dem Gaming und bevorzugen Lets-Play-Videos, während Mädchen in der Auswahl ihrer Spiele und Medieninhalte variieren.

Empfohlene Games: Die MIKE-Studie 2021 bestätigt die Popularität von Spielen wie Minecraft und Roblox und zeigt geschlechtsspezifische Vorlieben in der Spielwahl. Während Minecraft, Roblox und Mario Kart bei beiden Geschlechtern beliebt sind, ziehen Jungen FIFA und Brawl Stars vor, Mädchen hingegen bevorzugen Animal Crossing und Just Dance. Altersunterschiede manifestieren sich in den Spielpräferenzen, wobei jüngere Kinder tendenziell zu Minecraft und Mario Kart tendieren, während Roblox in der Mittelstufe und Fortnite in der Oberstufe am beliebtesten ist.

Schlussfolgerungen für die aufsuchende Jugendarbeit: Diese Erkenntnisse unterstreichen die Notwendigkeit einer zielgerichteten aufsuchenden Jugendarbeit, die sich der digitalen Spielkultur annimmt. Die Popularität von Gaming und die damit verbundenen sozialen Interaktionen bieten eine wertvolle Plattform für pädagogische Ansätze. Die Einbindung in diese digitalen Gemeinschaften ermöglicht es, Jugendliche direkt in ihrer Lebenswelt zu erreichen und dort Unterstützung und Beratung anzubieten. Insbesondere die Erkenntnisse über geschlechtsspezifische und altersbedingte Vorlieben können dazu genutzt werden, massgeschneiderte Angebote zu entwickeln, die auf die Bedürfnisse und Interessen der Zielgruppe abgestimmt sind.

Die aufsuchende Jugendarbeit im digitalen Raum steht vor der Herausforderung, effektive Strategien zu entwickeln, die sowohl präventiv als auch interventiv wirken können. Die Integration in Gaming-Communities und Plattformen wie Discord bietet die Chance, ein vertrauensvolles Verhältnis zu den Jugendlichen aufzubauen und positive Impulse für ihre Entwicklung zu setzen. Es geht darum, ein Bewusstsein für die Risiken und Chancen digitaler Spielwelten zu schaffen und Jugendliche zu befähigen, diese reflektiert und verantwortungsvoll zu nutzen.

Psychosoziale Aspekte

Die Integration von Gaming in den Alltag von Kindern und Jugendlichen ist nicht nur eine Frage des Zeitvertreibs, sondern spielt auch eine wesentliche Rolle in der Entwicklung psychosozialer Aspekte. Die Anziehungskraft digitaler Spiele liegt unter anderem in den Mechanismen, die ein niederschwelliges Erfolgserlebnis ermöglichen. Diese Erfolgserlebnisse sind besonders reizvoll in Phasen, in denen Verwirklichungserfolge und Anerkennung im realen Leben – sei es in der Schule, in der Freizeit oder innerhalb der Familie – ausbleiben. Folgende Spielemechanismen tragen dazu bei:

Kostenloser Einstieg: Die niedrigen Zugangsbarrieren machen es einfach, mit dem Spielen zu beginnen.

Belohnungen: Tägliche Boni und Erfolge fördern die kontinuierliche Rückkehr zum Spiel.

In-Game-Währungen: Diese ermöglichen es, Verbesserungen oder kosmetische Gegenstände zu erwerben, was das Gefühl von Fortschritt und Besitz verstärkt.

Soziale Funktionen: Das Einladen von Freunden und das gemeinsame Spielen fördern soziale Interaktionen innerhalb des Spiels.

Wettbewerb: Ranglisten und Wettkämpfe steigern die Motivation durch den Vergleich mit anderen.

Zeitlich begrenzte Events: Exklusive Inhalte für kurze Zeit bieten einzigartige Erlebnisse und fördern das regelmässige Spielen.

Inhaltsupdates: Regelmässige neue Spielinhalte halten das Interesse aufrecht und sorgen für langfristige Bindung.

Psychologische Effekte: Farben, Sounds und Spielgestaltung haben anregende Effekte und tragen zur Spielatmosphäre bei.

Mikrotransaktionen: Kleine Käufe ermöglichen schnelleren Fortschritt und fördern das Gefühl der Sofortbelohnung.

Charakterbindung: Die Identifikation mit Spielcharakteren stärkt die emotionale Bindung zum Spiel.

