

Schriften zur Medienpädagogik 61

Zwischen Kunst und Künstlichkeit

**Transformation durch kulturelle und politische
Medienbildung gestalten**

Selma Brand
Sabine Eder
Markus Gerstmann
Andreas Spengler
Eik-Henning Tappe (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 61

Dem Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeberin

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
E-Mail: gmk@medienpaed.de
Website: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.

Redaktion: Selma Brand, Sabine Eder, Markus Gerstmann, Andreas Spengler,
Eik-Henning Tappe, Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© kopaed 2025

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Website: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-180-7

Maik Rauschke/Stefan Schaper **Virtual Reality in der Offenen** **Kinder- und Jugendarbeit (OKJA)**

Gaming und VR in der OKJA

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) versteht sich als freiwilliges, niedrigschwelliges und partizipatives Angebot für junge Menschen. Sie bietet mit ihrem Konzept der Offenen Tür (OT) Räume zur Selbstentfaltung, Orientierung, Gemeinschaft und Teilhabe. Die Angebote orientieren sich an den Interessen und Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen, daher wird genau hier Gaming und Virtual Reality (VR) für die OKJA relevant.

Gaming ist längst ein fester Bestandteil jugendlicher Lebenswelten. In der OKJA wird es als Medium zur Beziehungsarbeit, zur Förderung von Medienkompetenz und zur Schaffung gemeinsamer Erlebnisse eingesetzt. Es geht nicht nur um reines „Zocken“, sondern auch um pädagogisch begleitete Auseinandersetzung, um Spaß, Interaktion, Wettbewerb und Kooperation.

Auf der pädagogischen Ebene bietet VR-Gaming gegenüber klassischem 2D-Gaming und im Vergleich zu „normalen“ Spielen auf Konsolen oder PCs eine deutlich intensivere und erweiterte ganzheitliche Erfahrung. Die immersive Natur der Technologie aktiviert nicht nur visuelle und auditive Sinne, sondern auch die Wahrnehmung der eigenen körperlichen Bewegung und des räumlichen Erlebens. Für den Einsatz in der OKJA bedeutet das: Jugendliche sind stärker involviert, erleben Situationen als realitätsnäher und entwickeln tiefere emotionale Verbindungen zum Inhalt (vgl. Herman et al. 2025; Erl 2025). In Hinsicht auf eine berufliche Bildung können VR-Simulationen damit Zugänge ermöglichen, die praxisnäher sind als jedes Bildschirmspiel – ob als virtuelle Praktikums-Umgebungen oder realistische Arbeitswelten. Darüber hinaus kann VR in der Jugendsozialarbeit als Werkzeug zur Förderung von Empathie und Perspektivwechsel dienen, etwa durch Erfahrungen aus der Sicht von Menschen mit Behinderungen, Geflüchteten oder marginalisierten Gruppen. Solche Anwendungen sensibilisieren für soziale Themen und regen zur kritischen Auseinandersetzung an. Auch im kreativen Bereich bietet VR großes Potenzial: Jugendliche können virtuelle Räume selbst gestalten, Geschichten interaktiv erzählen oder gemeinsam digitale Kunstwerke erschaffen – was nicht nur kreative Kompetenzen stärkt, sondern auch Teamarbeit und digitale Ausdrucksformen fördert. Dazu jedoch später mehr.

Besonderheiten VR vs. analoges Spiel

Während analoge Spiele, wie Kicker oder Brettspiele, soziale Interaktion im echten Raum fördern, bietet VR einen digitalen Sozialraum, in dem neue Rollen eingenommen und Grenzen spielerisch verschoben werden können. Beide Spielformen haben ihren Wert, VR ist daher kein Ersatz, sondern in unseren Augen eine sinnvolle Ergänzung. Angesichts der unterschiedlichen Qualitäten und Wirkungen beider Spielformen ist es daher nicht zielführend, sie gegeneinander aufzurechnen. Vielmehr erweitert VR das bestehende Spiel- und Bildungsspektrum um neue Erfahrungsdimensionen, die analoge Formate nicht leisten können, genauso wie analoge Spiele wiederum Erfahrungen bieten, die in VR nicht reproduzierbar sind. Eine ausgewogene Verbindung beider Ansätze eröffnet ein vielfältigeres und inklusiveres pädagogisches Angebot in der Kinder- und Jugendarbeit.

