

Nutzung digitaler Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

Am Beispiel des respektfördernden Videospiels
„in Will's shoes“

Anna Petrović, 1810406004

Bachelorarbeit 2

Eingereicht zur Erlangung des Grades
Bachelor of Arts in Social Sciences
an der Fachhochschule St. Pölten

Datum: 12.05.2021

Version: 1

Begutachterin: FH-Prof.ⁱⁿ Mag.^a Dr.ⁱⁿ Sylvia Supper

Abstract Deutsch

Die Lebenswelt der jungen Generation verschiebt sich immer weiter in den digitalen Raum. Hierbei ist es besonders wichtig, den respektvollen Umgang zwischen Kindern und Jugendlichen zu wahren, sei es online oder offline. Um diesen zu fördern, wurde das pädagogische Videospiel „in Will's shoes“ entwickelt, das auf die Themen Mobbing und respektvollen Umgang aufmerksam machen soll. In der vorliegenden Arbeit wird untersucht, welchen Beitrag dieses Spiel und digitale Medien im Allgemeinen leisten können, um Respekt und Toleranz zwischen Kindern und Jugendlichen zu stärken. Die Daten wurden mit Hilfe fokussierter Interviews erhoben, die nach der Methode des offenen Kodierens nach Strauss und Corbin (1966) ausgewertet wurden. Die Ergebnisse zeigen, dass sich digitale Medien durch ihre Niederschwelligkeit sehr gut zur Aufklärungsarbeit bezüglich Respektförderung eignen.

Abstract English

The lives of the young generation are shifting ever further into the digital realm. In this context, it is particularly important to maintain respectful interaction between children and young people, whether online or offline. To promote this, the pedagogical video game "in Will's shoes" was developed to draw attention to the topics of bullying and respectful interaction. This bachelor thesis examines the contribution that this game and digital media in general can make to strengthen respect and tolerance between children and adolescents. Data was collected through focused interviews, which were then analysed using the open coding method according to Strauss and Corbin (1966). The results show that digital media is very well suited for educational work regarding respect promotion due to its low-threshold nature.

Inhalt

1	Einleitung.....	1
2	Theoretische Grundlagen	2
2.1	Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen.....	2
2.2	Medienkompetenz	3
2.3	Digitales Lernen und „Serious Games“	4
2.4	Digitale Medien in der offenen Kinder- und Jugendarbeit	5
2.5	Digitale Medien in der Schulsozialarbeit	6
3	Forschungsinteresse	6
3.1	Zugang zur Forschung über das iLab	6
3.2	Entwicklung des Spiels.....	7
3.3	Forschungsfragen.....	8
3.4	Vorannahmen	9
4	Forschungsdesign	9
4.1	Forschungsfeld und Zugang zum Feld.....	9
4.2	Erhebungsmethode und Sampling	10
4.2.1	Das fokussierte Interview	10
4.3	Auswertungsmethode offenes Kodieren	11
5	Ergebnisdarstellung.....	11
5.1	Weiterentwicklung des Spiels „in Will’s shoes“	12
5.1.1	Dialog und Sprache	12
5.1.2	Charaktere	14
5.1.3	Spielfeatures zur Respekt- und Toleranzförderung.....	16
5.2	Nutzung digitaler Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen.....	19
5.2.1	Positive Erfahrungen der Professionist*innen	19
5.2.2	Negative Erfahrungen der Professionist*innen	22
5.2.3	Nutzung digitaler Medien in Verbindung mit der Covid-19-Pandemie	23
5.2.4	Gestaltung digitaler Medien zur Respektförderung	25
5.2.5	Mehrwert von digitalen Medien im Gegensatz zu analogen Medien.....	26
6	Diskussion	27
7	Reflexion und Forschungsausblick	29
7.1	Reflexion des Forschungsprozesses	29
7.2	Forschungsausblick.....	30
	Literatur	31
	Daten	34
	Abkürzungen	35

Abbildungen	35
Anhang.....	i
Eidesstattliche Erklärung	v

1 Einleitung

Digitale und elektronische Medien spielen eine zentrale Rolle in unserer heutigen Gesellschaft, nicht nur bei Erwachsenen, sondern vermehrt auch bei Kindern und Jugendlichen (vgl. Lampert / Sygusch / Schlack 2007:643). Hier ergibt sich immer wieder die Frage, wie pädagogisch wertvoll diese Art der Medien ist und wie sie die junge Generation beeinflusst. Besonders für Sozialarbeiter*innen, die mit Kindern und Jugendlichen zusammenarbeiten, ist es wichtig zu wissen, wie sie den Einsatz dieser Medien kompetent begleiten können. Eine jährliche Umfrage vom Institut für Jugendkulturforschung hat ergeben, dass 98% der Befragten WhatsApp und 93% YouTube nutzen. Instagram ist mit 84% ebenfalls sehr beliebt bei der Zielgruppe (vgl. Saferinternet.at 2021:1). Neben Sozialen Medien werden vermehrt auch elektronische Medien wie Smartphones, Computer und Spielekonsolen genutzt. Das bedeutet ebenfalls, dass digitale und elektronische Medien bereits sehr stark die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen beeinflussen (vgl. Seufert 2015:38f.). Daher ist es eine essenzielle Aufgabe für die Soziale Arbeit, hier anzusetzen und sich an den Nutzungsgewohnheiten der Zielgruppe zu orientieren.

Im fünften Semester habe ich mich im Zuge des Interdisciplinary Labs (iLab) an der Fachhochschule St. Pölten intensiv mit dem Thema Respekt in Schulen und Respekt zwischen Kindern und Jugendlichen auseinandergesetzt, weshalb ich auch meine Bachelorarbeit diesem wichtigen Thema widmen will. Da in meiner Projektarbeit im iLab das pädagogische Videospiel „in Will's shoes“ entstanden ist, das auf respektvollen Umgang zwischen Kindern und Jugendlichen, aber auch auf die Thematik des Mobblings aufmerksam machen soll, möchte ich den Fokus der elektronischen Medien ebenfalls in meiner Arbeit inkludieren. Hierbei ist es mir wichtig zu erforschen, wie Sozialarbeiter*innen in der offenen Jugendarbeit, aber auch in der Schulsozialarbeit elektronische Medien einsetzen, um Respekt und Toleranz zwischen Kindern und Jugendlichen zu stärken. Da außerdem Mobbing an zahlreichen Schulen ein Problem darstellt, wird hier die Relevanz des Themas deutlich. Besonders Sozialarbeiter*innen, die mit dieser Zielgruppe arbeiten, müssen über Handlungsmöglichkeiten und -erfordernisse in diesem Bereich Bescheid wissen. Der Faktor der sozialen und elektronischen Medien hat hier besonders in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen, weshalb Cybermobbing ebenfalls ein großes Problem darstellt (vgl. Teuschel / Heuschen 2013:6). Daher ist es wichtig, Möglichkeiten zu finden, diese Medien für eine positive Entwicklung bei Kindern und Jugendlichen einzusetzen, um auch Respekt und Toleranz in der Zielgruppe zu stärken.

Den Beginn dieser Arbeit bildet das Theoriekapitel, in dem verschiedene Grundlagen für das vorliegende Thema erläutert werden. Danach folgen das Forschungsinteresse und das Forschungsdesign. Das fünfte Kapitel beschäftigt sich mit den Ergebnissen meiner Forschungsarbeit. In diesem wird auf die Weiterentwicklung des respektfördernden Spiels „in Will's shoes“ eingegangen sowie die Nutzung digitaler Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen näher beleuchtet. Den Schluss bilden die abschließende Diskussion meiner Ergebnisse sowie das Resümee mit einem anschließenden Forschungsausblick.

2 Theoretische Grundlagen

Im folgenden Kapitel werden die theoretischen Grundlagen der vorliegenden Bachelorarbeit näher erläutert. Zuerst wird der Begriff „Digitale Lebenswelten“ definiert und im Kontext dieser Bachelorarbeit verortet. Des Weiteren wird auf den Begriff der „Medienkompetenz“ näher eingegangen und die Relevanz des digitalen Lernens bei Kindern und Jugendlichen, auch im Kontext von „Serious Games“, beschrieben. Zusammenfassend folgt ein Überblick über die Nutzung von digitalen Medien im Kontext der offenen Kinder- und Jugendarbeit und der Schulsozialarbeit.

2.1 Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen

Grundsätzlich werden als Lebenswelten Orte bezeichnet, an denen sich das Leben und der Alltag von Personen abspielt (vgl. Grunwald / Thiersch 2018:304). Beispiele dafür wären die Familie, der Freund*innenkreis, die Arbeit oder die Nachbarschaft. Alltägliche Lebenswelten sind von Lebenslagen geprägt. Darunter „lassen sich Genderstrukturen, ethnische und materielle, politische, soziale und kulturelle Bedingungen und Ressourcen verstehen.“ (ebd.) Der immer weiter fortschreitende gesellschaftliche Wandel wird stark von der Technik und ihren Neuerungen beeinflusst. Alle Menschen, speziell aber auch Kinder und Jugendliche, müssen sich in diesen vielfältigen und diversen Lebenswelten erst einmal zurechtfinden und verorten. Kinder und Jugendliche stehen vor einer Fülle an Angeboten und müssen sich die für sie richtigen herausuchen sowie dabei noch Wege finden, einen für sie passenden Platz in unserer Gesellschaft zu finden. Dabei ist es essenziell, dass die Möglichkeiten, Ressourcen, Bedürfnisse, aber auch Notwendigkeiten abgewogen werden, um alle Lebenswelten in Einklang miteinander zu bringen (vgl. Seufert 2015:37f.). Um das zu erreichen, benötigen die Kinder und Jugendlichen adäquate Unterstützung. Im nachstehenden Zitat wird verdeutlicht, welche Rolle das Bildungs- und Erziehungssystem dabei spielen kann.

„Das Bildungs- und Erziehungssystem steht vor der Herausforderung, Kinder und Jugendliche auf diese Veränderungen vorzubereiten. Andererseits sind junge Menschen heute zunehmend selbst gefordert, sich um die Aneignung von zukunftsfähigen Schlüsselkompetenzen zu bemühen. Bezogen auf die Sozialisation junger Menschen interessiert – neben diesen allgemeinen Entwicklungen in der ‚Informationsgesellschaft‘ – das Aufwachsen in Medienwelten.“ (ebd.:38)

Der digitale Raum wurde vor vielen Jahren noch nicht als typische Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen angesehen. Dieser Umstand hat sich aber im letzten Jahrzehnt drastisch geändert. Seit einigen Jahren verlagert sich die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen immer weiter in die digitale Welt (vgl. ebd.:38f.). Hugger spricht hier von sogenannten „Digital Natives“. (Hugger 2013:19) Mit diesem Begriff beschreibt er die heutige Jugend, die als erste Generation mit digitalen Medien aufgewachsen ist und fast permanent online ist. Im Gegensatz dazu stehen die „Digital Immigrants“ (ebd.), die die Online-Welt erst im Erwachsenenalter kennengelernt haben und sich permanent mit deren Nutzung auseinandersetzen müssen. Das bedeutet ebenfalls, dass die „Digital Immigrants“ den neuen digitalen Medien weitaus

skeptischer und vergleichsweise wenig intuitiv entgegenstehen, im Gegensatz zu den „Digital Natives“ (vgl. ebd.). Da die heutige Jugend mit einem breiten Angebot an digitalen und elektronischen Medien konfrontiert ist, scheint es nur logisch, dass sie diese auch intensiv nutzen. Seufert beschreibt es folgendermaßen:

„Diese digitalen Interaktionsräume, die je nach technischer Hard- bzw. Software über den auditiven, visuellen, audiovisuellen oder über [...] Symbole einen medialen bzw. virtuellen Raum zwischen einem oder mehreren Individuen herstellen. Durch die hochinnovative Medientechnik stehen für alle genannten Übertragungsweisen entsprechend leistungsfähige Geräte zur Verfügung. Die Jugendlichen bewegen sich zumeist in mehreren dieser virtuellen Räume, wenn nicht gleichzeitig, dann hintereinander.“ (Seufert 2015:39)

Es gibt viele unterschiedliche, digitale Räume, in denen sich Kinder und Jugendliche aufhalten. Hierbei sind sie viele Stunden täglich online und bewegen sich oft auf einer schmalen Gradwanderung zwischen Chancen und Risiken der Onlinewelt (vgl. Rhein 2013:177). Deshalb ist es für Kinder und Jugendliche essenziell, dass sie verschiedene medienbezogene Kompetenzen erlernen und beherrschen, um einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien gewährleisten zu können. Das nächste Kapitel wird sich genauer mit diesem Thema auseinandersetzen.

2.2 Medienkompetenz

Der Begriff Medienkompetenz wurde im Laufe seiner Entstehung von vielen verschiedenen Expert*innen neu definiert oder erweitert. Harald Gapski, ein deutscher Medienforscher, hat beispielsweise für diesen Begriff in einem Zeitraum von 1996 bis 1999, über 104 verschiedene Definitionen herausgearbeitet (vgl. Süss / Lampert / Wijnen 2013:121). Das führte zur Annahme, dass der Begriff „Medienkompetenz“ nach wie vor sehr unbestimmt und vielschichtig scheint (vgl. ebd.).

Ursprünglich kann der Begriff der Medienkompetenz auf die Bezeichnung „Kommunikative Kompetenz“, die von Habermas 1971 im gesellschaftlichen Kontext geprägt wurde, zurückgeführt werden. Mit dieser Bezeichnung beschreibt Habermas eine grundlegende Basisqualifikation von Menschen, die sie beherrschen müssen, um sich in unserer Gesellschaft kommunikativ verhalten zu können. Falls diese Kompetenz bei Menschen aus unterschiedlichen Gründen nicht stark genug ausgeprägt ist, kann durch pädagogische Maßnahmen dafür gesorgt werden, dass diese Fähigkeit verbessert wird (vgl. Habermas 1971:101ff.; zit. n. Hugger 2008:93).

Diese Überlegung von Habermas führt Baacke im Jahre 1973 dazu, einen medienpädagogischen Diskurs anzuregen, in dem er schlussendlich zu dem Ergebnis kommt, dass „Medienkompetenz als eine systemische Ausdifferenzierung von kommunikativer Kompetenz“ (Baacke 1973:o.A; zit. n. Hugger 2008:93) verstanden werden kann. Kurz gesagt, war dies der Anreiz, um Medien, insbesondere digitale Medien, auch in ihrer erzieherischen Fähigkeit wahrzunehmen. Dadurch wurde der Begriff der Medienkompetenz immer wieder Gegenstand diverser pädagogischer und bildungspolitischer Diskussionen. Es wurde immer sichtbarer,

dass vor allem Kinder und Jugendliche mehr Informationen und Schulungen brauchen, um kompetent mit digitalen Medien umgehen zu können (vgl. Seufert 2015:14).

2.3 Digitales Lernen und „Serious Games“

Digitales Lernen ist ein weiterer Faktor, der eine große Bedeutung in der vorliegenden Bachelorarbeit hat. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass die Verbindung von Spielen und Lernen schon seit dem Beginn der menschlichen Entwicklung vorhanden ist (vgl. Breuer 2010:7). Erst frühe Formen der Bildung heben diese Verbindung auf und machen klar, dass eine eindeutige Trennung zwischen Lernen und Spielen vorgenommen werden muss. Dies wird damit gerechtfertigt, dass Lernen mehr mit Arbeit und Bildung, und Spielen vermehrt mit Freizeit und Spaß verbunden wird. Diese gezwungene Trennung wird seit den 80er-Jahren durch die moderne Pädagogik weitgehend aufzuheben versucht. In dieser Zeit setzte sich auch der Begriff „Entertainment Education“ durch (vgl. ebd.).

Damit wurde „die Verbindung von edukativen Inhalten und spielerischen bzw. unterhaltenden Elementen zu einem zentralen Thema in Pädagogik, Psychologie und anverwandten Disziplinen, die sich mit Lehren und Lernen befassen.“ (ebd.)

Medien fungieren oftmals als Verbindungselement der beiden Faktoren Lernen und Spielen. Seit dem Aufkommen der Themen „Multimedia-Learning“ und „E-Learning“ wurden immer wieder zahlreiche Diskussionen über neue Wege des spielerischen Lernens entfacht, die auch den Bildungsbereich nachhaltig prägten (vgl. Susi / Johannesson / Backlund 2007:2). Dies belegt die vermehrte Nutzung von Fernsehgeräten, Video- sowie DVD-Playern und Computern als Lernmedien in den verschiedensten Schulen (vgl. Breuer 2010:7). Seit den 1980er-Jahren erleben auch diverse Computer- und Videospiele einen großen Anstieg an Beliebtheit. Dies ist in erster Linie relevant, da vor allem digitale Spiele aussichtsreiche Ergebnisse bei der Verbindung von Spielen und Lernen versprechen. Da sie bei vielen verschiedenen Altersklassen beliebt sind, primär aber bei Kindern und Jugendlichen, werden sie oft in den Blick genommen, wenn neue Theorien und Wege diskutiert werden, Spielen und Lernen zu vereinen (vgl. ebd.).

