

Vorlage Nr.: 2025/0439

Verantwortlich: **Dez. 3**

Dienststelle: **stja**

Zentrum für digitale Spiel- und Freizeitgestaltung und Lebenswelten

Gremien	Termin	TOP	Ö / N	Zuständigkeit
Jugendhilfeausschuss	25.06.2025	4	Ö	Kenntnisnahme

Kurzfassung

Der Jugendhilfeausschuss nimmt von der Vorlage Kenntnis.

Finanzielle Auswirkungen	Ja <input type="checkbox"/> Nein <input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Investition <input type="checkbox"/> Konsumtive Maßnahme	Gesamtkosten: Jährliche/r Budgetbedarf/Folgekosten:	Gesamteinzahlung: Jährlicher Ertrag:
Finanzierung <input type="checkbox"/> bereits vollständig budgetiert <input type="checkbox"/> teilweise budgetiert <input type="checkbox"/> nicht budgetiert	Gegenfinanzierung durch <input type="checkbox"/> Mehrerträge/-einzahlung <input type="checkbox"/> Wegfall bestehender Aufgaben <input type="checkbox"/> Umschichtung innerhalb des Dezernates	Die Gegenfinanzierung ist im Erläuterungsteil dargestellt.

CO₂-Relevanz: Auswirkung auf den Klimaschutz Bei Ja: Begründung Optimierung (im Text ergänzende Erläuterungen)	Nein <input checked="" type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/>	positiv <input type="checkbox"/> negativ <input type="checkbox"/>	geringfügig <input type="checkbox"/> erheblich <input type="checkbox"/>
IQ-relevant	Nein <input checked="" type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/>	Korridorsthema:	
Abstimmung mit städtischen Gesellschaften	Nein <input checked="" type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/>	abgestimmt mit	

Erläuterungen

1. Ausgangslage

Mit der Erweiterung und der rasanten Entwicklung neuer Medienangebote und den digitalen Lebenswelten ergeben sich für die Kinder- und Jugendarbeit andere und neue Herausforderungen.

Die Mitarbeitenden in den Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit des Stadtjugendausschusses e.V. Karlsruhe (stja) sind nah an den Themen und der Lebenswelt von jungen Menschen. Sie nehmen wahr, welche digitalen Plattformen, Angebote und Funktionen genutzt werden. Die Jugendarbeit reagiert und agiert auf der Grundlage ihrer Arbeitsprinzipien Offenheit, Freiwilligkeit, Partizipation und Lebensweltorientierung¹. Einerseits geht es darum, den von jungen Menschen gewünschten Themen Raum zu geben: Raum zum Gestalten, Auszuprobieren und Lernen. Andererseits werden die Themen aufgegriffen und pädagogisch begleitet.

So ist 2016 in dem Kinder- und Jugendhaus Oststadt (KJH) die so genannte **ComputerSpielSchule (coss)** entstanden. Der Name ist festgelegt über die damalige Projektförderung der ersten drei Jahre. Die coss ist eine Einrichtung mit medienpädagogischem Schwerpunkt. Als themen- und zielgruppenorientierte Einrichtung hat sie ein besonderes Konzept und richtet ihr Angebot an junge Menschen aus dem gesamten Stadtgebiet.

Wie im Kinder- und Jugendhaus gibt es einen Offenen Bereich. Das bedeutet, dass zu bestimmten Zeiten Räume, in diesem Fall mit besonderer Ausstattung zum Computerspielen, ohne Anmeldung zur Verfügung stehen. Die jungen Menschen entscheiden, wann sie kommen, wie lange sie bleiben und was sie in der Zeit machen.

Eine Gruppe von Jugendlichen und jungen erwachsenen Gamern, die regelmäßig die Einrichtung besuchen, wurde in dem Projekt und zu der Gruppe **Spielgesteuert** zusammengefasst. Diese Gruppe steht stellvertretend für die Interessen von Videogamern ein und will aktiv deren Image verbessern. Sie haben sich intensiv mit dem Thema Computerspiele auseinandergesetzt und vielfältige und innovative Aktionen durchgeführt: Familienworkshops, Fachkräftefortbildungen, Podcasts, Lets plays, Senioren an die Konsole, Elterntalk, Mitwirkung an Stadtteilstesten, Nationale Vernetzung und die Beteiligung bei der Entwicklung einer bundesweiten Kampagne zum Jugendschutz.

