

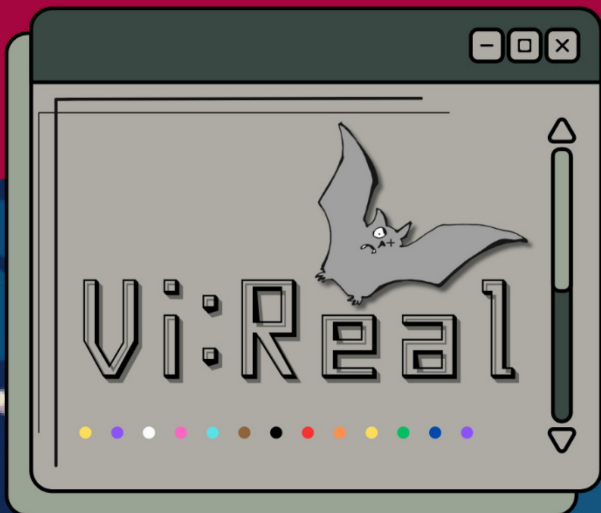
INFO - KONZEPTION

Projekt Vi:Real

Gaming und Genderreflexion

Verein zur Förderung von Jugendlichen e.V.
70182 // Stuttgart

Mail: vireal@verein-jugendliche.de



Ein Projekt des Vereins
zur Förderung von
Jugendlichen e.V.

2024



Konzeption Vi:Real - Gaming und Genderreflexion

Kontext und Zielgruppen

Digitale Spiele stellen einen wichtigen Teil der Lebenswelt vieler junger Menschen dar. Die Relevanz von digitalen Spielen als Ort verschiedener Lern- und Aushandlungsprozesse ist in der Wahrnehmung pädagogischer Fachkräfte allerdings oftmals verdeckt und wenig bekannt. Genau wie in der realen Welt findet auch beim Gaming eine Auseinandersetzung mit Themen wie Sexualität, sexuelle und geschlechtliche Vielfalt, aber auch Grenzverletzungen und sexualisierte Gewalterfahrungen statt.

Dieser vireale Sozialraum (vgl. Ketter, Verena 2011: *Mobile Jugendmedienbildung im Stadtteil als eine Methode virealer Sozialraumaneignung. In: Online-Journal „sozialraum.de“ 01/2011.*) im Kontext von Gaming kann belastende Situationen und Erlebnisse hervorrufen und zugleich können digitale Spiele aber auch dazu beitragen, Belastungen zu verarbeiten und positive Erfahrungen zu sammeln.

Diese gilt es im Austausch mit jungen Menschen, sowie mit Multiplikator*innen besprechbar zu machen um Reflexionsräume, Handlungssicherheit und Kompetenz im Umgang mit Risiken wie beispielsweise sexualisierter Gewalt zu schaffen.

Hier setzt unser Projekt "Gaming und Genderreflexion" an, in dem es sich an zwei Zielgruppen richtet:

- Junge Menschen in der Gamingszene. Deziert werden deren Erfahrungen mit Sexualität und geschlechtlicher Verortung sowie Erfahrungen von Grenzverletzung und/ oder sexualisierter Gewalt niederschwellig durch aufsuchendes digitales Streetwork in einer Vielzahl von Gaming - Foren thematisiert. Hierzu führen wir mehrmals pro Woche digitale aufsuchende Sozialarbeit (Hybride Streetwork) / Digitales Streetwork durch.
- (Sozial-) Pädagogische Fachkräfte und Ehrenamtliche, die mit Jugendlichen/jungen Erwachsenen arbeiten. Dieser Personenkreis soll geschult werden, um anschließend als Multiplikator*innen fungieren zu können.

- Im Rahmen der Schulungen werden Einblicke in die Gamingwelt als Ort sexualitätsbezogener Lern- und Aushandlungsprozesse gegeben, damit diese zukünftig Adressat*innen Unterstützung bieten können und so einen erweiterten Handlungsrahmen und Wirksamkeit in der (sozial)pädagogischen Arbeit gewinnen.