Marc Prensky hat in diesem Zusammenhang den Begriff „Digital Game-based Learning (DGBL)“ geprägt, der sich ebenfalls auf die Verschmelzung von Spielen und Lernen bzw. Wissensvermittlung bezieht. Hier geht er explizit darauf ein, dass Spiele aus dem Sektor des DGBL denselben Spaß- und Unterhaltungsfaktor bieten sollen wie herkömmliche Videospiele, aber die Wissensvermittlung dennoch im Vordergrund stehen muss (vgl. Prensky 2001:4f.). DGBL und die Auswirkungen davon sind der Gegenstand vieler wissenschaftlicher Abhandlungen und werden sie höchstwahrscheinlich auch noch in weiterer Zukunft sein, da diese Art des spielerischen Lernens immer weiter erforscht wird und vielversprechende Ergebnisse aufzeigt.

In diesem Kontext ist der Begriff „Serious Games“ ebenfalls von Relevanz. Dieser wurde erstmal von Clark C. Abt (1970) eingeführt, der es sich in seinem gleichnamigen Werk zur Aufgabe gemacht hat, Simulations-, Rechen- und Planspiele zu definieren. Durch die

Veröffentlichung des Spiels „America's Army“, ein Taktik Shooter-Spiel des US-Militärs zur Rekrutierung von jungen Männern und die nahezu zeitgleich veröffentlichte wissenschaftliche Abhandlung von Ben Sawyer und David Rejeski (2002) wurde der Begriff „Serious Games“ erstmals weiterverbreitet und setzte sich im gängigen DGBL Diskurs durch (vgl. Gotto 2013:139). Dieser beschreibt ein gewisses Genre an Games, die es sich zum Ziel gesetzt haben „[...] dass durch sie und mit ihnen etwas erreicht, trainiert und gelernt werden soll.“ (ebd.) Dies bedeutet, dass in dieser Art des Spieles nicht ausschließlich der Spaß im Vordergrund steht, sondern auch das Lernen und die Anwendung von neuen Inhalten. Dennoch soll sichergestellt werden, dass ein gewisser Unterhaltungsfaktor vorhanden ist, da ein spielerisches Herangehen an Lerninhalte sicherstellt, dass diese bei den Spielenden generiert, weiterverarbeitet und im Gedächtnis gefestigt werden (vgl. ebd.:139f.).

2.4 Digitale Medien in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

„Die Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) beschäftigt sich seit jeher mit digitalen Medien – aus gutem Grund, denn Aufgabe der OKJA ist es, an den Interessen und Bedürfnissen junger Menschen anzuknüpfen und sich mit ihrem Angebot explizit an diese zu richten.“ (DOJ 2018:1)

Da sich die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, wie unter Punkt 2.1 bereits näher erläutert, vermehrt im digitalen Raum wiederfindet, ist es besonders bedeutend, dass die OKJA medienpädagogische Angebote zur Verfügung stellt. Des Weiteren kommuniziert die Zielgruppe weitgehend online, was in der heutigen, digital-vernetzten Welt selbstverständlich scheint. Hier braucht es besondere Kenntnisse, um einen kompetenten Umgang und eine gute Kommunikation im digitalen Raum zu gewährleisten. Dies ist deshalb wichtig für die OKJA, da die Steigerung der kommunikativen Fähigkeiten ein großes Aufgabefeld ist, insbesondere im Online-Kontext (vgl. ebd.).

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, wie Jugendarbeiter*innen digitale Medien in ihrer Arbeit nutzen können. Besonders effektiv ist es, wenn Jugendliche aktiv in die Mitgestaltung einbezogen werden. Hierbei ist es wichtig, dass das Online-Profil der Einrichtung aktuell gehalten und aktualisiert wird, damit die Jugendlichen die neuesten Angebote, Veranstaltungen und Projekte einsehen und mitverfolgen können (vgl. ebd.:12). Zudem ist es bedeutend, speziell bei den Ausschreibungen für neue Projekte und Veranstaltungen, die Zielgruppe aktiv dazu aufzurufen oder sie sogar persönlich zu kontaktieren, bei der Gestaltung mitzuarbeiten. Des Weiteren ist es wesentlich, verschiedene Informationen mit der Zielgruppe zu teilen, die einen sichereren Umgang im digitalen Raum gewährleisten. Dadurch sollen die Jugendlichen dazu geleitet werden, vorsichtiger mit ihren persönlichen Daten umzugehen (vgl. ebd.).

Außerdem müssen Einrichtungen der offenen Jugendarbeit eine ausreichende technische Ausstattung besitzen, um digitale Jugendarbeit auch in den Jugendzentren gewährleisten zu können. Beispielsweise Laptops, Tablets und eine stabile Internetverbindung und je nach verschiedenen Angeboten auch Spielekonsolen, Kameras oder Schnittprogramme (vgl. bOJA 2021:16).

2.5 Digitale Medien in der Schulsozialarbeit

Der Bereich der Digitalisierung und Mediatisierung ist im Kontext der Schulsozialarbeit, im Vergleich zur OKJA, praktisch und theoretisch wenig ausgebildet (vgl. Hollenstein / Nieslony 2020:7).

„[...] [Daher] ist [es] nicht verwunderlich, dass unter den sozialpädagogischen Fachkräften in den Schulen (noch) eine relative Abstinenz im Umgang mit deren Zielgruppen im Kontext ihrer mediatisierten Lern- und Lebenswelten zu beobachten ist; der Forschungsbedarf ist erheblich.“ (ebd.)

Da viele Schüler*innen durch das Angebot der Ganztagesesschule einen Großteil ihrer Zeit in der Schule verbringen, kann dort ein starkes Potential gesehen werden, um die Mediatisierung mit sozialarbeiterischen und pädagogischen Mitteln zu begleiten. Hier muss aber darauf hingewiesen werden, dass es für Schulsozialarbeiter*innen neben ihren vielen anderen Tätigkeiten, nicht immer einfach ist, auf die ständigen Neuerungen und Entwicklungen hinsichtlich der Mediatisierung einzugehen. Dennoch sollte das Konzept der Lebensweltorientierung, das einen Bezug zu der realen Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen verlangt, in der Schulsozialarbeit ebenfalls beachtet werden. Daher muss hier von Seiten der Schulsozialarbeit auch auf die neuen Kommunikationsmöglichkeiten eingegangen werden, die sich heutzutage vermehrt im digitalen Raum abspielen (vgl. ebd.:8f.).

Um diesen Prozess professionell zu gestalten, braucht es gewisse Konzepte zur Qualitätssicherstellung. Darüber hinaus ist es für Schulsozialarbeiter*innen essenziell, eine gute Balance zwischen altbewährter Praxis und digitalen Neuerungen zu finden, um bestmöglich an die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen anschließen zu können (vgl. Ermel 2020:43f.).

3 Forschungsinteresse

In diesem Kapitel wird das nähere Forschungsinteresse dieser Bachelorarbeit erläutert. In einem ersten Schritt erfolgt die Schilderung des Zugangs zur Forschung über das iLab. Danach wird die Entstehung und Entwicklung des Videospiels „in Will's shoes“ wiedergegeben. Des Weiteren erfolgt eine Auflistung der Forschungsfragen dieser Bachelorarbeit, die sich aus der Hauptforschungsfrage und vier Detailfragen zusammensetzen. Aus diesen Fragen ergeben sich ebenfalls Vorannahmen, die im letzten Kapitel erläutert werden.

3.1 Zugang zur Forschung über das iLab

Durch die Teilnahme am interdisziplinären Lab an der Fachhochschule St. Pölten im Rahmen des fünften Semesters im Bachelorstudium Soziale Arbeit, eröffnete sich der erste Zugang zur Erforschung des Zusammenhangs zwischen digitalen Medien und Respektförderung. Anfang

September startete ich mit meinen zwei Team-Kolleg*innen aus verschiedenen Studiengängen mit unserer Challenge. Diese lautete: „How can we support people to meet again on a respectful eve level?“ Da diese Frage sehr offen ist und eine schier unendliche Anzahl an verschiedenen Bereichen und Altersgruppen von diesem Problem betroffen ist, mussten wir das Thema zu Beginn drastisch eingrenzen.

Vor der ersten Präsentation haben wir uns grundsätzlich mit den Ursachen von Respektlosigkeit beschäftigt. Des Weiteren recherchierten wir die Bereiche, in denen Respektlosigkeit die meisten Schwierigkeiten verursacht. Wir kamen zu dem Schluss, dass es in der Schule und am Arbeitsplatz die meisten Probleme diesbezüglich gibt. Team intern wurde die Entscheidung gefällt, dass wir uns auf den Bereich der Schule und auf die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen spezialisieren wollen. Da Respektlosigkeit erst der Anfang von vielen verschiedenen, schwerwiegenden Problemen im schulischen Bereich ist, kamen wir schnell zu dem Entschluss, dass auch Mobbing zu einem gewissen Grad von Respektlosigkeit ausgelöst wird. Deshalb wurde der Fokus in unserem Projekt ebenfalls auf das Phänomen des Mobbing gerichtet sowie die verschiedenen Wege, die es gibt, diesem Problem vorzubeugen. Auch in Österreich ist das Problem Mobbing in Schulen nach wie vor sehr aktuell und deshalb gilt es, geeignete Maßnahmen zu finden (vgl. BMBWF 2018:3).

Wir wollten als Team an einem innovativen Projekt zur Vorbeugung von Mobbing arbeiten. Daher entstand die Idee, digitale Medien in unsere Lösungsidee einzubauen. Hierbei erforschten wir mittels Umfragen bei Kindern und Jugendlichen, wie oft diese digitale und elektronische Medien verwenden, insbesondere zur Nutzung von Video- und Computerspielen. Da über 60% der Befragten angeführt haben, regelmäßig Videospiele zu spielen, starteten wir eine neue Umfrage, um zu erforschen, wie sehr Kinder und Jugendliche von Inhalten in Videospielen lernen und positiv beeinflusst werden können. Da diese wiederum angaben, beim Spielen von gewissen Spiele-Genres, sogenannten Serious Games, wie in 2.3 bereits näher beschrieben, etwas lernen zu können, entstand bei uns die Idee der Erstellung eines Videospiels. Wir wollten dabei einerseits Opfer von Mobbing, aber auch Täter*innen ansprechen, um sie mit den Inhalten des Spiels zum Nachdenken und Reflektieren anzuregen.

3.2 Entwicklung des Spiels

Wie unter 3.1 bereits erwähnt, hat sich das gesamte Team dafür entschieden, die Idee des Videospiels umzusetzen. Der erste Schritt dabei war die Konzeptionierung der Hauptgeschichte des Spiels. Wir hatten es uns zum Ziel gesetzt, die fiktive Geschichte des 13-jährigen Schülers Will zu erzählen, welcher Mobbing in der Schule und vermehrt auch Cybermobbing ausgesetzt ist. Bei diesem Prozess bezogen wir uns regelmäßig auf bereits publizierte, wissenschaftliche Abhandlungen zum Thema „Videogames and Education“ (Brown 2008) und „Storytelling in Videospielen“ (Zeman 2017; Solarski 2017). In diesen Werken konnten wir grundlegende Informationen zur Gestaltung und zum Aufbau der Hauptcharaktere sammeln, die in der weiterführenden Entwicklung des Spiels von uns berücksichtigt wurden.

In diesem Prozess haben wir als Gruppe entschieden, das Spiel in Form einer interaktiven Geschichte aufzubauen, in dem der*die Spieler*in verschiedene Entscheidungen treffen muss und auf diesem Weg den weiteren Verlauf und das Ende des Spiels beeinflusst. Hier kann die Geschichte von Will in viele verschiedene Richtungen, negativ wie positiv, verlaufen. Dabei haben wir den Fokus daraufgelegt, dass die Spielenden realisieren sollen, welche Konsequenzen ihr Handeln in gewissen, teils sehr schwierigen Situationen, hat. Die verschiedenen Enden sollen dabei zum Reflektieren der eigenen, getroffenen Entscheidungen anregen und dabei auch neue Handlungsoptionen für den*die Spieler*in eröffnen.

Das Spiel wurde im Zuge des iLabs zu einem Großteil fertiggestellt. Es fehlen kleinere Aspekte der verschiedenen Enden, die in naher Zukunft noch hinzugefügt werden sollen. Im Zuge dieser Bachelorarbeit will ich deshalb nicht nur erforschen, welchen Eindruck das Spiel auf Expert*innen der offenen Jugendarbeit und Schulsozialarbeit macht, sondern gleichzeitig auch erfahren, wie das Spiel bestmöglich fertiggestellt und weiterentwickelt werden kann. Damit soll sichergestellt werden, dass das Spiel die erhoffte Reaktion bei den spielenden Kindern und Jugendlichen auslöst, nämlich die Bereitschaft, über ihr eigenes Handeln nachzudenken und in Zukunft in Konfliktsituation respektvollere und tolerantere Handlungsoptionen zu erwägen.

3.3 Forschungsfragen

Um das Ziel der Respekt- und Toleranzförderung innerhalb der Zielgruppe zu erreichen, ergibt sich folgende Hauptforschungsfrage für die vorliegende Bachelorarbeit:

- Wie können elektronische und digitale Medien, insbesondere das respektfördernde Videospiel „in Will's shoes“, in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden, um eine Steigerung von Respekt und Toleranz in der Zielgruppe zu erreichen?

Aus dieser Hauptforschungsfrage ergeben sich folgende Detailfragen:

- Welche Erfahrungen haben Schulsozialarbeiter*innen und Sozialarbeiter*innen der offenen Kinder- und Jugendarbeit bereits mit der Verwendung von elektronischen und digitalen Medien?
- Wie müssen diese elektronischen und digitalen Medien gestaltet sein, um eine Stärkung des Respekts- und Toleranzgefühls in der Zielgruppe zu erreichen?
- Wie kann das Spiel „in Will's shoes“ weiterentwickelt werden, um respektvollen Umgang zwischen Kinder und Jugendlichen zu fördern?
- Welchen Mehrwert sehen Sozialarbeiter*innen, die eng mit Kinder- und Jugendlichen zusammenarbeiten, in der Nutzung von digitalen Medien zur Förderung von Respekt, im Vergleich zu anderen, nicht digitalen Medien?

3.4 Vorannahmen

Beruhend auf einer vertiefenden Literaturrecherche, Feedbackrunden mit Expert*innen aus dem Bereich der offenen Jugendarbeit und Schulsozialarbeit, aber auch mit erfahrenen Personen aus der Videospielbranche, konnte ich für mich bereits einige Punkte herausarbeiten, die für diese Bachelorarbeit relevant sind. Diese werden hier genannt, um eine mögliche Voreingenommenheit zu reflektieren und in weiterer Folge die Qualität dieser Forschungsarbeit nicht zu beeinflussen.

Zuallererst ergibt sich durch die Literaturrecherche die Annahme, dass digitale und elektronische Medien bereits sehr stark in der offenen Kinder- und Jugendarbeit eingesetzt werden, da hierzu bereits viele wissenschaftliche Abhandlungen veröffentlicht wurden. Im Kontrast dazu gibt es in der Schulsozialarbeit kaum Arbeiten, die sich mit der Nutzung von digitalen Medien befassen, weshalb ich annehme, dass auch in der Praxis der Einsatz von digitalen und elektronischen Medien nicht sehr weit verbreitet ist. Hier gibt es von meiner Seite ebenfalls die Annahme, dass die Nutzung von diesen Medien seit der Covid-19-Pandemie in beiden Bereichen stark zugenommen hat, um den Kontakt mit der Zielgruppe aufrechterhalten zu können. Des Weiteren habe ich die Vorannahme, dass die befragten Expert*innen bei der Nutzung von digitalen Medien in ihrer Arbeit Bedenken bezüglich des Datenschutzes ihrer Klient*innen haben und hier Informationen benötigen, um diese Befürchtungen ablegen, aber gleichzeitig einen sicheren Umgang mit Medien pflegen zu können.

Beziehend auf die Weiterentwicklung und Adaptierung des Spiels „in Will's shoes“ ergeben sich durch die unterschiedlichen Feedbackrunden mit Expert*innen, die wir bereits im iLab abgehalten haben, weitere Vorannahmen. Erstens wurde uns mitgeteilt, dass wir das Spiel interaktiver gestalten sollten, mit weniger Text und mehr Möglichkeiten für die Spieler*innen, den Hauptcharakter Will selbst zu steuern. Da sich dies im iLab zeitlich nicht mehr vereinbaren lies, nehme ich an, dass auch die interviewten Expert*innen anmerken werden, dass wir das Spiel interaktiver gestalten sollten, um die Kinder und Jugendlichen stärker anzusprechen.