Die mögliche Abhängigkeit von Computerspielen ist oft eine sekundäre Konsequenz, die auf diesen Mechanismen beruht. Unsere Intervention im Rahmen der aufsuchenden Jugendarbeit konzentriert sich daher auf zwei Schlüsselaspekte: Information und psychosoziale Beratung.

Informationsvermittlung zielt darauf ab, Kinder und Jugendliche über die Mechanismen und ökonomischen Bestrebungen der Videospiel-Industrie aufzuklären. Dies schliesst das Verständnis ein, wie Spiele entwickelt werden, um die Spielenden möglichst lange zu binden und zu weiteren Ausgaben zu animieren.

Psychosoziale Beratung fokussiert auf die Reflexion des eigenen Spielverhaltens. Hierbei geht es darum, zusammen mit den Betroffenen Alternativen zu finden, die ausserhalb der digitalen Welt Erfolgserlebnisse und Anerkennung ermöglichen. Dieser Ansatz fördert die Entwicklung eines gesunden Medienkonsums und unterstützt Jugendliche dabei, ihre Zeit und Aufmerksamkeit bewusster zu gestalten.

Insgesamt ermöglicht unser Ansatz, Jugendliche dort abzuholen, wo sie stehen, und sie in einer Weise zu unterstützen, die ihre Lebensrealität und die Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert sind, berücksichtigt. Die Integration von Gaming in ihr Leben wird nicht als Problem, sondern als Ausgangspunkt für Engagement und Entwicklung gesehen.

3. Methodik

Unsere Methodik basiert auf einem integrierten Ansatz, der die aufklärende und beratende Funktion von Fachberaterinnen direkt in der Lebenswelt der Gamerinnen positioniert. Dieser Ansatz erfordert eine umfassende Kenntnis der Gaming-Kultur, um authentisch und wirksam in dieser spezifischen Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen beraten zu können.

Rekrutierung

Zielgruppenansprache und Engagement:

Schulpräsentationen: Durch die Vorstellung des Projekts in Schulen, begleitet von Umfragen zu beliebten Spielen und dem Interesse an sozialpädagogischer Unterstützung, können wir gezielt auf die Bedürfnisse und Wünsche der Jugendlichen eingehen.

Events in Jugendtreffs: Die Organisation von Gaming-Turnieren und gemeinsamen Streaming-Events vor Ort bietet eine hervorragende Plattform, um direkt mit der Zielgruppe in Kontakt zu treten und Interesse an unserem Angebot zu wecken.

Online-Kommunikation: Die Nutzung von sozialen Medien und Gaming-Plattformen, um über unser Projekt zu informieren und zur Teilnahme einzuladen, erweitert unsere Reichweite und spricht Jugendliche in ihrer gewohnten Umgebung an.

Durchführung

Beratungsgespräche und Online-Interaktion:

Die Struktur der Beratungsgespräche wird flexibel gehalten, um eine Anpassung an die individuellen Bedürfnisse und Präferenzen der Jugendlichen zu ermöglichen. Dies umfasst sowohl Einzel- als auch Gruppensettings.

Tools und Techniken: Für die Online-Kommunikation nutzen wir eine Mischung aus Text-, Voice- und Videokommunikationstools, die auf Plattformen wie Discord und anderen Gaming-orientierten Kanälen verfügbar sind. Der Einsatz von Umfragen, interaktiven Workshops und Diskussionsrunden fördert die aktive Teilnahme und das Engagement.

Datenschutz und Sicherheit: Bei allen Online-Aktivitäten wird ein besonderes Augenmerk auf den Schutz der Privatsphäre und die Sicherheit der teilnehmenden Jugendlichen gelegt.

Schulung des Personals

Ausbildung und Einbindung:

Die Fachberater*innen müssen eine Grundbereitschaft mitbringen, sich intensiv mit der Gaming-Welt auseinanderzusetzen. Dies schliesst das Testen neuer Computerspiele und die aktive Teilnahme an der Gaming-Community ein.

Einsatz von Fachpersonal: Mitarbeiter*innen von Jugendarbeitsstellen, Fachberatungen, Schulen und Schulheimen mit entsprechendem Interesse und Fachwissen werden als Administratoren für lokale Gruppen eingesetzt. Dies ermöglicht es ihnen, aktiv am Dialog teilzunehmen und die Inhalte mitzugestalten.