Workshops und Schulungen

Durch gemeinsame Workshops und Schulungen, die von den jungen Menschen mit pädagogischer Begleitung durchgeführt werden, werden Erwachsene in die Lage versetzt, die mediale Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen zu verstehen und sie zu einem angemessenen Umgang mit Bildschirmspielen anzuleiten. Die jungen Menschen sind Experten auf ihrem Gebiet und werden als Mentoren eingesetzt. Im Auseinandersetzungsprozess über virtuelle Spielwelten begegnen sich Pädagogen, andere Erwachsene wie auch jugendliche Spieler auf Augenhöhe und machen somit gegenseitiges Lernen möglich.

Neben der Stärkung medienpädagogischer Kompetenzen bei Erwachsenen ist die Stärkung der Mitverantwortung der Peergroup ein erfolgversprechender Weg, um ältere Kinder und Jugendliche dazu anzuregen, ihr eigenes Medienhandeln zu reflektieren und selbstbestimmt mit Medien umzugehen.

Netzwerkarbeit und Kooperationen

Vor dem Start der coss, war der Leiter des Kinder- und Jugendhauses Oststadt Mitbegründer des MedienNetzWerkes Karlsruhe mit den beteiligten Institutionen: ZKM, Stadtmedienzentrum, Landesmedienzentrum, Stadtbibliothek/Kinder- und Jugendbibliothek, Pädagogische Hochschule Karlsruhe, jubez und Jugendschutz/ Kinderbüro der Stadt Karlsruhe. Die coss mit ihrem Angebot wurde an das bereits bestehende Netzwerk angedockt und zusätzlich gemeinsame Veranstaltungen wie ein Medienfachtag durchgeführt.

¹ Broschüre Offene Kinder- und Jugendarbeit in Karlsruhe

Der Leiter der coss ist unter anderem vom Verband AJS (Aktion Jugendschutz BW) als Jugendschutzsachverständiger benannt und für die Feststellung der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) tätig.

2. Aktuell

In den vergangenen Jahren hat sich gezeigt, dass die coss großen Zulauf hat, und damit zunehmend das KJH-Oststadt dominiert. Die Besucher, tatsächlich vorrangig männlich, würden nicht in ein KJH gehen, sondern suchen explizit das Angebot, Computerspiele zu spielen. Sie sind eher introvertiert und zurückhaltend, und deshalb kommt ihnen das Digitale entgegen. I.d.R haben sie keinen Raum im Privaten und so ergibt sich die Chance, in der coss mit anderen real in Kontakt zu kommen. Das ermöglicht im Rahmen der Jugendarbeit – wie in anderen Jugendhäusern auch – die jungen Menschen zu begleiten und sie bei Bedarf bei allen für sie relevanten Themen (Schule, Freundschaft, Berufsorientierung) zu unterstützen. Es ist deshalb kein medienpädagogisches Angebot im engeren Sinne, sondern Offene Jugendarbeit mit medienpädagogischem Schwerpunkt.

Aus fachlicher Sicht war schon länger eine räumliche Trennung des KJH und der coss geplant, um den unterschiedlichen Zielgruppen gerecht werden zu können. Zum 1. Dezember 2024 konnte die coss nach Durlach in das alte Torwärtlerhäusle umziehen. Geführt wird die Einrichtung von einer sozialpädagogischen Fachkraft. Im Wesentlichen werden die Inhalte wie bisher weitergeführt.

Es gibt zwei Mal wöchentlich einen Offenen Bereich für jeweils 4 Stunden.

Die Gruppe Spielgesteuert agiert inzwischen in eigenständiger Selbstverwaltung. Spielgesteuert sieht das Computerspiel als spielpädagogische Methode zur Entwicklung von sozialen, kommunikativen und kognitiven Fähigkeiten und vermittelt dahingehend direkte und indirekte Kenntnisse an Spieler*innen. Sie bekommen Raum im materiellen als auch im ideellen Sinne, um sich mit Computer- und Konsolenspielen kritisch und kreativ auseinanderzusetzen.

Gemeinschaftlich mit den jungen Menschen wurden die Räume gestaltet und eingerichtet. Aktionen wie Lan-Parties, Besuch der Gamescom, Gamescamps mit Übernachtung und Barcamps teilweise bundesweit zum Austausch sind feste Bestandteile.

Die Workshops, Schulungen und Aktionen mit den jungen Mentoren zur Stärkung der Medienkompetenz wie die Teilnahme an der jubez-Mediale² finden weiterhin statt.

