- Generation Office for Digital Learning Together -

KONZEPT

Digitales Jugendzentrum Gera

*Technologie trifft Jugendarbeit

Ansprechpartner
07 Gera eSport e.V.
Frank Nehring
Feuerbachstr.3
07548 Gera
Tel: 0365-773 626 17
info@gera-esports.de

Inhaltsverzeichnis

Vereinszweck 3
Einführung & Generelles 3
Gaming als Schwerpunkt 3
Fachliche Begleitung
Hintergrund 5
Zielstellungen 7
ZIELE
Zielgruppen 7
Meilensteine 2020/2021 8
Geplante Projekte & Veranstaltungen 8
Ressourcen & Ausstattung 9
§ 11 SGB VIII Jugendarbeit 10
Vernetzung & Anbindung 10
Personal 10
Jugendschutz 11
Hausordnung 11
Öffentlichkeitsarbeit 12
Bilder Digitales Jugendzentrum 12
Presseartikel & Medienberichte 14

Vereinszweck

Der 07 Gera eSport e.V. verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des §52 Abs. 2 Satz 1 Nr.: 4 der Abgabenordnung. Der Verein ist selbstlos tätig.

Vordergründiger Zweck des Vereins ist die Förderung junger Menschen im Kontext der Jugendhilfe bzw. Jugendsozialarbeit.

Der Satzungszweck soll insbesondere durch folgende Maßnahmen verwirklicht werden:

a. Die Durchführung regelmäßiger Veranstaltungen als öffentliche, betreute Freizeitangebote für junge Menschen.

b. Medienpädagogische Betreuung junger Menschen, um diese zur kritischen Reflexion von Chancen und Gefahren des elektronischen Sports und zur verantwortungsvollen Kommunikation im Internet zu befähigen.

c. Die Beratung von Eltern und anderen Erziehungsberechtigten, um diese besser zu befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.

d. Ein Angebot von betreuten Onlinetrainings und -treffs zur Kompetenzbildung und Aufklärung junger Menschen. Kompetenzen, die hierbei gefördert werden, beinhalten motorische und geistige Fähigkeiten (Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Denkvermögen) sowie soziale Kompetenzen (Teamfähigkeit, Kommunikation und Konfliktbewältigung).

Zur Zweckverwirklichung arbeitet der Verein mit anderen gleichgerichteten Organisationen zusammen und hält im Bereich der Medienpädagogik und eSport Aktivitäten ein bereits tragfähiges und flächendeckendes Netzwerk vor.

Einführung & Generelles

Das digitale Jugendzentrum ist ein Ort der spielerischen Begegnung in Gera, mit Konsolen und PCs, an denen alleine oder gemeinsam im Team „gezockt“ werden kann. Es bietet Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Möglichkeit auf Gleichgesinnte und auf gaming-affine Pädagog*innen zu treffen. Gaming und digitale Medienkompetenz sind im digitalen Jugendzentrum das Medium um miteinander ins Gespräch zu kommen und einander auch außerhalb der Spielwelten zu begegnen. Zudem ist es ein Ort, in dem Bildungsarbeit und Präventionsarbeit im pädagogischen Kontext möglich sind.

Hinter dem digitalen Jugendzentrum steht folgende **These: Mit Gaming ist es möglich, auf Basis eines spielepädagogischen Konzepts im Rahmen der Jugendhilfe zu arbeiten und neue Zielgruppen zu erschließen.** Anstatt des üblichen Billard- oder Kicker Tisches stehen hier PCs und Videospiele als Medium der Kontaktaufnahme und Beziehungsarbeit zur Verfügung.

Videospiele in der Jugendarbeit sind nichts Neues, vor allem Konsolen erfreuen sich in vielen Einrichtungen großer Beliebtheit. Neu hingegen ist es, sich auf dieses eine Medium zu fokussieren und zum Schwerpunkt einer ganzen Einrichtung zu machen. Dieser Fokus erlaubt die dezidierte Arbeit mit Arbeit mit Jugendlichen, Eltern aber auch Fachkräften der Jugendhilfe sowie Pädagog*innen aus dem Bildungssektor.

