



GAMERLICIOUS SPIELEKULTURVEREIN

PROGRAMM

ERSTAUFLAGE 2022

INHALT

1 GAMERLICIOUS	3
1.1 WERDEGANG DES VEREINS	3
1.2 GRUNDSÄTZE DER ARBEIT DES VEREINS	3
1.3 DER VORSTAND	4
1.4 VIRTUELL ABER NICHT ANONYM	4
2 GRUNDLAGEN DER ARBEIT	4
2.1 AUFKLÄRUNG UND FÖRDERUNG DER (COMPUTER) SPIELE KULTUR	4
2.2 AUFKLÄRUNG UND FÖRDERUNG DER SICHERHEIT BEI (COMPUTER) SPIELEN	5
2.3 AUFKLÄRUNG UND FÖRDERUNG DER GESUNDHEIT BEI (COMPUTER) SPIELEN	5
2.4 FÖRDERUNG VON SOZIALEM IN DER ONLINE-SPIELEWELT	6
3 ZIELE VON GAMERLICIOUS	7
3.1 INFORMIEREN UND AUFKLÄRUNG	7
3.2 AUSTAUSCHMÖGLICHKEITEN UND SOZIALES	7
3.3 RECHT AUF VERNÜNFTIGEN SOZIALEN UMGANG IN DER COMMUNITY	8
3.4 VERMEIDUNG VON DISKRIMINIERUNG UND „CYBER-BULLYING“	9
3.5 HILFESTELLUNG UND WORKSHOPS	9
3.6 INTERESSENVERTRETUNG	9
3.7 FÖRDERUNG VON „SERIOUS GAMES“	10
3.8 FÖRDERUNG DER GESUNDHEIT VON SPIELERN	10
3.9 FÖRDERUNG DER POSITIVEN ASPEKTE UND WAHRNEHMUNG DER SPIELEKULTUR	11
3.10 ZUSAMMENARBEIT MIT ÖFFENTLICHEN STELLEN, ORGANISATIONEN UND UNTERNEHMEN	12

1 GAMERLICIOUS

Seitdem der heimische Computer seinen Siegeszug in den Haushalten feiert, erfreuen sich auch Computerspiele einer Beliebtheit unter den Anwendern. Bereits zum damaligen Zeitpunkt jedoch erhielten Computerspiele und deren Spieler ein negatives Etikett seitens der Gesellschaft angeheftet.

Anfang der 2010er Jahre formierte sich eine Gruppe von Spielern zu einer kleinen Gemeinschaft zusammen, um neueste Spiele gemeinsam auszutesten, Freundschaften zu entwickeln und einem gemeinsamen Hobby nachzugehen, unter dem Namen "Gamerlicious". Je stärker sich Vorurteile und negative Betrachtungen in der Gesellschaft entwickelt haben, desto größer wurde das Ziel der Gemeinschaft, das Gegenteil zu beweisen.

1.1 WERDEGANG DES VEREINS

Die erste "Gründung" der Gamerlicious Gemeinschaft lässt sich auf das Jahr 2011 zurückführen, damals noch als ein kleines Freizeitprojekt zweier Mitglieder. Eine Homepage mit einer Art Social Media Komponente, einem dazu gehörigen Teamspeak Server und weitere Ideen waren schnell erstellt und dienten als Basis für alles Weitere. Schnell gesellten sich weitere helfende Hände dazu, welche bis heute ein gut eingespieltes Vierer-Team darstellen und auch die offizielle Vereinsgründung Gamerlicious aus der Taufe gehoben hat.

In den ersten Jahren diente die Gemeinschaft tatsächlich lediglich einer Anlaufstelle für Gleichgesinnte, um gemeinsam Computerspiele aller Art zu spielen. Sich über neue Entwicklungen in der Branche auszutauschen und auch über teilweise gesellschaftliche und politische Entscheidungen zu diskutieren. Mitglieder der Gemeinschaft kamen und gingen, doch ein Kern an einer Stammmannschaft blieb bestehen und hält auch heute noch die Treue.

Mit den weiterführenden Studien der vier Initiatoren erhielt die Gemeinschaft nicht nur die Freizeit Komponente, sondern auch einen teilweise professionellen Touch. So wurden Spiele und Technik nicht nur mit den Augen von Spielern betrachtet, sondern auch der Nutzen und die Möglichkeiten an vielen Ecken und Enden erkannt und hervorgehoben.

Die digitale Welt und so auch die Gemeinschaft entwickelte sich natürlich schnell weiter und in den Jahren wurde immer deutlicher, dass sich auch innerhalb der Spieler Community global ein gewisser Umgangston etabliert hat, welcher jene Vorurteile gegenüber Spielern nur noch unterstützt. Dicht gefolgt von dem immer größer werdenden Problem des "Cyber-Bullying", den konstanten Sicherheitslücken und der Hütung der Privatsphäre.