Zwar ermöglichen aktuelle VR-Systeme in der Regel keine bzw. nur in Ausnahmefällen klassische Multiplayer-Nutzung vor Ort (wie etwa bei Konsolen mit mehreren Controllern an einer Konsole und auf einem Fernseher). Dennoch gibt es kreative Lösungen: Spiele wie *Keep Talking*, *Nobody Explode* integrieren mehrere Personen durch Kommunikation auch ohne eine zweite VR-Brille. Auch bei Anwendungen wie *VR-Chat* oder *Rec Room* können mehrere Nutzer*innen über das Internet miteinander interagieren, was in der OKJA mit entsprechender technischer Ausstattung eine soziale Komponente schafft. In Zukunft sind ggf. aber noch mehr lokale Multiplayer-Funktionalitäten absehbar, was VR damit dann noch attraktiver für Gruppenarbeit machen könnte oder auch die Kooperation von Einrichtungen in verschiedenen Orten in eine völlig neue Richtung lenken würde.

VR-Brillen und der jeweilige Umgang

„Warum unbedingt eine Brille und nicht...?“ – Die Entscheidung für eine VR-Brille ergibt sich oft aus dem Wunsch, neue Erfahrungsräume zu schaffen, die über klassische Bildschirme hinausgehen. Jugendliche erleben Medienwelten heute immersiv – und die OKJA kann mit VR nicht nur „mithalten“, sondern den jungen Menschen neue kreative und soziale Räume öffnen. Es gilt zu Beginn jedoch, einige grundlegende Überlegungen anzustellen.

Technische/Organisatorische Basics

- Beschaffung: Über Förderprojekte möglich; Bildungsbezug hilft bei der Argumentation; Angebote vergleichen; oftmals reicht auch eine ältere Version (z.B. aus dem Vorjahr); zukünftige Ersatzbeschaffung im Augen behalten.

- **Unterhalt:** Regelmäßige Updates; sichere Lagerung sollte gewährleistet sein.
- **Onlinekäufe:** Konten müssen altersgerecht eingerichtet und kontrolliert werden; Bezahlmöglichkeiten der Einrichtung im Vorfeld klären (Guthabenkarten oder Kreditkarten vs. Vorgaben des Arbeitgebers).
- **Jugendschutz:** USK beachten; Inhalte vorab testen; Fachkräfte aus- oder weiterbilden.
- **Wartung:** Hygiene, Updates/Zusatzequipment; Ersatzteile einplanen.
- **Datenschutz:** Accounts anonymisieren; keine dauerhafte Videoüberwachung; Datenschutzrichtlinien prüfen.
- **Bauartbedingt** besteht nur begrenzt die Möglichkeit, verlässlich zu „kontrollieren“, was genau in der Brille stattfindet. Daher muss das Spielen begleitet und die Brillen regelmäßig auf Manipulationen hin gecheckt werden.

Welche Brille soll es den nun sein?

Die Auswahl sollte sich an folgenden Fragen orientieren:

- Ist die Brille stand-alone nutzbar?
- Wie einfach ist die Handhabung?
- Gibt es passende Spiele/Anwendungen?
- Wie sicher ist sie (Datenschutz, Inhalte)?
- Ist sie pädagogisch, im Sinne „meines Nutzungsprofils/der Ideen meiner Einrichtung“ sinnvoll einsetzbar?

Der Markt im Bereich VR-Brille bietet aktuell ein breites Angebot verschiedener Modelle und Technologien. Es gibt zahlreiche Geräte, die unterschiedliche Einsatzbereiche abdecken – von Gaming über professionelle Anwendungen bis hin zu Mixed Reality mit innovativen Funktionen wie hochauflösendem Passthrough-Modus und Gestensteuerung. Das Angebot ist also breit gefächert, aber der klassische VR-Markt mit großvolumigen, isolierenden Headsets verliert etwas an Priorität zugunsten flexibler, leichter tragbarer Mixed- und Augmented Reality-Brillen, die perspektivisch den Alltag ergänzen und erweitern.

