



Sachbericht

Palette Straßensozialarbeit

2008

1. Einleitung	4
2. Personal	5
2.1 Räumlichkeiten	5
2.2 Personalstruktur.....	5
2.3 Teamanbindung.....	5
2.4 Supervision.....	5
2.5 Fort- und Weiterbildung	5
3. Standards der Straßensozialarbeit	6
3.1 Suchtprävention.....	6
3.2 Workshops	7
3.3 Schulveranstaltungen	7
3.4 Aufsuchende Straßensozialarbeit	7
3.5 Offene Sprechstunden / Einzelgespräche.....	7
3.6 Gruppenangebote.....	8
3.7 Zusammenfassung.....	8
4. Gremienarbeit.....	10
4.1 Stadtteilgremien	10
4.2 Fachgremien.....	10
5. Öffentlichkeits-, Multiplikatorenarbeit	11
5.1 Tag der offenen Tür.....	11
5.2 Straßenfeste	11
5.3 Jugendkonferenz.....	12
6. Kooperationen.....	13
6.1 Kooperation mit PSB - Einrichtungen.....	13
6.2 Kooperation Überregionale Straßensozialarbeit Altona-Eimsbüttel-Mitte-St.Pauli.....	13
6.3 Kooperation mit dem Jugendberatungszentrum Apostelkirche.....	13
6.4 Kooperation mit den Veranstaltern der NordCon.....	13
6.5 Kooperation mit anderen Einrichtungen.....	14

7. Koordination Suchtprävention für die Jugendamtsregionen JA1, JA2 und JA3 des Bezirks Hamburg Eimsbüttel	15
8. World of Warcraft – Tischrollenspiel als Alternative zum Online Game	16
Rollenspiel.....	16
MMORPG.....	16
P&P RPG	16
World of Warcraft	17
World of Warcraft Online (WoW-O)	17
World of Warcraft P&P RPG (WoW-P&P)	18
World of Warcraft P&P RPG als Alternative zu World of Warcraft Online.....	20
Praktische Erfahrung.....	21
9. Archiv	24

1. Einleitung

Die Palette Straßensozialarbeit verfügte im Berichtsjahre mehrere Monate über kein Büro. Diese unerfreuliche Situation führte zwangsläufig zu einer Veränderung des Angebots.

In der Folge fiel der Sachbericht dieses Jahr auch weniger ausführlich aus als in den Vorjahren.

Jörg Israel

Hamburg, März 2009

Palette Straßensozialarbeit

Hamburg-Haus Eimsbüttel

Doormannsweg 12

20259 Hamburg

Tel.: 040 / 439 90 71

Mobil: 0171 / 484 59 75

Email: Straso@palette-hamburg.de

2. Personal

2.1 Räumlichkeiten

Wie bereits im Vorjahr, verfügte die Palette Straßensozialarbeit im ersten Halbjahr 2008 über keine geeigneten Räumlichkeiten. Schreibarbeiten mussten in dieser Zeit in Cafes oder bei anderen Einrichtungen stattfinden. Die früher üblichen Einzelgespräche mussten ebenfalls ausgesetzt werden.

Im August 2008, mit dem Umzug der Geschäftsstelle von Palette e.V. wurde auch ein Büroraum für die Palette Straßensozialarbeit gefunden. Außerdem bekam die Palette Straßensozialarbeit im Hamburg-Haus Eimsbüttel einen neuen Anlaufpunkt.

2.2 Personalstruktur

Im Berichtsjahr 2008 gab es keine personellen Veränderungen.

2.3 Teamanbindung

Seit 2007 ist die Palette Straßensozialarbeit nicht mehr an ein Team einer PSB-Einrichtungen angebonden sondern an ein übergeordnetes, trägerinternes Treffen.

Des Weiteren besteht aufgrund der vernetzten Arbeit in Arbeitskreisen und der intensiven Kooperation mit anderen Einrichtungen ein intensiver Austausch mit externen KollegInnen.

2.4 Supervision

Eine Supervision wurde regelmäßig in Anspruch genommen. Die fachlichen Gespräche zur Reflexion und Aufarbeitung der Tätigkeit mit einem externen Supervision sind für die Arbeit eines einzelnen Straßensozialarbeiters unabdingbar.