2021/22 entschlossen sich diese vier Mitglieder nun Nägel mit Köpfen zu machen und die "Spielekultur", die Gemeinschaft dahinter, sowie einige der verwandten Themen, mehr Rückendeckung zu geben und gründeten den Gamerlicious Spielekulturverein, mit Hauptsitz Wien.

1.2 GRUNDSÄTZE DER ARBEIT DES VEREINS

Transparent - Neutral - Inklusiv

- Unsere Entscheidungen werden transparent und offen kommuniziert
- Wir arbeiten transparent im Verein
- Wir bleiben neutral bei der Informationsweitergabe
- Jede Person ist bei uns willkommen!

1.3 DER VORSTAND

Der aktuelle Vorstand setzt sich aus den Gründern des Vereins zusammen. Dieser ist nach dem österreichischen Vereinsrecht aufgebaut und setzt sich aus einer Obperson, deren Stellvertreter, sowie einem Kassier und dessen Stellvertreter zusammen.

Die Arbeit des Vorstands beinhaltet:

- die allgemeine Verwaltung des Vereins (Mitglieder, Finanzen, etc.)
- die Online Präsenz des Vereins (Homepage, Social Media, Discord Server, etc.)
- das Sammeln und Verfügbar machen von Informationen von allgemeinem Interesse mit entsprechender Unterstützung der Mitglieder
- die Verwaltung und Ermöglichung von Workshops, Seminaren, Stammtischen, etc.
- die Kooperation mit anderen thematisch identen oder benachbarten Vereinen, Organisationen oder Unternehmen
- Mit Spaß und Freude bei der Sache sein

1.4 VIRTUELL ABER NICHT ANONYM

Gerade in Zeiten der digitalen Kommunikation ist es dem Vorstand des Vereins wichtig, dass im Verein eine gewisse Transparenz besteht. Wir sind zwar virtuell, aber nicht anonym. Hinter all den Pseudonymen und geschriebenen Worten stehen Menschen, die grundsätzlich denselben Respekt verdienen, als würden sie einem gegenüber stehen. Entsprechend wird versucht, sich nicht hinter digitalen Medien, hinter Pseudonymen und weiteren Anonymitäten zu verstecken, sondern digitale Medien nur als das Medium zu verwenden, welches es ist. Ein Medium zur Kommunikation und zur Möglichkeit, Interessen zu teilen. Menschlichkeit und sozialer Zusammenhalt kann und soll heutzutage auch virtuell gepflegt werden und wird seitens des Vorstandes durch viele Jahre Erfahrung und Möglichkeiten vorgelebt und Vereinsmitgliedern nahe gebracht.

2 GRUNDLAGEN DER ARBEIT

2.1 AUFKLÄRUNG UND FÖRDERUNG DER (COMPUTER) SPIELE KULTUR

Von Konsolen, PCs, Handy bis VR ist der Begriff der Computer Spiele heute gestreuter als jemals zuvor. Er symbolisiert eine Abendbeschäftigung, einen Wettbewerb oder Zeitvertreib im Zug, egal ob es sich um ein mehrstündiges Adventure Spiel handelt, ein kurzweiliges Jump & Run oder ein rundenbasiertes Mobile Game. Längst ist der sogenannte "Gamer" in der Mitte der Gesellschaft angekommen und findet sich sogar auf internationaler Ebene im E-Sport wieder.

Computerspiele, welcher Art auch immer, kämpfen jedoch weiterhin mit einem negativen Ruf. Spieler werden des Öfteren vorschnell verurteilt, in Schubladen gesteckt und abgewertet im Alltag, in der Schule oder im Beruf.

Dabei ist dies in keinsten Weise nötig. Video Games haben neben den ständig aufgezeigten negativen Aspekten auch eine Fülle von positiven Effekten. Sogenannte

"Gamifizierung" findet sich in vielen Bereichen des alltäglichen Lebens, ohne dass es in der Gesellschaft wirklich bemerkt oder gar abgewiesen wird.

Durch Zusammenarbeit, Aufklärungsarbeit und den steten Versuch, die Spielkultur zu fördern, soll das bisher negativ vorherrschende Bild der Spielgemeinschaft verbessert werden. Der ebenso vorhandene Nutzen eines derartigen Hobbies soll aufgezeigt und klar positioniert werden. Doch wie so oft im Leben, gibt es keinen Nutzen ohne Schaden. Die Menge macht das Gift, wie es sprichwörtlich so schön heißt und vor allem bei Videospielen, welche sich immer mehr sogenannter Dark Patterns bedienen, ist es wichtig aufzuzeigen, wie man die Fallen erkennen kann, wie man damit umgehen kann und welche Hürden auf einen warten.