Gaming als Schwerpunkt

Das digitale Jugendzentrum orientiert sich an der Lebenswelt „zockender“ Jugendlicher und junger Erwachsener – mit ihrer ganz eigenen Kultur und ihren verschiedenen Szenen. Es soll eine inzwischen sehr breite Zielgruppe junger Menschen erschließen, die sich bisher nur teilweise in den Regeleinrichtungen wiederfindet

Gaming schafft Gemeinschaft. Gemeinschaft, die oft nur in der digitalen Welt Raum hat, aber hier zur echten Begegnung werden kann. Aber auch Gemeinschaft mit Fremden, die sich ohne ein solches Zentrum kaum begegnen würden.

Es gibt Wettkämpfe bei denen man sich messen kann. Ein anderes Mal steht Spaß und das gemeinsame Tun im Vordergrund. So oder so lassen sich hier viele Fähigkeiten und Fertigkeiten erlernen und trainieren, wie im Breitensport selbstverständlich sind. Dazu gehören Teamfähigkeit, Selbstwert, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein, Frustrationstoleranz, Fairness, u.v.m.

Fachliche Begleitung

Im digitalen Jugendzentrum ist immer mindestens ein*e pädagogische*r Mitarbeiter*in anwesend. Hier treffen Jugendliche auf pädagogisch ausgebildete Fachkräfte, die diesem Thema ihrer Lebenswelt aufgeschlossen und positiv gegenüberstehen und ihre Sprache sprechen und verstehen. Dem Thema Gaming und den Interessierten werden immer noch viele Vorurteile entgegengebracht. Das digitale Jugendzentrum bietet einen vorurteilsfreien Raum und einen erzieherischen Rahmen, den digitalen Spielealltag vielfältig auszufüllen und mit neuen pädagogischen Konzeptideen zu bereichern.

Ein digitales Jugendzentrum bietet aufgrund seiner Schwerpunktsetzung auch für Erwachsene und Mitarbeitende die Möglichkeit zur differenzierten Auseinandersetzung mit dem Thema E-Sport und Gaming. Zum einen ermöglicht es Chancen zur Sensibilisierung und Prävention bei Eltern, der den Medien, der Öffentlichkeit sowie bei Pädagog*innen.

E- Gaming sind hier das Mittel der Beziehungsarbeit der anwesenden, gaming-affinen Pädagog*innen, die abseits des Spielens am Computer als Ansprechpartner*innen zur Verfügung stehen.