Umsetzung

Konkret erreichen wir unsere Adressat*innen Gruppen durch aufsuchende Sozialarbeit auf Gamingplattformen im Kontext von digitalem Streetwork. Dabei verfolgen wir aktuelle sexualitäts- und geschlechtsbezogenen Debatten und Bedarfe, welche auf Gamingplattformen diskutiert und/oder (neu) verhandelt werden.

Bei Bedarf bieten wir Unterstützung und Beratung für junge Menschen und vermitteln weiter an andere Unterstützungsangebote. Bspw. anonyme Einzel- und/oder Gruppenberatung über eine bereits bestehende Chatberatungsplattform des Vereins zur Förderung von Jugendlichen e.V. oder dem Beratungsangebot von hateaid.org.

Außerdem führen wir Schulungen und Beratungen für (sozial-) pädagogische Fachkräfte und Ehrenamtliche im Themenbezug zu Gaming und Genderreflexion durch.

Ein weiteres Ziel des Projektes ist die Vernetzung mit anderen Einrichtungen und Projekten, sowie die Öffentlichkeitsarbeit zur Sichtbarmachung des Themas.

Team – Wer wir sind

Wir sind ein Team aus zwei ausgebildeten Fachkräften der Sozialen Arbeit mit Zusatzqualifikation in den Bereichen Medien- und Spielpädagogik, Sexualpädagogik, Traumapädagogik und Genderreflexiver Arbeit.

Inhaltliche Fragestellungen

Folgende Ausgangsfragen sind für uns zielgerichtet im Zuge unserer inhaltlichen Arbeit auf Gamigplattformen:

- Welche Genderentwürfe werden in digitalen Spielen und den damit verknüpften Kommunikationsplattformen sichtbar und inszeniert - und welche hingegen nicht? (Inklusions- und Exklusionsmomente)

- Welche Möglichkeiten der Identitätskonstruktion und Performanz, z.B. anhand der im Game implementierten Charaktererstellung und/oder Modifikationen, werden angeboten und genutzt?
- Was haben digitale Repräsentanzen von Menschen für Wirksamkeiten und Aussagekraft?
- Wie wird Sexualität, bzw. wie werden Erzählungen über Genderentwürfe und Sexualitäten im Spiel inszeniert? Zur Steigerung der Risikokompetenz wird besprochen, welche Risikoaspekte es in digitalen Spielerräumen gibt, z.B.: Toxische Communities, wie z.B. Incels respektive extremistische Gruppen, die über Games menschenrechtsverletzende sowie -feindliche Ideologien verbreiten, performen und rekrutieren.
- Was hat Digitalität mit Identität zu tun?
- Menschen, die Games dazu nutzen um Grooming (Anbahnung von sexualisierter Gewalt) zu betreiben und digitale wie reale sexualisierte Gewalt auszuüben.
- Wie wird Anonymität und/oder Pseudonymität in digitalen Räumen verhandelt? Wie nicht?
- Sucht- und Abhängigkeitsverhältnisse in digitalen Spielerräumen: Wann beginnt zu viel digitales Spiel?
- Wie kann Konsens in digitalen Räumen zwischen Jugendlichen hergestellt werden?
- Wie kann man sich und andere als spielende Person schützen, bzw. wie sehen (digitale & Präsenz/face to face) Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten aus?

Kosten für den adressierten Personenkreis

Für Jugendliche Menschen entstehen keine Kosten. Für (sozial)pädagogische Fachkräfte werden Weiterbildungen durch bis zu zwei durchführende Fachkräfte für 150 Euro zu 1,5 Stunden angeboten.

Dauer des Projektes und Trägerschaft

Die Durchführung des Projektes findet von 01.01.2024 bis 31.12.2026 statt. Das Projekt wird durchgeführt durch den Verein zur Förderung von Jugendlichen e.V. und wird finanziell getragen durch die Deutsche Fernsehlotterie in Form der Stiftung Deutsches Hilfswerk SdbR.

