

Digitale Revolution

Viele gamingaffine Jugendliche fühlen sich durch herkömmliche pädagogische Angebote nicht angesprochen. Doch auch sie brauchen Akzeptanz und Räume für ihr Hobby. LAN-Partys und Gaming-Turniere blicken auf eine lange Tradition in der Jugendarbeit zurück. Regelmäßig stattfindende Gruppentreffen, die sich mit dem Thema Games auseinandersetzen, sind ein bewährtes Angebot, um Kinder für die medial geprägte Zukunft stark zu machen und sie dabei zu unterstützen, mit ihren Erlebnissen in digitalen Welten verantwortlich und selbstbewusst umzugehen. Hier finden Jugendliche einen geschützten Raum, in dem sie vom Publikum zum Agierenden werden. Sie werden aktiv und setzen sich kreativ mit ihrem Hobby auseinander.

Es geht aber nicht nur um das Spielen an sich: Im Gegensatz zum herkömmlichen Sport übernehmen Szenemitglieder in Amateur-Clans die Organisation und Finanzierung ihrer Vereinsstruktur. Hierzu gehören das Ausarbeiten von Spielpaarungen und Trainingszeiten, Sponsorenakquise und die Öffentlichkeitsarbeit in Form von Social-Media- und Community-Management. Sie tun dies meist unentgeltlich und in ihrer Freizeit. Dabei werden zahlreiche Kompetenzen und Fertigkeiten gefordert und gefördert, die auch in einer beruflichen Laufbahn relevant werden können.

E-Sport als Methode für Jugendgruppen

Jugendliche müssen auch eine gewisse Kompetenz entwickeln, um die Kommerzialisierung im Sport zu erkennen und richtig einordnen zu können. Die Jugendarbeit kann ein Ort sein, wo dieser Lernprozess angeregt wird. Zusammengenommen bilden alle diese Faktoren Ansatzpunkte, um gemeinsam mit den Jugendlichen E-Sport zu betreiben oder sie bei der Ausübung ihres Hobbys zu unterstützen.

Die Jugendarbeit und der Sport können dem E-Sport einen (analogen) Raum bieten, den Jugendliche benötigen, um die nötigen Entwicklungsschritte der Jugendzeit zu absolvieren und ihr Hobby ausbalanciert ausüben zu können. Dazu benötigt man technische und personelle Ressourcen, die in Netzwerken (Jugendarbeit, Bibliotheken, Sport, etc.) erbracht werden können.

Der Lerneffekt von E-Sport liegt beispielsweise auch in der Analyse des eigenen Spiel- und Turnierverhaltens. Darüber hinaus reflektieren die Spielenden die kommerziellen Strukturen im Sport insgesamt – egal ob real oder virtuell ausgetragen.

Die Faszination der Jugendlichen für E-Sport kann von Außenstehenden oft nur schwer nachvollzogen werden. Die Jugendarbeit muss sich deshalb offen für die Szene zeigen und auch als Dienstleister auftreten. Beim Veranstaltungsformat „Eltern-LAN“ erhalten Eltern und pädagogische Fachkräfte etwa die Möglichkeit, eigene Computerspielerfahrungen zu sammeln und sich über Inhalte und Wirkungen virtueller Spielwelten zu informieren. Sie können sich zudem mit den jugendlichen Gamerinnen und Gamern sowie mit medienpädagogisch Tätigen austauschen.

Daniel Heinz, Torben Kohring, Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen

Linksammlung

- www.pcgamer.com/us-government-recognises-league-of-legends-pros-as-professional-athletes – E-Sport durch US Regierung als Sport anerkannt
- www.zeit.de/thema/e-sport – Dossier E-Sport ZEIT
- www.spielbar.de/148929/e-sport-fakten-und-zahlen – Artikel E-Sport auf spielbar.de
- www.bpb.de/apuz/33552/mit-ballerspielen-gegen-paedagogische-no-go-areas-erfahrungen-mit-eltern-lans?p=all – Arne Busse über Eltern-LANs
- digitaler Sport: <http://www.oeffentliche-it.de/-/digitaler-sport>

Seit Anfang des 21. Jahrhunderts bezeichnet der Begriff „Digitale Revolution“ den durch die Digitalisierung und durch Computer ausgelösten Umbruch bzw. Wandel der Technik und vieler damit verbundener Lebensbereiche. Ein Symptom dieses Umbruchs ist die sogenannte DIY- (do it yourself) und Maker-Szene sowie das Konzept der „offenen Werkstätten“.



Foto: Andreas Zielke

Als hätten sie nie etwas anderes gemacht. Junge Tüftler im FabLab

Ein FabLab (englisch: fabrication laboratory = Fabrikationslabor) – auch offene Werkstatt oder MakerSpace genannt – ist eine Hightech-Werkstatt mit dem Ziel, Privatpersonen den Zugang zu Produktionsmitteln und modernen industriellen Produktionsverfahren für Einzelstücke zu ermöglichen. Ausgestattet sind FabLabs mit digitalen Produktionsmaschinen wie Lasercutter, CNC-Fräsmaschinen, 3D-Druckern oder Plottern. Die Werkstätten bieten Interessierten die Möglichkeit, eine große Anzahl unterschiedlicher Materialien und Werkstücke bearbeiten zu können.

Digital und analog

Diesen Trend haben die Gründer des FabLab München e.V. bereits 2010 erkannt. Im achten Jahr ihres Bestehens ist die 370 qm große offene Hightech-Werkstatt im Münchner Westend ein Anlauf- und Sammelpunkt für alle Kreativen, Technikerinnen und Techniker, Tüftlerinnen und Tüftler, Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte und ganze Familien – einfach für alle, die am Selbermachen interessiert sind.

Mit aktuell rund 300 Mitgliedern ist das FabLab München nicht nur eine moderne Werkstatt, sondern es ist – getreu dem Motto „Make - Learn - Share“ – auch ein Platz, an dem man lernen und lehren und an dem man sich mit Gleichgesinnten austauschen kann. Neben dem generationenübergreifenden Austausch innerhalb des Vereins stand schon immer die Vermittlung von Wissen und Bildung auch an Nicht-Mitglieder an vorderer Stelle. Ebenso gehört die Schaffung spielerischer Zugänge zur digitalen Welt für Kinder und Jugendliche zum Programm: „Im Jahr 2016 haben wir 486 Workshops und Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen durchgeführt (inklusive spezieller Angebote für Flüchtlingskinder in Übergangsklassen). Dabei wurden 8.825 Kinder erreicht und rund 4.300 Stunden ehrenamtliches Engagement mobilisiert“, so Birgit Kahler, Gründungs- und Vorstandsmitglied.