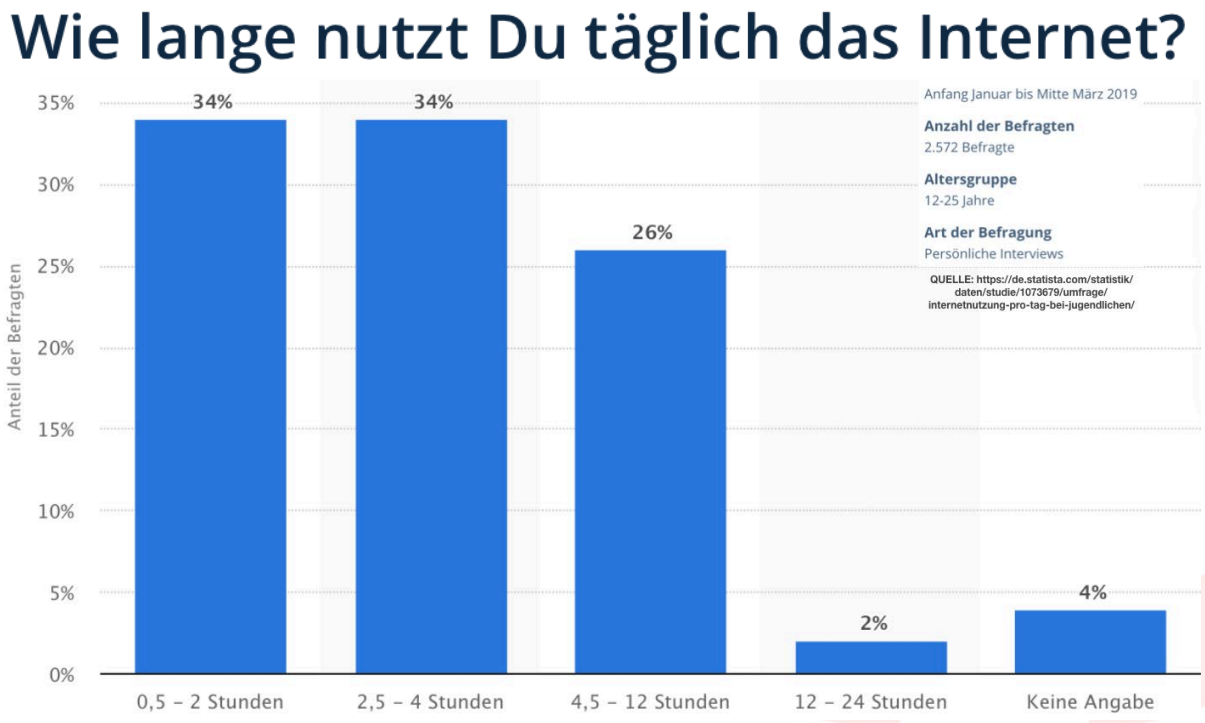
Hintergrund

Ein Phänomen bestimmt seit einigen Jahren unsere Gesellschaft und macht vor keiner Branche, keinem Lebensbereich und auch keinem Jugendlichen halt. Die Digitalisierung!

Mit der Erfindung des Internets & Co vor 30 Jahren bzw. deren Massentauglichkeit begann ein Phänomen, welches weitreichende Folgen für jeden einzelnen Menschen und ganze Gesellschaften mitbrachte. Ob Konsumverhalten, Kommunikation oder Freizeitverhalten, die neuen Technologien und die damit verbundene 4. industrielle Revolution verändert nichts, außer alles.

Junge Menschen der sogenannten Generation Y und Generation Z werden sprichwörtlich als Digital Natives bezeichnet. Diese Generationen wachsen mit neuesten Technologien auf und nutzen diese ganz selbstverständlich in jeglichen Lebensbereichen. Während die „älteren Generationen“ hier eher vor Schwierigkeiten und Hemmnissen stehen, ist die sogenannte Generation Kopf runter (Blick auf das Smartphone) always online und damit omnipräsent. Ihre Art zu kommunizieren, zu lernen, sich zu informieren und ihre Freizeit zu verbringen verändert sich tiefgreifend und ist von Digitalität geprägt.