4 Forschungsdesign

In diesem Kapitel werden zuerst das Forschungsfeld und der Zugang zu diesem näher erläutert. Danach folgt eine nähere Beschreibung der Erhebungsmethode und des Samplings. Zusammenfassend wird noch näher auf die Auswertungsmethode des offenen Kodierens nach Strauss und Corbin (1966) eingegangen.

4.1 Forschungsfeld und Zugang zum Feld

Das Forschungsfeld der Bachelorarbeit findet sich im Handlungsfeld Kinder, Jugendliche und Familie wieder (vgl. OBDS 2004:3). Im speziellen habe ich in den Tätigkeitsbereichen der

„Schulsozialarbeit“ und „niederschwelliger Jugendarbeit“ geforscht. Die fünf Interviews haben mit Expert*innen aus den zwei oben genannten Bereichen stattgefunden. Das erste Interview wurde mit einer Sozialarbeiterin abgehalten, die im Bereich der offenen Jugendarbeit, im speziellen im Jugendzentrum tätig ist. Das zweite Interview wurde mit dem Leiter eines Jugendzentrums durchgeführt und das dritte Interview mit einer Expertin aus der Schulsozialarbeit. Des Weiteren hat das vierte fokussierte Interview mit einer Sozialarbeiterin stattgefunden, die in einem Jugendzentrum, in der Jugendintensivbetreuung, aber auch für einige Stunden in der Schulsozialarbeit tätig ist. Das fünfte Interview wurde ebenfalls mit einer Schulsozialarbeiterin geführt.

Den Zugang zum Feld habe ich durch das Anschreiben verschiedener Organisationen und Vereinen bekommen. Eine große Organisation und drei Vereine haben mir die Möglichkeit gegeben, insgesamt fünf Interviews durchzuführen.

4.2 Erhebungsmethode und Sampling

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der näheren Beschreibung des fokussierten Interviews und die Anwendung dessen in der Erhebungsphase meiner Bachelorarbeit.

4.2.1 Das fokussierte Interview

Für meine Bachelorarbeit habe ich die Erhebungsmethode des fokussierten Interviews verwendet (vgl. Lamnek / Krell 2016:349). Das fokussierte Interview ist „eine Kombination von unentdeckter Beobachtung und qualitativem Interview.“ (ebd.) Die interviewten Personen werden zu Beginn des Interviews oder bereits davor einer konkreten, ungestellten Situation ausgesetzt, die im Zuge des Interviews besprochen wird (vgl. ebd.). Danach wird der zuvor verfasste Leitfaden für das Interview verwendet. Der*die Interviewer*in hat dabei eine vorgefertigte Liste an Themen und Fragevorschlägen, die im Gespräch behandelt werden sollen (vgl. Grunow 1978:362). „Die Behandlung dieser Themen erfolgt in Form von offenen Fragen und erzählenden oder berichtenden Antworten.“ (Lamnek / Krell 2016:349)

Bei den geplanten Interviews für meine Bachelorarbeit habe ich die Befragten zu Beginn das im iLab entwickelte Computerspiel „in Will's shoes“ für circa 15 Minuten testen lassen. Mein Interviewleitfaden habe ich rund um das Videospiel aufgebaut, um zu erfahren, wie die Expert*innen das Spiel wahrgenommen haben, was bereits gut gelungen ist und was noch adaptiert werden sollte. Darüber hinaus habe ich in den Interviews erfragt, welche Erfahrungen Sozialarbeiter*innen bereits mit dem Einsatz von digitalen und elektronischen Medien in ihrer Arbeit gemacht haben, auch in Bezug auf die Förderung von Respekt und Toleranz innerhalb ihrer Klientel.

Alle fünf der geplanten Interviews haben über das Video-Konferenztool Zoom stattgefunden. Meine Interviewpartner*innen und ich hatten während des Interviews die Kamera eingeschaltet, damit die Mimik und Gestik wenigstens auf eine gewisse Art und Weise

erhalten bleiben konnte. Ich habe den Ton der Zoom-Interviews mit Hilfe eines externen Aufnahmegeräts aufgezeichnet und nicht das gesamte Meeting über Zoom aufgenommen. Der Grund dafür war, dass das Interview auf diesem Wege nicht extern auf dem Zoom-Server gespeichert wurde und ich so sicherstellen konnte, dass die Datenschutzgrundverordnung eingehalten wird.

Zu Beginn aller Interviews habe ich die Befragten das Spiel „in Will's shoes“ testen lassen. Um ein besseres und authentischeres Spielerlebnis zu ermöglichen, habe ich die Steuerung an meine Interviewpartner*innen übergeben. Das bedeutet, dass sie sich selbst durch das Spiel klicken durften und daher die Geschwindigkeit des Textes nach ihrem eigenen Ermessen steuern konnten.

Die Atmosphäre während der fünf Interviews war durchwegs angenehm. Das konnte darauf zurückgeführt werden, dass bereits alle meine Interviewpartner*innen Erfahrung mit dem Video-Konferenztool Zoom hatten und daher so gut wie keine technischen Probleme auftraten. Bei meinem ersten Interview gab es kurzzeitig Internetprobleme meinerseits, die aber nur ein bis zwei Minuten andauerten. Die Aufzeichnung des Tons mit einem externen Aufnahmegerät hat ebenfalls einwandfrei funktioniert und daher hat es keine Probleme bei der anschließenden Transkription des Audiomaterials nach der Methode von Froschauer und Lueger (2003) gegeben.

4.3 Auswertungsmethode offenes Kodieren

Zur Auswertung des Datenmaterials habe ich die Methode des offenen Kodierens verwendet (vgl. Strauss / Corbin 1996:44). Der Prozess des offenen Kodierens wird von den Autor*innen als jener Analyseteil beschrieben, welcher sich auf eine Benennung und Kategorisierung von Phänomenen mittels eingehender Untersuchung des Datenmaterials, bezieht. Im Zuge dieser Bearbeitung werden die Daten in einzelne Teile aufgebrochen und auf ihre Unterschiede oder Ähnlichkeiten verglichen. Die zwei wesentlichen Verfahren innerhalb dieser Analyse sind einerseits das Anstellen von Vergleichen und andererseits das Stellen von Fragen, welche essenziell für die Erforschung der eigenen und fremden Vorannahmen zu Phänomenen ist (vgl. ebd. 44-45).

5 Ergebnisdarstellung

Dieses Kapitel stellt die Ergebnisse der vorliegenden Bachelorarbeit dar, die aus den fünf geführten fokussierten Interviews gewonnen wurden. Die Ergebnisse setzen sich neben den gewonnenen Erkenntnissen dieser Interviews auch aus der Gegenüberstellung dieser mit geeigneter Fachliteratur zusammen. Das Kapitel besteht aus zwei unterschiedlichen Teilen. Der erste Teil beschäftigt sich mit der Weiterentwicklung und Adaptierung des im iLab entwickelten Spiels „in Will's shoes“. Der zweite Teil setzt sich mit der Nutzung digitaler und

elektronischer Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen auseinander. Hier liegt der Schwerpunkt mitunter auf der Respekt- und Toleranzförderung innerhalb der Zielgruppe sowie darauf, wie diese Medien zu einer Förderung beitragen können.

5.1 Weiterentwicklung des Spiels „in Will’s shoes“

Dieser Teil der Ergebnisdarstellung beschäftigt sich mit der Weiterentwicklung und Adaptierung des respektfördernden Spiels „in Will’s shoes“, anhand der Rückmeldungen der fünf Interviewpartner*innen. Zuerst wird auf den Dialog und die Sprache im Spiel eingegangen, wo speziell auf die Themen Verwendung von Jugendsprache und Kraftausdrücken bzw. Schimpfwörtern Bezug genommen wird. Des Weiteren wird im zweiten Teil die Gestaltung der Charaktere näher betrachtet sowie die Reflektiertheit und Nachvollziehbarkeit dieser analysiert. In einem abschließenden Kapitel werden verschiedene Spielfeatures näher beleuchtet, die zukünftig eingebaut werden könnten, um die Respekt- und Toleranzförderung des Spiels zu erhöhen. Am Ende jedes Kapitels findet sich eine kurze Zusammenfassung, die die wichtigsten Ergebnisse der einzelnen Abschnitte darstellt.

5.1.1 Dialog und Sprache

Zu Beginn dieses Abschnitts muss erwähnt werden, dass das Spiel „in Will’s shoes“ im Rahmen des iLabs auf Englisch gestaltet wurde, da dies auch die Arbeitssprache im Team war. Dies wurde den Interviewpartner*innen zu Beginn mitgeteilt und ebenfalls angemerkt, dass bei einer zukünftigen Veröffentlichung des Spiels, eine deutsche Übersetzung eingebaut werden würde.

Bezüglich der Gestaltung des Dialogs und der Sprache im Spiel gab es verschiedene Anmerkungen der Interviewpartner*innen. Zu Beginn der Interviews wurde auf Nachfrage, was am Spiel noch adaptiert werden sollte, an erster Stelle die Länge des Dialogs genannt. Da es alle fünf Befragten angegeben haben, ist es ein wichtiger Verbesserungsvorschlag für die Weiterentwicklung des Spiels (vgl. TI1 2021:79-80; TI2 2021:36-37; TI3 2021:32-40, 55, 62-63; TI4 2021:42-46; TI5 2021:105-107). Der Text wird im Spiel in Form von Dialogboxen angezeigt:



Abb. 1: Dialogbox mit langem Text, Petrovic (2021)

Das obige Beispiel wurde von der ersten und vierten Interviewpartnerin verwendet, um zu verdeutlichen, dass in manchen Dialogsequenzen zu viel Text auf einmal in einer Dialogbox aufscheint. Hier wurde der Verbesserungsvorschlag geäußert, dass dieser Text besser auf zwei verschiedene Dialogboxen aufgeteilt werden sollte, damit die Kinder und Jugendlichen nicht von der Textlänge überfordert werden und es übersichtlicher gestaltet ist (vgl. TI1 2021:70-75; TI4 2021:42-46).

Die dritte Interviewpartnerin, die in einer Landesberufsschule als Schulsozialarbeiterin tätig ist, gibt an, dass die Textmenge für ihre Zielgruppe um einiges zu viel und zu komplex ist. Die Fähigkeit sinnerfassend zu lesen, sei bei ihnen nicht gut genug ausgeprägt, um diese Fülle an Text ausreichend zu verstehen. Somit könnten sie der Hintergrundgeschichte des Spiels nicht mehr folgen und das Spiel hätte erst recht seine Intention verloren (vgl. TI3 2021:32-55).

„Ich glaub das. also wenn ihr [...] bildungsschwache Kids. oder Kids mit ah. Bildungsdefiziten oder mit kognitiven Defiziten erreichen wollt, darf da gar nichts zum Lesen sein, weil das klappt nicht. [...] also i orbeit in einer Berufsschule, muss ma jetzt a moi dazusagen. jo, also es is jetzt sicha wos ondas, wenn ihr sagt, jo. hobts ois Zielgruppe. Gymnasium. Unterstufe. ist es sicher ganz anders, ja. oba die Kids, mit denen i arbeite. ahm. do is sinnerfassendes Lesen. eher die Ausnahme. Ganz egal, ob sie österreichischstämmig sind. oder ob die Eltern. ahm Migrationshintergrund ham, völlig wuascht. das. is. ahm.. ja. Also Sätze mit mehreren Wörtern.. funktioniert nicht.“ (TI3 2021:47-55)

Hier ergibt sich die Annahme, dass es zielführend wäre, eine Tonaufnahme zur selben Zeit wie den Text ablaufen zu lassen, um eine Unterstützung beim Lesen zu bieten. Dann könnten Kinder und Jugendliche, die Probleme mit dem Lesen und Verstehen des Dialogs haben, der Geschichte problemloser folgen, ohne dass der Text drastisch gekürzt werden müsste. Das hätte den Vorteil, dass die Hauptgeschichte mit all ihren Details erhalten bleibt und auch die Charakterentwicklung nachvollziehbarer ist.

Des Weiteren wurde in den Interviews über die Verwendung von Jugendsprache und Schimpfwörtern im Spiel gesprochen. Hier wurde von den Expert*innen erfragt, als wie sinnvoll

sie die Nutzung dieser Begriffe im Kontext eines pädagogischen Videospiels erachten. Die überwiegende Meinung der Interviewpartner*innen war, dass es essenziell ist, Jugendsprache einzubauen, um so nahe wie möglich an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu bleiben (vgl. TI1 2021:66-70; TI2 2021:165-171; TI3 2021:150-161). Dadurch würden die Charaktere authentischer erscheinen und die Spielenden würden sich vermehrt mit diesen verbunden fühlen. Bei dem Thema Schimpfwörter und Kraftausdrücke waren die Meinungen gespalten. Hier gaben Expert*in eins und zwei an, dass sie es authentischer finden, wenn Kraftausdrücke verwendet werden, da es hier nicht der Realität entsprechen würde, wenn diese im Kontext von Mobbing nicht vorkommen. Dieses Zitat verdeutlicht dies:

„Da ist die Frage. zuerst in welchem Setting wollts ihr, dass das Spiel verwendet wird. Soll das ahm. frei zugänglich sein und irgendwo. rausposaunt werden. ahm. wo ich ma eher vorstellen kann, dass es eben in einem sozialpädagogischen oder sozialarbeiterischen Setting. begleite. durch professionelle Sozialarbeit, Sozialpädagoginnen, Sozialpädagogen. gespielt wird und dann jemand daneben sitzt. und [...] gewaltvolle Inhalte dann a nachbesprochen werden kann und wenn am sagt ok. eigentlich als Tool für Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter gedacht. dann denk i ma. kann ma das durchaus tun, weil. [...] im Sinne der. äh äh.. der Orientierung an Interessen und Lebenswelten von jungen Menschen. muss ma sagen, dass ist ihre Realität.“ (TI2 2021:158-168)

Zusammenfassend lässt sich für das Kapitel „Dialog und Sprache“ feststellen, dass es generell sinnvoller wäre, weniger Text zu verwenden, um es einerseits ansprechender für die Zielgruppe zu gestalten und andererseits, um es leichter verständlich für den*die Spieler*in zu machen. Zusätzlich würde sich eine Audiounterlegung des Dialogs anbieten, damit es auch für Kinder und Jugendliche mit Leseschwäche zugänglicher gemacht wird. Außerdem sollte bei der Verwendung von Kraftausdrücken darauf geachtet werden, dass es von Expert*innen professionell begleitet wird, um die Verwendung dieser Begriffe gemeinsam mit der Zielgruppe zu reflektieren. Generell sollte die Sprache sehr nahe an der derzeitigen Jugendsprache liegen, so dass es für Spieler*innen nachvollziehbarer wird und sie sich besser in die Geschichte und die Charaktere hineinfinden können.

5.1.2 Charaktere

Die Charaktere wurden nach dem Austesten des Spiels ebenfalls mit den Interviewpartner*innen besprochen. Hier wurde der Fokus daraufgelegt, ob die Charaktere realistisch genug konzipiert sind und ob ihr Verhalten, Denken und Sprechen der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen entspricht. Dies ist deshalb essenziell zu wissen, da die Gestaltung der Protagonist*innen im Spiel ausschlaggebend dafür ist, ob sich die Kinder und Jugendlichen in diese hineinfinden und deren Gefühlswelt nachvollziehen können.

Die erste Interviewpartnerin hat im Interview angegeben, dass ihr die Mehrheit der Personen im Spiel zu reflektiert vorgekommen ist und sich äußerst gewählt ausdrücken konnte. In diesem Zuge hat sie ebenfalls erwähnt, dass dies möglicherweise verwirrend oder irritierend für die Kinder und Jugendlichen sein könnte, da sie dies aus ihrem echten Leben nicht in der Form kennen. Hier hat sie außerdem zwei verschiedene Wege angegeben, mit dieser Thematik umzugehen. Eine Möglichkeit wäre, das Spiel noch besser an die Lebenswelt der Jugendlichen anzupassen. Dafür müssten die Charaktere adaptiert werden, damit sie nicht zu

reflektiert auftreten. Hier wäre die Irritation der Spielenden nicht so stark gegeben, da sie die Situationen im Spiel besser mit denen in ihrem Alltag vergleichen könnten. Eine zweite Möglichkeit wäre, die Charaktere weiterhin reflektiert auftreten zu lassen, um einen Lerneffekt bzw. eine Vorbildwirkung bei den Kindern und Jugendlichen zu erzeugen (vgl. TI1 2021:119-129). Die fünfte Interviewpartnerin hatte dazu eine ähnliche Meinung wie die erste Interviewpartnerin. Folgendes Zitat spiegelt dies wider:

„[...] weil grundsätzlich glaub i, dass wenn. er schafft über seine Gefühle zu sprechen, des a riesen Vorbildwirkung hobn ko, wenn mas erm okauft. [...] ... so in dem Sinne, dass es nachvollziehbar is für ondere Jugendliche. [...] des wos mir Jugendliche in der Beratung zum Beispiel scho erzöht hoben, die san teilweise eh sehr reflektiert, ah scho mit elf, also des derf ma ned unterschätzen.. ahm..... und des schwingt a scho mit. dass des Sinn mocht sich anderen anzuvertrauen, also des is glaub i so a gonz a wichtige Botschaft, wenn ma so in den Spü jetzt erkennen ko, wos passiert, wenn ich mich niemanden anvertrau, dann geht ois in so an schirchen Strudel.“ (TI5 2021:124-133)

In dem Zitat gibt sie an, dass es wichtig ist, Kinder und Jugendliche hinsichtlich ihrer Reflexionsfähigkeiten nicht zu unterschätzen. Das gibt auch die erste Interviewpartner an (vgl. TI1 2021:304-305). Denn wenn ihnen die Möglichkeit abgesprochen wird, reflektiert zu sein und über ihre Entscheidung nachdenken zu können, würde das Spiel von vornherein wenig Sinn ergeben und keinen Mehrwert bei Kindern und Jugendlichen auslösen.