Meta Quest

Die *Meta Quest*-Reihe (z.B. *Quest 2* oder *3*) bietet kabellose, stand-alone Nutzung, ist vergleichsweise günstig und intuitiv. Sie eignet sich durch ihre hohe Mobilität besonders für den Einsatz in Jugendzentren. Aus unserer Empfehlung findet sich bei der *Meta Quest*, die wir sowohl privat als auch in unseren Einrichtungen vielfach verwenden, das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Kauf-Tipp: *Meta Quest 3 S* – günstigere, etwas abgespeckte Version der normalen Version 3. Könnte ja evtl. „reichen“...

Meta-Konzern? Politischer Kontext!

Auch wenn aus den genannten Gründen, für uns und mittlerweile auch für viele weitere Kolleg*innen aus der OKJA, die *Meta Quest* vielfach die Brille der Wahl ist, wollen wir nicht unerwähnt lassen, dass Meta (ehemals Facebook) durchaus kritisch zu betrachten ist: Datenmissbrauch, Monopolstellung, Beeinflussung sozialer Diskurse, um nur einige Punkte zu nennen. Besonders kritisch für die OKJA: Die verpflichtende Verknüpfung von *Meta Quest* mit einem Meta-Account, der früher auch einen Facebook-Zwang beinhaltete. In der OKJA ist dies nicht nur datenschutzrechtlich problematisch, sondern auch pädagogisch zweifelhaft. Jugendliche werden so zur Verknüpfung mit einem konkreten Social-Media-Anbieter gezwungen, was unter den Gesichtspunkten, wie Informationshoheit und Freiheit im Netz, kritisch zu bewerten ist. Natürlich ist es möglich, diese Zwangsverknüpfung zu umgehen bzw. die Geräte durch neutrale, nicht personalisierte Konten zu nutzen. Jugendliche, wie auch ein großer Teil der Erwachsenen, sind jedoch häufig geneigt, den Weg des geringsten Widerstands zu gehen und der sofortige Einstieg, z.B. durch die Verknüpfung bereits bestehender E-Mail- oder Social-Media-Konten, ist der attraktivere Weg. Dieses Verhalten bietet aber auch die Chance, medienkritische Bildungsprozesse zu initiieren: Wer bestimmt unsere digitalen Räume? Wie frei sind wir wirklich?

Aus diesen Überlegungen heraus gilt also: keine personalisierten Accounts von Kindern und Jugendlichen mit den Brillen verknüpfen. Die Geräte sollten nur mit anonymisierten System-E-Mails der Einrichtung eingerichtet und betrieben werden. Bitte jedoch auch immer bedenken: Es besteht grundsätzlich eine Gelegenheit, während der Nutzung mit dem in der Brille angemeldeten Account (also in der Regel dem der Einrichtung) nach außen zu kommunizieren.

Pico

Pico bietet ähnliche Funktionalitäten wie die *Meta Quest*, verzichtet aber auf den Facebook-Zwang. Jedoch verfügt die Brille im Moment nur über einen eingeschränkten App-Store, der im Vergleich zu allen anderen Brillen nicht alle bekannten Apps/Spiele bietet. Die Brille ist ebenfalls kabellos und relativ leicht in der Einrichtung. Aufgrund der eingeschränkten Softwareunterstützung ist sie nicht uneingeschränkt für eine Nutzung in der OKJA geeignet, dafür aber in der Regel günstiger.

HTC Vive/Playstation VR (Kabelgebundene Systeme)

Diese Systeme bieten hohe technische Qualität, sind aber durch ihre Kabelbindung, den Platzbedarf und die komplexe Einrichtung wenig alltagstauglich für die OKJA. Sie sind nur in festen Medienräumen mit geschultem Personal

sinnvoll. Aufgrund der stagnierenden Entwicklung und auslaufenden Supportstrukturen ist die Anschaffung heute nicht mehr empfehlenswert. Insbesondere die VR-Brillen der Firma Sony, die mit der Playstation nutzbar sind, werden zunehmend „stiefmütterlich“ behandelt und sind daher nicht zukunftssicher.

Apropos, die *Apple Vision-Pro* spielt aufgrund der Kosten und Infrastruktur aktuell keine Rolle in der Jugendarbeit, zumal Apple bis zum heutigen Tag mit seiner VR-Brille versucht, insbesondere Profis und Entwickler*innen im Geschäftsbereich oder Early Adopter anzusprechen (vgl. Apple 2024; Hamann 2024; Würthele 2024). Zudem werden die Brillen bei der Einrichtung sehr stark individuell auf die Nutzenden angepasst. Ein beständiges Wechseln der Nutzenden ist dabei nach unserem Stand nicht vorgesehen.

