

GEMEINSAM ZOCKEN, LERNEN UND WACHSEN - UNSERE COMMUNITY SEIT NOVEMBER 2024



TRÄGERWERK FÜR KIRCHLICHE JUGENDARBEIT e.V.
ABTEILUNG MOBILE EINRICHTUNG MOBIFANT
FELBELSTRASSE 23
47799 KREFELD
02151/8585-22
jansen@traegerwerk-krefeld.de





EINLEITUNG

Der nächste Schritt unserer Arbeit. Das, was die Spielaktion „Mobifant“ ohnehin schon seit Jahrzehnten im „echten Leben“ anbietet, wurde seit November 2024 als zusätzliches Angebot in den digitalen Raum verlegt, um auch diesen Sozialraum zu erschließen. Hierbei wird unsere Zielgruppe deutlich erweitert.

Bei unserem Konzept der Digital Streetwork bekommt die Zielgruppe eine bunte Mischung aus Spielangeboten auf Twitch, ein offenes Ohr bei Problemen und einen wichtigen Austausch auf unserem Discord-Server und aufsuchende Arbeit auf Social Media-Kanälen.

TWITCH-STREAMS

In dem Zeitraum von genau einem Jahr und einer reinen Streamingzeit von 274 Stunden haben wir insgesamt 540 Follower auf Twitch generiert. Davon sind aktuell durchschnittlich 15 Zuschauer*Innen immer gleichzeitig im Twitch-Chat. Der 20. Oktober markiert den Höhepunkt mit durchschnittlich 47 Zuschauer*Innen. 11250 einzelne Zuschauer*innen haben sich in den Livestream geklickt. Dazu werden beispielsweise auch Leute gezählt, die zwar Twitch schauen, aber keinen eigenen Account haben. Die Mischung aus technischem Equipment, Erfahrung und dem Unterhaltungswert der Streams sorgte für ein konstantes Wachstum.

DISCORD

Unser Discord-Server läuft seit dem Projektstart parallel zu den Livestreams und bietet den User*Innen einen sicheren Ort zum Austausch mit anderen. Zusätzlich bietet sich hier für die Community die Möglichkeit sich aktiv mit Ideen einzubringen, um den Stream nach ihren Wünschen mitzugestalten. Abgerundet wird das Ganze mit der Möglichkeit mit uns private Gespräche unter vier Augen zu führen, um beispielsweise diskret über ernstere Themen zu sprechen. Als weitere Sicherheitsmaßnahme sind gängige Notfallnummern für akute Hilfsituationen hinterlegt und die Möglichkeit mit einem Seelsorger Kontakt aufzunehmen.

Stand jetzt sind 205 User*innen auf unserem Discord-Server registriert.

Über 70 davon haben sich in unserer Vorstellungsrunde vorgestellt.

MINECRAFT ALS HAUPTCONTENT

Seit dem 9. Januar spielen wir gemeinsam im Livestream am Minecraft. Für das Projekt haben wir einen eigenen Server gemietet, der rund um die Uhr online ist und nach unseren Wünschen Vorstellungen konzipiert wurde. Seit Sommer wird der Server von Mine-Hoster gesponsert. Minecraft ist nach all den Jahren seit Release immer noch sehr beliebt – und das bei allen Altersgruppen, nicht nur bei den Jüngeren. Die Altersspanne unserer Mitspieler*Innen reicht von 10-45 Jahren. Teilweise spielen auf unserem Server Eltern mit ihren Kindern gemeinsam.

Der größte Erfolg unseres Servers liegt darin, dass jeder mitspielen kann, egal ob über PC, Konsole oder Handy. Dadurch ist unser Angebot sehr niedrigschwellig. Diese Möglichkeit des sogenannten Crossplays ist sehr selten, da dazu ein sehr großes technisches Know-How notwendig ist. Auf unserem Server spielen wir den klassischen Survival-Modus von Minecraft.

Nach aktuellem Stand spielen ca. 20 Menschen regelmäßig auf dem Server. Mit regelmäßigen Spielen ist gemeint, dass sich die Spieler*Innen an mehr als 3 Tagen die Woche einloggen. Insgesamt sind sogar über

130 User*innen gewhitelistet (registriert). Die Whitelist sorgt dafür, dass nicht jeder einfach so auf den Server kommen kann, sondern dass dafür eine Anmeldung bei uns erforderlich ist. Diese Maßnahme erhöht den Sicherheitsaspekt.

Seit Beginn des Servers konnten wir bereits einige Projekte bzw. Events erfolgreich durchführen.

Wir haben gemeinsam den Enderdrachen (Endboss) besiegt. Hierbei kam es besonders auf gemeinsames Teamplay und Absprachen an.

Es gab mehrere Bauwettbewerbe, bei denen die Spieler*innen zwei Wochen Zeit hatten auf einem vorher definierten Grundstück zu einem Thema zu bauen. Eine Jury, bestehend aus drei Community-Mitgliedern, hat anschließend den/die Gewinner*in gekürt.