Des Weiteren gibt die dritte Interviewpartnerin im Gespräch wieder, dass es möglich ist, reflektiert zu sein und gleichzeitig an der Lebenswelt der Jugendlichen dranzubleiben. Hier betont sie die gute Balance, die dabei essenziell ist. Darüber hinaus sollten die Charaktere authentisch sein und die Reflektiertheit nicht aufgesetzt wirken, da dies die Kinder und Jugendlichen sofort merken würden und es dann eher belustigend und weniger lehrreich wirken würde (vgl. TI3 2021:154-161). Dies deckt sich zu einem gewissen Teil mit dem obengenannten, wörtlichen Zitat der fünften Interviewpartnerin, die ebenfalls auf die Authentizität der Charaktere eingeht. Diese Aussagen machen deutlich, dass es noch Änderungen bei manchen Charakteren braucht, um eine gute Balance zwischen der Lebenswelt der Zielgruppe und einer ausgeprägten Reflektiertheit zu gewährleisten.

Ein anderer Punkt, den alle fünf Expert*innen als positiv empfunden haben, ist die Darstellung der Emotionen, die über die Charaktere transportiert werden. Hier wurde darauf eingegangen, dass es einfach ist, in die Gefühlswelt der Protagonist*innen einzutauchen und ihre Probleme, Gedanken, Wünsche etc. nachvollziehbar dargestellt wurden sowie Empathie bei den Spielenden hervorgerufen haben (vgl. TI2 2021:46-60; TI5 2021:57-59). Dieses Hervorrufen von Empathie ist ein ausschlaggebender Punkt, der bei Spieler*innen ein Reflektieren über das Thema Mobbing und die Konsequenzen von diesem auslösen, da sie anhand der Charaktere im Spiel die negativen Folgen aktiv miterleben. Hierzu gibt es verschiedene Studien, die darauf hinweisen, dass Spiele, die sich mit sozialen Themen auseinandersetzen und prosoziales Verhalten hervorrufen wollen, in vielen Fällen Empathie bei den Spieler*innen hervorrufen und diese steigern (vgl. Greitemeyer / Brauer / Osswald 2010:800). Gleichermäßen soll das Spiel „in Will's shoes“ das Empathie- und Respektgefühl bei Kindern und Jugendlichen steigern, weshalb es essenziell ist, dass sich diese in die Charaktere des Spiels einfühlen und deren Gefühle nachvollziehen können.

Zusammenfassend lässt sich für dieses Kapitel sagen, dass es wesentlich ist, die Charaktere an die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen anzupassen, sie aber auch reflektiert auftreten zu lassen. Hier ist eine gute Balance wichtig, um einerseits die Möglichkeit für die Zielgruppe zu schaffen, die Situationen und Charaktere im Spiel auf reale Situationen umlegen zu können, aber auch einen Lerneffekt und eine Vorbildwirkung zu gewährleisten, in dem die Charaktere reflektiert denken und bedachte Entscheidungen treffen. Darüber hinaus ist es essenziell, die Charaktere authentisch und nachvollziehbar zu gestalten, um auch die Möglichkeit zu schaffen, mit diesen mitfühlen zu können. Denn erst durch die Fähigkeit der Empathie wird ein Umdenken und ein Reflektieren des eigenen Handelns, auch in Bezug auf Respekt und Toleranz, ermöglicht.

5.1.3 Spielfeatures zur Respekt- und Toleranzförderung

In den Interviews wurde aktiv erfragt, welche Spielfeatures in der zukünftigen Weiterentwicklung des Spiels „in Will’s shoes“ eingebaut werden sollten, um einerseits die Kinder und Jugendlichen zu motivieren, das Spiel zu Ende zu spielen, aber auch um aktiv an der Respekt- und Toleranzförderung des Spiels zu arbeiten.

Ein wichtiger Punkt, der bei vier von fünf Interviewpartner*innen aufgekommen ist, ist der Wunsch nach mehr Entscheidungsmöglichkeiten. Eine Interviewpartnerin formuliert es folgendermaßen:

„also unbedingt diese Auswahlmöglichkeiten, je mehr ma interaktiv einbezogen wird, umso besser, glaub i. [...] also des find i voi spannend, weil donn ahm. wenn i des Gefühl krieg, i kann do wirklich Sachen ausprobieren und hob Auswahlmöglichkeiten und kann ma donn die Reaktionen anschauen, dann find i des am spannendsten.“ (TI5 2021:238-242)

Der Wunsch nach mehr Entscheidungsmöglichkeiten wurde deshalb genannt, da das Spiel dadurch interaktiver werden würde und die Aufmerksamkeit der Spieler*innen erhalten bleibe, da sie aktiv Entscheidungen treffen können. Außerdem sind die Auswahlmöglichkeiten für das Ziel der Respekt- und Toleranzförderung dahingehend relevant, dass sie die Reaktionen aufzeigen, die verschiedene Entscheidungen in Mobbing Situationen haben können. Dies gibt den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, verschiedene Reaktionen zu erproben und herauszufinden, welche Konsequenzen, positive wie negative, diese haben können. Dadurch werden einerseits die Handlungsmöglichkeiten der Spieler*innen erweitert, aber es wird auch Schüler*innen, die normalerweise zu schüchtern wären, die Möglichkeit gegeben, konfrontative Antworten zu geben (vgl. TI1 2021:259-285; TI2 2021:104-114; TI4 2021:126-127; TI5 2021:238-245).

Hier finden sich einige Beispiele für Auswahlmöglichkeiten, die im Spiel getroffen werden können und die den Verlauf der Geschichte maßgeblich beeinflussen.

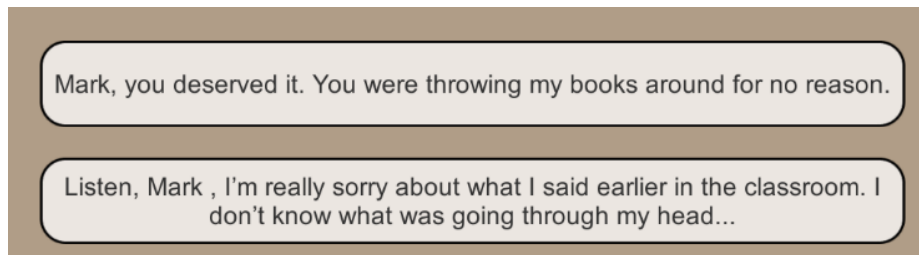


Abb. 3: Antwortmöglichkeiten Beispiel 2, Petrovic (2021)

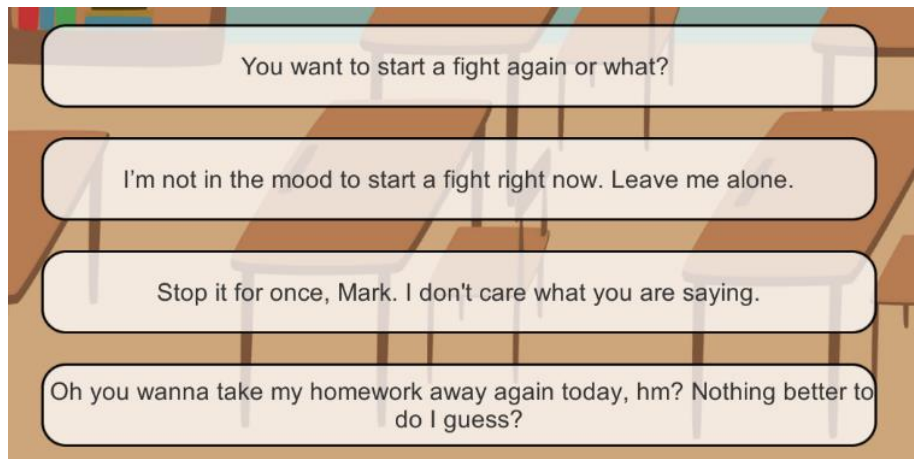


Abb. 2: Antwortmöglichkeiten Beispiel 1, Petrovic (2021)

Des Weiteren wurde der Gedanke von zwei Interviewpartnerinnen eingebracht, dass Hintergrundmusik, verschiedene Töne und Sounds, das Spiel um einiges lebhafter machen würden (vgl. TI4 2021:52-53, 126; TI5 2021:222-228). Dies wäre auch deshalb sinnvoll, weil durch Musik in Videospielen viele Emotionen ausgelöst und verstärkt werden. Außerdem wird erst durch Musik eine richtige Verbindung zu der Videospielwelt aufgebaut und das Gefühl erzeugt, als Spieler*in wahrhaftig in der Welt präsent zu sein und die Geschichte live mitzuverfolgen (vgl. Jorgensen 2008:171). Dies könnte auch im Fall des Spiels „in Will's shoes“ dazu beitragen, dass sich die Kinder und Jugendlichen besser in die Welt von Will hineinversetzen können und aktiv erleben, wie ihn die Mobbing Erfahrungen in allen Lebensbereichen negativ beeinflussen. Dies würde wiederum mehr Einfühlungsvermögen und Nachvollziehbarkeit auslösen, da sie sich mehr als Teil des Spiels und der Videospielwelt fühlen. Außerdem wäre eine andere Möglichkeit, unterschiedliche Musik für verschiedene Szenen zu verwenden. Hier könnte emotionalere Musik für schwierigere und belastendere Szenen eingesetzt werden, um die Schwere der verschiedenen Situationen zu verdeutlichen. Außerdem könnte fröhlichere Musik verwendet werden, wenn etwas Positives passiert.

Zwei der Interviewpartner*innen haben Überlegungen geäußert, die sich auf die Gestaltung der Hauptgeschichte des Spiels beziehen. Hierbei wurde von einem Befragten der Gedanke eingebracht, dass Mobbingtäter*innen mehr einbezogen werden sollten, da die Story zum jetzigen Zeitpunkt vermehrt für Mobbingopfer konzipiert ist. Eine Idee wäre, dass der Täter Mark im Laufe der Geschichte selbst zum Mobbingopfer wird. Folgendes Zitat verdeutlicht diese Idee:

„wenn ma... vielleicht den Mark in die Geschichte selbst nu zum Mobbingopfer werden lässt... Wenn ma. ich weiß nicht wies weitergeht, aber.. wenn der vielleicht selber nu gemobbt wird und dann. der Will kommt zu ihm und sagt ah.. du. schau. ich weiß wie des ist [...] und dann werden die beiden, schließen die beide Freundschaft [...] und gehen vielleicht zu dem. ahm.. Mr. Sanders [ein Vertrauenslehrer im Spiel, d. Verf.].“ (TI2 2021:203-209)

Hierbei ist es wichtig, keine stereotypischen Geschichten zu reproduzieren, die bereits aus diversen Hollywoodfilmen bekannt sind. Es gilt aus dieser obengenannten Idee eine umsetzbare, authentische Erzählung zu konstruieren, die einen Mehrwert für die Spieler*innen bietet und in der sie sich wiederfinden und hineinfühlen können. Dadurch würde die Geschichte auch für Mobbingtäter*innen einen größeren Lerneffekt bieten, da sie sehen, dass sie ebenfalls nicht davor geschützt sind, zum Mobbingopfer zu werden. Außerdem sehen sie die Auswirkungen von Mobbing bei den verschiedenen Charakteren, was sie im besten Fall zum Nachdenken und Reflektieren anregt. Die zweite Idee hinsichtlich der Gestaltung der Hauptgeschichte wurde von der vierten Befragten eingebracht. Sie hatte die Anmerkung, dass im Spiel im Kontext der Schulklassse mehr Personen in Mobbingssituation eingebaut werden sollten. Dieses Zitat verdeutlicht die Idee:

„Mir is schon aufgefallen, es fehlen so gruppensdynamische Sochen, weil wenn die jetzt in der Klasse stehen, dann san hoid schon mehrere beteiligt [...] vielleicht anfoch irgendwelche Kommentare nu von der Seitrn einspeisen oderso.“ (TI4 2021:69-73)

Die Sinnhaftigkeit dieser Idee wird dadurch bezeugt, dass Mobbing ein gruppensdynamisches Problem ist und daher im Kontext der Schule immer mehrere Personen daran beteiligt sind (vgl. Stefanek 2017:88). Daher wäre es realistischer, wenn im Spiel in Mobbingssituationen, die in der Schule stattfinden, mehrere Beteiligte zu sehen wären und auch ihre Kommentare aufscheinen würden. Dies würde den Spieler*innen, auch wenn sie keine aktiven Mobbingtäter*innen oder Mobbingopfer sind, zeigen, dass Mobbingssituationen immer aus der Zusammenarbeit mehrerer Personen entstehen. Auch aus jenen Kindern und Jugendlichen, die teilnahmslos danebenstehen und nicht intervenieren (vgl. Wachs / Schubarth 2021:4f.). Deshalb könnte durch das Einbauen mehrerer beteiligter Charaktere im Spiel, ebenfalls jene Personen erreicht werden, die sich nicht als Mobber*innen oder Gemobbte sehen.

Zusammenfassend lässt sich für dieses Kapitel sagen, dass es eine Reihe an Möglichkeiten gibt, Features einzubauen, um die respekt- und toleranzfördernde Wirkung des Spiels zu erhöhen. Zuerst wäre es förderlich, eine größere Anzahl an Entscheidungsmöglichkeiten zu integrieren, da dies einerseits die Interaktivität des Spiels fördern, und andererseits die Handlungsmöglichkeiten der Spieler*innen erhöhen würde. Des Weiteren wäre es essenziell für die Gestaltung des Spiels, zukünftig ebenfalls Hintergrundmusik, Töne und verschiedene Sounds einzubauen. Dadurch würde sich die Geschichte lebhafter gestalten und Kinder sowie Jugendliche hätten die Chance, sich vermehrt in die Spielwelt, die Charaktere und deren Emotionen hineinzufühlen. Zu guter Letzt könnte die Hauptgeschichte dahingehend adaptiert werden, dass die gruppensdynamischen Probleme von Mobbing aufgezeigt werden, damit sich auch Mobbingtäter*innen und andere, in den Prozess von Mobbing, eingebundene Personen, besser angesprochen fühlen.

5.2 Nutzung digitaler Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

Dieser Teil der Ergebnisdarstellung beschäftigt sich mit der derzeitigen Nutzung digitaler und elektronischer Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Hier wurde in den Interviews mit Schulsozialarbeiter*innen und Sozialarbeiter*innen aus der offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) folgendes erfragt: Die bereits gesammelten Erfahrungen, die derzeitige Nutzung, die Gestaltung und der Einsatz, sowie der Mehrwert von digitalen Medien. Darüber hinaus stellt das Kapitel die gewonnen Ergebnisse der Schulsozialarbeit denen der OKJA gegenüber. Dies hat das Ziel, Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede in den zwei Handlungsfeldern herauszuarbeiten, um diese Erkenntnisse in einer abschließenden Diskussion der Forschungsergebnisse gegenüberzustellen und Handlungsschritte für die zukünftige Nutzung von digitalen Medien zur Respektförderung aufzustellen. Die Interviewpartner*innen eins und zwei sind in der OKJA tätig und die Interviewpartnerinnen drei und fünf in der Schulsozialarbeit. Die vierte Befragte ist in beiden Bereichen tätig und deshalb werden die Erkenntnisse aus diesem Interview in beide Ergebnissteile, den der OKJA sowie den der Schulsozialarbeit, miteinbezogen.

5.2.1 Positive Erfahrungen der Professionist*innen

In den Interviews startete der Leitfaden zu digitalen Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit der Frage, welche positiven Erfahrungen die befragten Sozialarbeiter*innen bereits mit der Nutzung von digitalen Medien in ihrer Arbeit gemacht haben.