2.2 AUFKLÄRUNG UND FÖRDERUNG DER SICHERHEIT BEI (COMPUTER) SPIELEN

Wie bei vielen Teilbereichen der IT ist auch bei Computerspielen die Sicherheit zentral, aber oft außer Acht gelassen. Auch unter dem Aspekt der Computerspiele ist dieses vielseitig.

Mit der, an immer stärkeren Popularität gewinnender Finanzierungsmethode der "Free to Play" Spielen verschwimmt das Verständnis, wie Spieler für das gespielte Spiel zahlen, zunehmend. Oftmals ist die Bezahlung der Leistung (das Computerspiel) kein einmaliger oder immer wiederkehrender Geldbetrag. Spielehersteller finanzieren ihre einmaligen (Spieleentwicklung) und laufenden (Multiplayer Server, Content Patches, etc.) Kosten über andere Mittel. Dabei wird eine Vielzahl an Daten über das Spielverhalten und die spielende Person gesammelt. Gamerlicious hat sich zum Ziel gesetzt, Aufklärungsarbeit über diese Mittel zu betreiben, damit die Entscheidung, mit welchen Mitteln die Spieler für ihre Spiele zahlen, bewusster getroffen werden kann. Durch diese Aufklärungsarbeit soll es interessierten Personen ermöglicht werden zu Prüfen, welche Daten gesammelt werden und diese, soweit möglich, einzuschränken.

Auch Daten, welche freiwillig hergeben werden, wollen wohl überlegt sein. Im Zusammenhang mit einem sicheren Online Umgang sind auch Multiplayer-Spiele Stellen, an denen nicht zu viel Information preisgegeben werden soll. Wir möchten hierfür ein Bewusstsein entwickeln, dass wir die Personen hinter den anderen Charakteren möglicherweise nicht kennen und wie viel Privates wir an diese preisgeben wollen.

Eine etwas andere Richtung einschlagend ist auch die Sicherheit des IT-Systems relevant, auf welchem gespielt wird. Sei dies ein Smartphone, eine Konsole oder ein PC. Bevor ein Spiel gespielt werden kann, muss es gekauft und installiert werden. Hierbei ist es wichtig, dass die Quelle, bei der das Spiel bezogen wird, vertrauenswürdig ist. Gamerlicious versucht mithilfe von Beispielen über Merkmale aufzuklären, an jenen eine vertrauenswürdige Quelle erkannt werden kann.

2.3 AUFKLÄRUNG UND FÖRDERUNG DER GESUNDHEIT BEI (COMPUTER) SPIELEN

Obwohl die Bildschirmzeit insbesondere bei Kindern und jungen Erwachsenen über die letzten Jahre weiter zugenommen hat, ist nicht alles an Computerspielen Gesundheit schädlich. Richtig eingesetzt, können Computerspiele sogar als Mittel zur Förderung der Gesundheit dienen.

Es ist daher wichtig, über diese Möglichkeiten informiert zu sein, um die negativen Effekte mit den positiven Aspekten ausgeglichen zu halten.

Neben den Spielen, welche der aktiven Förderung der Gesundheit dienen, kann die Gesundheit und Stressabbau auch beim Spielen "regulärer" Computerspiele gefördert werden. Durch aktive Bewegung in regelmäßigen Pausen, über ergonomische Einstellungen des Mobiliars bis hin zu Stehtischen kann einiges unternommen werden, um die Gesundheit bei der Ausführung unseres Hobbys zu fördern.

Manche Spiele und Methoden eignen sich dazu besser als andere. So lädt ein Spiel in VR oder Rhythmusspiele ein, sich mit dem ganzen Körper zu bewegen. Positionsbasierte Spiele, wie Niantics Pokémon GO erfordern, dass sich Spieler an einen bestimmten Standort begeben oder gewisse Strecken gehen.

Mit Lernspielen können Kinder spielerisch bestimmte Themenbereiche lernen, oder spielerisch physiologische und psychologische Thematiken aufarbeiten.

Letztere, sogenannte "Games for Health" ermöglichen es, spielend über Gesundheit/Krankheit zu lernen und somit ein Thema aufzuarbeiten. Neuerungen in Konsumenten Hardware wie der "Xbox Adaptive Controller" unterstützen dieses Feld besonders.

2.4 FÖRDERUNG VON SOZIALEM IN DER ONLINE-SPIELEWELT

Mit Vorsicht, aber nicht zu misstrauisch, unbekanntem Spielern gegenüberzustehen ist eine Gratwanderung, welche nicht immer gelingt. Obwohl im Kleinkindalter das Mantra "Sprich nicht mit Fremden" oft wiederholt wurde, lassen sich so keine Freunde finden. Insbesondere, wenn diese Fremden ja augenscheinlich sogar Interessen (Computerspiele) teilen. Wie also findet man trotz der Warnungen: "Gib keine Informationen über dich heraus", "Dein Gegenüber mag nicht das sein, was er vorgibt", Freunde?

