

DIGITAL
STREET
WORK
Bayern

Wer sind wir?

Name: David

Sozialpädagoge, Erwachsenen-
bildung, Gesundheitspädagogik

zuständig für Unterfranken

Schwerpunkte: Gaming, Filme,
psychische Gesundheit,
Jungen- und Männerarbeit

Kontaktdaten: Tel: 0172

8932203 Email:

digital.streetwork@bjr.de



Name: Andy

Sozialpädagoge, Erwachsenen-
und Weiterbildung

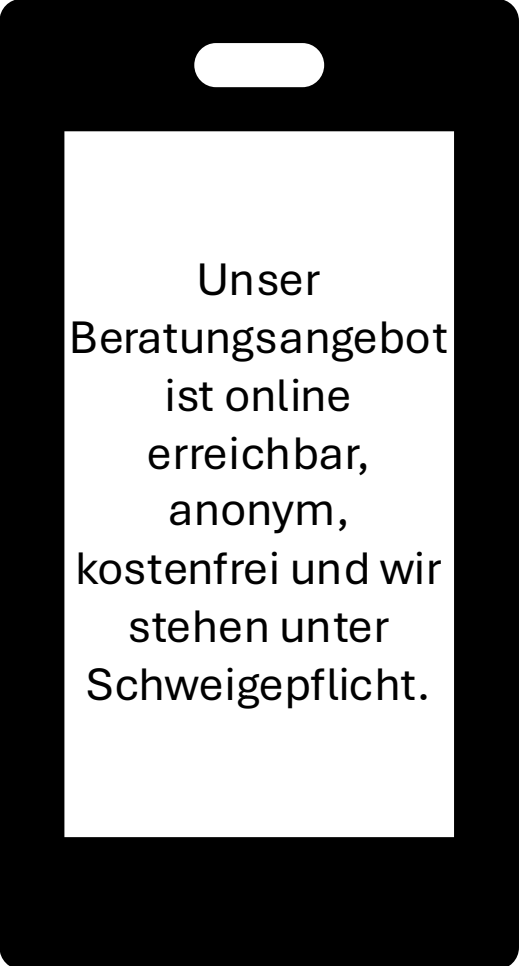
zuständig für Unterfranken

Schwerpunkte: Gaming,
Cybermobbing, psychische
Gesundheit, Jungen- und
Männerarbeit, LGBTQIA+