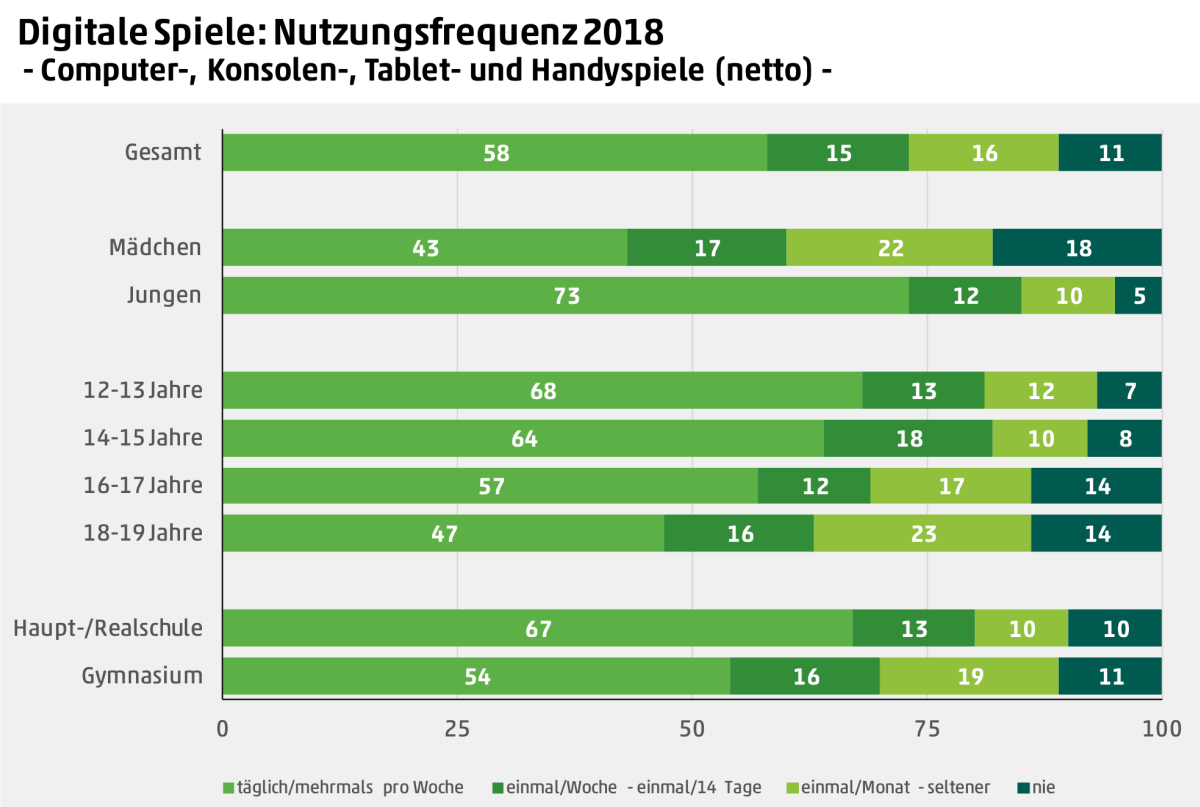
Die nachfolgende Grafik verdeutlicht die tägliche Internet-Nutzungsdauer junger Menschen im Alter von 12-25 Jahren. Hier „bewegen“ sich 26% der Befragten zwischen 4,5 und 12 Stunden im Internet pro Tag!



Damit sind die neuen Technologien und dadurch erzeugten Mehrwerte mehr als angekommen bei den jungen Generationen. Resultierend daraus verändert sich perspektivisch ein Großteil des Freizeitverhaltens junger Menschen, welches sich im hohen Maße online abspielt, wie auch aus der vorhergehenden Grafik geschlussfolgert werden kann.

Im Landkreis Gera selbst gibt es keine validen Daten zum Online-Freizeitverhalten junger Menschen und wie dies flächendeckend in Projekten der Jugendarbeit berücksichtigt werden kann. Schließlich bedeutet die Veränderung der Lebenswelt durch neue Technologien auch Veränderungsbedarfe für die Soziale Arbeit. Hier gilt es zeitgemäß zu reagieren und sich das Wissen um digitale Räume, Technologien und Zugangswege zu erschließen und in Form medienpädagogischer Angebote in die tägliche Praxis von Jugendarbeit einfließen zu lassen.

Mit dem Konzept zum Digitalen Jugendzentrum Gera wollen wir die Vorliebe junger Menschen zu digitalen Spielen bzw. neuen Technologien nutzen und einen Zugang zur Zielgruppe gestalten. Schließlich geben 58 % der Jungen und Mädchen an, dass Sie täglich bzw. mehrmals pro Woche digitale Spiele nutzen, wie aus der letzten JIM Studie 2018 hervorgegangen ist (siehe Grafik unten).