Die Expert*innen aus der OKJA haben im Laufe des Interviews viele positive Erfahrungen geschildert, die sich zu einem Großteil überschneiden haben. Zuerst werden die Aspekte genannt, die alle drei Beteiligten geäußert haben und danach wird auf die übrigen Erfahrungen eingegangen. Zu Beginn wurde in allen drei Interviews die bessere Erreichbarkeit der Kinder und Jugendlichen über digitale Medien erwähnt (vgl. TI1 2021:391-393; TI2 2021:315-318; TI4 2021:200-203). Dieses Zitat der vierten Interviewpartnerin verdeutlicht dies:

„Ahm. i fong moi mit den guten Erfahrungen an.. ahm die Erreichbarkeit is enorm gesteigert durch digitale Medien. ahm wir nutzen zum Beispiel. im anonymisiert ah Instagram, Facebook, Discord. WhatsApp homa an Broadcast. ahm, wo ma immer ausschicken.. genau.“ (TI4 2021:200-203)

Neben der gesteigerten Erreichbarkeit über digitale Medien, spricht die Interviewpartnerin hier auch die verschiedenen sozialen Medien an, die sie im Kontext des Jugendzentrums verwendet. Die anderen zwei Befragten gehen darauf ebenfalls ein und es lässt sich herausarbeiten, dass WhatsApp, Instagram, Facebook und mitunter auch Signal, die meistgenutzten Sozialen Medien sind. Dazu kommen noch unterschiedliche andere Plattformen wie Discord, Snapchat oder TikTok, die je nach Jugendzentrum verschieden stark genutzt werden (vgl. TI1 2021:499-505; TI2 2021:169-170; TI4 2021:200-203).

„und jetzt grad zeigt sich auch [...], dass auch diese digitalen Räume. ahm. einfoch. [...] verschwimmen mit realen Räumen und das Jugendliche diese Räume einfoch. ahm. zu ihrer normalen Lebenswelt. zählen.. Und dadurch ähm können wir als Jugendarbeiterin

Jugendarbeiter. in dieser Lebenswelt aktiv wirken. [...] einerseits äh werden wir aufmerksam auf Social Media Phänomene. und können darauf irgendwie a professionell und adäquat reagieren. Andererseits aber, is es a so, dass wir a. genauso wie ihr jetzt zum Beispiel mit eurem Spiel. ahm (.) Online-Aktionen auf Social Media Plattformen auf/ jemand aufmerksam machen können und. äh auch dann mit verschiedenen Funktionen und Tools von von. Social Media Plattformen. wie (.) auf Instagram. in den Stories oder Umfragen oder. Infos. einfach niederschwellig. äh. äh.. Informationen bereitstellen können. und äh quasi informelles Lernen ermöglichen können. und des find i hoid total cool, dass anfoch. die Jugendwelt einfach äh leicht äh niederschwellig Erreichbarkeit der Jugendlichen.“ (T12 2021:304-318)

Der zweite Interviewpartner macht mit diesem Zitat deutlich, dass in der Einrichtung einerseits großen Wert auf medienpädagogische Arbeit gelegt wird, indem die Mitarbeiter*innen des Jugendzentrums professionell auf „Social Media Phänomene“ reagieren und andererseits auch der Wert von Sozialen Medien als niederschwellige Möglichkeit der Informationsverbreitung gesehen wird. Dies repräsentiert zwei wichtige Punkte der medienbezogenen Jugendarbeit – die medienpädagogische Arbeit sowie die Information und Dissemination mit der Hilfe von digitalen Medien (vgl. Mayrhofer / Neuburg 2019:36f.).

Des Weiteren beziehen sich alle drei Interviewpartner*innen aus der OKJA auf die positiven Erfahrungen durch die Nutzung von Spielekonsolen und elektronischen Medien im Allgemeinen (vgl. T11 2021:404-405, 418-424; T12 2021:323-324; T14 2021:300-303). Besonders das Zitat der ersten Befragten zeigt die Chancen des Videospiegels im Kontext des Jugendzentrums auf.

„[...] also zocken im. im Jugendzentrum hat einfach. einen sehr hohen pädagogischen Wert auch ähm.. weil auch da super coole Gespräche zustande kommen, während man gemeinsam zockt, ähm gleichzeitig kanns auch einfach nur Freizeitbeschäftigung sein. also auch einfach wirklich nur mal eben der ganze Stress, der sonst da ist von Schule oder sonst wie ähm. einfach mal so abgeschaltet werden und als eine. Ressource zur Erholung verwendet werden.“ (T11 2021:418-424)

Die Interviewpartnerin gibt hier an, dass Videospiele einerseits als Ressource zur Erholung genutzt werden können, aber auch dazu, miteinander ins Gespräch zu kommen. Dies spiegelt sich auch in den Aussagen der vierten Befragten wider, die angibt, ebenfalls gerne in Gesprächen Spiele zu verwenden, um das Setting für Kinder und Jugendliche angenehmer zu gestalten (vgl. T14 2021:208-213). Generell wird der Ansatz, Videospiele als Ressource in der OKJA zu sehen, immer verbreiteter, da durch gemeinsames Spielen jedenfalls soziale Kompetenzen, Teamfähigkeit und Problemlösungsfähigkeiten gestärkt und erweitert werden (vgl. Denk / Gabriel / Wernbacher / Pfeiffer 2017:7). Dies wird auch durch die Ergebnisse, welche aus den Interviews mit Sozialarbeiter*innen aus der OKJA resultieren, deutlich.

Des Weiteren wurde von den Interviewpartnerinnen eins und drei erwähnt, dass Abstimmungs- oder Kollaborationsplattformen wie Mentimeter und Flinga verwendet werden, um die Kinder und Jugendlichen aktiv mitbestimmen zu lassen. Hierbei war das Feedback der Zielgruppe äußerst positiv, da sie hier ihre Meinungen und eigenen Vorstellungen einbringen können (vgl. T11 2021:219-223; T14 2021:405-414). Bei der Planung von unterschiedlichen Projekten werden sie durch diese Tools dazu eingeladen, ihre Ideen einzubringen und hierbei zeigen sie meist besonderes Potential und Motivation, wenn es sich um Projekte handelt, die sich mit digitalen Medien oder dem digitalen Raum befassen (vgl. DOJ/AFAJ 2018:12).

Von den interviewten Personen aus der Schulsozialarbeit wurden tendenziell weniger positive Erfahrungen genannt, im Vergleich zu den Kolleg*innen aus der OKJA. In den Interviews wurde besonders darauf Bezug genommen, dass in Workshops mit Schulklassen verschiedene YouTube-Videos herangezogen werden, da diese die emotionale Botschaft von schwierigen Themen wie Mobbing gut transportieren können (vgl. TI3 2021:218-222; TI5 2021:253-256). Besonders dieses Zitat verdeutlicht die Nutzung von Videos in der Schulsozialarbeit:

„im Rahmen von den ah von diesen Workshops, die i mit Jugendlichen gmocht hob, ahm.. hob i eigentlich.. voi positive Erfahrungen gmocht, [...] weils das anfoch auflockert, wenn zum Beispiel, die Videos herzeigt hob, vor oim wenn des Videos worn ahm die ebenso diese emotionale Botschaft guad mittransportieren.“ (TI5 2021:253-256)

Dadurch wird ebenfalls hervorgehoben, dass YouTube-Videos als Auflockerung des Workshops gedacht sind, wenn die Aufmerksamkeitsspanne der Kinder und Jugendlichen nachlässt. Dies wird auch von der dritten Interviewpartnerin verstärkt angegeben: „Also i glaub. die Aufmerksamkeit san zwei bis drei Minuten maximal. des san Youtube-Clip Längen.“ (TI3 2021:89-90)

Eine weitere positive Erfahrung, die genannt wurde, ist die erhöhte Erreichbarkeit durch digitale Medien. Dennoch wird angegeben, dass hier neben den gängigen Messenger-Diensten zu einem Großteil das Telefon als Medium verwendet wird, da hier die Kinder und Jugendlichen am schnellsten zu erreichen wären (vgl. TI3 2021:195-197; TI5 2021:349-350).

Des Weiteren wurden wie schon in den Interviews der OKJA die Abstimmungs- und Kollaborationstools wie Mentimeter und verschiedene Padlets erwähnt. Außerdem wurde auf die Plattform „Learning Snacks“ eingegangen, die verschiedene „Häppchen“ an Wissen spielerisch für Kinder und Jugendliche aufbereitet (vgl. TI5 2021:272-280). Das Zitat soll dies noch weiter verdeutlichen:

„Wir ham ah verschiedene Quizzes genutzt, wir ham eigene, also über Learning Snacks zum Beispiel gmocht oder hoid wöche, de auf verschiedene Jugendseiten zu finden san, so wie Safer Internet oder Rad auf Draht, oder Filoke und so weiter. und des kummt grundsätzlich voi guad on, also des is wos, wos den Jugendlichen Spaß gmocht hot.“ (ebd.)

Zusammenfassend lässt sich für dieses Kapitel sagen, dass die positiven Erfahrungen in der OKJA im Vergleich zur Schulsozialarbeit deutlich überwiegen. Dies liegt aber in erster Linie daran, dass im Bereich der niederschweligen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vermehrt der Fokus auf die Freizeitpädagogik gelegt wird und die Schulsozialarbeit hier strengere Vorgaben und Regeln verfolgen muss (vgl. Hollenstein / Nieslony 2020:8f.). Nichtsdestotrotz kann festgestellt werden, dass in beiden Handlungsfeldern die bessere Erreichbarkeit der Zielgruppe durch digitale Medien hervorgehoben wird. Auch Kollaborations- und Abstimmungstools werden von beiden Seiten verwendet, um die Einbindung der Kinder und Jugendlichen zu stärken und sie aktiver mitarbeiten zu lassen. Der größte Unterschied der bisherigen Erfahrungen mit digitalen Medien in den beiden Handlungsfeldern liegt in der Nutzung von elektronischen Medien wie beispielsweise Spielekonsolen. Hier wurde ausschließlich von Seiten der OKJA angegeben, dass diese aktiv verwendet werden. Dies

kann darauf zurückzuführen sein, dass Jugendzentren die passende Ausstattung haben und die OKJA vermehrt freizeitpädagogische Aktivitäten mit den Kindern und Jugendlichen durchführt.

5.2.2 Negative Erfahrungen der Professionist*innen

In den Interviews wurden neben den positiven, ebenfalls die negativen Erfahrungen erfragt. Da diese in der Realität ebenso vorhanden sind, soll auch diesen Aspekten Raum geboten werden, um herauszuarbeiten, in welchen Bereichen nach wie vor Aufholbedarf, in Bezug auf die Nutzung von digitalen Medien, besteht.

Von den Befragten aus der OKJA wurde erwähnt, dass trotz der erhöhten Erreichbarkeit der Zielgruppe im Allgemeinen, nicht alle Kinder und Jugendlichen ausreichend Zugang zur Online-Jugendarbeit haben. Dies lässt sich auf fehlendes Internet, fehlende Endgeräte sowie etwaige Altersbeschränkungen auf verschiedenen Plattformen zurückführen (vgl. T11 2021:375-377; T12 2021:293-304; T14 2021:223-232). Besonders im ländlichen Raum kann es zu schlechten Internetverbindungen kommen, die Kinder und Jugendliche daran hindern, an Online-Veranstaltungen oder -Treffen des Jugendzentrums teilzunehmen. Das folgende Zitat soll dies verdeutlichen:

Ja und hoid die. Internetstabilität [...], des is a immer so a soch. Oiso es klicken sie ähm Jugendliche dazua und donn fohrens zum Beispiel grad mitn Bus, ma heats rauschen und sie woin hoid dabei sein, aber es is hoid irgendwo. oder sie wohnen hoid a irgendwo, wo's schlechten Empfang gibt, dann is des teilweise störend, owa i verstehts jo. ma konns jo donn ned anfoch bitten, dass sa sie leise dran, weil wenns grad wos sogn woin sicha. des is.. a bisl schwierig. es is mochbor, owa es is. teilweise donn schon so, dass. sie [...] ondere Jugendliche donn dafür entscheiden, dass wieder abschoiten, weil das hoid zu störend is. Jo.“ (T14 2021:226-235)

Dadurch wird erneut verdeutlicht, dass viele Kinder und Jugendliche nicht dieselben Zugangsvoraussetzungen haben, an Online-Jugendarbeit teilzunehmen oder daran mitzuwirken. In diesem Kontext wurde von den Interviewpartner*innen zwei und vier angesprochen, dass es auf jeden Fall eine Vermischung von Offline- und Online-Jugendarbeit braucht, um auch diese Gruppe der Kinder und Jugendlichen zu erreichen (vgl. T12 2021:353-354; T14 2021:255-262).

Ein anderer Aspekt, der als negativ beschrieben wurde, war, dass Gesprächsabbrüche von Seiten der Kinder und Jugendlichen im Onlineraum weitaus öfter vorkommen als im Face-to-Face Setting (vgl. T11 2021:377-379). Ein mögliches Erklärungsmuster dafür wäre die fehlende Motivation der Jugendlichen lange Online-Beratungsgespräche mit den Mitarbeiter*innen der OKJA zu führen (vgl. Gingl / Stifter 2021:40f.). Befragungen haben ebenfalls ergeben, dass Kinder und Jugendliche es bevorzugen, in Krisen persönliche Gespräche zu führen. Hier werden die erhöhte Ernsthaftigkeit persönlicher Gespräche, die fehlende Lust zum Lesen von langen Texten, der Körperkontakt und die Körpersprache als ausschlaggebende Gründe genannt (vgl. ebd.).

In der Schulsozialarbeit wurde die fehlende Möglichkeit zum Beziehungsaufbau und zur Beziehungsintensivierung in der Online- und Telefonberatung genannt. Dadurch ist die Unter-

stützung von Kindern und Jugendlichen in Krisensituationen erheblich erschwert worden (vgl. TI3 2021:404-424, 431-437; TI4 2021:252-262; TI5 2021:356-373). Dieses Thema wird im Kontext der Covid-19-Pandemie im Kapitel 5.2.3. genauer behandelt.

Ergänzend haben zwei Interviewpartnerinnen aus der Schulsozialarbeit erwähnt, dass es schwierig ist, die Datenschutzgrundverordnung im Kontext der Online-Beratung zu wahren. In diesem Zusammenhang wurde beispielsweise auf die fehlende Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen eingegangen, die nicht ausreichend einschätzen können, wie unsicher Soziale Medien und Messenger-Dienste in Bezug auf Datenschutz sein können. Das folgende Zitat verdeutlicht dies:

„Also... [...] strafrechtlich relevante Inhalte, sonstige persönliche Inhalte, also i klär da glaub ich ziemlich gut auf in jeder Klasse. aber.. Signal ist (..) verwenden sie ned. WhatsApp is uns wuascht ja. und es wird. alles geschickt von Gerichtsbeschlüssen über Haftbefehle. Alles über Whatsapp. genau.. ahm... wobei da unterbind i des dann schon, also wenns in diese Richtung geht, ist es dann schon so, dass i sag ok stop. bis hier hin und nicht weiter. des wird ned über WhatsApp gschickt, wir telefonieren am Abend et cetera oder wir telefonieren in der nächsten Stunde.“ (TI3 2021:240-247)

Hier fehlt vielen Kindern und Jugendlichen trotz vermehrter Aufklärung das Verständnis dafür, dass sensible personenbezogene Daten nicht über unsichere Plattformen verschickt werden sollen. Dies legt die Annahme nahe, dass hier verstärkte medienpädagogische Arbeit gefordert ist, um die Zielgruppe im richtigen Umgang mit Sozialen Medien zu schulen (vgl. Rhein 2013:193-195).

Zusammenfassend lässt sich für dieses Kapitel sagen, dass Sozialarbeiter*innen in beiden Handlungsfeldern negative Erfahrungen gesammelt haben. Was beide Felder gemeinsam haben, ist der erschwerte Zugang für viele Kinder und Jugendliche, die keine Endgeräte oder stabile Internetverbindung zur Verfügung haben, um die Online-Angebote der Schulsozialarbeit oder der OKJA zu nutzen. Des Weiteren lässt sich festhalten, dass Gesprächsabbrüche im digitalen Raum von Seiten der Zielgruppe in beiden Handlungsfeldern zu Frustration und Unsicherheit bei Sozialarbeiter*innen führen. Hierzu kommt noch, dass viele Kinder und Jugendliche bezüglich des Datenschutzes zu wenig aufgeklärt sind und sensible Daten über unsichere Plattformen verschicken. Durch die Interviews wurde ebenfalls sichtbar, dass die OKJA durch ihren digitalen Auftritt vermehrt Informationen zu Themen wie „Safer Internet“ und Datenschutz an die Zielgruppe weiterleitet und die Schulsozialarbeit hier hinterherhinkt, da in diesem Handlungsfeld von Sozialarbeiter*innen in den meisten Fällen keine Social-Media-Plattformen zur Informationsverbreitung und Aufklärung genutzt werden.