Eine besonders wichtige Eigenschaft, welche in der Zeit von schnelllebigen Computerspielen verloren gegangen ist, ist die Nettigkeit und der Respekt des Gegenübers. In Computerspielen herrscht ein zunehmend brutaler Umgangston, welcher nicht akzeptiert werden sollte. Um den sozialen Aspekt der Computerspiele aufzubauen, ist es essentiell eine positive Einstellung aufzubauen, mit jener nicht nur Spiele, sondern auch Menschen gewonnen werden.

Dazu gehören essentielle Lebensweisen, welche in die Welt der Computerspiele aufgenommen werden sollten: "Behandle andere so, wie du selbst gerne behandelt werden würdest" und "Behandle andere so, wie sie behandelt werden wollen". Vorurteilsfrei in eine Konversation gehen ist dabei ebenso wichtig wie Aufgeschlossenheit anderen Sichtweisen gegenüber.

Ist eine Gruppe Gleichgesinnter gefunden, gilt es diese Freundschaften aufzubauen und zu erhalten. Besonders wenn das initiale Spiel, über welches der Kontakt hergestellt wurde, nicht länger oder nicht so intensiv gespielt wird. Zu erkennen, dass eine

Spielecommunity mehr ist als Personen, welche nur ein Spiel spielen, ist dabei essentiell. Weit verbreitete Chat Programme wie Discord unterstützen hier, offene Communities aufzubauen. Soziale Netzwerke wie Youtube und Twitch bieten in den letzten Jahren Plattformen, bei denen sich Communities um eine zentrale Persönlichkeit aufbauen. Am Ende liegt jedoch an jedem einzelnen, mal das Ruder in die Hand nehmen und in der Community eine Tätigkeit zu organisieren. Sei dies nur den Vorschlag für das nächste Spiel zu machen.

Auch auf das berufliche und private Leben haben solche Aktivitäten in der Community positive Auswirkungen. Kommunikationsfähigkeiten werden damit gestärkt und durch das Beobachten und Steuern von Gruppengefüge ("Wie funktioniert eine Gruppe?", "Wie ist eine Gruppe «aufgebaut»?") können Teambuilding Fähigkeiten auf- und ausgebaut werden.

3 ZIELE VON GAMERLICIOUS

3.1 INFORMIEREN UND AUFKLÄRUNG

Ein Grundpfeiler der Arbeit von Gamerlicious ist Informations- und Aufklärungsarbeit. Wir wollen die Spielkultur greifbar und lebendig machen und gegen Vorurteile kämpfen. Aufzeigen, dass vereinzelte schwarze Schafe nicht als Aushängeschild für eine gesamte Community gesehen werden dürfen. Wir möchten genau an dieser Stelle als gutes Beispiel vorangehen.

Bei Gamerlicious sind Spieler jeder Art gern gesehen und eingeladen sich am Austausch, den gemeinsamen Zielen und Aufgaben zu widmen und den Verein Gedanken nach außen zu tragen.

Es ist wichtig der breiten Gesellschaft zu zeigen, dass nicht jeder Spieler automatisch ein sozial inkompatibler Einzelgänger ist, der - wenn man den Medien Glauben schenken darf - manisch depressiv ist und Zeit seines Lebens gemobbt wurde. Nicht jeder Spieler ist automatisch ein IT Crack, Hacker oder treibt sich abseits von Spielen im sogenannten Darknet rum. (Um an dieser Stelle nur ein paar der gängigen Klischees aufzuzählen) Gemeinsam mit anderen Organisationen, mit Veranstaltungen und weiteren Aktivitäten ist es das Ziel, Informationen und damit verbundene Aufklärungsarbeit umzusetzen und ein ehrlicheres Bild eines Hobbies nach außen zu tragen. Ein Bild, dass nicht nur einen Freizeitfresser darstellt, sondern klar stellt, welche anderen Themen damit verbunden sind, welche Möglichkeiten es gibt und wie man sie nutzen kann.

3.2 AUSTAUSCHMÖGLICHKEITEN UND SOZIALES

Die Möglichkeit des sozialen Austauschs On- sowie Offline ist ein essentieller Aspekt einer Spielecommunity. Um diesen Austausch zu fördern, sollen über verschiedene Mittel und in regelmäßigen Abständen Möglichkeiten zum Austausch geschaffen werden.

Auf der Seite des Online Austauschs ist Discord sowohl für Voice- als auch Text die zentrale Austauschplattform. Des Weiteren dient die Vereins-Website als Kommunikationsplattform vom Verein an alle Mitglieder und interessierte Personen. Auf diese Weise soll über bevorstehende Veranstaltungen informiert werden.