Geplant ist ein zusätzliches Angebot mehr für Mädchen, das räumlich vorher nicht möglich war. Eine Unterstützung der Fachkraft beispielsweise durch eine Übungsleiterin ist allerdings Voraussetzung.

Kompetenz, Netzwerk und Kooperation

Der Leiter der coss ist vielfältig vernetzt und in Kooperationen aktiv.

Seit Corona koordiniert er die **AG digitale Jugendarbeit**. Diese stja-interne AG reagiert bedarfsbezogen auf Anforderungen aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Medienpädagogisches Wissen wird für den stja aufbereitet und zur Verfügung gestellt, wie beispielsweise ein how-to-social-media-Guide. 2023 wurde ein interner Medien-Fachtag, Schwerpunkt Social Media, mitorganisiert und durchgeführt. Seit 2024 erstellt die AG zu aktuellen Themen einen Social Media-Newsletter. Diese Filmchen greifen ein Thema auf und dienen als konkrete Unterstützung der Fachkräfte in der Jugendarbeit.

Weiterhin bringt der Leiter sein Wissen zunehmend in anderen Kontexten mit ein:

² <https://stja.de/angebote/jubezmediale-2024-in-virtuelle-und-reale-kunst-und-medienwelten-einzutauchen/>

- 2023 Teilnahme als Referent am Karlsruher Präventionstag
- Mitautor in Fachzeitschriften
- Beitrag zu digitalen Lebenswelten junger Menschen im Seminar an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe zu Offener Kinder- und Jugendarbeit
- Teilnahme AG-Mediensucht 2x jährlich von Stadt- und Landkreis Karlsruhe

3. Ausblick

Die Einrichtung der coss ist eine Offene Einrichtung mit medienpädagogischem Schwerpunkt für eine spezielle Zielgruppe. Insgesamt sind jedoch nicht nur Einrichtungen der Jugendarbeit gefragt, die aktuellen Lebenswelten der jungen Menschen in einer digitalisierten Welt zu unterstützen.

In der JIM-Studie (Jugend, Information, Medien), die seit langem regelmäßig 12-19-jährige zu ihrem Medienverhalten befragt, wird die Smartphone-Nutzung mit Internet, Kommunikation und Musikhören als häufigste mediale Freizeitgestaltung benannt.

Die digitalen Möglichkeiten werden von den jungen Menschen jedoch auch intensiv für die Suche nach Informationen bezogen auf Schule, Beruf und politisch-gesellschaftliche Themen genutzt³. KI gewinnt dabei zunehmend an Bedeutung. Jugendliche brauchen Unterstützung für einen sicheren und reflektierten Umgang mit Medien als eine Grundlage für gesellschaftliche Teilhabe.

Hierbei geht es um Medienkompetenz, das „selbstständige und eigenständige Aneignen von und souveränes Handeln mit Medien“⁴) Kompetenzen im Sinne von:

- Funktionswissen, mit digitalen Medien umgehen können,
- Kenntnis von Medienproduktionen, über Struktur und Funktionen der Medienwelt,
- mit Medien genussvoll umgehen können,
- mitgestaltend an der Gesellschaft teilhaben,
- mediale Kommunikation, selbstbestimmt und eigenständig Medien nutzen.

Auch der 17. Kinder- und Jugendbericht⁵ betont das Recht junger Menschen auf unbeschwerte und sichere Teilhabe in einer digitalen Welt. Einerseits müssen sie geschützt und andererseits befähigt werden, mit digitalen Medien verantwortungsvoll umzugehen.

Der stja mit dem Auftrag der Kinder- und Jugendarbeit und als Dachverband der Jugendverbände ist ein Akteur mit besonderem Zugang zu jungen Menschen. In dieser Verantwortung wird sich die Fachbereichsleitung des stja um eine Aktivierung des MedienNetzWerks Karlsruhe kümmern:

Akteurinnen und Akteure zusammenbringen, vorhandenes Wissen teilen und nutzbar machen, gemeinschaftlich Notwendigkeiten identifizieren, Strategien entwickeln und Ziele definieren, könnten vom Netzwerk vertieft werden. Dies soll dazu beitragen, dass die Akteurinnen und Akteure in ihren direkten Bezügen zu jungen Menschen Medienkompetenz ermöglichen, vermitteln und stärken.

³ Schell-Studie, S. 22-23, <https://www.shell.de/ueber-uns/initiativen/shell-jugendstudie-2024.html>

⁴ https://digid.iff.de/digid_paper/medienkompetenz/

⁵ <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/17-kinder-und-jugendbericht-244628>