

## Kapitel 8: Gaming und Soziale Arbeit: Digital Streetwork in digitalen Lebens- und Spielräumen

Lesen Sie die Frage und die dazugehörigen Antwortmöglichkeiten durch. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, finden Sie auf der jeweils folgenden Seite die Auflösung.



Es ist notwendig, Expert\*in in Videospielräumen zu sein, um Digital Streetwork leisten zu können.

- Wahr
- Falsch

Es ist notwendig, Expert\*in in Videospielräumen zu sein, um Digital Streetwork leisten zu können.

■ Wahr (*falsch*)

■ Falsch (*richtig*)

Worin zeichnet sich die Vielschichtigkeit des „Gamings“ aus? (Mehrere Antworten möglich)

- Durch eine Vielseitigkeit der Anwendbarkeit von Videospielen.
- Durch eine männlich dominierte Szene.
- Durch eine Vielzahl von Communitys.

Worin zeichnet sich die Vielschichtigkeit des „Gamings“ aus? (Mehrere Antworten möglich)

- Durch eine Vielseitigkeit der Anwendbarkeit von Videospielen. *(Richtig)*
- Durch eine männlich dominierte Szene. *(Falsch)*
- Durch eine Vielzahl von Communitys. *(Richtig)*

Wie kann ein ausgrenzendes Weltbild im Gaming aussehen?  
(Mehrere Antworten möglich)

- Diskriminierendes Verhalten gegenüber anderen Spieler\*innen.
- Sogenanntes „Trolling“.
- Narrative rechtsextremer Akteur\*innen.

Wie kann ein ausgrenzendes Weltbild im Gaming aussehen?  
(Alle Antworten richtig)

- Diskriminierendes Verhalten gegenüber anderen Spieler\*innen.  
(Richtig)
- Sogenanntes „Trolling“. (Richtig)
- Narrative rechtsextremer Akteur\*innen. (Richtig)

Lediglich die Betrachtung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist für Sozialarbeitende im Digital Streetwork relevant.

- Wahr
- Falsch

Lediglich die Betrachtung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist für Sozialarbeitende im Digital Streetwork relevant.

■ Wahr (*falsch*)

■ Falsch (*richtig*)

Was sind drei Möglichkeiten, die der digitale Raum für die soziale Arbeit bereithält?

(Offenes Antwortformat, insgesamt gibt es fünf richtige Antwortmöglichkeiten)

Was sind drei Möglichkeiten, die der digitale Raum für die soziale Arbeit bereithält?

(Offenes Antwortformat, insgesamt gibt es fünf richtige Antwortmöglichkeiten)

- Beziehungsarbeit
- Diskursives Gaming
- Pädagogisches Gaming mit Serious Games
- Austausch, z. B. über Influencer\*innen
- Digital Streetwork

Was macht den Unterschied zwischen diskursivem und pädagogischem Gaming aus?

- Beim pädagogischem Gaming werden Spielstrategien erklärt und besprochen, beim diskursiven geht es um den Inhalt des Spiels.
- Beim pädagogischem Gaming werden extra Spiele gespielt, die zur Besprechung ausgelegt sind, beim diskursiven Gaming entstehen Gespräche aus nicht dafür vorgesehenen Spielsituationen.

Was macht den Unterschied zwischen diskursivem und pädagogischem Gaming aus?

- Beim pädagogischem Gaming werden Spielstrategien erklärt und besprochen, beim diskursiven geht es um den Inhalt des Spiels. *(Falsch)*
- Beim pädagogischem Gaming werden extra Spiele gespielt, die zur Besprechung ausgelegt sind, beim diskursiven Gaming entstehen Gespräche aus nicht dafür vorgesehenen Spielsituationen. *(Richtig)*

## Was ist charakteristisch für Digital Streetwork?

- Digital Streetwork liefert bedürfnisorientierte Unterstützungsstrukturen.
- Digital Streetwork fällt unter eine freie Arbeit ohne klares Konzept und ist deshalb anpassbar.
- Digital Streetwork findet aufgrund des Datenschutzes ausschließlich im one-to-one-Setting statt.

## Was ist charakteristisch für Digital Streetwork?

- Digital Streetwork liefert bedürfnisorientierte Unterstützungsstrukturen. *(Richtig)*
- Digital Streetwork fällt unter eine freie Arbeit ohne klares Konzept und ist deshalb anpassbar. *(Falsch)*
- Digital Streetwork findet aufgrund des Datenschutzes ausschließlich im one-to-one-Setting statt. *(Falsch)*

Idee für weiterführende Aufgabe:

- Auseinandersetzung mit den Datenbanken (beispielsweise „Stiftung digitale Spielkultur) und ein Setting „planen“ / durchgehen?