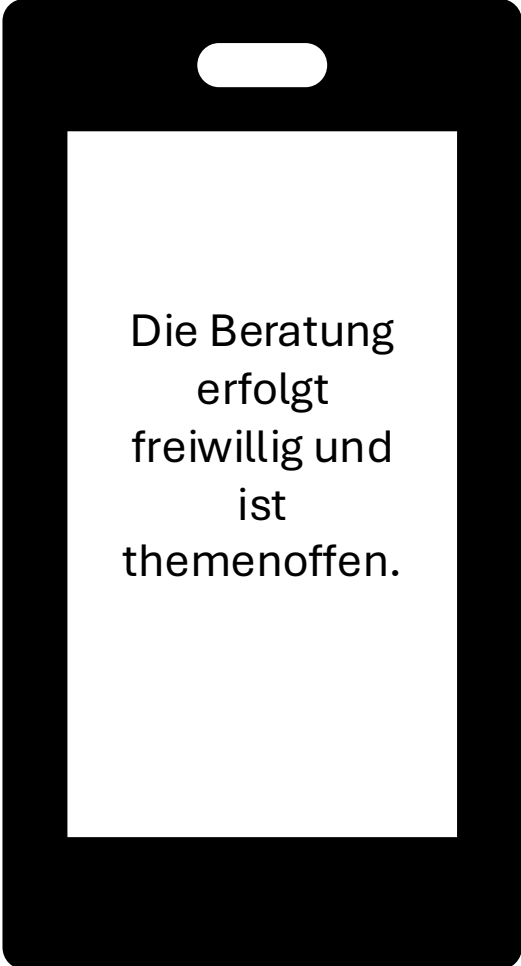
Kontaktdaten: Tel: 0172 8932207

Email: digital.streetwork@bjr.de

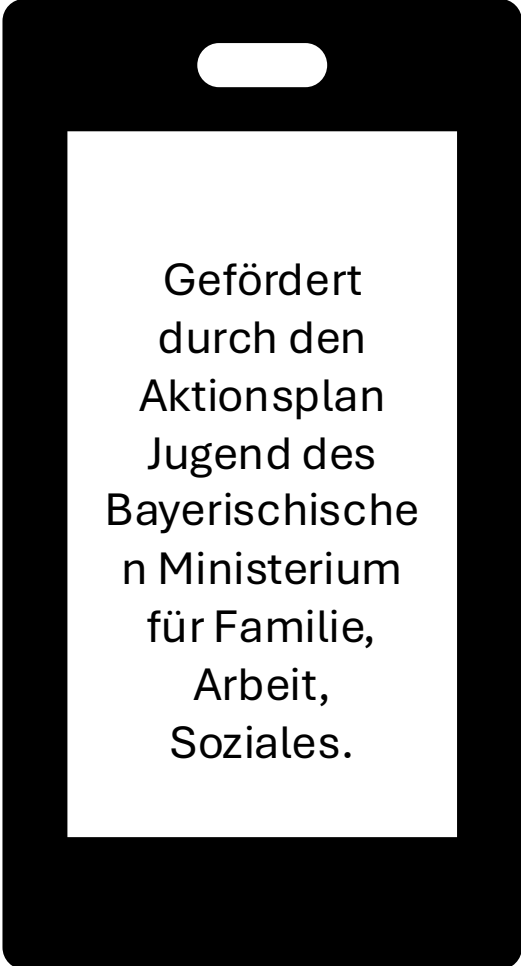
Was ist DSW?

A black outline of a smartphone with a white screen. The screen contains text describing the service's accessibility and confidentiality.

Unser
Beratungsangebot
ist online
erreichbar,
anonym,
kostenfrei und wir
stehen unter
Schweigepflicht.

A black outline of a smartphone with a white screen. The screen contains text stating that the consultation is voluntary and open to various topics.

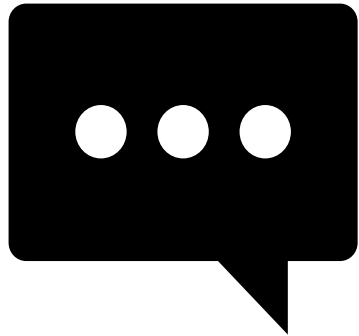
Die Beratung
erfolgt
freiwillig und
ist
themenoffen.

A black outline of a smartphone with a white screen. The screen contains text mentioning the funding source: the Bavarian Ministry of Family, Work, and Social Affairs.

Gefördert
durch den
Aktionsplan
Jugend des
Bayerische
n Ministerium
für Familie,
Arbeit,
Soziales.

Was bieten wir an?

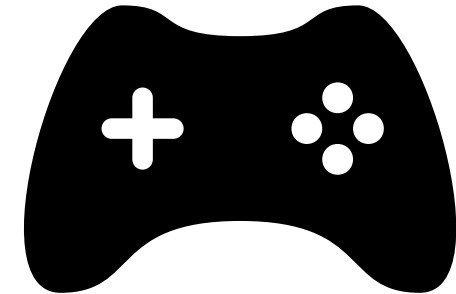
schreiben



telefonieren



zocken



Erreichbar sind wir während unserer Arbeitszeit und bemühen uns, dir innerhalb von 24 Stunden zu antworten.

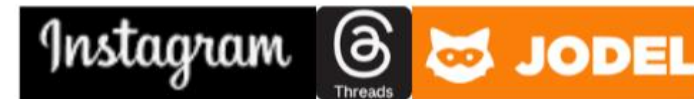
Wie wir Kontakt haben, entscheidest du. Ganz wie es dir am leichtesten fällt, über dein Anliegen zu sprechen.

Für wen sind wir da?

Das Projekt Digital Streetwork richtet sich an Jugendliche und junge Erwachsene von 14 bis 27 Jahren.

Definition Jugendliche und junge Erwachsene nach §7 SGB VIII.

Wo sind wir unterwegs und wie arbeiten wir?



Zu sehen ist in dem Bild:

- im oberen Bereich Plattformen, auf denen wir Content erstellen und/oder aufsuchend arbeiten.
- im mittleren Bereich Kommunikationsplattformen
- im unteren Bereich Spieleplattformen, auf welchen wir mit Klient:innen Spiele spielen.