Peer-to-Peer-Ansatz: Jugendliche werden als Peer-Moderatoren eingebunden, um Verantwortung zu übernehmen und die Glaubwürdigkeit und Relevanz unserer Angebote zu erhöhen.

Diese Methodik zielt darauf ab, eine umfassende und zugängliche Unterstützung für Jugendliche in ihrer digitalen Lebenswelt zu bieten. Durch die Kombination aus direkter Ansprache, individuell zugeschnittenen Beratungsangeboten und der aktiven Einbindung der Zielgruppe streben wir danach, einen nachhaltigen positiven Einfluss auf das Wohlbefinden und die Entwicklung der Jugendlichen zu erzielen.

4. Programmstruktur

Unser Programm zielt darauf ab, Jugendlichen durch eine Vielzahl von Beratungs- und Unterstützungsangeboten beizustehen. Diese Angebote sind speziell darauf ausgerichtet, die psychosozialen Bedürfnisse der Jugendlichen zu adressieren und gleichzeitig ihre Leidenschaft für digitale Spiele als Ausgangspunkt für positive Interaktionen und Lernerfahrungen zu nutzen.

Angebote

Gemeinsames Gaming mit psychosozialer Beratung: Organisierte Gaming-Sessions, in denen gemeinsam gespielt wird, während parallel Themen wie Gewalt in Spielen und die Prävention von Spielsucht behandelt werden. Diese Sessions bieten eine Plattform für offene Diskussionen und Reflexionen über die Erfahrungen der Jugendlichen in und ausserhalb der Spielwelten.

Livestreams auf YouTube und Twitch: Wir schauen online gemeinsam E-Sportevents oder Reactionvideos auf diesen Plattformen. Diese Streams dienen als Ausgangspunkt für Gruppendiskussionen und pädagogische Einheiten.

Organisation von Events: Wir planen und führen lokale Events wie E-Sportsweltmeisterschaften und Spieltuniere in Jugendtreffs durch. Diese Veranstaltungen sind nicht nur als Freizeitaktivitäten gedacht, sondern dienen auch dazu, pädagogische Prozesse anzustossen und soziale Kompetenzen zu fördern.

Zeitplan

Der Zeitrahmen der Beratungssitzungen und die Öffnungszeiten unserer Online-Plattformen werden flexibel gehandhabt, um eine breite Teilnahme zu ermöglichen. Details zum Zeitplan werden regelmässig aktualisiert und über unsere Kommunikationskanäle mitgeteilt.

Regelmässige Events finden mindestens einmal im Monat statt, während wöchentliche Sessions für spezifische Spiele oder Themen organisiert werden

Regeln und Richtlinien

Um eine sichere und respektvolle Kommunikation zu gewährleisten, gelten auf unseren Plattformen, wie dem Discord-Server, folgende Verhaltensregeln:

- Seid immer nett und respektvoll zueinander.
- Folgt den Anweisungen der Server-Crew (Admins, Community Manager & Owner).
- Keine Werbung für externe Produkte oder Dienstleistungen.
- Unterlasst es, andere Mitglieder grundlos zu erwähnen oder zu taggen.
- Wählt eure Nicknames und Avatare angemessen.
- Persönliche Informationen bleiben privat.
- Inhalte für Erwachsene sind strengstens verboten.

- Vermeidet Spamming und bleibt beim Thema in den entsprechenden Channels.
- Die Admins haben das letzte Wort und sorgen für Ordnung.

Diese Richtlinien dienen dazu, eine positive und unterstützende Gemeinschaft zu fördern, in der sich alle Teilnehmer wohl und sicher fühlen können.

5. Evaluation und Qualitätssicherung

Um die Effektivität unseres Programms zur aufsuchenden Jugendarbeit in digitalen Spielwelten sicherzustellen, ist ein strukturierter Ansatz zur Evaluation und Qualitätssicherung essentiell. Dies ermöglicht es uns, den Impact unserer Angebote zu messen, Bereiche für Verbesserungen zu identifizieren und das Programm kontinuierlich an die Bedürfnisse der Zielgruppe anzupassen.

Erfolgsmessung

Methoden zur Messung des Programmergebnisses:

Feedback der Teilnehmenden: Durch regelmässige Umfragen und Feedback-Sessions sammeln wir direkte Rückmeldungen von den Jugendlichen zu ihren Erfahrungen mit dem Programm. Dies beinhaltet sowohl qualitative als auch quantitative Daten zu ihrer Zufriedenheit und den wahrgenommenen Auswirkungen der Teilnahme.

