

## „Alles was Jugendlichen Spaß macht, motiviert sie zu lernen, zu üben, sich auseinanderzusetzen“

Beitrag aus Heft »2013/04: Exzessive Mediennutzung«

Gabi Uhlenbrock setzt Computerspiele in der Offenen Jugendarbeit pädagogisch ein. Bereits während des Studiums der Sozialen Arbeit hat ihr Jahrespraktikum im Medienzentrum PARABOL bei ihr das Interesse an Medienpädagogik geweckt. Sie vertiefte es durch eine Weiterbildung zur Computermedienpädagogin. Seit 1992 arbeitet sie in verschiedenen Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit der Stadt Nürnberg und ist freiberuflich als Referentin für Online-Rollenspiele, Social Media und Medien in der Jugendarbeit unterwegs. Roland Bader sprach für merz mit ihr.

merz: Was bedeutet „exzessives“ Spielen für dich?

Uhlenbrock: Exzessives Spielen bedeutet für mich, wenn neben dem Spielen alles andere zur Nebensache wird. Wenn man Schule/Studium/Beruf vernachlässigt, Freunde verliert, Partner und/oder Kinder vernachlässigt und das Spiel die einzige Möglichkeit darstellt, sich zu unterhalten und zu beschäftigen. Wenn jemand sich nur noch über das Spiel definiert, weil ihm andere Definitionen abhanden gekommen sind. Wenn jemand phasenweise viel spielt, weil das Spiel neu und spannend ist, im grauen Winter, wenn man Urlaub oder Ferien hat, krank geschrieben oder arbeitslos ist – kurz: wenn man Zeit dazu hat, ist das noch kein problematisches Verhalten.

merz: Was macht die Attraktivität von Games für Jugendliche aus?

Uhlenbrock: Gerade Spiele bieten einiges, was Jugendliche suchen: Gleichaltrige, Abenteuer, Held sein, Gruppenstatus, Nervenkitzel und jede Menge Belohnungen. Vor allem Jungen in dem Alter testen ihre Grenzen aus und übertreiben dabei gern alles. Das Gespür für riskantes Verhalten ist bei 15-Jährigen kaum vorhanden, die Lust vieles auszuprobieren ist sehr stark. Alle mir bekannten Forschungen sagen, dass die Menge an mit Spielen verbrachter Zeit weniger wird, je älter die Jugendlichen werden. Allerdings werden sie nicht aufhören zu spielen – warum auch? Längst sind Computerspiele in der Welt der Erwachsenen angekommen.

merz: Wie geht ihr im Offenen Jugendtreff mit Computerspielen um? Warum bietet ihr Computerspiele an?

Uhlenbrock: Der Jugendtreff hat mit zwei Playstations und sechs PCs mit freiem Internet-Zugang, einer Video- und einer Fotokamera, sowie Boombaster und Soundsystem eine für Jugendliche attraktive Medienausstattung. Alles ist kostenlos und frei benutzbar. Außerhalb des Offenen Treffs gibt es eine Sport- und eine Kochgruppe und aus der ehemaligen Computergruppe wurde eine Rollenspielgruppe, die ihre Abenteuer in der Fantasie und mit Papier und Würfeln erlebt. Neben Facebook und Youtube sind Computerspiele die häufigste Nutzung der PCs. Jugendliche wünschen sich regelmäßig bestimmte Spiele vom Jugendtreff. Wenn sich genügend Interessenten

finden und das Spiel eine USK-Freigabe ab zwölf Jahren hat, wird es angeschafft. Alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Jugendtreffs sind selbst erfahrene Gamer, so dass etliche Anregungen für interessante Computerspiele auch von Seiten der Betreuerinnen und Betreuer kommen. Jugendliche reagieren sehr positiv auf das Interesse von Erwachsenen an ihren Computerspielen: Sie berichten von ihren Kenntnissen und Erfolgen, messen sich gern und nehmen erstaunt differenzierte Sichtweisen zur Kenntnis. Man kann mit Computerspielen genauso pädagogisch arbeiten wie mit Brettspielen, Sportangeboten, Erlebnistouren, Kreativangeboten. Alles, was Jugendlichen Spaß macht, motiviert sie zu lernen, zu üben, sich auseinanderzusetzen.

Die pädagogische Beziehung, die durch gemeinsames Spielen entsteht, ermöglicht erst – auch kritische – Einflussnahme auf die Jugendlichen. Für die begehrte Computernacht in den Ferien (eine Spielenacht bis zum Frühstück) bekamen die Jugendlichen die Aufgabe, sich auf eine große Gruppen-Herausforderung im Spiel gut vorzubereiten: Sie sollten Tipps zum geplanten Dungeon-Besuch durchlesen, jeder hatte im Spiel einen erfolgsrelevanten Beruf zu lernen (Kochen, Erste Hilfe, Alchemie ...), ihre Spielfigur musste Level 15 erreichen und gut ausgestattet sein. Für die Jugendlichen waren dies zum Teil sehr schwierige Aufgaben, da sie nicht gewohnt waren, sich vorzubereiten und dafür im Vorhinein Zeit und Energie zu investieren. Doch die Motivation war hoch und so schafften es alle. In der Spielenacht mussten sie dann lernen, mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten trotzdem eine gemeinsame Taktik zu entwickeln, Fehlschläge hinzunehmen und sich immer wieder erneut einer Aufgabe zu stellen. Der Kampf mit dem Endboss des Dungeons brauchte ungefähr 15 Versuche und dauerte mehrere Stunden – aber schlussendlich war die Gruppe erfolgreich und sehr stolz.

merz: Würdest du eure offene Jugendarbeit als Suchtprävention verstehen?

Uhlenbrock: Sucht entsteht durch viele Faktoren und ein Ansatz der Offenen Jugendarbeit ist die Entwicklung von Resilienzen durch die Erfahrung von Selbstwirksamkeit, Partizipation und Anerkennung. Die akzeptierende Auseinandersetzung mit Jugendlichen und ihren Spielwelten vermittelt den Jugendlichen sicher Fähigkeiten, mit der hohen Attraktivität von Bildschirmspielen umzugehen. Das muss man regelrecht lernen: Wie komme ich damit klar, dass andere im Online-Spiel schneller weiter kommen, weil sie mehr Zeit investieren (können)? Welche Kompensationsmöglichkeiten gibt es dafür? Wie finde ich einen Rhythmus und Grenzen der Nutzung, die in mein Leben passen? Mein Wunsch ist, dass die Einordnung von Computerspielen differenzierter und sachgerechter wird. Der Begriff der exzessiven Nutzung oder gar Sucht darf nicht flächendeckend auf alle begeisterten Gamer ausgedehnt werden. Im Umgang mit Jugendlichen verbaut man sich sonst jede Einflussmöglichkeit auf ihre Werteentwicklung.