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Zielstellungen

Digitale Spiele werden oft mit den Themen Gewalt und Töten sowie Terror und Amok in Verbindung gebracht. Zudem wird oft über die Suchtwirkung von Games gesprochen und das gängige Klischee des „fetten und faulen Gamers“ bedient, der lieber draußen Fußball spielen sollte. Darüber hinaus werden auch Sexismus und diskriminierende Rollenbilder angemerkt.

Unbesehen der Haltbarkeit der Vorwürfe gegen das Thema E-Sport und Gaming können mögliche Themen- und Gefahrbereiche in einem solchen Schwerpunktjugendzentrum pädagogisch aufgenommen und beleuchtet werden. Dort wo nötig, können Problemlagen kritisch betrachtet werden und präventive Reaktionen sind möglich, und zwar besser in pädagogischer Begleitung im Gaming Jugendzentrum als ungefiltert und unbegleitet im privaten Raum der Spielenden.

ZIELE

1. Steigerung der Besucherzahlen des Digitalen Jugendzentrums

2. Das Digitale Jugendzentrum wird regelmäßig durch die Zielgruppe aktiv genutzt/frequentiert

3. Die Mitarbeiter*innen des Jugendzentrums klärt die Nutzer über die Risiken neuer Technologie auf

4. Die Zielgruppe entwickelt aus den vorgehaltenen Angeboten eigene Projekte & Ideen und realisiert diese unter Anleitung

5. Das Digitale Jugendzentrum (insbesondere deren Angebote) wird durch externe Einrichtungen mind. 20-mal im Jahr 2020/2021 gebucht/besucht

6. Fachkräfte der sozialen Arbeit nutzen das Angebot in Form von Sensibilisierung & Aufklärung für sich selbst

7. Ausbau der Konzipierung in 2021 und Schaffung neuer Ansätze und Projekte basierend auf neuen Technologien und medienpädagogischen Ansätzen

Zielgruppen

1. Jungen und Mädchen (junge Erwachsene nach dem SGB VIII) im Alter von 12 - 27 Jahren aus der Stadt Gera

2. Einrichtungen aus der Kinder- & Jugendarbeit aus der Stadt Gera

3. Fachkräfte der sozialen Arbeit aus der Stadt Gera, welche neue Technologien kennenlernen und in ihre Arbeit integrieren wollen

Meilensteine 2022/2023

Nachfolgend sollen die Schritte und Meilensteine zur weiteren inhaltlichen Ausgestaltung des Projektes für 2022/2023 übersichtlich dargestellt werden:

Nr.	Meilenstein	bis
1	Schaffung eines Digitalen Play Rooms für analoge Spiele als Digitalversion	erfolgt
2	Schaffung Ruhebereiche, abseits von Konsole und PC	erfolgt
3	Recherche Jugendmedienschutz & Risiken	Laufend
4	Intensivierung der Zusammenarbeit mit dem Jugendamt Gera	Laufend
5	Schaffung eines Loungebereichs mit anlogen Angebote (Schach – Billiard)	erfolgt
6	Schaffung einer Streaming Area für Video Schnitt und Video Aufnahme für eine Digital AG	erfolgt
7	Schaffung einer digitale Musik AG (Tonstudio)	erfolgt

Geplante Projekte & Veranstaltungen

- „Digitalabende für Mädchen und Frauen“, der einen diskriminierungsfreien Raum bietet zum gemeinsamen Lernen von Spielen und Technik, sowie gemeinsamer Austausch möglicher Erfahrungen auf allen Ebenen

- Bei „Be the hero“ können Jugendliche Teile dessen, was in ihren Spielen passiert, in der realen Welt, pädagogisch und durch Fachleute begleitet, nachspielen. Z.B. beim Parkour, Klettern oder Bogenschießen.

