



# VIDEOSPIEL PROJEKTE

## PÄDAGOGISCHER ANSATZ

Unsere Videospieleangebote (*Gaming Week, Gaming Dayz*) wurden in Zusammenarbeit mit dem Forum Prävention (Abteilung Medien) und dem Gamingverein DUNG ([www.dung-gaming.it](http://www.dung-gaming.it)) konzipiert. Der Jugenddienst Bozen ist sich der nötigen Sensibilität rund um das Thema Videospiele bewusst, ebenso wie entsprechenden Zweifeln bzw. Unsicherheiten seitens interessierter Eltern. Aus diesem Grund möchten wir hier unsere pädagogische Herangehensweise offen darlegen und die verantwortungsbewusste sowie reflektierte Haltung verdeutlichen, mit der sich der Jugenddienst Bozen dieser Art Projekte widmet.

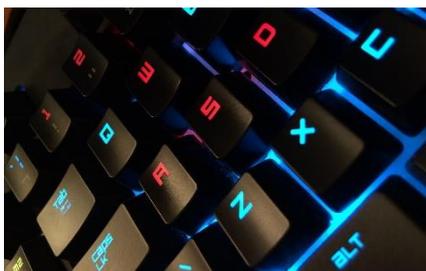
### **VIDEOSPIELEN HAT POTENZIAL**

Wir wollen nicht von einer negativen Prämisse ausgehen und die Leidenschaft vieler junger Menschen für Videospiele als Risiko, sondern vielmehr als Ressource sehen. Unser Ziel ist es demnach nicht, die damit verbundenen Energien zu neutralisieren, sondern aufzufangen und in "produktive Bahnen" zu lenken. Ein erster Schritt in diese Richtung ist es, das Videospiel als Objekt der Begeisterung und den eigenen Umgang mit selbigem zu reflektieren bzw. besser zu verstehen. Dies entspricht dem modernen Ansatz in der Präventionsarbeit.

Anstatt in Videospiele nur ein Suchtpotenzial, eine Gefahr der sozialen Verrohung oder bestenfalls reine Zeitverschwendung zu sehen, möchten wir Videospiele in ihrem Kontext als kulturelle Konsumgüter betrachten, hinter denen nicht nur ein großer und vielversprechender wirtschaftlicher Markt steht, sondern die auch wertvolle kognitive und sensomotorische, aber auch moralische und ästhetische Aspekte bieten können. Das Videospiel ist ein modernes SPIEL – ein an sich zeitloses Mittel der Unterhaltung, welches seit Jahrhunderten in verschiedenen Formen existiert und u.a. auch ein Hilfsmittel zum Lernen und Trainieren geistiger und kreativer Qualitäten sein kann.

### **FÖRDERUNG EINER NATÜRLICHEN DISTANZ**

Durchaus bestehende Grundrisiken werden im Workshop sehr wohl thematisiert, aber nicht in den Vordergrund gestellt. Je mehr sich die Kids dem Videospiel in seinem kulturellen und wirtschaftlichen Kontext nähern, umso eher wird eine natürliche Distanz zur virtuellen Realität geschaffen und ein "gesundes" Spielverhalten entwickelt. Dies sollte jedoch nicht auf belehrende Weise und mit erhobenem Zeigefinger geschehen, sondern immer auf der fruchtbaren Grundlage der Begeisterung, welche die Jugendlichen für das Spiel mitbringen. Die oben beschriebene pädagogische Wirkung sollte indirekt, auf spielerische Weise und mit bewährten Methoden und Übungen erreicht werden.



# PROGETTI SUI VIDEOGIOCHI

## APPROCCIO PEDAGOGICO

I nostri programmi sui videogiochi (*Gaming Week, Gaming Dayz*) sono stati progettati in collaborazione con il Forum Prevenzione (Dipartimento Media) e l'associazione gaming DUNG ([www.dung-gaming.it](http://www.dung-gaming.it)). Il Jugenddienst Bozen è consapevole di quanto sia importante sensibilizzare le giovani e i giovani utenti sull'uso consapevole dei videogiochi, nonché chiarire i dubbi e le incertezze dei genitori sul tema. Per questo motivo riteniamo sia particolarmente importante illustrare sia l'approccio pedagogico che le riflessioni che hanno guidato il Jugenddienst Bozen nell'elaborazione di questo tipo di progetto.

### **I VIDEOGIOCHI OFFRONO OPPORTUNITÀ**

Alla base del progetto c'è un vero e proprio cambio di atteggiamento nei confronti della passione dimostrata dalle giovani e dai giovani verso i videogiochi. Applicando quello che è l'approccio moderno nel lavoro della prevenzione, la passione non verrà affrontata come un pericolo o una minaccia, bensì come un'opportunità. Anziché soffocarla, l'intento è quello di incanalare le energie a essa associate in "percorsi produttivi", ovvero la comprensione del videogioco quale oggetto di attrazione e entusiasmo e l'analisi del proprio comportamento con esso.

In questo percorso, il gioco non verrà considerato quale fonte di rischio di dipendenza, di brutalizzazione sociale o anche solo di perdita di tempo. In modo innovativo, i videogiochi saranno piuttosto considerati come beni culturali di consumo, dietro i quali c'è non solo un grande e promettente mercato economico, ma possono anche offrire preziosi aspetti cognitivi e sensoriali, oltre che morali ed estetici. Il videogioco altro non è che un GIOCO moderno, laddove il gioco rappresenta da sempre un mezzo di intrattenimento senza tempo, che esiste da secoli in varie forme e che, tra l'altro, può anche essere di aiuto all'apprendimento e l'allenamento di qualità mentali e creative.

### **FAVORIRE UNA DISTANZA NATURALE**

Pur tematizzandone i rischi, il workshop non enfatizzerà gli aspetti classicamente percepiti come negativi e pericolosi dei videogiochi. Infatti, più le ragazze e i ragazzi si avvicinano al videogioco nel suo contesto culturale ed economico, più si crea in loro una distanza naturale dalla realtà virtuale e si acquisisce una "sana" gestione del comportamento di gioco. In questo senso, l'effetto educativo del workshop viene raggiunto lavorando insieme alle ragazze e ai ragazzi sul terreno fertile del loro entusiasmo e della loro curiosità verso il gioco, in modo indiretto, attraverso l'aspetto ludico e con metodi ed esercizi appositamente elaborati.