Faszination Gaming: ein Q & A



1. Frage: Warum Gaming in der Jugendarbeit?

- Gaming am PC oder Konsole ist die **digitale Übersetzung von klassischen Angeboten im Jugendtreff**, wie beispielsweise der Runde UNO oder Tischkicker. ***Unser Tischkicker ist Fortnite.*** Zusammen zocken, kann zu einem **vertieften Beziehungsaufbau** genutzt werden, um Jugendlichen in **ihrer Lebensrealität** im Spiel **zu begegnen** und im besten Falle **vulnerable Jugendliche** darüber **sozial zu integrieren**.
- Zusätzlich können Videospiele **thematische Einstiege in Gespräche** bieten.

2. Welche Spiele eignen sich für die Jugendarbeit?

- Grundsätzlich gilt das mit den entsprechenden Jugendlichen **individuell abzuklären**, was sie spielen möchten. Dabei kann sich auch auf gemeinsame Ziele geeinigt werden, bspw. Fokus **auf kooperatives Spiel oder gemeinsame Erfolge**, je nach Spiel.
- Beispielsweise “War of Mine” als Einstieg über Kriege und andere Krisen auf der Welt zu sprechen.

3. Förderung von Bildschirmzeit durch Gaming in der Jugendarbeit?

Bildschirmzeit passiert eh, Ziel von Gaming in der Jugendarbeit ist es, **Medienkompetenz zu fördern** und **Bildschirmzeit bewusster zu gestalten** bspw. durch bewusste Zeitstrukturen (Beispiel **Umgang mit Bildschirmpausen, Verhältnis von Bildschirmzeit zu analoger Zeit** generell), gleichsam kann dabei auch hinterfragt werden, inwiefern ungesunde Dynamiken bereits greifen (bspw. **Suchtverhalten, Toxizität**).

Gefahren von Gaming



Gefahren von Gaming

Die **Mediensucht** ist seit dem 1. Januar 2022 im Rahmen der **ICD-11** (11. Revision der Internationalen Klassifikation der Krankheiten) als anerkannte Verhaltenssucht gültig.

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat die Diagnose „**Gaming Disorder**“ (Computerspielsucht) in den ICD-11 aufgenommen, die sich auf exzessives, kontrollverlust-artiges Online- oder Offline-Spielen bezieht.

Gefahren von Gaming

Kriterien für die Diagnose „Gaming Disorder“ (ICD-11-Code 6C51):

Kontrollverlust über das Spielverhalten: Das **Spielen kann nicht gestoppt werden**, selbst wenn dies **unangemessen oder kontraproduktiv** ist.

Vorrang von Spielen **gegenüber anderen Lebensbereichen**: Hobbys, Beruf, Familie oder Pflichten werden **vernachlässigt**.

Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen: Das Verhalten führt zu erheblichen Beeinträchtigungen in der Schule, im Beruf, in Beziehungen oder der Gesundheit – über einen **Zeitraum von mindestens 12 Monaten** (kann bei schweren Fällen verkürzt werden).

Glücksspiel als Teil der **klassischen Diagnose** der **Spielsucht**, ist davon nochmal **ausgenommen** und beinhaltet **neben Gemeinsamkeiten** zur Gaming Disorder auch noch **finanzielle Aspekte**. Jedoch treten im Gaming mittlerweile **auch glücksspielähnliche Implikationen** in Games mit auf als sogenannten Mikrotransaktionen. Dies können einerseits **Lootboxen** sein, also **digitale Zufallsboxen, die mit Echtgeld erworben werden**, um bestimmte **Spielinhalte freizuschalten**, die sich nicht oder nur eingeschränkt anderweitig freischalten lassen.

Monetarisierung in Spielen (f2p, Vollpreistitel) für Skins & Co

Spiele erwirtschaften heute ihren Gewinn nicht mehr nur durch den Verkauf des Spiels an sich und evtl. **Merchandise**, sondern auch über die bereits angesprochenen **Mikrotransaktionen**. Hierbei kann es sich um Skins, also **spezielle Optiken von Spielcharakteren** handeln, aber auch um besonders gute Spielfiguren oder Waffen (hierbei spricht man von **P2W** (sprich: **Pay to Win**) oder exklusive Inhalte (bspw. **inhaltliche Spielerweiterungen** wie **zusätzliche Levels und Storymissionen** oder **kosmetische Items** als sogenannte **DLC's**).

So findest du uns!



QR- Codes