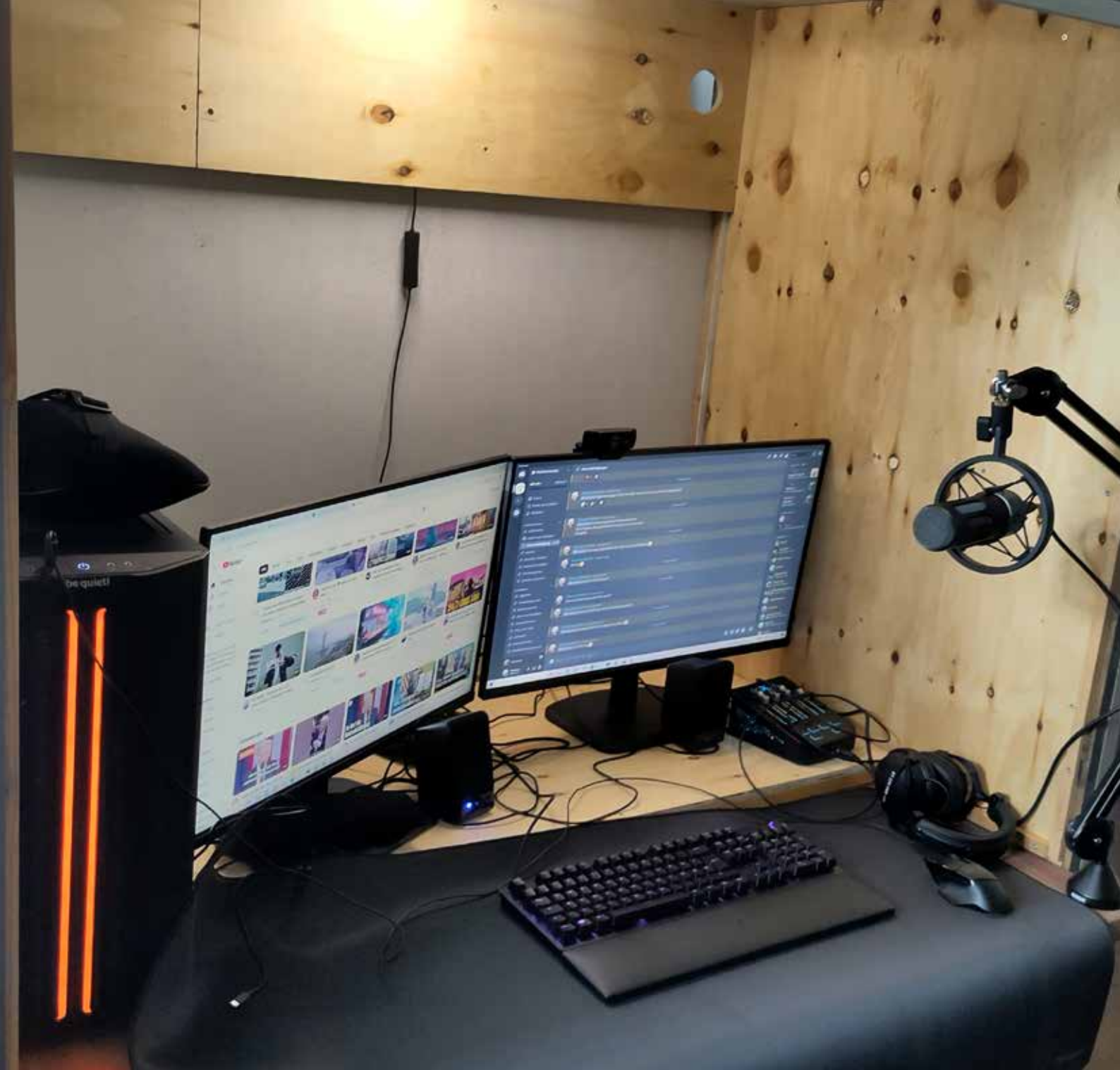
Im Rahmen der Bundestagswahlen in Deutschland haben wir eine Bürgermeisterwahl durchgeführt. Dazu konnten die Kandidaten innerhalb von zwei Wochen ein Wahlprogramm schreiben und Wahlwerbung machen. Nach diesem Zeitraum konnten alle anonym eine Stimme für ihren Kandidaten abgeben und der Sieger wurde im Livestream verkündet. Der Bürgermeister bekam für zwei Wochen besondere Rechte auf dem Server und konnte seine Wahlideen umsetzen. Dazu gehörte der Bau einer PvP-Arena (Player versus Player) und die Erstellung einer Kreativwelt.

Durch den großen Erfolg dieser Wahl, gab es nach der Legislaturperiode eine neue Wahl mit neuen Kandidat*innen.

Passend zu Ostern gab es ein kleines Suchspiel. Dazu wurden auf dem Server 15 Diamantblöcke versteckt, die die Community suchen musste.

Passend zu Halloween wurde ein thematisch passendes Areal bebaut.

Aktuell befindet sich der Server in einer Umstrukturierung, da sich die Mehrheit für einen Server-Reset eingesetzt hatte. Es wurden sich beispielsweise geschützte Bauareale gewünscht, in denen keine fremden Spieler*Innen Diebstähle begehen können.