Was geht nicht – was geht?

Nicht alles, was technisch möglich ist, macht in der OKJA Sinn. Realistische Gewaltspiele oder zu stark individualisierte Erfahrungen sind kritisch zu sehen und aufgrund der Jugendschutzbestimmung ohnehin nur in sehr speziellen Settings einsetzbar. Was gut geht: kreative Anwendungen (z.B. VR-Painting), gemeinsame Erlebnisse, bewegungsintensive Spiele. Es gibt aber auch weitere Grenzen. Nicht alle Menschen vertragen Virtual Reality gleich gut („Motion Sickness“ = Schwindel, Überforderung bzw. auch Ängste) und nicht in jeder Einrichtung ist ausreichend Platz, um eine VR-Brille gefahrlos bzw. ohne Beeinträchtigung des „normalen“ OT-Betriebes frei nutzen zu können. Zudem sollte der Einsatz einer VR-Brille immer auch begleitet werden. Das können ggf. nach entsprechender Schulung auch ehrenamtliche Teamer*innen oder Jugendgruppenleiter*innen durchführen, aber der Einsatz einer VR-Brille in einem Jugendtreff benötigt Zeit für Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung.

Pädagogische Umsetzung

Eine pädagogische Nutzung von VR-Brillen in einem Jugendtreff bzw. in der Arbeit mit jungen Menschen benötigt klare Regeln und Absprachen, um entsprechende Orientierung bei der Umsetzung geben zu können:

- Wie lange darf gespielt werden?
- Wer spielt wann und vor allem wo?
- Was passiert bei Unwohlsein oder Ängsten?
- Wer begleitet die Nutzung?
- Wie werden Updates eingespielt und was passiert bei Schäden oder Ausfällen?
- Wie werden die VR-Brillen gereinigt und gelagert?

Zusätzlich sollten die zuständigen Fachkräfte bereit sein, untereinander, aber auch mit den jungen Menschen, den Einsatz der VR-Brillen zu reflektieren und ggf. auch den Einsatz zu reglementieren bzw. weitere Regeln aufzustellen.

Gleichzeitig sollte bei Bedarf und Interesse aber auch ein Schutzraum geschaffen werden können, in dem sich junge Menschen mit der VR-Technik ausprobieren dürfen – ohne Bewertungen und mit dem nötigen Rückhalt. Zu Beginn ist eine ruhige oder räumlich klar abgegrenzte Umgebung von Vorteil. Ideal sind kurze, wechselnde Spielzeiten und begleitende Gespräche zur Reflexion. Die Spielauswahl sollte einfach und transparent gestaltet werden. Bei einer Gruppe von Jugendlichen, die mit VR spielen möchten, sind neben der Größe des Raumes natürlich auch die Inhalte entscheidend. Spiele wie *Beat Saber* bieten die Möglichkeit, nach wenigen Minuten die Brille mit anderen Anwesenden zu tauschen, damit auch diese mitspielen können. Andere Formate, die z.B. eine Geschichte im Spiel erzählen, bieten sich hier weniger an. Aus unserer praktischen Erfahrung sollten, auch bei guten räumlichen Begebenheiten, nicht mehr als drei bis vier Spielende im Raum sein.

Vorbereitungen der VR-Brillen

Die Nutzung von VR-Brillen in einer Jugendeinrichtung braucht zwingend eine gute Vorbereitung, auch wenn wir uns in diesem Absatz ein wenig wiederholen:

VR braucht einen Plan! Je nach Kommune können die örtlichen Medienzentren oder Facharbeitskreise gute Ansprechpartner sein, auch bestehende Institutionen, wie Maker-Spaces, bieten ggf. einen Anlaufpunkt¹. Die Brillen benötigen einen Account, die Spiele müssen heruntergeladen werden, die Brillen und die Controller sollten möglichst vollgeladen ausgegeben werden. Alle Spiele auf den VR-Brillen müssen nachvollziehbarerweise über entsprechende Altersfreigaben der USK im Kontext der jeweiligen Zielgruppen verfügen. Und bedingt durch die Nutzungsstruktur der Stand-Alone-VR-Brillen (kein „Zuschauen“ möglich) sollten die Brillen auch regelmäßig überprüft werden. Junge Menschen könnten ggf. während der Nutzung neue Spiele, Software oder Accounts installieren, die nicht den vorgegebenen Altersfreigaben entsprechen. Inhalte und Funktionen müssen also im Vorfeld und in der Nachbereitung regelmäßig überprüft und kuratiert werden.