Selbsteinschätzungsbögen: Vor und nach der Teilnahme an spezifischen Angeboten füllen die Jugendlichen Selbsteinschätzungsbögen aus, die auf psychosoziale Aspekte abzielen, wie Selbstwertgefühl, soziale Kompetenzen und das Bewusstsein für Medienkonsum.

Verhaltensbeobachtung: Fachpersonal beobachtet und dokumentiert Veränderungen im Verhalten und in der Interaktion der Teilnehmenden im Laufe ihrer Teilnahme am Programm.

Analyse von Aktivitätsdaten: Die Nutzungsmuster und die Engagement-Raten auf den Plattformen (z.B. Discord, soziale Medien) liefern Aufschluss über die Beliebtheit und die Effektivität der verschiedenen Angebote.

Anpassung und Optimierung

Prozess der fortlaufenden Verbesserung:

Auswertung des Feedbacks: Die gesammelten Daten und Rückmeldungen werden regelmässig ausgewertet, um Stärken und Schwächen des Programms zu identifizieren. Besonders wird auf konstruktive Kritik und Verbesserungsvorschläge der Jugendlichen geachtet.

Anpassung der Angebote: Basierend auf den Evaluationsergebnissen werden die Inhalte und Methoden unserer Angebote angepasst. Dies kann die Einführung neuer Aktivitäten, die Modifikation bestehender Sessions oder die Änderung der Ansprache und Kommunikationsstrategie umfassen.

Schulung des Personals: Die Weiterbildung des Fachpersonals ist ein zentraler Aspekt der Qualitätssicherung. Basierend auf den Erkenntnissen aus der Programmumsetzung werden gezielte Schulungen angeboten, um die Kompetenzen in den Bereichen Beratung, Gaming-Kultur und Online-Interaktion zu stärken.

Iteration und Wiederholung: Die Evaluation und Anpassung des Programms ist ein kontinuierlicher Prozess. Regelmässige Reviews und die Implementierung von Verbesserungen stellen sicher, dass das Programm effektiv bleibt und auf die sich wandelnden Bedürfnisse der Zielgruppe reagiert.

Diese strukturierte Herangehensweise an Evaluation und Qualitätssicherung ermöglicht es uns, die Wirksamkeit unseres Programms kontinuierlich zu überwachen und zu verbessern, um einen positiven Einfluss auf das Leben der teilnehmenden Jugendlichen zu gewährleisten.

6. Finanzierung und Ressourcen

Die erfolgreiche Umsetzung und Nachhaltigkeit des Projekts zur aufsuchenden Jugendarbeit in digitalen Spielwelten erfordert eine solide Finanzierungs- und Ressourcenplanung. Hier ist ein Überblick über die geschätzten Kosten und mögliche Finanzierungsquellen.

Budgetplanung

Die Budgetplanung umfasst verschiedene Posten, die für die Durchführung und den Betrieb des Projekts essentiell sind. Einige der Hauptkostenkategorien sind:

Personal: Gehälter für Fachberaterinnen, Sozialarbeiterinnen, Technikspezialisten und Administratives Personal.

Schulung und Weiterbildung: Kosten für die Aus- und Weiterbildung des Personals in den Bereichen digitale Medienkompetenz, psychosoziale Beratung und spezifische Kenntnisse der Gaming-Kultur.

Technische Ausstattung und Software: Anschaffung und Wartung von Hardware und Software, die für die Online-Präsenz und die Durchführung von digitalen Angeboten notwendig sind.

Marketing und Öffentlichkeitsarbeit: Ausgaben für die Bekanntmachung des Projekts und seiner Angebote, einschliesslich Webseitengestaltung, Social-Media-Kampagnen und Informationsmaterialien.

Event- und Programmorganisation: Kosten für die Planung und Durchführung von Events, Workshops und anderen programmbezogenen Aktivitäten.

Evaluation und Qualitätssicherung: Budget für die Durchführung von Evaluationsmassnahmen und die kontinuierliche Verbesserung des Programms.

Sonstige Betriebskosten: Miete für Büroräume (falls erforderlich), Versicherungen, Reisekosten und sonstige Verwaltungsausgaben.