Auf der Seite des Offline Austausches sollen neben den in Kapitel [Hilfestellung und Workshops](#) beschriebenen Workshops auch Stammtische gehalten werden, zu welchen

die Mitglieder des Vereins eingeladen sind. Diese Stammtische folgen keiner festgelegten Agenda, vielmehr sollen Personen mit ähnlichen Interessen zusammengebracht werden.

Da in einer Spielecommunity das Spielen nicht fehlen darf, sollen auch hierfür Möglichkeiten geschaffen werden. Gamerlicious wird für Mitglieder Spielsever zum Selbstkostenpreis einrichten und hosten. Diese werden nach Abstimmung mit der Community auf langfristiges Interesse, technische Machbarkeit und nach Abwägung alternativer Optionen, aufgesetzt.

Auch für Offline-Spielerinnen sollen im Zuge von Spieleabend Möglichkeiten geschaffen werden, gemeinsam mit anderen interessierten Personen Brett- und Kartenspiele zu spielen. Auf allen Plattformen und Veranstaltungen gilt für alle teilnehmenden Personen das Recht auf vernünftigen sozialen Umgang.

3.3 RECHT AUF VERNÜNFTIGEN SOZIALEN UMGANG IN DER COMMUNITY

Da sich viele Tätigkeiten des Vereins mit dem Thema Miteinander befassen, werden auch klare Regeln (Rechte und Pflichten) an jedes Vereinsmitglied kommuniziert. Zentral steht hier das Recht auf vernünftigen sozialen Umgang in der Community. Das bedeutet, dass wir mindestens einen respektvollen Umgang mit allen Vereinsmitgliedern pflegen und diesen auch von allen Vereinsmitgliedern im Gegenzug erwarten. Im Falle von mutwilligen rassistischen, radikalen (rechts-, oder links), menschenverachtenden oder diskriminierenden Äusserungen oder Tätigkeiten praktiziert der Vorstand eine absolute Null-Toleranz Linie und wird entsprechende Maßnahmen gegenüber den Personen setzen.

Im Falle von Meinungsverschiedenheiten unter den Vereinsmitgliedern oder anderen Besuchern von Gamerlicious Veranstaltungen und/oder Kommunikationsplattformen versucht der Vorstand zu einer Streitschlichtung beizutragen und bietet sich hierbei auch als Mediator an. An dieser Stelle möchte der Vorstand als gutes Beispiel vorangehen und versucht, Missstände bereits anzusprechen, bevor sie zu einem Problem innerhalb der Gruppe führen. Diese offene Kommunikation wird auch von den Vereinsmitgliedern und Teilnehmern mindestens gewünscht, eher gefordert. Nur durch eine offene Kommunikation, durch pro-aktive Gespräche und Aufzeigen von Missständen, können Fehlverhalten von Personen dezimiert werden. Natürlich steht der Vorstand auch jederzeit allen Mitgliedern und Teilnehmern zur Verfügung und darf / soll angesprochen werden, wenn eine direkte Kommunikation mit der betroffenen Person nicht möglich ist. Hierbei ist es unerheblich, ob man nur Beobachter, Opfer oder gar Täter gewesen ist. Selbstverständlich gilt die Aufforderung zur direkten Kommunikation auch gegenüber dem Vorstand, sollte es zu einer Meinungsverschiedenheit oder einem gefühlten, unfairen Verhalten kommen.

Im zwischenmenschlichen Umgang innerhalb einer Gruppe sollte immer bedacht werden, dass die jeweilige Schmerzgrenze bei Personen individuell ist und darauf - soweit bekannt und möglich - Rücksicht genommen werden. Ein Scherz, ein Bild, ein blöder Spruch kann bei einer Person zu Gelächter führen, bei einer anderen zu einer tiefen Kränkung. Im Zweifelsfall sollten ohnehin fragwürdige oder grenzwertige Aussagen und Tätigkeiten einfach weggelassen werden. Wir wünschen uns innerhalb der Community einen fairen, respektvollen und vernünftigen Umgang. Diesen wollen wir leben, aufrecht erhalten und weitergeben und damit zeigen, dass Computerspiele oder Online Spiele Communities nicht sofort ein Ausschluss jeglicher sogenannter "guter Kinderstube" sind.

3.4 VERMEIDUNG VON DISKRIMINIERUNG UND „CYBER-BULLYING“

Die Diskriminierung von Menschen ist auch heute leider noch eine Alltäglichkeit. Häufig ist den Verursachern auch nicht bewusst, dass ihre Aussagen oder ihr Verhalten von anderen als negativ empfunden und mit starken Emotionen verknüpft sind. Wird Diskriminierung allerdings bewusst und gezielt verfolgt, kommt es häufig zu Bullying bzw. Mobbing, und seit der Verbreitung des Internets auch zum sog. Cyber-Bullying. Die Anonymität der Online-Welt kann dabei helfen Hemmschwellen zu überwinden, da das Ziel der Diskriminierung nicht vor einem steht, sondern vielleicht nur ein Name oder eine Stimme im Internet ist.