Ein zweiter Bildschirm für das Zuschauen bei einem VR-Erlebnis wird vielfach gefordert, da er es ermöglicht, den Inhalt auch für Personen außerhalb der spielenden Person sichtbar zu machen. Dies bietet Vorteile, wie dass andere zuschauen und Anregungen geben können, was den Ehrgeiz der spielenden Person steigert. Zudem sind die Anforderungen durch

den zweiten Bildschirm vorab klar, man weiß also, was einen erwartet. Ein gemeinsames Schauen fördert das Gruppengefühl und die Gemeinschaft, zusätzlich können Fachkräfte die Spielenden besser begleiten. Allerdings gibt es auch Nachteile: Die Spieler*innen könnten sich beobachtet oder unter Druck gesetzt fühlen. Nicht immer sollten alle Personen im Raum sehen können, was genau in der Brille gezeigt wird, insbesondere aus Datenschutz- und Jugendschutzgründen. Außerdem können Privatsphäre und Persönlichkeitsschutz beeinträchtigt sein, etwa beim Scheitern. Technisch ist die Umsetzung eines zweiten Bildschirms häufig nicht einfach, da Brille und Monitor miteinander verbunden sein müssen und schon kleine Veränderungen am Setup zu Problemen oder Abbrüchen führen können. Unsere Antwort auf die Frage, ob es z.B. möglich oder auch ratsam ist, dass nur die Fachkraft z.B. über ein Smartphone zwischendurch schauen kann, was die jugendliche Person macht, wäre: Besser nicht. Nur zwei Gründe, warum – zumindest aus unserer pädagogischen Haltung – dies weder sinnvoll noch erwünscht wäre. Wenn wir uns einerseits für einen Schutzraum für die Jugendlichen entscheiden, in dem wir bewusst keinen zweiten Monitor aufstellen, sollten wir als Fachkraft diese Haltung nicht durch Kontrolle oder unbewusste Ängste untergraben. Ein weiterer Grund wäre, die Jugendlichen sollen für sich unbeobachtet und selbständig die für sie oftmals neuen, virtuellen Räume erkunden und ausprobieren. Sie sollen für sich das Gefühl entwickeln, dass wir ihnen vertrauen, dass sie es alleine schaffen. Die Fachkraft ist ja im physischen Raum noch anwesend, der virtuelle Raum soll jedoch den jungen Menschen in diesem Moment gehören. Sie dürfen uns, wenn sie es wollen, dazu holen, erst dann werden wir ein bewusst gewählter Teil dieses Raumes und sind nicht ein ungeladener Beobachter.

Lass mal VR zocken? Ja, wenn die Haltung stimmt!

Für mich als Sozialarbeiter*in heißt das also: Ich brauche eine aufgeladene und mit Updates versehene VR-Brille. Ich benötige einen sicheren Raum für mein Angebot, in dem nicht „einfach mal so“ jemand durch das Spielfeld läuft, ungefragt Fotos oder Videos macht oder die spielende Person auslacht (die das überhaupt nicht mitbekommt), weil etwas nicht geklappt hat.

Zudem habe ich mich als Fachkraft im Vorfeld mit der VR-Brille und den Spielen auseinandergesetzt², ich weiß, was passiert und welche Knöpfe gedrückt werden müssen, um gut „in das jeweilige Spiel reinkommen“ zu können. Alles in allem muss ich als Fachkraft Zeit investieren, um mich mit dem VR-Spiel und den Spielenden auseinanderzusetzen. Und ich weiß um die Wirkmächtigkeit, die Immersion einer VR-Brille und dass die Spielenden entsprechend der Empfehlungen der Hersteller mindestens 12 Jahre alt

sein sollten. Das sind grobe Empfehlungen, aber sie stehen im Raum und gelten unabhängig der jeweiligen USK-Freigaben der Spiele.