Finanzierungsquellen

Um die benötigten finanziellen Mittel für das Projekt zu sichern, können verschiedene Finanzierungsquellen in Betracht gezogen werden:

Öffentliche Mittel: Anträge bei nationalen und regionalen Förderprogrammen für Bildung, Jugendhilfe und digitale Integration.

Stiftungen: Zusammenarbeit mit Stiftungen, die sich auf Bildung, Jugendförderung, digitale Teilhabe oder spezifische Themen wie Medienkompetenz und psychosoziale Gesundheit konzentrieren.

Spenden und Sponsoring: Akquise von Spenden durch Crowdfunding-Kampagnen sowie Partnerschaften mit Unternehmen aus der Technologie- und Gaming-Branche, die Interesse an sozialer Verantwortung und positiver Gemeinschaftsbildung zeigen.

Kooperationen: Zusammenarbeit mit Schulen, Universitäten und anderen Bildungseinrichtungen, die Ressourcen wie Räumlichkeiten oder technische Ausstattung zur Verfügung stellen können.

Serviceleistungen: Entwicklung von Serviceangeboten, für die Teilnehmer*innen, Schulen oder andere Institutionen eine Gebühr entrichten können, z.B. spezialisierte Workshops oder Beratungsdienstleistungen.

Die Kombination dieser Finanzierungsquellen kann eine diversifizierte und nachhaltige Finanzierungsbasis für das Projekt schaffen. Eine klare und transparente Darstellung des Budgets und der Finanzierungsstrategie ist essentiell, um potenzielle Förderer und Partner zu gewinnen.

7. Implementierungsplan

Ein effektiver Implementierungsplan ist entscheidend für den Erfolg des Projekts zur aufsuchenden Jugendarbeit in digitalen Spielwelten. Dieser Plan umfasst mehrere Schritte, von der Anfangsphase bis zur vollständigen Umsetzung und Öffentlichkeitsarbeit.

Schritte zur Umsetzung

Projektpartner Identifizieren: Aufbau einer Partnerschaft mit lokalen Jugendarbeitsstellen oder anderen relevanten Organisationen, die als Initialpartner für das Projekt dienen. Diese Partnerschaften sind essentiell für die praktische Durchführung und lokale Verankerung des Projekts.

1. *Finanzierung Sichern:* Vorstellung des Konzepts bei potenziellen Förderern, einschliesslich öffentlicher Institutionen, Stiftungen und Privatunternehmen. Ziel ist es, eine solide finanzielle Basis für die Startphase und den laufenden Betrieb zu etablieren.

2. *Technische Infrastruktur Aufbauen:* Anschaffung und Einrichtung der notwendigen technischen Ausstattung, inklusive Computersysteme, Softwarelizenzen für Kommunikationsplattformen und Sicherheitslösungen zum Schutz der Teilnehmenden.
3. *Personal Rekrutieren und Schulen:* Auswahl und Einstellung des Fachpersonals, das in den Bereichen Jugendarbeit, psychosoziale Beratung und Gaming kompetent ist. Durchführung von spezifischen Schulungen, um sicherzustellen, dass das Team die Zielgruppe effektiv erreichen und unterstützen kann.
4. *Programmentwicklung:* Ausarbeitung und Finalisierung des Angebotskatalogs, der spezifische Beratungs- und Bildungsangebote für Jugendliche umfasst. Dies schliesst die Planung von Events und Workshops mit ein.
5. *Marketing und Öffentlichkeitsarbeit:* Entwicklung einer Marketingstrategie, um das Projekt und seine Angebote bekannt zu machen. Dies beinhaltet die Erstellung von Informationsmaterialien, die Nutzung von Social Media und die Vernetzung mit Schulen und anderen Gemeinschaftseinrichtungen.
6. *Pilotphase und Evaluation:* Durchführung einer Pilotphase mit ausgewählten Angeboten, um Feedback zu sammeln und das Programm vor dem vollständigen Rollout anzupassen. Die Evaluation dieser Phase liefert wichtige Erkenntnisse für die weitere Optimierung.

Zeiträumen

Monat 1-3: Identifizierung von Projektpartnern und Sicherung der Finanzierung.

Monat 4-6: Aufbau der technischen Infrastruktur und Rekrutierung des Personals. Beginn der Personalentwicklung.

Monat 7-9: Entwicklung des Programms und Start der Marketingaktivitäten.