PÄDAGOGISCHE INHALTE

An dieser Stelle werden kurz die am häufigsten auftretenden Themen aufgezählt, die in Minecraft, im Stream und auf dem Discord-Server auftauchten. Dies untermauert zusätzlich die Wichtigkeit unserer Arbeit im digitalen Bereich.

- Dauerthema: Streit in Minecraft, Diebstahl, Zerstörung, Konflikte
- Mobbing/Online-Mobbing
- Beziehungsprobleme/Trennungen
- LGTQIA+ / Hass auf die Regenbogenflagge auf unserem

Minecraft-Server

- Hackerangriffe, Scamversuche
- Politik/Wahlen/rechtes vs. linkes Gedankengut
- Behinderungen
- ADHS / gesundheitliche Probleme
- Schulalltag/Studium/Jobsuche
- Geschwister/Familie
- Sport/Hobbies
- Medienzeit

EINBINDUNG DER COMMUNITY ALS MODERATOR*INNEN

Moderatoren sogar auf dem Minecraft- und dem Discord-Server dazu, dass die Regeln eingehalten werden, Konflikte gelöst oder an uns weitergeleitet werden und neuen Community-Mitgliedern geholfen wird. Es handelt sich dabei um eine Mischung aus älteren und jüngeren Menschen. Aktuell sind es zwölf Leute, die uns dabei unterstützen. Zu Beginn des Projekts waren es Menschen aus unserem engeren Umfeld, denen wir diese Aufgabe anvertrauen konnte. Nach und nach werden die Moderationsaufgaben auf die Community übertragen. Dazu wurde ein Moderationsleitfaden entwickelt, an dem sie sich orientieren. So können, vor allem, junge Menschen lernen Verantwortung zu übernehmen. Gleichzeitig hilft die Delegation der Aufgaben dabei, dass das Projekt auch mit steigenden Userzahlen machbar bleibt

AUSBAU DES ANGEBOTS

Über die letzten Monate wurde unser Angebot stetig weiter ausgebaut, sodass mittlerweile drei Übungsleiter*innen ein fester Bestandteil unseres Onlineteams wurden. Eine Person ist verantwortlich für die gesamte Technik im Hintergrund und für die Wartung des Minecraft-Servers. Zwei weitere ergänzen das Streamingangebot mit eigenen Streams, woraus sich eine wöchentliche Streamingzeit von 15 Stunden ergibt und jeden Tag Content geboten werden kann. Zur Organisation treffen wir uns regelmäßig im Discord und besprechen weitere Vorgehensweisen.

Unser Projekt der Digital Streetwork mit Kombination von digitalen Spielangeboten auf Twitch ist relativ einzigartig. Wir erreichen online deutschlandweit und sogar über die Grenzen hinweg Menschen im Alter von 11-45 Jahren. Die meisten sind zwischen 13 und 21 Jahre alt. Unser Minecraft-Server ist niedrigschwellig, verbindend und zum großen Teil auch inklusiv. Twitch erfüllt seine Aufgabe als digitaler Spielplatz besser als zu Beginn des Projekts erwartet und wir wachsen stetig weiter. Mit 325 Followern und durchschnittlichen 14 Zuschauer*innen sind wir im Vergleich zu anderen neuen Gaming-Kanälen mit an der Spitze. Während das Konzept der Digital Streetwork auch langsam auf politischer Ebene ins Gespräch kommt, können wir bereits wertvolle Erfahrungen in dieser Arbeit sammeln.

AUSBLICK

Als abschließender Ausblick ist festzuhalten, dass der Bedarf an digitalen, pädagogischen Angeboten enorm ist und unser Angebot sehr viel positives Feedback aus verschiedenen Bereichen bekommt wie beispielsweise aus dem Radio bei Welle Niederrhein. Die digitalen Angebote treffen den Nerv der Zeit. Mit unserer Arbeit sind wir enorm transparent und können gleichzeitig ein starkes Zeichen für die Kinder- und Jugendhilfe setzen. Auch der Werbefaktor von Twitch und Social Media Kanälen für potenzielle Spendengeber sollte im Auge behalten werden. Es sollte sich die Option offen gehalten werden, diesen Bereich in Zukunft stärker auszubauen, da die allgemeine Entwicklung sich immer mehr in den digitalen Raum verschiebt. Ein Team, bestehend aus mehreren Digital Streetworker*innen, könnte beispielsweise längere und flexiblere Streamingzeiten anbieten oder den Bereich der Social Media stärker ausbauen und somit präventive Arbeit leisten. Es könnten andere Spiele gespielt werden, die wiederum andere Zielgruppen ansprechen. Ein weiterer, wichtiger Punkt wäre die Zusammenarbeit mit Seelsorger*innen, die niedrigschwellig und anonym per Discord Gespräche anbieten können. Kurz gesagt hat die Arbeit im digitalen Bereich enormes Potenzial, dass für die Soziale Arbeit genutzt werden sollte