Erst wenn ich diese Zeit und diesen Raum habe, kann ich das Spielen wirklich bewusst begleiten. Nebenbei noch die Theke zu betreuen oder einen Aushang zu erstellen, klappt dann nicht wirklich gut. VR-Spielen begleiten heißt für mich, ich bin gerade exklusiv nur für die „VR-Truppe“ zuständig. Denn VR erfordert mehr Aufwand und Zuwendung als ein Kickerspiel, vor allem, weil die Spielenden durch ihre Abschirmung von der Umwelt schlicht „verletzlicher“ sind als beispielsweise ein*e Jugendliche*r, die*der kurz am Kickertisch wartet, weil ein anderes Kind gerade einen Ball ausleiht.

Wir haben sehr gute Erfahrungen mit den Spielen *Beat Saber* und *Space Pirate Trainer* gemacht, da beide Spiele in guten zeitlichen Taktungen ablaufen, d.h. kurze, episodische Level von wenigen Minuten. Es ist also gut sicht- und hörbar, dass eine Runde durchgelaufen ist, um das Abwechseln mit den anderen, ggf. wartenden jungen Menschen einzuleiten. Wir haben es uns zudem angewöhnt, die Menschen beim „herauskommen“ aus der VR-Brille direkt anzusprechen und sie, mit entsprechender Erlaubnis, auch an der Schulter zu berühren, um sie zu fragen, ob sie „wieder da sind“. Wir „erden“ sie also, besonders bei VR-Einsteiger*innen ist dies zu empfehlen. Die Jugendlichen sollen bewusst die VR-Umgebung verlassen und wieder in der Realität ankommen.

Beispiele aus der Praxis

„Best Practice VR-Apps“ oder VR-Umsetzung in der Jugendarbeit

Tilt Brush/Kingspray Graffiti

Beschreibung: Beide Apps ermöglichen es, in einem virtuellen Raum zu malen oder zu sprayen – dreidimensional, farbenfroh und frei gestaltbar.

Umsetzung: In kreativen Workshops können Jugendliche eigene VR-Kunstwerke gestalten. Diese können aufgezeichnet und gemeinsam reflektiert werden (z.B. als Videodatei oder Screenshot). Thema: „Wie sehe ich meine Stadt/mein Jugendzentrum?“

Beat Saber

Beschreibung: Rhythmusspiel, bei dem mit Lichtschwertern zu Musik Blöcke zerschnitten werden. Fördert Reaktion und Koordination.

Umsetzung: Bewegungseinheiten oder kleine Wettkämpfe, z.B. mit Bestenlisten. Reflexion im Anschluss: „Wie fühlt sich Bewegung in der digitalen Welt an?“ Möglichkeit zur Einbindung von Musikwünschen der Jugendlichen.

Job Simulator

Beschreibung: In einer humorvollen Simulation erleben die Spielenden verschiedene Berufe (Koch*Köchin, Büroangestellte*r, Mechaniker*in). Die Umsetzung ist sehr comicartig und hat zugegebener Weise nur wenig Bezug zu realen Arbeitsfeldern, aber das Spiel baut einen gewissen Stresslevel auf, der durchaus an reale Situationen heranreicht.

Umsetzung: Ideal zur Berufsorientierung oder Vorbereitung von Projekttagen. Jugendliche spielen und erzählen im Anschluss: „Was ist realistisch? Was übertrieben?“ Diskussion über Erwartungen und Realität.

Keep Talking, Nobody Explode

Beschreibung: Eine Person trägt die VR-Brille und sieht eine Bombe. Die anderen haben ein Handbuch und müssen Anweisungen geben. Nur durch gute Kommunikation lässt sich die Bombe entschärfen.