Daher möchten wir uns als Verein für die Vermeidung von Diskriminierung, mit einem Hauptaugenmerk auf Cyber-Bullying, einsetzen. Wir wollen ein Bewusstsein für Diskriminierung schaffen, sowohl für betroffene Personen als auch mögliche Verursacher. Durch Aufklären und Informieren, Aufzeigen von Beispielen und möglichen Folgen und Erklärung der "Do's & Don'ts", soll vor allem jüngeren Menschen geholfen werden. Dabei möchten wir auch zum sicheren Einschreiten ermutigen, nicht nur bei sich selbst und nahestehenden Personen, sondern auch bei Fremden, vor allem in der anonymen Welt des Internets.

3.5 HILFESTELLUNG UND WORKSHOPS

Der gemeinsame Umgang mit Spielen ist eines der Hauptaugenmerke von Gamerlicious. Daher sollen zur Aufklärung über die in diesem Vereinsprogramm besprochenen Themen, Hilfestellungen erarbeitet und Workshops für Mitglieder und Interessierte gehalten werden. Diese sollen sowohl für Eltern als auch für Kinder gestaltet sein, da auch hier auf ein Miteinander Wert gelegt werden sollte. Die Themen werden breit gefächert sein und beschränken sich nicht ausschließlich auf "Belehrungen", sondern sollen auch eine spannende, lustige, gemeinsame Zeit erschaffen, bei jener auch noch etwas gelernt werden kann. Gemeinsam mit den eigenen Kindern oder gleichaltrigen Spielern neue Perspektiven kennen lernen und ein Verständnis für die Sicht des Gegenübers zu bekommen, ist einer der Punkte, die Gamerlicious innerhalb dieser Workshops vermitteln möchte.

Es sollen in den Workshops keine Vorträge gehalten, sondern gemeinsam Informationen erarbeitet werden. Vielmehr sollten sich Betroffene austauschen und Erfahrungen teilen können. In diesem Format soll eine Plattform geschaffen werden, um offen Fragen stellen zu können.

Inhalte aus den Workshops sollen in Hilfestellungen einfließen, welche in Form eines Blogs, am Discordserver und eines stetig wachsenden FAQs auf der Vereins-Website verbreitet werden sollen.

Um einen größtmöglichen Personenkreis zu erreichen, sollen Workshops sowohl Online als auch "In Person" gehalten werden.

3.6 INTERESSENVERTRETUNG

Unter Interessenvertretung versteht man die Vertretung von Interessen einer Branche, Organisation oder Gemeinschaft. Gamerlicious will als Verein für die Interessen der Spielergemeinschaft eintreten und diese nach außen hin vertreten. Dies bedeutet im Speziellen die Vertretung gegenüber Medien, der Gesellschaft und weiteren Organisationen. Vertreten soll hierbei eine realistische Darstellung der Spielergemeinschaft, dem gemeinsamen Hobby sowie der Möglichkeiten, die sich durch Spiele verschiedenster Art ergeben können.

Im Zuge von Interessenvertretungen will der Verein den Blickwinkel für Computerspiele in der Gesellschaft verbessern und die ebenso vorhandenen positiven Aspekte dessen hervorheben. Er will für eine verbesserte Anerkennung eines Hobbys sorgen und Vorurteile, sowie negatives Branding vermindern. Computerspieler sind bereits medial in der Mitte der Gesellschaft angekommen und so hat es sich Gamerlicious zum Ziel gesetzt, dass dies weiterhin bestehen bleibt und das Ansehen einer teilweise gesamten Generation nicht unter lückenhafter und reißerischer, medialer Berichterstattung leiden muss.

Neben der gesellschaftlichen und medialen Interessenvertretung der Spielergemeinschaft ist es dem Verein auch wichtig, die schwarzen Schafe der Spiellandschaft aufzuzeigen. Sei es bei Spielprinzipien oder sogar bei Spieleherstellern, welche bewusst mittels sogenannter „Dark Patterns“ Suchtpotenziale und Verhalten von Spielern ausnutzen und deren Monetarisierung darauf aufbauen. Ziel soll es nicht sein, öffentliche Hetzkampagnen zu starten, sondern die Gefahren mancher Vorgehensweisen aufzuzeigen und die Auswirkungen dessen bewusst zu machen.