2.5 Fort- und Weiterbildung

„Enter-Escape-Control-Return“

Nutzungsformen und Bedeutung von Computer und Internet im Alltag von Kindern und Jugendlichen, 01.09.08, Kulturpalast Billstedt.

3. Standards der Straßensozialarbeit

In den Leistungsvereinbarungen werden konkrete Ziele und die Zielgruppe beschrieben, die im Rahmen der Straßensozialarbeit erreicht werden sollen. Es lassen sich drei unterschiedliche Aufgabenfelder beschreiben. Zum einen handelt es sich um „Standards“, die das Grundgerüst der Arbeit bilden; zum anderen strebt die Straßensozialarbeit eine Vernetzung des Hilfesystems an, um Kooperationen mit anderen Einrichtungen herzustellen und zum letzten wird in jedem Jahr ein Aspekt der Straßensozialarbeit fokussiert und gezielt analysiert.

3.1 Suchtprävention

„Suchtprävention baut auf die Vermittlung und Vertiefung des Wissens über Suchtmittel/Drogen und deren Risiken. Nur wenn die möglichen Folgen des Handelns bekannt sind, können sie auch Aktivitäten, Handeln und Lebensorientierung beeinflussen (Risikokompetenz).

Suchtprävention setzt sich mit dem Konsumverhalten der Menschen auseinander und umfasst alle Konsumformen und Konsummittel. Hierzu zählen auch alle Verhaltensweisen, die als Sucht verursachend gelten und die das körperliche und soziale Wohlbefinden nachhaltig beeinträchtigen.

Suchtprävention hat den Auftrag, die Grenzen zwischen Genuss und Abhängigkeit/Sucht zu verdeutlichen. Sie vermittelt Kompetenzen, die auf den Erhalt der Gesundheit orientiert sind und zu einem erfüllten Leben beitragen (Kohärenzgefühl).

Vor dem Hintergrund schwieriger gesellschaftlicher Bedingungen in Schule und Berufswelt gewinnen der Aufbau und die Förderung von Perspektiven und Alternativen in der persönlichen und sozialen Entwicklung nachhaltig an Bedeutung. Suchtprävention (ist alltäglich mit diesen Bedingungen konfrontiert und) kann dazu beitragen, positive Lebensstile und Bewältigungsstrategien für ein gesundes Leben zu fördern.

Sie benennt Verantwortlichkeiten und scheut auch nicht die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Gruppen oder Personen, die von unmäßigem Konsum profitieren oder die Durchsetzung suchtpräventiv wirksamer Regelungen verhindern wollen.

Suchtprävention bietet Orientierung in unserer konsum-, erlebnis- und leistungsorientierten Gesellschaft. Ziel ist eine ganzheitliche gesundheitsförderliche Lebensgestaltung (WHO-Charta), die insbesondere dazu beiträgt, ein gelingendes Leben ohne Sucht und Abhängigkeit zu realisieren. – Handeln bevor Sucht entsteht!

Suchtprävention trennt die positiven Aspekte von Konsum (Genussförderung) von den negativen Auswirkungen (Abhängigkeit). Riskante und missbräuchliche Konsummuster werden benannt, Regeln aufgestellt und Empfehlungen für gesund erhaltende Konsumweisen gegeben: Abstinenz, verantwortungsvoller Umgang, Frühintervention und Schadensreduzierung sind Hauptmerkmale suchtpräventiver Praxis.

Die Zielsetzungen integrieren die unterschiedlichen Auswirkungen von Substanzen und Erlebnisangeboten. Sie berücksichtigen alters- und geschlechtsspezifische Voraussetzungen.“

(Auszug aus der Leitlinie für Suchtprävention in Hamburg, 2004)

Suchtprävention war ein fester Bestandteil in allen durch die Palette Straßensozialarbeit vorgehaltenen Angeboten:

- Workshops;
- Schulveranstaltungen;
- Aufsuchende Straßensozialarbeit;
- Offene Sprechstunde / Einzelgespräche;
- Gruppenangebote.