Umsetzung: Gut gemachtes Teambuilding-Spiel, geeignet für Gruppen die sich kennen oder noch kennenlernen sollen. Es fördert Kommunikationsfähigkeiten, Vertrauen und Umgang mit Stresssituationen. Reflexion: „Wie haben wir als Team funktioniert?“

Erfahrungen aus unserer Arbeit

VR-Gaming weckt Neugier, senkt Schwellen, schafft Gespräche. Vor allem, wenn Fachkräfte sich trauen, mit Jugendlichen gemeinsam Neues auszuprobieren. In der Offenen Tür zeigt sich besonders, dass VR eine niedrigschwellige Brücke sein kann – gerade zu Jugendlichen, die sich sonst nur schwer auf klassische Bildungsangebote einlassen. Die Faszination der Technik bietet einen Anknüpfungspunkt für die Beziehungsarbeit: Jugendliche lassen sich auf Gespräche über Inhalte, Technik, Ethik und eigene Erfahrungen ein. Dabei kann VR helfen, Rollenstereotype aufzuweichen: Fachkräfte können Jugendlichen dabei auf Augenhöhe begegnen, wenn sie gemeinsam staunen, ausprobieren, scheitern und lernen. Durch das gemeinsame Erleben entstehen neue Dynamiken, oft auch jenseits von Sprache oder Herkunft, die Vertrauen und Zugänge fördern. Diese besonderen, geteilten Erfahrungen lassen sich nutzen, um soziale Kompetenzen zu stärken, Regeln auszuhandeln und kreative Prozesse anzustoßen.

Entscheidend ist nicht die Technik selbst, sondern die Art und Weise, wie sie in die offene pädagogische Arbeit eingebettet wird. VR hat noch immer den Reiz des Unbekannten oder Neuen, das hilft, Jugendliche zu erreichen, die sonst nicht erreichbar wären.

Wir wollen aber klarstellen, eine VR-Brille kann und soll keinen Kicker oder Billardtisch im Jugendtreff ersetzen und sie kann niemals rein „analog“

genutzt werden. Bei einer VR-Brille reicht es nicht aus, einfach nur den Ball rauszugeben, wie es die Mitarbeitenden vom Kicker gewohnt sind. Trotzdem können auch VR-Brillen in einer OT gut und situativ eingesetzt werden.

Exkurs: Museumsbesuche in VR

Warum an dieser Stelle ein Exkurs? Nun, besonders Apps, die virtuelle Museumsbesuche thematisieren, sind (vordergründig) hoch im Kurs, wir haben da eine besondere Meinung zu: VR-Apps, wie das *Anne-Frank-Haus*, können in geführten Settings berühren und bilden. In der offenen Arbeit jedoch sind sie allein nicht sinnvoll einsetzbar. Ohne umfangreiche pädagogische Begleitung im Vorfeld fehlt Kontext, Reflexion, sozialer Austausch, all dies ist in einem Workshop-Setting herstellbar, jedoch nicht im laufenden OT-Betrieb. Dennoch werden diese VR-Angebote häufig als Argument für die Anschaffung von VR-Equipment genutzt. Während die eigentlichen, in der offenen Arbeit unmittelbar vermittelbaren Skills, wie Spaß, Neues entdecken, kreative Kunstformen oder auch Teamwork, dabei nicht gewürdigt bzw. nicht als pädagogischer Mehrwert geschätzt werden. Hier sollte mehr Mut zur Umsetzung des Auftrages der OKJA da sein. Im Rahmen einer methodisch begleiteten Diskussion beschäftigten sich Fachkräfte aus der (Medien-)Pädagogik mit der hypothetischen Frage, ob Kinder künftig von einem KI-gesteuerten digitalen Begleiter unterstützt werden sollten und welche Folgen das für ihre Entwicklung sowie bestehende Bildungssysteme, aber auch Familien hätte. Das Gespräch war geprägt von vielfältigen Perspektiven, ethischen Überlegungen und pädagogischen Dilemmata. Zentrale Themen waren die Selbstbestimmung, Individualität und der Einfluss von Technik auf Bildung. Diskutiert wurde auch die Spannung zwischen Autonomie und Einflussnahme: Können Kinder noch selbstbestimmt handeln, wenn eine KI allgegenwärtig ist? Oder könnte eine individuell abgestimmte KI sogar die Eigenständigkeit stärken? Skepsis äußerten einige Pädagog*innen bezüglich der Praxisnähe: Auch wenn es pädagogisch wertvolle KI-Systeme gäbe, würden Kinder möglicherweise lieber auf populäre Produkte großer Technologiekonzerne zurückgreifen – ein Spannungsfeld zwischen Anspruch und Realität.

Und jetzt?