5.2.3 Nutzung digitaler Medien in Verbindung mit der Covid-19-Pandemie

Die Covid-19-Pandemie hat in der OKJA einen starken Anstieg in der Nutzung von digitalen und elektronischen Medien ausgelöst, um den Kontakt mit der Zielgruppe in dieser schwierigen Zeit aufrechtzuerhalten (vgl. bOJA 2021:4). Zur gleichen Zeit musste auch die Schulsozialarbeit auf digitale Medien umsteigen, damit Beratung und schnelle Unterstützung in

Krisensituationen für Kinder und Jugendliche gewährleistet werden konnte (vgl. Jensen 2021:54).

In der OKJA wurde von der sogenannten „Offline-Jugendarbeit“ auf die „Online-Jugendarbeit“ umgestellt (vgl. TI1 2021:367-369). Hierbei war die Vorgehensweise, auf bereits vor Covid-19 betriebene Social Media Plattformen zurückzugreifen, neue Plattformen zu erschließen und den Online-Auftritt verstärkt auszubauen (vgl. TI2 2021:554-558). Durch diese Umstellungen erlangten auch Online-Beratungen an Bedeutung. Diese fanden vermehrt über diverse Messenger-Dienste wie WhatsApp oder Direktnachrichten auf Instagram statt. Außerdem wurden Informationen über die derzeitige Covid-19-Pandemie veröffentlicht und der Zielgruppe zur Verfügung gestellt (vgl. ebd.:474-476). In dieser Krise ist ebenso sichtbar geworden, dass Kinder und Jugendliche aus sozial und finanziell schlechter gestellten Familien insbesondere durch diese Krise gelitten haben. Fehlende Endgeräte, eine schlechte oder nicht vorhandene Internetverbindung, unzureichende Computerkenntnisse und fehlende Privatsphäre durch beengte Wohnräume, erschweren die Teilnahme an Online-Angeboten der OJKA immens (vgl. Gingl / Stifter 2021:40f.). Dieses Zitat der ersten Interviewpartnerin soll die Situation verdeutlichen:

„[...] und.. dass. die Ressourcen nicht gegeben sind ist [...] ist halt einfach etwas gesamt-gesellschaftspolitisches eigentlich, dass man sagen muss ja.. es gibt einfach ähm..ökonomische.. äh Unterschiede zwischen den Familien. Es sind äh. grade jetzt, wir wissens eh alle durch die Corona-Pandemie einfach nochmal alles.. ähm. verschärft, was die Kluft betrifft.. Zwischen. arm reich. ähm und.. da ist es einfach die Lebensrealität, dass viele Sachen nicht möglich sind ähm. und eine Internetverbindung kostet. ähm.. die die Geräte kosten. ähm. und. da ist es dann halt eine eine. über die Jugendarbeit rausgehende Debatte, wie man da ähm.. den Familien und auch den Kindern und Jugendlichen natürlich auch ermöglichen kann, sie da zu stützen und ihnen da zu helfen.“ (TI1 2021:674-683)

Auch in der Schulsozialarbeit hat die Covid-19-Pandemie einige Änderungen gefordert. Während der Schulschließungen musste ebenfalls ins Home-Office umgestiegen werden und Beratungen konnten ausschließlich über das Telefon oder verschiedene Messenger-Dienste stattfinden (vgl. TI3 2021:188-190, 194-197). Im Kontext von Online-Beratungen wurde von allen befragten Schulsozialarbeiterinnen geäußert, dass die Qualität der Gespräche stark abgenommen hat, weil die Körpersprache, Mimik und Gestik der Kinder und Jugendlichen verloren gegangen ist. Darüber hinaus konnte das Gespräch von Seiten der Zielgruppe um einiges leichter abgebrochen werden, was besonders in Krisensituationen belastend für die interviewten Sozialarbeiterinnen war (vgl. TI3 2021:404-424, 431-437; TI4 2021:252-262; TI5 2021:356-373). In diesem Kontext wurde außerdem angesprochen, dass der Beziehungsaufbau mit den Kindern und Jugendlichen im Online-Setting nahezu unmöglich war, da es hier das niederschwellige Face-to-Face Treffen braucht, um sich gegenseitig kennenzulernen. Beziehungsintensivierung ist ebenfalls nur mit Kindern und Jugendlichen möglich gewesen, die bereits zuvor in Kontakt mit der Schulsozialarbeit waren und wo die Vertrauensbasis für eine gelingende Beratung bereits geschaffen wurde (vgl. TI3 2021:211-218).

Zusammenfassend lässt sich für dieses Kapitel sagen, dass die Covid-19-Pandemie sowohl in der Schulsozialarbeit als auch in der OKJA viele Änderungen erforderte. Online-Beratungen, Messenger-Dienste, fehlende technische Ausstattung und Fähigkeiten bei der Zielgruppe

prägten den Arbeitsalltag der Sozialarbeiter*innen im Home-Office. Durch die Covid-19-Pandemie blieben viele Kinder und Jugendliche aus sozial und finanziell schwächeren Familien auf der Strecke, die Zuhause nicht die passenden Voraussetzungen hatten, um die Angebote der Schulsozialarbeit oder der OKJA wahrnehmen zu können (vgl. Jensen 2021:56-59).

5.2.4 Gestaltung digitaler Medien zur Respektförderung

Dieses Kapitel widmet sich der Gestaltung digitaler Medien zur Respekt- und Toleranzförderung in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Hier wurde der Schwerpunkt auf Soziale Medien gesetzt.

Die Interviewpartner*innen aus der OKJA haben angegeben, dass es vermehrt Moderation in sozialen Netzwerken geben sollte, damit bei Konflikten und Diskussionen interveniert, aber auch aufgeklärt werden kann (vgl. TI1 2021:614-624). Des Weiteren wurde der gewünschte Ausbau der Meldemöglichkeit von Kommentaren in sozialen Netzwerken angesprochen und der Wunsch geäußert, dass problematische Kommentare aller Art konsequenter von Facebook, Instagram etc. gelöscht werden (vgl. TI2 2021:484-490; TI4 2021:482-491). Das folgende Beispiel soll diese Idee verdeutlichen:

„[...] leichtere Zugänge zu Meldungen oder a a differenzierte Meldungsmöglichkeiten, also es san ned olle Meldungen so. der hot jetzt irgendwas strafrechtlich Relevantes zu mir gsogt oder gmocht. sondern a Sochen, wenn. afoch foische Meinungen ahm. also oder.. deformierende Meinungen vertreten werden, wo ondere Menschen oder Menschengruppen. ähm deformiert werden. dos ma des a melden kann und sogn kann, das is respektlos ana Gruppe gegenüber oder an Menschen gegenüber, weil das is zurzeit. also meines Wissens ned wirklich aufgeschlüsselt, sondern es gibt halt so Falschmeldungen, Hassrede und so weiter, aber do kumt des ned wirklich ausa, also du konnst sicha immer versuchen was irgendwo hineinzukategorisieren, aber so in die Richtung gibts des leider nu ned..“ (vgl. TI4 2021:482-491).

Des Weiteren wurde von den Interviewpartner*innen aus der OKJA angemerkt, dass es von Seiten der Sozialen Medien eigene Initiativen geben sollte, Aufklärungsarbeit zu verschiedenen Themen zu leisten, um die Kinder und Jugendlichen über ihre Rechte sowie über ihre Pflichten im Onlineraum zu informieren. Hier sollte ein besonderer Wert auf Datenschutz gelegt werden, da dies nach wie vor ein zu wenig behandeltes Thema ist (vgl. TI1 2021:622-628; TI2 2021:491-495; TI4 2021:492-501).

Von Seiten der interviewten Schulsozialarbeiter*innen wurde deutlich kommuniziert, dass hier weniger an den Sozialen Medien an sich, sondern eher direkt an den Kindern und Jugendlichen mittels Medienpädagogik und Steigerung der Medienkompetenz angesetzt werden sollte (vgl. TI3 2021:366-382; TI5 2021:463-493). Das folgende Zitat soll diesen Zugang unterstreichen:

„Mein Zugang wär der. Kindern und Jugendlichen. vom Kindergartenalter an. den Umgang mit digitalen Medien beizubringen. und zwor wirklich dieses Filtern. was tut mir gut, wann konsumier ich das, wie viel konsumier ich.. ahm.. und i glaub, dass es. ahm.. um dieses Vorleben geht, als Eltern.. ahm. und a um dieses klare Unterscheiden zwischen. was is digital, was is irgendwie.

reales Leben. [...] also i glaub, dass es da ansetzen. und zwar wirklich schon im Alter von drei Jahren.. diese Medienbildung. [...] i glaub echt, dass. unsere. unsere Kinder, dass diese Generation. dass es da wirklich drum geht, die zu schulen, von ganz klein auf und. und ihnen a zu zagen ahm.. dass es um diesen bewussten Konsum und a um diesen reflektierten Konsum [geht, d. Verf.]“ (TI3 2021:366-382)

Hier wird von der dritten Interviewpartnerin nochmal bewusst der Fokus auf die Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen gelegt, der besonders wichtig ist, um den respektvollen Umgang in Sozialen Medien zu erhöhen. Deshalb ist es essenziell, die Zielgruppe dahingehend zu schulen, kompetent mit digitalen Medien umzugehen, um einen digitalen Raum zu schaffen, der von allen gerne genutzt wird (vgl. Seufert 2015:18).

Zusammenfassend lässt sich für dieses Kapitel sagen, dass sich die interviewten Personen aus der OKJA für Änderungen direkt an den verschiedenen Social Media Plattformen geäußert haben und die Interviewpartnerinnen aus der Schulsozialarbeit mehr für die Stärkung der Medienkompetenz innerhalb der Zielgruppe eingetreten sind. Hier lässt sich erkennen, dass eine gute Balance zwischen der Stärkung des richtigen Umgangs mit digitalen Medien bei Kindern und Jugendlichen und eine Änderung gewisser Einstellungen auf den verschiedenen Plattformen notwendig ist, um dem Ziel der Respektförderung näherzukommen.

5.2.5 Mehrwert von digitalen Medien im Gegensatz zu analogen Medien

Das letzte Kapitel des Ergebnisteiles setzt sich mit dem Mehrwert von digitalen Medien zur Respektförderung, im Vergleich zu analogen Medien, auseinander. Zuallererst wurde von den Interviewten der OKJA genannt, dass digitale Medien ein hohes kreatives Potential haben und der Gestaltung verschiedenster Fotos, Videos, Spiele, Kampagnen, Projekte etc. keine Grenzen gesetzt sind. Durch die unterschiedlichen Formen der Gestaltung kann einerseits die Kreativität ausgelebt werden und andererseits können dadurch viele unterschiedliche Personen, speziell in der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen, angesprochen werden (vgl. TI1 2021:738-746; TI2 2021:578-589).

Da der digitale Raum unweigerlich zu den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen gehört, ist es essenziell, digitale Medien als Medium zur Respektförderung innerhalb der Zielgruppe zu verwenden (vgl. Seufert 2015:38f.). Da sich die Zielgruppe als „Digital Natives“ (Hugger 2013:19) einen Großteil ihrer Zeit online aufhält, ist es nur logisch, diesen Raum zu nutzen, um über einen respektvollen Umgang untereinander aufzuklären und Informationen zur Verfügung zu stellen. In diesem Kontext hat die erste Interviewpartnerin die Lebensweltorientierung nach Grunwald und Thiersch (2018) angesprochen, die in der OKJA essenziell ist. Dies ist ebenfalls der Grund, warum digitale Medien vermehrt eingesetzt werden, da sie im Vergleich zu analogen Medien, eine größere Rolle im Leben der Kinder und Jugendlichen einnimmt (vgl. TI1 2021:760-771). Außerdem wurde noch angemerkt, dass sich der Online-Raum sehr gut dazu eignet, die Zielgruppe als Expert*innen in die Arbeit miteinzubeziehen. Dieses Zitat verdeutlicht dies:

„Genau und [...] man kann sie ja auch sehr wohl als Expert*innen auch heranziehen, was ich sehr gern, generell mach, ähm.. weils einfach ein ein.. anderer.. Zugang dann auch einfach zu

ihnen ist.. und man dann auf einer anderen Ebene miteinander auch einfach reden kann und ins Gespräch kommen kann.“ (ebd.:777-781)

Durch diese Aussage der Interviewpartnerin wird deutlich, dass digitale Medien als Empowerment Möglichkeit für Kinder und Jugendliche gesehen werden, da sie hier aktiv ihre Kompetenzen einbringen und sich als Expert*innen sehen können.

Die Interviewpartnerinnen der Schulsozialarbeit haben vermehrt die Chance der digitalen Medien als Erprobungs- und Schutzraum für Kinder und Jugendliche angesprochen, in dem sie sich anonym ausprobieren können. Des Weiteren ist es für manche Schüler*innen einfacher, sich auf diesem Wege mit schwierigen Themen wie Mobbing auseinanderzusetzen, da sie sich dabei so viel Zeit wie benötigt nehmen können und keine verurteilenden oder belustigenden Reaktionen von Mitschüler*innen befürchten müssen, wie es beispielsweise im Rahmen eines Workshops in der Klasse der Fall sein könnte (vgl. TI3 2021:528-531; TI4 2021:622-631; TI5 2021:591-600). Das folgende Zitat verdeutlicht diesen Ansatz:

„also. a großer Vorteil überhaupt von digitalen Medien glaub i is, dass ma. sie vielleicht auch mehr geschützt fühlen kann manchmal. um über eigene Themen hoid irgendwie nachzudenken, speziell wenns da jetzt um so Mobbingthemen geht. donn is des oft so.. wenn ma jetzt uns offline bewegen, ist das oft so nahe, des hast, i schätz des a, also die Distanz, die dadurch entsteht, is ned immer negativ, des kann a monchmoi einiges erleichtern. grad wenns do jetzt um Verletzungen geht oder wie a imma, wenn i söwa Mobbing Erfahrungen hob..“ (TI5 2021:591-597)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Interviewpartner*innen aus der OJKA sowie aus der Schulsozialarbeit darauf hingewiesen haben, dass eine Verschränkung zwischen Online- und Offline-Arbeit notwendig ist, um die Kinder und Jugendlichen bestmöglich zu unterstützen (vgl. TI1 2021:662-664; TI3 2021:532-534). Der größte Unterschied in den Schilderungen der Professionist*innen bezüglich des Mehrwerts von digitalen Medien im Vergleich zu analogen Medien war, dass die OKJA vermehrt die kreativen Möglichkeiten der digitalen Medien wertschätzt und die Schulsozialarbeit die Online-Welt vorrangig als eine Art sicheren Proberaum sieht, in dem Kinder und Jugendliche schwierige Themen aufarbeiten können.

6 Diskussion

Der Fokus dieser Bachelorarbeit wurde bereits zu Beginn auf die Frage gelegt, wie elektronische und digitale Medien, insbesondere das respektfördernde Computerspiel „in Will's shoes“, in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden können, um eine Steigerung von Respekt und Toleranz innerhalb der Zielgruppe zu erreichen. Das folgende Kapitel widmet sich der Beantwortung dieser Hauptforschungsfrage und der grundsätzlichen Zusammenfassung und Gegenüberstellung der Forschungsergebnisse.

Der digitale Raum nimmt in der heutigen Zeit einen großen Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ein. Folglich bietet es sich sehr gut an, an diesem anzusetzen, um eine Förderung von Respekt und Toleranz innerhalb der Zielgruppe zu erreichen (vgl. Seufert

2015:38f.). Bezogen auf die Lebensweltorientierung nach Grunwald und Thiersch (2018) ist es deshalb auch für die Soziale Arbeit relevant, sich mit digitalen Medien auseinanderzusetzen und sich an die Nutzungsgewohnheiten der Kinder und Jugendlichen anzupassen. Besonders Computer- und Videospiele haben in den letzten Jahren einen hohen Zuwachs an Beliebtheit erfahren, weshalb sich dieses Medium besonders gut dafür eignet, Informationen auf niederschwellige Art und Weise aufzubereiten (vgl. Denk et al. 2017:2). Hier rückt das respektfördernde Spiel „in Will's shoes“ in den Fokus, da es auf spielerische Art und Weise Handlungsmöglichkeiten für den Umgang mit Mobbing eröffnet und einen geschützten Erprobungsraum für Kinder und Jugendliche bietet, sich mit diesem Thema auseinanderzusetzen. Das Spiel kann entweder im Setting einer Unterrichtsstunde oder während eines Workshops gemeinsam mit der Zielgruppe gespielt sowie zum privaten Gebrauch zur Verfügung gestellt werden. Durch den Einsatz von jugendnaher Sprache im Dialog des Spiels und die Gestaltung von realistischen, nachvollziehbaren Charakteren kann eine Atmosphäre für den*die Spieler*in erschaffen werden, in dem er*sie über die negativen Folgen von Mobbing erfährt sowie über das eigene Handeln in realen Mobbing Situationen reflektieren kann. Durch den spielerischen Zugang zu diesem ernsten Thema über ein sogenanntes „Serious Game“ nach Clark C. Abt (1970) ist es möglich, mehrere Handlungsmöglichkeiten in Konfliktsituationen zu erproben, eigene Fähigkeiten einzusetzen, aber auch Fehler zu machen und es erneut zu probieren (vgl. Denk et al. 2017:6).