Monat 10-12: Start der Pilotphase, inklusive Durchführung der ersten Veranstaltungen und Angebote. Beginn der laufenden Evaluation und Anpassung basierend auf dem Feedback.

Ab Monat 13: Vollständige Implementierung des Projekts mit kontinuierlicher Evaluation und Anpassung.

Dieser Zeitplan dient als Richtlinie und kann je nach Verfügbarkeit von Ressourcen, Kooperationspartnern und externen Faktoren angepasst werden.

8. Abschluss und Ausblick

Zusammenfassung

Das Konzept zur aufsuchenden Jugendarbeit in digitalen Spielwelten adressiert die drängende Notwendigkeit, Jugendliche dort zu erreichen und zu unterstützen, wo sie einen bedeutenden Teil

ihrer Zeit verbringen: in Online-Spielen und auf Plattformen wie Discord. Es kombiniert traditionelle Ansätze der Jugendarbeit mit modernen digitalen Methoden, um eine Brücke zwischen der realen und der virtuellen Welt zu schlagen. Kernpunkte des Konzepts umfassen:

Zielgerichtete Angebote: Entwicklung und Bereitstellung von Angeboten, die auf die psychosozialen Bedürfnisse und Interessen von Jugendlichen abgestimmt sind, inklusive gemeinsames Gaming, pädagogische Livestreams und interaktive Workshops.

Fachkundiges Personal: Einsatz von speziell geschultem Personal, das sowohl in der Welt des Gamings als auch in psychosozialer Beratung versiert ist, um authentische und wirksame Unterstützung zu bieten.

Engagement und Partizipation: Förderung der aktiven Teilnahme der Jugendlichen durch Peer-to-Peer-Ansätze und die Schaffung sicherer, respektvoller Kommunikationsräume.

Evaluation und Qualitätssicherung: Kontinuierliche Überwachung und Anpassung des Programms basierend auf Feedback und Erfolgsmessungen, um die Effektivität und Relevanz der Angebote zu gewährleisten.

Die Implementierung dieses Konzepts stellt einen innovativen Schritt in der Jugendarbeit dar, der das Potenzial hat, die Reichweite und den Impact sozialpädagogischer Angebote signifikant zu erweitern und zu vertiefen.

Zukunftsvision

Langfristig zielt das Projekt darauf ab, nicht nur lokal oder regional, sondern auch national zu expandieren, um einer breiteren Gruppe von Jugendlichen Unterstützung anzubieten. Zukünftige Erweiterungen und Verbesserungen könnten beinhalten:

Ausweitung der Themenbereiche: Integration weiterer relevanter Themen wie Berufsorientierung, digitale Bildung und gesundheitsbezogene Aufklärung, die direkt im Kontext von Gaming-Communities behandelt werden.

Technologische Innovationen: Nutzung neuer Technologien wie Virtual Reality und Augmented Reality, um immersive und interaktive Lernerfahrungen zu schaffen, die Jugendliche noch stärker einbinden.

Forschung und Entwicklung: Durchführung von weiteren Untersuchungen über Studienprojekte zur Wirksamkeit digitaler Jugendarbeit und Entwicklung von Best Practices, um die Qualität und Effektivität der Angebote kontinuierlich zu verbessern.

Die Vision ist es, eine führende Rolle in der Evolution der Jugendarbeit einzunehmen, indem die Möglichkeiten digitaler Technologien voll ausgeschöpft und innovative Wege gefunden werden, um Jugendliche in ihrer Entwicklung zu unterstützen und zu stärken.

Quellenangaben

JAMES-Studie 2022: "Bericht zur JAMES-Studie 2022 über die Nutzung und Bedeutung von Medien im Alltag von Jugendlichen in der Schweiz." ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Verfügbar unter:

https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht_JAMES_2022_de.pdf

MIKE-Studie 2021: "Bericht zur MIKE-Studie 2021 über Mediennutzung und Freizeitverhalten von Primarschulkindern in der Schweiz." ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Verfügbar unter:

https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/Bericht_MIKE-Studie_2021.pdf

"Fakten & Zahlen zu digitalen Medien." Jugend und Medien, das nationale Programm zur Förderung von Medienkompetenzen. Verfügbar unter:

<https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien/fakten-zahlen>

"Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen." ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften - Psychologie. Verfügbar unter:

<https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/>

"JAMES-Studie über Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz." ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften - Psychologie. Verfügbar unter:

<https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/>