- „Kochen für Gamer“ soll zeigen wie man sich einfach, schnell und günstig, zur Not in kurzen Spielpausen, gesund ernähren kann. Des Weiteren bietet ein Gaming Jugendzentrum die Chance gesundheitspräventiv auf die Wichtigkeit von Pausen hinzuweisen und diese im Regelbetrieb einzuüben

- „Elternabende“, bei denen Erwachsene (Eltern, Großeltern, Interessierte) sich dem Thema, seinen Chancen und Gefahren, nähern können und sich bei Bedarf mit ihren Fragen, Ängsten, Wünschen an die Pädagog*innen wenden können sowie Veranstaltungen für die Fachöffentlichkeit zum Ausprobieren der Spiele, oder gemeinsame Spielabende für Eltern, gemeinsam mit ihren Kindern

- Handy- und Tablet Führerschein für ältere Bürger

- Ideen für Stadt und Bürger von den Jugendlichen entwickeln und konzipieren lassen bis hin zur möglichen Umsetzung und Hilfe bei nötigen Kontakten

- Entwicklung und Bereitstellung eines digitalen Telefonbuchs und deren Umsetzung für alle Bürger ohne digitale Infrastruktur

- Debattierwettbewerbe zwischen Generationen und Firmen als jährliches Event um aktuelle Themen zu behandeln, diese von allen Seiten zu beleuchten und jedem die Möglichkeit zu geben Gehör zu finden

- Gamescom, WWDC und andere technische Events gemeinsam schauen, diskutieren

- Spiele, wie Geocaching um Menschen jeden Alters spielerisch den Umgang mit Koordinaten und Teamarbeit zu fördern

- Ansprechpartner und Aufklärer zum Thema Diskriminierung, Rassismus, Mobbing und der Umgang mit sozialen Netzwerken im persönlichen Umfeld

- Einmal wöchentlich ein Dungeons und Dragons (DnD) Abend für Jung und Alt, um seiner Fantasie freien Lauf zu lassen und sich von den Problemen der Welt zu lösen

- Halloween im Role-Play Stil (Verkleiden als Lieblingscharakter)

- Training, Ausbildung und Wettbewerbe für verschiedene Rollen – und Strategiespiele wie League of Legends, Minecraft, DOTA, Hearthstone, etc.

- Älteren Menschen ohne Internet und Technik einen Raum zu geben für Kontakt mit Verwandten

- Bildung einer verbesserten Bewerbungskompetenz für arbeitslose und ältere Menschen durch junge Erwachsene

- Kreative Weiterbildung unabhängig von Ausbildung und Fähigkeiten, z.B. Adobe InDesign, Photoshop, Final Cut, u.v.m.

- Englisch und strategisches Denken lernen durch Gaming

Ressourcen & Ausstattung

Das Digitale Jugendzentrum in Gera hält bereits nachfolgende Ressourcen und Ausstattungsgegenstände vor.

Art	Beschreibung	Anzahl
PC	Gamingrechner von Bluechip, HP Pavilion, Tablet-PC	15 15
Spielepool	FIFA, Fortnite, League of Legends, Rocket League, Counter Strike	
Spielekonsole	PlayStation 5/4 pro / Nintendo Switch / Nintendo Wii	5 / 1 / 2
Kicker Tisch		2
Digitaler Playroom	Tisch mit eingelassenem Bildschirm für Mehrseitige Nutzung	1
Multimedia Wall	Mehrseitig verwendbar, nutzbar für Schulungen und Home-Schooling	1

Musikausstattung	Keyboard (groß 1x), Tischkeyboard (klein 6x) Lautsprecher	

§ 11 SGB VIII Jugendarbeit

Das Digitale Jugendzentrum Gera greift die Interessenlagen der jungen Menschen auf und knüpft daran an, um perspektivisch die Gestaltung des Angebotes und eigener Projekte mit der Zielgruppe zu realisieren.

