

Text 6: Gruppenbildung

Das Gamescamp United 2017 (GCU2017) zeichnete sich durch Versuch der Förderung der interkulturellen Kompetenz zwischen geflüchteten und nichtgeflüchteten Jugendlichen aus. Es wurde angenommen, dass Videospiele die vorhandene Sprachbarriere bei der interkulturellen Kommunikation überwinden und die Kontaktaufnahme zwischen geflüchteten und nichtgeflüchteten Jugendlichen fördern können. Sie können eine Art Kommunikation jenseits der Sprachbarriere ermöglichen. Aber welche Videospiele sollen als Mittel dazu dienen? Eine allgemeine Antwort lautet: wahrscheinlich die, die alle Teilnehmenden gut kennen.

1. Tipp: Schon bei der Anmeldung konnten die Teilnehmenden ihre beliebtesten drei Spiele nennen, damit die am meisten erwähnten Spiele in das Programm integriert werden können. Die geflüchteten Jugendlichen bspw. spielten während des Projektes leidenschaftlich FIFA 2017 und Tischkicker.

Es wurde beobachtet, dass die geflüchteten Jugendlichen sich in einem engen und ziemlich autonomen Kreis zusammenschlossen. Die Sprache als Mittel für die Kommunikation fällt als erstes ein, um dieses Phänomen zu begründen. Sie spielte dabei eindeutig eine grundlegende Rolle. Nach einer sprachlastigen Willkommens-LAN als erstes Programmangebot bspw. konnten die geflüchteten keinen „natürlichen“ Zugang zum Geschehenen finden. Sie konnten den Inhalt der live erklärten Spielregeln nicht so simultan aufschlüsseln, wie die Muttersprachler*innen es taten. Nach einer Intervention der Projektmitarbeiter*innen wurde ein Rahmen innerhalb der Willkommens-LAN geschaffen, in dem ein Team von geflüchteten Jugendlichen (das Gleiche, jedoch außerhalb des „Turniers“) spielen konnte. Es wird vermutet, dass eine „schwierigere“ Ausgangssituation die Hemmungen zwischen zwei Parteien etablierte, obwohl das Projekt dauerhaft verschiedene Rahmen für ihren Kontakt anbot.

2. Tipp: Eine Begleitung durch Simultandolmetscher*innen könnte eine der Lösungen sein. Dabei sollten im Idealfall die Dolmetscher*innen selbst Vorwissen im Bereich Videospiele haben.

Insgesamt zeigte die überwiegende Mehrheit aller Jugendlichen sehr niedriges bis gar kein Interesse, Kontakt zu einer anderen Gruppe aufzunehmen, wobei jede „Insel“ sehr intensiv im eigenen Bereich beschäftigt war und sich intensiv miteinander austauschte. Es gab eine offensichtliche Hemmung, eine Barriere zwischen zwei Parteien und sie stieg zum Ende des Projektes (insbesondere zwischen Geflüchteten und nicht-Geflüchteten). Anders formuliert, die Motivation für einen Kontakt sank im Laufe der Zeit, obwohl das Projekt ausreichend Raum anbot. Es wird vermutet, dass der Aufwand für einen Kontakt zu groß sein könnte (Stichwort: Selbstorganisation). Auch wenn sie bspw. beim Mittagessen nebeneinander saßen, machten sie einen offensichtlichen Eindruck von „Fremden im Kreis“.

Im Verhältnis gilt diese Beschreibung auch für die regionalen und lokalen Gruppen, wobei es keine Sprachbarriere zwischen den beiden gab. Während des Projektes wurden Aufwärmspiele angeboten. Sie waren mit Abstand die effizienteste Methode für gemeinsame Beschäftigung, wobei auch da die geflüchteten Jugendlichen dazu explizit eingeladen wurden. Außerdem zeigte das Spiel „Johann Sebastian Joust“ ziemlich positiv überraschende Ergebnisse. JSJ gehört somit auch zu einer der effizientesten Methoden für Gruppenkontakt.

3. Tipp: Unmittelbarer Kontakt wurde im GCU 2017 tendenziell positiv angenommen. Eisbrecher-Übungen (Aufwärmspiele) sollten von Anfang an eingesetzt werden, damit die Hemmungen bei einem Kontakt aufgehoben werden können. Im Laufe des Projektes können solche Spiele wie Johann Sebastian Joust den Kontakt zwischen geflüchteten und nichtgeflüchteten Jugendlichen weiter aufrechterhalten, damit sie immerhin dadurch in kürzester Zeit Erfahrungen in interkultureller Kompetenz sammeln können.