Im Allgemeinen eignen sich digitale Medien und elektronische Medien besonders gut zur Respekt- und Toleranzförderung bei Kindern und Jugendlichen. Zum einen liegt es daran, dass diese Medien so eingesetzt werden können, dass Kinder und Jugendliche aktiv daran mitwirken können. Besonders im digitalen Raum zeigt die Zielgruppe Motivation an Projekten und Kampagnen teilzunehmen und diese mitzugestalten, da sie hier bereits viele Erfahrungen sowie Kompetenzen sammeln konnte und ihr eine Expert*innenstellung im Onlinebereich zukommt (vgl. DOJ/AFAJ 2018:12). Des Weiteren können elektronische Medien im Bereich der OKJA sehr gut eingesetzt werden, da hier einerseits die passende Ausstattung in den Jugendzentren vorhanden ist und andererseits durch Videospiele soziale Kompetenzen wie Teamwork, Kooperation, Kommunikation oder Empathie gestärkt werden können (vgl. Denk et al. 2017:7). Der Ausbau dieser Fähigkeiten trägt immens zu einer Respektförderung innerhalb der Zielgruppe bei. Grundsätzlich ist der digitale Auftritt der OKJA und die Aufarbeitung des Themas Digitalisierung sowie die Reflexion eines kompetenten Umgangs und Einsatz von digitalen Medien bereits sehr gut ausgebildet und fortgeschritten (vgl. DOJ/AFAJ 2018:1).

Im Gegensatz zur OKJA setzt die Schulsozialarbeit digitale und elektronische Medien grundsätzlich weniger ein, besonders aber in Bezug auf die respektfördernde Wirkung wurden diese noch wenig genutzt. Erst durch die Covid-19-Krise haben digitale Medien einen höheren Stellenwert bei Schulsozialarbeiter*innen erreicht, da sie aufgrund der Online-Beratung vermehrt auf Soziale Medien angewiesen waren. Außerhalb der Beratungen im Online-Setting werden Medien in Form von Videos in verschiedenen Workshops eingesetzt, die die emotionale Botschaft schwieriger Themen wie Mobbing gut transportieren und ebenfalls Abwechslung in einen Workshop bringen. Grundsätzlich lässt sich aber trotzdem sagen, dass

der digitale Auftritt der Schulsozialarbeit und die Beschäftigung mit dem Einsatz von digitalen und elektronischen Medien Optimierungspotential hat (vgl. Hollenstein / Nieslony 2020:7).

Für beide Handlungsfelder kann zusammenfassend gesagt werden, dass es essenziell ist, Kindern und Jugendlichen einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien näherzubringen. Hierbei sollte großer Wert auf die Vermittlung von Medienkompetenz gelegt werden, um die Zielgruppe darüber aufzuklären, welche Rechte und Pflichten sie im Online-Raum hat (vgl. Seufert 2015:18). Dabei ist es ebenfalls essenziell auf die Wichtigkeit des Datenschutzes aufmerksam zu machen, der viel zu oft von Kindern und Jugendlichen unterschätzt wird (vgl. Rhein 2013:193-195). In diesem Bereich gibt es nach wie vor viel Aufholbedarf und Sozialarbeiter*innen aus der OKJA und Schulsozialarbeit müssen sich ständig mit den fortschreitenden technischen Entwicklungen und Neuerungen auseinandersetzen, um ihre Zielgruppe bei der Nutzung von digitalen Medien im Hinblick auf Respektförderung kompetent unterstützen zu können.

7 Reflexion und Forschungsausblick

Das letzte Kapitel dieser Bachelorarbeit beschäftigt sich mit einer abschließenden Reflexion des gesamten Forschungsprozesses sowie eines Forschungsausblickes.

7.1 Reflexion des Forschungsprozesses

Durch die Teilnahme am Interdisciplinary Labs (iLab) im fünften Semester hatte ich die Chance ein volles Semester lang an meinem Projekt zu arbeiten, ohne andere Lehrveranstaltungen absolvieren zu müssen. Dies brachte mir den Vorteil, dass ich viel Zeit und Motivation in die Erforschung des Themas „Respektförderung bei Kindern und Jugendlichen“ investieren konnte. Dies brachte auch die einmalige Möglichkeit für mich, aktiv an der Gestaltung eines pädagogischen Videospiele mitarbeiten zu können. Dadurch konnte ich nicht nur meine bereits gewonnen Kompetenzen aus dem Studium Soziale Arbeit in Bezug auf Mobbing einbauen, sondern auch neue Fähigkeiten wie Storytelling und Dialoggestaltung in Videospielen erlernen.

Nach Abschluss des iLabs war es essenziell, mein Thema einzugrenzen und Schwerpunkte zu setzen, um das erste Konzept meiner Bachelorarbeit verfassen zu können. Hierbei hatte ich mich dafür entschieden, den Fokus auf den Einsatz digitaler und elektronischer Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu legen, immer mit Bezug auf das Spiel „in Will's shoes“. In einem weiteren Schritt wurde von mir festgelegt, dass die Handlungsfelder Schulsozialarbeit und OKJA ebenfalls einen Schwerpunkt in meiner Arbeit bilden, da die Professionist*innen hier besonders mit dem Thema Mobbing konfrontiert werden. Im Nachhinein würde ich es für sinnvoller halten, den Schwerpunkt auf nur ein Feld der Sozialen Arbeit zu legen, da sich so eine intensivere Auseinandersetzung ergeben kann. Durch die fünf

geführten fokussierten Interviews, die jeweils über eine Stunde lang waren, hatte ich schlussendlich eine große Menge an Datenmaterial und konnte nur einen Teil der Auswertungen in meine Arbeit einbauen, da ich sonst die Zeichenanzahl überschritten hätte. Hier wäre es aus jetziger Sicht besser gewesen, ein Interview weniger durchzuführen, da auch die Transkription und Auswertung sehr viel Zeit in Anspruch genommen hat. Grundsätzlich muss ich trotzdem erwähnen, dass alle der fünf geführten fokussierten Interviews sehr angenehm und erfolgreich verliefen und keine schwerwiegenden, technischen Probleme auftraten. Im Nachhinein hätte ich weniger Fragen in meinen Leitfaden einbauen sollen, da manche davon leider weniger für die Beantwortung meiner Forschungsfragen relevant waren und nur zusätzliche Zeit bei der Transkription und Auswertung kosteten.

Besonders erfreulich war für mich der Umstand, dass ein Großteil der interviewten Personen in den Gesprächen geäußert hat, dass sie durch meine Fragen dazu animiert wurden, sich mit spezifischen Themen digitaler Medien auseinanderzusetzen, die ihnen zuvor noch unbekannt waren. Dies war eine Bestätigung für mich, dass ich mit meinem Bachelorarbeitsthema einen Bereich digitaler und elektronischer Medien beleuchte, der in der Vergangenheit vielleicht eher weniger bearbeitet wurde. Des Weiteren machten mir die positiven Rückmeldungen zum Spiel „in Will's shoes“ erst wirklich klar, welch großes Potential hinter dieser Idee steckt und dass die Fertigstellung sowie die Adaptierung dessen einen großen Mehrwert für Praktiker*innen bedeuten kann.

7.2 Forschungsausblick

Da die wachsende Mediatisierung in allen Bereichen der Sozialen Arbeit von großer Relevanz ist, liegt nahe, dass verschiedene Forschungsarbeiten zu dem kompetenten Umgang mit digitalen Medien speziell für die einzelnen Bereiche, sinnvoll wären. Besonders im Handlungsfeld der Schulsozialarbeit sollte vermehrt geforscht werden, da hier ein besonderer Mangel an geeigneter Fachliteratur in Bezug auf die Nutzung neuer Medien herrscht. Hinsichtlich der vorliegenden Bachelorarbeit hätte es sich ebenfalls gut angeboten, den Nutzen und die mögliche Weiterentwicklung des Spiels „in Will's shoes“ aus Sicht der Zielgruppe zu untersuchen. Hier hätte sich das Austesten des Spiels im Rahmen eines Workshops in Klassen oder mit einzelnen Kindern bzw. Jugendlichen angeboten. Ersteres ist zurzeit aufgrund der Covid-19-Pandemie äußerst schwierig, da schulexterne Personen keinen Zugang zu den Schulklassen bekommen.

Im Rahmen dieser Bachelorarbeit wurde ebenfalls sichtbar, dass digitale Medien einen hohen Empowerment- und Partizipationsfaktor für Kinder und Jugendliche haben. In diese Richtung könnte ebenso noch weiter geforscht werden, um eine wissenschaftlichere Grundlage für diese Annahme zu bekommen. Des Weiteren zeigt das Thema Computer- und Videospiele in der OKJA ein großes Potential auf. Hierzu könnte eine gesonderte Forschungsarbeit entstehen, die die Chancen und Risiken der Nutzung von elektronischen Medien in Jugendzentren aufzeigt.

Literatur

Abt, Clark C. (1970): Serious Games. New York: Viking Press.

Baacke, Dieter (1973): Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München: Juventa.

BMBWF – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2018): Mobbing an Schulen. Ein Leitfaden für die Schulgemeinschaft im Umgang mit Mobbing. https://www.bmbwf.gv.at/dam/jcr:ae1449fc-7252-45d1-adac-8cce1aebc474/180629_Leitfaden_Mobbing_BF.pdf [18.04.2021].

bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit (2021): bOJA-Leitfaden. Digitale Jugendarbeit. https://www.boja.at/sites/default/files/wissen/2021-02/bOJA-Leitfaden_Digitale_Jugendarbeit_final.pdf [18.04.2021].

Breuer, Johannes (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. https://www.researchgate.net/profile/Johannes-Breuer/publication/263539012_Spielend_lernen_Eine_Bestandsaufnahme_zum_Digital_Game-Based_Learning/links/00b7d53b2d2d74322d000000/Spielend-lernen-Eine-Bestandsaufnahme-zum-Digital-Game-Based-Learning.pdf [18.04.2021].

Brown, Harry J. (2008): Videogames and Education. New York: M.E. Sharpe.

Denk, Natalie / Gabriel, Sonja / Wernbacher, Thomas / Pfeiffer, Alexander (2017): Game Based Learning in der Kinder- und Jugendarbeit. https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Vademecum_-_Game_Based_Learning_in_der_Kinder-_und_Jugendarbeit.pdf [04.05.2021].

DOJ/AFAJ (2018): Leitfaden Digitale Medien in der OKJA. [https://wiki.doj.ch/w/index.php?title=Digitale Medien in der OKJA&oldid=43093](https://wiki.doj.ch/w/index.php?title=Digitale_Medien_in_der_OKJA&oldid=43093) [04.05.2021].

Ermel, Nicole (2020): Schulsozialarbeit und Digitalisierung. In: Hollenstein, Erich / Nieslony, Frank (Hrg.): Schulsozialarbeit in mediatisierten Lebenswelten. Weinheim Basel: Beltz Juventa, S. 43-55.

Froschauer, Ulrike / Lueger, Manfred (2003): Das qualitative Interview. Zur Praxis interpretativer Analyse sozialer Systeme. Wien: WUV-Universitätsverlag.

Gingl, Lisa Maria / Stifter, Viktoria (2021): Digitale Jugendarbeit in der Covid-19-Krise. Herausforderungen sowie Bedürfnisse der Jugendarbeiter_innen und Handlungsempfehlungen für Führungskräfte. In: soziales_kapital, Nr. 25, S. 36-50.

Gotto, Lisa (2013): Einleitung. In: Freyermuth, Gundolf S. / Gotto, Lisa / Wallenfels, Fabian (Hrg.): Serious Games, Exergames, Exerlearning. Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Band 2, Bielefeld: transcript Verlag, S. 139-143.

Greitemeyer, Tobias / Brauer, Markus / Osswald, Silvia (2010): Playing Prosocial Video Games Increases Empath and Decreases Schadenfreude. In: Emotion, Vol. 10, Nr. 6, S. 796-802.

Grunow, Dieter (1978): Stichworte. In: Fuchs-Heinritz, Werner (Hrg.): Lexikon zur Soziologie. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Grunwald, Klaus / Thiersch, Hans (2018): Lebensweltorientierung. In: Graßhoff, Gunther / Renker, Anna / Schröer, Wolfgang (Hrg.): Soziale Arbeit. Eine elementare Einführung. Wiesbaden: Springer VS, S. 303-315.

Habermas, Jürgen (1971): Vorbereitende Bemerkungen zu einer Theorie der kommunikativen Kompetenz. In: Habermas, Jürgen / Luhmann, Niklas (Hrg.): Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie – Was leistet die Systemforschung? Frankfurt: Suhrkamp Verlag, S.101-141.

Hollenstein, Erich / Nieslony, Frank (2020): Einleitung. In: Hollenstein, Erich / Nieslony, Frank (Hrg.): Schulsozialarbeit in mediatisierten Lebenswelten. Weinheim Basel: Beltz Juventa, S. 7-13.

Hugger, Kai-Uwe (2008): Medienkompetenz. In: Sander, Uwe / von Gross, Friederike / Hugger, Kai-Uwe (Hrg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 93-99.

Hugger, Kai-Uwe (2013): Digitale Jugendkulturen. Von der Homogenisierungsperspektive zur Anerkennung des Partikularen. In: Tillmann, Angela / Hug, Theo / Hugger, Kai-Uwe (Hrg.): Digitale Jugendkulturen. Digitale Kultur und Kommunikation, Band 2, 2. Auflage, Wiesbaden: Springer VS, S. 11-28.

Jensen, Sandra (2021): „Wenn sie kein Brot haben, dann sollen sie doch Kuchen essen!“ Corona, Schulen und Schulsozialarbeit bzw. Schule und soziale Ungleichheit. In: soziales_kapital, Nr. 25, S. 51-66.

Jorgensen, Kristine (2008): Left in the dark: playing computer games with the sound turned off. In: Collins, Karin (Hrg.): From Pac-Man to Pop Music. Interactive Audio in Games and New Media. University of Waterloo, Canada: Ashgate, S. 163-176.

Lamnek, Siegfried / Krell, Claudia (2016): Qualitative Sozialforschung. 6. Auflage, Basel: Beltz Verlag.

Lampert, Thomas / Sygusch, Ralf / Schlack, Robert (2007): Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS). In: Bundesgesundheitsblatt Gesundheitsforschung Gesundheitsschutz. Nr. 5/6, S. 643-652.

Mayrhofer, Hemma / Neuburg, Florian (2019): Offene Jugendarbeit in einer digitalisierten und mediatisierten Gesellschaft. Forschungsbericht.
https://www.irks.at/assets/irks/Publicationen/Forschungsbericht/Mayrhofer_Neuburg2019_Digitale%20Jugendarbeit_E-YOUTH.works_Endbericht.pdf [04.05.2021].

OBDS – Österreichischer Berufsverband der Sozialen Arbeit (2004): Handlungsfelder der Sozialarbeit. https://www.obds.at/wp/wp-content/uploads/2018/04/handlungsfelder-fh-campus_wien.pdf [17.04.2021].

Prensky, Marc (2001): Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill Verlag.

Rhein, Stefanie (2013): Jugendliche im Netz. Was machen die da eigentlich, warum ist ihnen das so wichtig, und – ist das nicht gefährlich? In: Thomas, Peter Martin / Calmbach, Marc (Hrg.): Jugendliche Lebenswelten. Perspektiven für Politik, Pädagogik und Gesellschaft. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag, S. 174-200.

Saferinternet.at (2021): Jugend-Internet-Monitor 2021 Österreich.
https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Projekt-Seiten/Jugend-Internet-Monitor/Infografik_Jugend-Internet-Monitor_2021.pdf [19.04.2021].

Sawyer, Ben / Rejeski, David (2002): Serious Games: Improving Public Policy Through Game-based Learning and Simulation. Washington: Woodrow Wilson International Center for Scholars.

Seufert, Denis (2015): Das Internet in der jugendlichen Lebenswelt. Orientierung und Optionen für die Jugendarbeit. Hamburg: Diplomica Verlag.

Solarski, Chris (2017): Interactive Stories and Video Game Art. A Storytelling Framework for Game Design. Boca Raton: CRC Press.

Stefanek, Elisabeth (2017): Prävention und Intervention von Gewalt und Mobbing in der Schulsozialarbeit. In: soziales_kapital, Nr. 17, S. 86-100.

Strauss, Anselm / Corbin, Juliet (1996): Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Weinheim und Basel: Psychologie Verlags Union.

Süss, Daniel / Lampert, Claudia / Wijnen, Christine W. (2013): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung, 2. Auflage, Wiesbaden: Springer VS.