3.7 FÖRDERUNG VON „SERIOUS GAMES“

Ein wichtiges Thema für den Verein ist die Aufklärung hinsichtlich Serious Games und wie deren Spielmechaniken und Designansätze den Alltag bereichern können. Serious Games sind Spiele, die nicht nur aus Gründen der Unterhaltung und Freizeitgestaltung gespielt werden sollen, sondern mit spielerischen Methoden einen tieferen Sinn verfolgen. Als konkrete Beispiele wären hier Lern- und Gesundheitsspiele zu nennen. Damit ist es mit Hilfe eines unterschweligen Ansatzes möglich, Werte und Inhalte zu transportieren. D.h. Spielerinnen und Spieler lernen im Zuge des Spielens etwas dazu, bekommen Werte transportiert oder werden schlichtweg über ein Themengebiet näher informiert.

Eines der Hauptanliegen im Verein ist es, diese Serious Games mehr in den Mittelpunkt der Gesellschaft zu rücken, indem über sie im konkreten Fall (d.h. auf tatsächliche Spiele bezogen) berichtet und informiert wird. Des Weiteren ist eine detailreiche Betrachtung solcher Spiele im Hinblick auf deren Auswirkungen auf die Gesellschaft ein durchaus probates Mittel, um diese näher bewerten zu können. Auch Schulungen wie Serious Games bzw. deren Spielmechaniken in den Alltag integrierbar, sind klares Ziel hinsichtlich der Vereinsangebote.

Indessen sollen auch Betrachtungen von Spielen, die per se nicht direkt in die Serious Games Kategorie fallen, durchgeführt und nach deren Gesichtspunkten betrachtet werden. Dies ermöglicht besonders für Elternteile oder andere Familienmitglieder, die selbst nicht spielen, wertvolle Spiele zu erkennen und gibt dem Verein die Möglichkeit, diese weiterzuempfehlen. (Geschichtswissen durch die Civilization Reihe, Räumliches Vorstellungsvermögen durch Minecraft, ...)

3.8 FÖRDERUNG DER GESUNDHEIT VON SPIELERN

Auch Spiele können eine negative Seite haben. Ziel des Vereines ist es zudem, einen gesunden Umgang mit Spielen zu fördern und auch über ggf. damit verbundene negative Aspekte zu informieren. Das Spielen als Tätigkeit soll und darf ein wesentlicher Kerninhalt des Lebens sein, jedoch dieses nicht ungebührlich vereinnahmen. Demnach ist es auch erklärtes Vereinsziel, dass Hilfestellungen bei Problemen geleistet werden.

Einerseits wollen wir mit Schulungen und Vernetzung mit anderen Vereinen im Themengebiet der mentalen Gesundheit aufwarten. Andererseits soll die vereinsinterne Expertise im Bereich der Spiele Betroffene eine Möglichkeit zur Unterstützung bieten.

Besonders bei jüngeren Menschen ist es dem Verein in dieser stark vernetzten Welt ein besonderes Anliegen, diese über einen gesunden Umgang mit neuen Medien zu informieren und aufzuklären. Das schließt auch Spiele, besonders solche, die über das Internet gespielt werden, mit ein. Dem Verein ist es hierbei wichtig eine große Bandbreite von "wem vertraue ich im Internet", "was unternehme ich wenn ich sehe, dass es Mitspielern schlecht geht" bis hin zu "was mache ich wenn jemand oder ich selbst ein Suchtverhalten entwickelt" abzudecken.

Im Sinne des Körperlichen und der Bewegung sind Virtual-Reality Games und deren Verwandte (Augmented-Reality, Mixed-Reality, usw.) für Gamerlicious sehr förderungswürdig. Auch über diese Spiele soll explizit berichtet und informiert werden. Das Ziel sollte sein, das mit viel sitzen verbundene Spielen von Video- bzw. Computerspielen mit zusätzlicher Bewegung auszugleichen. Da es sich bei Gamerlicious aber auch um einen Spiele- (und nicht nur Videospieleverein handelt) sind auch andere Ausgleichs-Veranstaltungen organisierbar.

3.9 FÖRDERUNG DER POSITIVEN ASPEKTE UND WAHRNEHMUNG DER SPIELEKULTUR

Spiele sind mittlerweile in der Breite der Gesellschaft angekommen. Dies ist einerseits eine sehr positive Entwicklung, weil Probleme und Voreingenommenheiten der 90er Jahre bzw. frühen 2000ern damit der Vergangenheit angehören. Trotzdem gilt es immer noch, mit einigen hartnäckigen Vorurteilen und Missverständnissen aufzuräumen. Der Verein sieht dies als eine seiner wichtigeren Aufgaben und hat als erklärtes Ziel Spiele und die Tätigkeit des Spielens noch weiter in die Mitte der Gesellschaft zu rücken.