4. Tipp: Mittelbarer Kontakt (etwa durch Videospiele) funktionierte natürlich auch sehr effizient (insbesondere unter den nichtgeflüchteten Jugendlichen). Für einen intensiveren Gruppenaustausch könnte jedoch mehr Fokus auf Definition und Differenzierung der Interessen(-Bereiche) liegen, damit sich daraus Interessengruppen bilden können. So könnte vermutlich die Mehrheit der Teilnehmenden davon profitieren und die Gruppendynamik zum Austausch tendieren.

Da fast kein Mitglied aus den zwei Gruppen (die aus einheimischen Jugendlichen bestanden) FIFA 2017 spielten, kann nicht eindeutig festgestellt werden, wie stark dieses Videospiele als Mittel zur Kommunikation dienen könnte. In einem anderen Kontext jedoch (dem Projekt „Montagscafé“ im Staatsschauspiel Dresden für die Förderung der kulturellen Teilhabe der geflüchteten Menschen) wurden zwei FIFA-Turniere organisiert. Die Erfahrungen aus diesen Turnieren zeigten (bei den Paaren, die jeweils aus Geflüchteten und Einheimischen bestanden), dass das Erfolgs- sowie Misserfolgsgefühl zu einer von beiden Parteien geteilten Erfahrung werden können. Das heißt, nicht nur Kommunikation, sondern auch Empathie kann dadurch gefördert werden, wobei es auch andere Erfahrungen geben können, die uns bis jetzt unbekannt sind.

5. Tipp: Es könnte ein FIFA-Turnier angeboten werden, wenn die Förderung der interkulturellen Kompetenz zum Kontext eines Gamescamp gehört. Aufgrund der noch unzureichenden Erfahrung sollte vielleicht eine erhöhte Kontrolle über den Ablauf des Turniers unternommen werden.

Besonderheit in Gruppenbezug der geflüchteten Jugendlichen im Gamescamp United 2017:

Die Besonderheit besteht darin, dass die geflüchteten Teilnehmenden die Institution (Ausländerrat Dresden), in der das GCU 2017 stattfand, bereits wesentlich besser kannten, als die einheimischen Teilnehmenden. In diesem Fall kann es angedeutet werden, dass die Geflüchteten sich in dieser Einrichtung eher „zu Hause“ fühlten und sie die nichtgeflüchteten Teilnehmenden eher als Gäste wahrnahmen. Vermutlich trug diese Ausgangssituation dazu bei, dass die Geflüchteten das Projekt anders wahrnahmen, als die angereisten Teilnehmenden, die sich explizit mit dem Ziel der Teilnahme am Projekt engagierten. Der Ort, in dem die Geflüchteten FIFA 2017 und Tischkicker spielten, war für sie ein bedeutender Rückzugsraum, auch während den regulären Angeboten des Ausländerrats (nach Angaben der Institutionsmitarbeiter*innen). Das könnte bedeuten, dass die Perspektive der geflüchteten Jugendlichen gegenüber diesem Ort sich nicht verändert hatte und deswegen blieben sie in ihrem gewöhnlichen Verhalten. Da immer wieder neue Angebote in solchen u.a. integrativen Einrichtungen gemacht werden, könnte das GCU 2017 für sie als eine der vielen Angebote wahrgenommen werden, die natürlich dazu beitragen könnte, dass sie selektiv reagierten und nicht unbedingt den Wunsch hatten innerhalb von drei Tagen „das Beste daraus zu machen“.



Besonderer Tipp: Der Ort, in dem ein Gamescamp stattfinden soll, sollte vielleicht für alle Teilnehmenden neutral sein, damit sie sich in einer ähnlicher Ausgangssituation und Rahmen befinden können. Vielleicht könnte es alle Teilnehmenden dazu motivieren gemeinsam eine gute Zeit zu verbringen.

Über den Autor:

Vazeh Mustafa, Alumni des Goethe-Instituts und der Robert-Bosch-Stiftung in Kulturmanagement, ist ein Masterbasolvent der Hochschule Zittau/Görlitz in demselben Fach. Zum Zeitpunkt des Gamescamp United war er als Assistent der Projektleitung im „Montagscafé“, einem Integrationsprojekt des Staatsschauspiels Dresden tätig.

Dieser Text entstand im Rahmen des Projekts Gamescamp United. Veranstaltet wurde das Gamescamp United von einem Verbund aus medienpädagogischen Institutionen und Initiativen (in alphabetischer Reihenfolge): Initiative Creative Gaming, Institut Spielraum/TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Mediale Pfade, medien+bildung.com, Medienkulturzentrum Dresden, Medienzentrum Rheinland des LVR, Spawnpoint – Institut für Computerspiel, Spielbar.de, Spieleratgeber NRW/Computerprojekt Köln e.V., Stadtjugendausschuss e. V. Karlsruhe. Die Koordination für die Herausgabe der OER-Materialien übernahm das Medienkulturzentrum Dresden. (Download Link: <http://www.medienkulturzentrum.de/seminar/gamescamp-united-spielen-verbindet/>)

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