Susi, Tarja / Johannesson, Mikael / Backlund, Per (2007): Serious Games – An Overview. Technical Report, School of Humanities and Informatics. University of Skövde, Sweden.

https://www.researchgate.net/publication/220017759_Serious_Games_-_An_Overview
[16.04.2021].

Teuschel, Peter / Heuschen, Klaus Werner (2013): Bullying. Mobbing bei Kindern und Jugendlichen. Stuttgart: Schattauer Verlag.

Wachs, Sebastian / Schubarth, Wilfried (2021): Schule und Mobbing. In: Hascher, Tina / Idel, Till-Sebastian / Helsper, Werner (Hrg.): Handbuch Schulforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 1-18.

Zeman, Nicholas Bernhardt (2017): Storytelling for Interactive Digital Media and Video Games. Boca Raton: CRC Press.

Daten

ITV1, Interview, geführt von Anna Petrovic mit einer Mitarbeiterin eines Jugendzentrums in Wien, 03.03.2021, Audiodatei.

ITV2, Interview, geführt von Anna Petrovic mit dem Leiter eines Jugendzentrums in Wien, 05.03.2021, Audiodatei.

ITV3, Interview, geführt von Anna Petrovic mit einer Schulsozialarbeiterin aus Niederösterreich, 08.03.2021, Audiodatei.

ITV4, Interview, geführt von Anna Petrovic mit einer Mitarbeiterin eines Vereins, die in der Schulsozialarbeit, Jugendintensivbetreuung und im Jugendzentrum in Niederösterreich tätig ist, 10.03.2021, Audiodatei.

ITV5, Interview, geführt von Anna Petrovic mit einer Schulsozialarbeiterin aus Niederösterreich, die in einem BG/BGR tätig ist, 23.03.2021, Audiodatei.

TI1, Transkript Interview ITV, erstellt von Anna Petrovic, März 2021, Zeilen durchgehend nummeriert.

TI2, Transkript Interview ITV2, erstellt von Anna Petrovic, März 2021, Zeilen durchgehend nummeriert.

TI3, Transkript Interview ITV3, erstellt von Anna Petrovic, März 2021, Zeilen durchgehend nummeriert.

TI4, Transkript Interview ITV4, erstellt von Anna Petrovic, April 2021, Zeilen durchgehend nummeriert.

TI5, Transkript Interview ITV5, erstellt von Anna Petrovic, April 2021, Zeilen durchgehend nummeriert.

Abkürzungen

DGBL = Digital Game Based Learning
iLab = Interdisciplinary Lab
OKJA = Offene Kinder- und Jugendarbeit

Abbildungen

Abb. 1: Dialogbox mit langem Text, Petrovic (2021)	13
Abb. 3: Antwortmöglichkeiten Beispiel 1, Petrovic (2021)	17
Abb. 2: Antwortmöglichkeiten Beispiel 2, Petrovic (2021)	17

Anhang

Leitfaden für fokussierte Interviews mit Expert*innen

1. Einstiegsphase

- Begrüßung, Frage nach Befindlichkeit, Bedanken für die Bereitschaft und Zeit
- Einholung der Einverständniserklärung zur Aufzeichnung
- Hinweis auf Anonymität und Vertraulichkeit
- Kurze Erläuterung bzw. Erklärung zu der Aufgabenstellung und meiner Themenwahl
- Anschließend erkläre ich meiner Interviewpartnerin den näheren Interviewverlauf

2. Austesten des Prototyps von „In Will's shoes“

- Expert*innen testen das Spiel aus, ohne Unterbrechung meinerseits. Nach dem Austesten werde ich folgende Fragen stellen:
 - Was denkst du allgemein über den ersten Spielabschnitt, den du gerade gespielt hast?
 - Was würdest du an dem vorher gesehenen Spielabschnitt ändern oder anders gestalten?
 - Wie muss der Dialog gestaltet sein, um die Zielgruppe der Jugendlichen anzusprechen?
 - Wie sollte das Spiel adaptiert und weiterentwickelt werden, um durch das Videospiel eine Steigerung von Respekt und Toleranz in der Zielgruppe zu erreichen?
 - Welche Features muss das Spiel haben, um Kinder- und Jugendlichen anzusprechen?
 - Was ist an dem Videospiel bereits gut gelungen oder kann so beibehalten werden?

3. Allgemeine Fragen

- **Welche Erfahrungen, gute sowie schlechte, hast du bereits mit der Nutzung von digitalen und elektronischen Medien in der Arbeit mit Kinder- und Jugendlichen gemacht?**
- Wie ist dein persönlicher Zugang zur Nutzung von digitalen Medien in deiner Arbeit mit Kinder- und Jugendlichen?
- Wie setzt du zurzeit digitale Medien in deiner Arbeit ein?
- Was muss beachtet werden, wenn digitalen und elektronische Medien in der Arbeit mit Kindern- und Jugendlichen verwendet werden?
- Wie müssen diese elektronischen und digitalen Medien gestaltet sein, um eine Stärkung des Respekts- und Toleranzgefühls in der Zielgruppe zu erreichen?
- Wo siehst du Schwierigkeiten in der Nutzung von digitalen Medien in der Arbeit mit Kindern- und Jugendlichen?
- Wie kann diesen Schwierigkeiten entgegengearbeitet werden?

- Welchen Mehrwert oder welche Vorteile siehst du in der Nutzung von digitalen Medien zur Förderung von Respekt und Toleranz, im Vergleich zu anderen, nicht digitalen Medien?

4. Abschluss

- Was denkst du ist für mich, als angehende Sozialarbeiterin und für das Thema meiner Bachelorarbeit, noch wichtig zu wissen?
- Gibt es noch etwas, auf das wir noch nicht eingegangen sind, das du aber noch gerne ergänzen würdest?

Transkriptionsbeispiel

I: Interviewerin - Anna Petrovic; B: Befragte

359 I: Ok, danke. Dann würd ich aber eigentlich eh schon zum zweiten Teil kommen des
360 Interviews, nämlich zu den allgemeinen Fragen.. da gehts eben wie vorher schon erwähnt
361 um die Nutzung von digitalen Medien in der Jugendarbeit und. ich würd dann auch gleich mit
362 der ersten Frage starten. Genau. Ich würd dich gern fragen, welche Erfahrungen du selber,
363 gute sowie schlechte, ahm du bereits mit der Nutzung von digitalen und elektronischen
364 Medien in der Arbeit mit Kindern- und Jugendlichen gemacht hast?

365
366 B: mhm.. ahm... ah. also wir sind ja jetzt ganz viel auf auf Online-Jugendarbeit umgestellt,
367 durch die Corona-Krise. ähm und arbeiten da jetzt eigentlich verstärkt über, vor allem Social-
368 Media Plattformen.. und. das hat absolute Vor- und Nachteile. ähm. ich fang mal mit den
369 Nachteilen an, damit ma positiv aufhören.

370
371 I: Gute Idee. (I und B lachen)

372
373 B: Die Nachteile sind einfach, dass es.. ähm. natürlich eine Distanz schafft ahm, dass auch
374 viele ähm.. nicht. ähm.. dass viele nicht erreicht werden können, weil sie die Plattformen
375 nicht haben, weil eine Internet ähm Verbindung nicht da ist, weil die Geräte nicht vorhanden
376 sind. ahm... es kommt. schnell amal auch zu Gesprächsabbrüchen, weil's ja viel leichter ist,
377 sich aus einem Gespräch einfach.. rauszunehmen und einfach nicht mehr zu antworten.
378 ahm.. beziehungsweise können halt auch aufgrund von eben schlechten
379 Internetverbindungen oder sonst wie. ähm Gespräche einfach abbrechen, was dann auch
380 grade, wenns um zum Beispiel Krisengespräche geht, sehr schlecht sein kann. ahm. und
381 dem wirklich auch nicht positiv entgegenwirkt.. ahm.. und man halt zusätzlich. verstärkt.
382 über. diese elektronischen Geräte mit ihnen kommuniziert, auch wenn man mit ihnen spielt,
383 was auch heißt, dass ihre Screentime sich auch verlängert. Das heißt, das was sie sowieso
384 teilweise schon sehr stark haben, ähm das ist ja viel vor den Bildschirmen sitzen, verlängert
385 sich dann auch in der Jugendarbeit nochmal. Was jetzt... nicht immer unbedingt die
386 positivsten Auswirkungen hat, natürlich ist es eine andere Screentime Nutzung wie privat,
387 weils natürlich ein anderer Kontext ist, aber trotzdem ist es ein Bildschirm und trotzdem ist es
388 Blaulicht, aso.. ähm. von dem her. ja das.. sind so. mit die ersten. oder prägnantesten. ahm.
389 Punkte. Vom positiven her muss ich sagen.. ist es. so, dass man zum Beispiel Leute erreicht,
390 die man sonst nicht erreicht. ähm. das es viel.. weiter wird ähm.. man erweitert seinen Kreis,
391 auch innerhalb von Wien alleine merkt man, merken wir das, ahm es ist manchmal leichter
392 auch.. Themen anzusprechen. die man vielleicht in der Person. nicht so leicht ansprechen
393 kann. ahm wo eine Hemmschwelle einfach.. viel niedriger ist. ahm als im persönlichen
394 Gespräch.. ähm.. es ist... positiv auch, dass es ähm. jetzt. ganz banal. Corona-Pandemie,

395 jemand sitzt Zuhause in Quarantäne und kann trotzdem weiterhin.. ähm in Kontakt bleiben.
396 ähm. und kann trotzdem. auch neben Home-Schooling zum Beispiel auch trotz
397 Ausgangsbeschränkungen weiterhin in Kontakt bleiben und erzählen, und. egal ob positiv
398 oder negativ, ähm.. erzählen wie die Stimmung grade ist und man kann sich ablenken
399 gemeinsam. ähm.. es hat auch schon. echt einen. einen Vorteil dann. Ahm.. die Nutzung von
400 Medien sonst. ähm. auch außerhalb der. Pandemie, so wie wir sie früher auch verwendet
401 haben, eben gemeinsames Zocken oder Verwendung von.. unterschiedlichen. ähm.. Mitteln
402 wie ähm... sei es Menti oder. ähm.. also kennst du das, dass ist so eine
403 Abstimmungsplattform.

404
405 I: Das sagt ma grad gar nichts, muss ich sagen. (I lacht)

406
407 B: Da kann man, also man kann Fragen stellen und dann kann man zum Beispiel eins bis
408 zehn.. angeben und dann können sie online abstimmen und das ist anonym und dann wird
409 das so aufgezeigt, wer in so Balken, wer also wer stimmt jetzt mehr oder weniger zu. ähm..
410 oder eben ähm.. Kahoot Quizzes oder sonst irgendwas (I: Ah, ok.) solche Sachen. genau.
411 Das ist halt viel lustiger und interaktiver und ähm da kann man einfach eben auch. Themen
412 wie Mobbing oder andere Themen, die einfach ihre Lebenswelt.. ähm. betreffen.. cool und
413 für sie spannend aufbereiten. und mit ihnen dann auch arbeiten. Ahm.. zocken sowieso, also
414 zocken im. im Jugendzentrum hat einfach. einen sehr hohen pädagogischen Wert auch
415 ähm.. weil auch da super coole Gespräche zustande kommen, während man gemeinsam
416 zockt, ähm gleichzeitig kanns auch einfach nur Freizeitbeschäftigung sein. also auch einfach
417 wirklich nur mal eben der ganze Stress, der sonst da ist von Schule oder sonst wie ähm.
418 einfach mal so abgeschaltet werden und als eine. Ressource zur Erholung verwendet
419 werden.

420
421 I: Ok, voll. Ist das bei also ähm.. bei euch im Jugendzentrum, ihr habts dann ähm. eine eine
422 Playstation, PS4 oder Computer und, da spielt ihr dann auch gemeinsam mit den
423 Jugendlichen dort? (B: Mhm.) Aber es ist auch möglich, dass sie dort gemeinsam mit
424 anderen Jugendlichen spielen?

425
426 B: Jaja. (I: Ok.) Ja, das ist auch die meiste Zeit spielen sie auch miteinander. ähm.. es
427 kommt immer drauf an, ähm... wie. die Stimmung ist oder wie die Stimmung/ ich muss sagen
428 jetzt eigentlich leider war, weils zur Zeit eben nicht stattfindet, weils grad nicht erlaubt ist.
429 Ähm.. aber wir haben auch Turniere gemacht zum Beispiel, also Fifa-Turniere (I: Ah, cool.)
430 ähm... wir ham ähm sie haben sich teilweise selbst Turniere vor Ort einfach organisiert, wenn
431 sie grad Bock draufhabt haben oder wenn einfach zu viele gleichzeitig spielen wollten, ähm
432 unds dann irgendwie einen Stress geben hat, haben sies teilweise selber in die Hand
433 genommen, also das war (I: Cool.) supercool zu beobachten, voll. ähm. und dann eben kanns
434 auch eine Intervention sein, wenns gar nicht funktioniert, dass wir uns dazusetzen. oder sie
435 verlangen selbst danach.. und da ist auch immer ganz witzig, wenn sie sich aussuchen ähm
436 vom Team, weil ich persönlich zum Beispiel wirklich schlecht bin im spielen. ähm. das aber
437 auch als eine Form von Ressource seh, weils halt lustig ist, wenn ich dann. je nachdem wie's
438 passt sag, ok brings mir bei, zeigs mir. ähm. und ich auch sehr gut nachvollziehen kann,
439 wieso sie dann grantig werden, wenn sie verlieren, weil ich dann auch manchmal grantig
440 werd (B lacht), wenn einfach die Maxerl nicht dort hinlaufen, wo ich will. (B lacht)

Auswertungsbeispiel Offenes Kodieren nach Strauss und Corbin (1966)

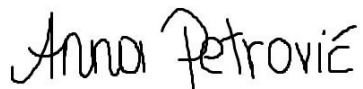
Passage	Konzept	Eigenschaften	Dimensionen	Memo
(Z373-376) Die Nachteile sind einfach, dass es.. ähm. natürlich eine Distanz schafft ahm, dass auch viele ähm.. nicht. ähm.. dass viele nicht erreicht werden können, weil sie die Plattformen nicht haben, weil eine Internet ähm Verbindung nicht da ist, weil die Geräte nicht vorhanden sind.	Nachteile Distanzschaffung Fehlende Voraussetzungen	Verschiedene Aspekte od. Gründe für Nachteile	Nachteile – Vorteile Distanz – Nähe Fehlende technische Voraussetzungen – Vorhandene technische Voraussetzungen	Die Interviewpartnerin gibt hier an, dass es Nachteile gibt bei der Nutzung von digitalen Medien, da sie auch Distanz schaffen. Das hat den Grund, dass manche Personen nicht den geeigneten Zugang besitzen, beispielsweise durch fehlende Endgeräte oder eine fehlende Internetverbindung. Ein weiterer Grund, nicht daran teilnehmen zu können, ist, wenn gewisse Plattformen nicht genutzt werden.
(Z376-380) es kommt. schnell amal auch zu Gesprächsabbrüchen, weil's ja viel leichter ist, sich aus einem Gespräch einfach.. rauszunehmen und einfach nicht mehr zu antworten. ahm.. beziehungsweise können halt auch aufgrund von eben schlechten Internetverbindungen oder sonst wie. ähm Gespräche einfach abbrechen, was dann auch grade, wenns um zum Beispiel Krisengespräche geht, sehr schlecht sein kann.	Gesprächsabbruch Leichter ein Gespräch verlassen können Gesprächsabbruch durch schlechte Internetverbindung Gesprächsabbruch in Krisengesprächen	Gründe für Gesprächsabbruch Arten von Gesprächen	Gesprächsabbruch – Gesprächsaufbau Leicht ein Gespräch verlassen können – schwer ein Gespräch verlassen können Schlechte Internetverbindung – Gute Internetverbindung Gesprächsabbruch in normalen Gesprächen – Gesprächsabbruch in Krisen	Hier wird klar, dass es im Online-Raum leichter ist ein Gespräch abubrechen oder ein Gespräch zu beenden als in realen Situationen. Das Gespräch kann einerseits von den Personen bewusst beendet werden oder durch technische Schwierigkeiten wie fehlende Internetverbindung ausgelöst werden. Besonders in Krisensituationen ist es für Sozialarbeiter*innen schwierig, wenn das Gespräch auf einmal abgebrochen wird. Hier wird auch deutlich, dass ein Gesprächsabbruch in normalen Online-Gesprächen weniger schlimm ist als ein Gesprächsabbruch in Krisensituationen.

Eidesstattliche Erklärung

Ich, **Anna Petrović**, geboren am **18.08.1999** in **Zwettl (NÖ)**, erkläre,

1. dass ich diese Bachelorarbeit selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe,
2. dass ich meine Bachelorarbeit bisher weder im In- noch im Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe,

Wien, am 12.05.2021

A handwritten signature in black ink, reading "Anna Petrović". The script is cursive and fluid, with the first letters of the first and last names being capitalized and prominent.

Anna Petrović