Das Angebot/Konzept versteht sich als offenes Angebot der Jugendarbeit und bedient hier insbesondere die technische Bildung, außerschulische Jugendbildung, Geselligkeit und Jugendberatung (Gefährdungspotenziale).

Vernetzung & Anbindung

Der Verein wird inhaltlich durch den Kreisjugendring Nordhausen e.V. beraten und bindet medienpädagogisches Personal vor Ort direkt und partizipativ ein.

Weiterhin findet eine Anbindung an das Projekt durch spezialisierte und auf diesem Gebiet tätige Organisationen statt, welche eine Weiterentwicklung und medienpädagogische Ausrichtung garantieren.

Das Angebot wird insbesondere gemeinnützigen Organisationen aus dem Landkreis Gera und deren jungen Zielgruppen zur Verfügung gestellt.

Eine Ausweitung des Netzwerkes und der Angebote wird stets zirkulär (agile Entwicklung, welche sich an den Zielgruppenbedarfen orientiert) und kontinuierlich angestrebt.

Personal

Nachfolgende Übersicht dient der Veranschaulichung des eingesetzten und zur Verfügung stehenden Personals im Rahmen des Digitalen Jugendzentrums:

NAME	Background
Frank	Vorstandsvorsitzender 07 Gera eSport e.V., Geschäftsführer 07DIMEKO gGmbH, Geschäftsführer 07 EventConsult UG
Moritz	Mitglied des Vorstandes, Altenpfleger

Jugendschutz

Die neuen Technologien bieten nicht nur Vorteile sondern beinhalten auch spezifische Gefahren. Hier sollen die jungen Menschen und externen Institutionen vor Ort aufgeklärt und sensibilisiert werden.

Alle Inhalte werden nach altersentsprechender Prüfung verwendet und nach FSK Empfehlungen ausgesucht/eingesetzt.

Grundsätzlich werden keine gefährdenden Inhalte (bspw. Gewaltspiele) für Minderjährige angeschafft oder zur Verfügung gestellt.

Insbesondere werden Spiele/Inhalte vorgehalten, die einen bildenden und aufklärenden Charakter haben und unter medienpädagogischen Gesichtspunkten zu betrachten sind.

Hausordnung

Dem Mitglied stehen für Trainings- und Vereinsaktivitäten die Vereinsräume in der Beethovenstraße 17, 07548 Gera zur Verfügung.
Folgende Räume können dazu genutzt werden.

1) Trainingsräume (Rechner-Raum, Konsolen Raum, Connectroom)
2) Virtuelle Lounge
3) Digitales Kompetenzzentrum
4) Coffee Connect und Lounge
5) Toiletten im Anbau

An den Rechner Plätzen ist das Verzehren, sowie Aufbewahren von Speisen und Getränke strikt verboten.
Das Rauchen im Gebäude ist strikt verboten. Möglichkeiten dazu bestehen an den Raucherplätzen auf dem Innenhof.
Mit den Geräten und Mobiliar ist achtsam umzugehen. Eine Nutzung der Räumlichkeiten ist nur in Anwesenheit von

1) Frank Nehring
2) Moritz Kaul
3) Sebastian Fürst
4) Rene Seiler
5) Corbin Horn möglich.

Den Anweisungen der o.g. Personen ist Folge zu leisten.
Bei mutwilligen Beschädigungen an Geräten und Gegenständen in den Vereinsräumen sowie am Gebäude haftet das Mitglied persönlich.
Das Mitbringen von Nichtmitgliedern in den Vereinsräumen bedarf immer das Einverständnis eines der o.g. Personen.
Auf dem Gelände ist das Trinken von Alkohol (Ausnahmen Feierlichkeiten, die vorher abgestimmt sind) verboten.