Leichtere, günstigere Brillen sind im Kommen. Die technische Entwicklung schreitet schnell voran, was neue Chancen, aber auch Herausforderungen mit sich bringt – etwa hinsichtlich des Datenschutzes, der Zugänglichkeit oder Ressourcenbindung. Entscheidender Faktor bleibt jedoch die päd-

gogische Einbettung: Eine noch so moderne VR-Brille bleibt wirkungslos, wenn sie nicht in ein tragfähiges Konzept eingebunden wird. Inhalte und Einsatzformate müssen zur OKJA passen, nicht umgekehrt. Fachkräfte benötigen Zeit, Raum und Qualifikation, um VR sinnvoll in ihre Arbeit zu integrieren.

Gaming, ob VR oder 2D, bleibt zentraler Bestandteil jugendlicher Kultur. Es wirkt als Ausdrucksform, Türöffner, Gemeinschaftsstifter. In der Offenen Tür kann Gaming niedrigschwellige Bildungsimpulse setzen, zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen und neue Formen der Beteiligung ermöglichen. Die Herausforderung liegt jedoch in der strukturellen Absicherung: Es braucht Personal mit Haltung und Kompetenzen, verlässliche Technik sowie eine Kultur der Anerkennung, die Gaming nicht als reines Freizeitvergnügen abtut, sondern als ernstzunehmende pädagogische Praxis versteht. Gaming ist nebenbei auch ein gesetzlicher Auftrag von Offener Kinder- und Jugendarbeit, das SGB VIII sagt uns ganz klar: Macht kulturelle Bildung! Digitale Spiele sind anerkanntes Kulturgut und damit kein Wunschkonzert.

Gaming darf, nein, muss sogar Spaß machen. Spiel ist Erleben, Ausdruck und Entwicklung. Auch wenn kein Lehrplan erfüllt wird, entstehen Selbstwirksamkeit, Bindung und Teilhabe – das ist Bildung im besten Sinne, es ist Befähigung gemäß unserem gesetzlichen Auftrag. Gerade in der OKJA soll das Spielerische im Vordergrund stehen, denn genau hier entstehen oft die stärksten Lernprozesse: unbewusst, freiwillig, intrinsisch motiviert. Wenn Jugendliche sich ernst genommen fühlen und ihre Interessen einbringen können, entsteht eine Atmosphäre, in der das Erweitern von Fähigkeiten nicht eingefordert werden muss – es geschieht von selbst.

Es muss eben nicht immer alles reine Bildung sein! Obwohl, irgendwie ist es das ja dann doch.

Anmerkungen

- 1 In Niedersachsen wäre dies beispielsweise der Arbeitskreis Medien: <https://ak-medien.net>.
- 2 Fortbildungen finden sich u.a. auf <https://ak-medien.net/>, www.jugendschutz-niedersachsen.de/, <https://blickwechsel.org/>.

Literatur

Apple Inc. (2024): Apple Vision Pro brings a new era of spatial computing to business. Abrufbar unter: <https://www.apple.com/newsroom/2024/04/apple-vision-pro-brings-a-new-era-of-spatial-computing-to-business/> [Stand: 06.11.2025].

- Erl, Josef (2025): Studie zeigt: Junge Menschen können Virtual Reality besser. Abrufbar unter: <https://mixed.de/motion-sickness-studie-kinder-und-jugendliche/> [Stand: 06.11.2025].
- Hamann, Matthias (2024): Was kann die Apple Vision Pro? – Anwendungsfälle. Abrufbar unter: <https://thespatialstudio.de/de/blog/apple-vision-pro-anwendungsbeispiele> [Stand: 06.11.2025].
- Herman, Shaina/Barnum, Timothy C./Minà, Paola E./Wozniak, Peter/Van Gelder, Jean-Louis (2024): Affect, emotions, and crime decision-making: emerging insights from immersive 360° video experiments. In: Journal of Experimental Criminology, 21, 965-998. Abrufbar unter: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11292-024-09615-y> [Stand: 06.11.2025].
- Würthele, Mike (2024): Defining the Pro in Apple Vision Pro: Who is Apple's target professional? Abrufbar unter: <https://appleinsider.com/articles/24/02/15/defining-the-pro-in-apple-vision-pro-who-is-apples-target-professional> [Stand: 06.11.2025].

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.