Spiele sollen unabhängig messbarer kultureller bzw. anderweitiger Potentiale - wie Lerneffekte - auch als valide Freizeitgestaltung wahrgenommen und gefördert werden. Auch in der Natur gibt es eine überraschend große Anzahl von Tierarten, die spielen und es scheint nicht selten eigentlich eine Eigenheit des Menschen bei allem, was getan bzw. nicht getan wird, einen tieferen Sinn zu hinterfragen. Manchmal sollte es reichen, beim eigenen Tun Freude zu empfinden. Auch das kann die Essenz des Spielens, von Spielen sein.

Missverständnisse und Vorurteile entstehen oft, wenn Themen nicht gut genug bekannt sind und fehlende Informationen oft falsch zusammengereimt werden. Genau hier möchte der Verein ansetzen und Aufklärung leisten. Einerseits sollen Unterlagen über die Vereinshomepage zur Verfügung gestellt werden, andererseits ist es Ziel Spiele-Skeptiker durch Involvierung und Informationen zu überzeugen. Eine Maßnahme, die sich hier als besonders nützlich hervortun könnte, ist das sogenannte "Begleitete Spielen", hierbei werden Spieler mit mehr Erfahrung und ein ebensolcher Skeptiker miteinander zum Spielen animiert. Dies können Kinder und ihre Elternteile oder Verwandte sein, aber auch andere Vereinsmitglieder sein, die sich mit dem Thema näher befassen wollen. Mehrere Studien haben gezeigt, dass das Spielen eine erlernte bzw. erlernbare Tätigkeit ist. Ebendas ist eines der häufigeren Probleme, wenn Spiele missverstanden werden. Die Förderung durch das Begleitete Spielen kann

dazu führen, dass das Spielen wieder erfolgreich erlernt wird und damit beidseitiges Verständnis zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden wächst.

Neben der Tätigkeit des Spielens an sich können in Spielen - je nach Art - auch handfeste Fähigkeiten trainiert werden. Sei es jetzt die Hand-Augen-Koordination bei Shootern oder das räumliche Denken durch das Bauen in Minecraft. Dies sind nur zwei konkrete Beispiele aus einer Vielzahl von Fähigkeiten und unterschiedlichen Spielen. Aus diesem Grund möchte der Verein auf seiner Homepage bei einer ausgewählten Anzahl von Spielen auf deren Besonderheiten eingehen und deren besonders wertvolle Aspekte hervorheben und für Interessierte weiterempfehlen.

In einer so stark vernetzten Welt wie heute sind aber nicht nur harte Kompetenzen von Interesse, sondern auch etwas weniger greifbare - aus der englischen Sprache übernommen "Soft-Skills" - werden immer wichtiger. Besonders in Mehrspieler-Erfahrungen (zB MMOs oder andere Spiele, bei denen mehr als eine Hand voll Mitspieler zusammenkommen) sind soziale Kenntnisse wie die Befähigung im Team zusammenarbeiten besonders gut erlern- und trainierbar. Mittlerweile kann es sogar empfehlenswert sein den Umstand eine Spielergemeinschaft (Gilde, Clan, Team) und deren Unternehmungen (Raids, Spieleabende) geleitet und organisiert zu haben ein positiver Punkt im Lebenslauf und der zukünftigen beruflichen Karriere mehr als förderlich sein. Auch hierfür obliegt es dem Verein Informationen zusammenzutragen, zur Verfügung zu stellen und eventuell auch mit konkreten Tipps aufzuwarten, die direkt in den Alltag der Vereinsmitglieder integriert werden können.

3.10 ZUSAMMENARBEIT MIT ÖFFENTLICHEN STELLEN, ORGANISATIONEN UND UNTERNEHMEN

Um die genannten und gesetzten Ziele des Vereins auch zu erreichen, steht der Verein für eine enge und konstruktive Zusammenarbeit mit öffentlichen Stellen, Organisationen und Unternehmen. Um gemeinsam gegen eine Stigmatisierung innerhalb der Gesellschaft zu arbeiten, um gemeinsam auf gefährliches Verhalten einzelner Spieler*innen und Unternehmen hinzuweisen und gegenzusteuern. Und um gemeinsam den positiven Aspekt von Spielen zu fördern und darzustellen.

Immer wieder wird der Computerspieler in das typische Licht des Einzelgängers, unfähig zu sozialen Interaktionen und potenzieller Amokläufer, gerückt. Größtenteils durch Halbwahrheiten oder Unwissenheit so mancher Medien, teilweise auch einfach nur, weil es das bisherige Schubladendenken und Bild einer ganzen Generation abrundet.

In Zusammenarbeit mit den genannten Möglichkeiten will Gamerlicious Spielekulturverein versuchen genau diese Darstellung zu minimieren und ins richtige Licht zu rücken. Zeigen, dass Spiele dieser Art auch eine positive Interaktion sein können. Mit Hilfe durch gemeinsame Veranstaltungen, Informationen und Kooperationen im öffentlichen Raum.