Des Weiteren ist auf dem Gelände der Euro Schulen Gera und dementsprechend in den Räumlichkeiten des 07 Gera eSport e.V. das Konsumieren von Drogen verboten.
Bei Nichteinhaltung der oben genannten Regeln kann ein sofortiger Ausschluss aus dem Verein sowie ein Hausverbot erfolgen.

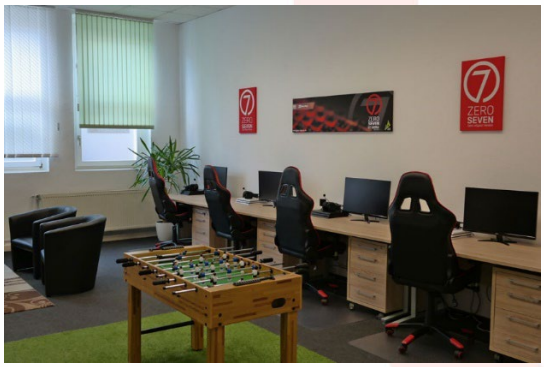
Öffentlichkeitsarbeit

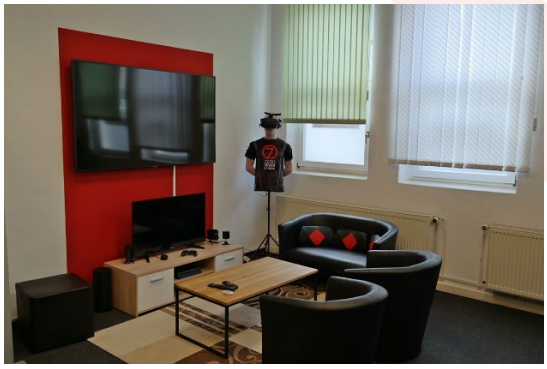
- Veranstaltungen der Stadt Gera
- Netzwerkarbeit in verschiedenen Verbänden, wie zum Beispiel „Der Paritätische Wohlfahrtsverband Thüringen“
- Netzwerkarbeit in verschiedenen Vereinen der Stadt Gera
- Facebook-/Instagrambeiträge
- Artikel in Online Medien
- Artikel in Printmedien

Bilder Digitales Jugendzentrum

Küche

Trainingsraum Konsolen und Virtual Reality Zentrum

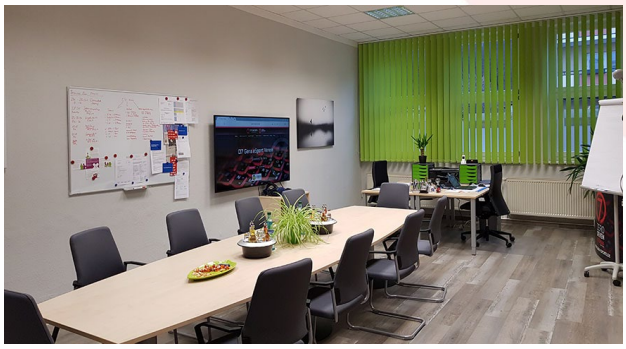




Trainingsraum Computer und Entspannungsbereich

3D-Lebensmitteldrucker Arbeitsplatz

Digitales Kompetenzzentrum



Presseartikel & Medienberichte

Printmedien

- *„Verletzungen auch im elektronischen Sport vorbeugen*“
  OTZ Bericht vom 10.03.2020 https://bit.ly/3nITJsZ

- *„Sparkasse Gera Greiz unterstützt den eSport“*
  OTZ Bericht vom 22.06.2019 https://bit.ly/3aTWXEQ

- „Duelle in Gera auf Konsole und Hallenparkett“
  OTZ Bericht vom 19.02.2019 https://bit.ly/3eNXUQ7

TV-Beiträge

- ZDF-Bericht 02.01.2019 über unsere soziale Komponente im Pflegeheim
  https://bit.ly/3h3r9Bv

- Soziale Kompetenz im 07 Gera eSport Verein
  https://bit.ly/3eQZm4i