3.2 Workshops

Auch in diesem Jahr wurde von der Straßensozialarbeit mehrtägige Workshops für Jugendliche und Jungerwachsene zum Thema Drogen angeboten.

Die Workshops verliefen in 3 Phasen. Inhalt der ersten Phase war, gemeinsam mit den Jugendlichen ein Thema zu entwickeln. Dieses wurde dann in der zweiten Praxisbezogenen Phase bearbeitet. Abschließend wurde die Arbeit in einer dritten Phase ausgewertet und reflektiert. Der Workshop war in Form von Blockveranstaltungen vorgesehen, was allerdings nach Bedarf modelliert werden konnte.

Bei 1 Veranstaltung mit 4 Jugendlichen und Jungerwachsenen entsprach dies 1,7 % der insgesamt erreichten Personen bzw. 0,3 % der Gesamtkontakte.

3.3 Schulveranstaltungen

2008 wurden in Kooperation mit dem Jugendberatungszentrum Suchtpräventionsveranstaltungen für Schulklassen durchgeführt. Die TeilnehmerInnen waren SchülerInnen aus fünf 8. Klassen. Mittels eines „Drogen-Quiz“ und einer sich daran anschließenden Diskussion, wurden unterschiedliche stoffgebundene und stoffungebundene Süchte thematisiert.

An diesen Veranstaltungen nahmen ergaben sich 96 Kontakte zu Jugendlichen.

Dies entsprach 41,2 % der insgesamt erreichten Personen bzw. 3,0 % der Gesamtkontakte.

3.4 Aufsuchende Straßensozialarbeit

Ein weiterer Schwerpunkt der Straßensozialarbeit war die aufsuchende Tätigkeit und die anschließende Begleitung zu Behörden, Ämtern und Einrichtungen. Etwa 75 % der Arbeitszeit wurde für die Aufsuchende Straßensozialarbeit verwendet. An fünf Tagen in der Woche wurden gezielt die mehr oder weniger offenen Treffpunkte von jungen Menschen im Bezirk aufgesucht. Schwerpunktmäßig sind dies Verkehrsknotenpunkte wie zum Beispiel U-/S-Bahnhof Sternschanze, Osterstraße oder Schlump und Grünflächen im Bezirk Eimsbüttel wie beispielsweise Schanzen-, Wehbers- oder Lindenpark.

In den Abendstunden und an Wochenenden kam es immer wieder sporadisch zu Kontaktaufnahmen mit den Jugendlichen und Jungerwachsenen.

Wie bereits in den Vorjahren wurde auch 2008 zu mehreren unterschiedlichen Cliques von Jugendlichen und Jungerwachsenen Kontakt aufgenommen, die sich in Parks und / oder anderen Lokalitäten trafen.

Eine besonders große Gruppe waren dabei vor allem Jugendliche und Jungerwachsene der Punkszene, die zum überwiegenden Teil obdachlos waren.

Sie hatten in der Vergangenheit Kontakt zu unterschiedlichen Einrichtungen der Jugendhilfe, waren nun aber ohne Betreuung / Begleitung. Gleichzeitig gaben sie an, Hilfe bei Fragen der Arbeitssuche, bei Problemen in der Familie, mit Behörden und Justiz zu haben; Drogenkonsum war zwar allgegenwärtig, wurde aber nicht als vorrangiges Problem gesehen.

Die durch die Aufsuchende Straßensozialarbeit wurden 2008 insgesamt 43 Personen erreicht (52,38 % der betreuten Personen). Diese Personengruppe hatte einen hohen Bedarf an intensiver Betreuung (43 % der intensiv Betreuten; 91,8 % der Gesamtkontakte).

3.5 Offene Sprechstunden / Einzelgespräche

Das Angebot der Krisenintervention und Drogenberatung nutzen 2008 insgesamt 15 Personen für durchschnittlich zwei Einzelgespräche.

3.6 Gruppenangebote

Die seit 2003 ins Arbeitsprofil der Palette Straßensozialarbeit aufgenommenen Angebote von Gruppen wurden auch 2008 beibehalten.

Dies Angebot dient vorrangig der Kontaktaufnahme und um eine Interventionsberechtigung bei den Jugendlichen und Jungerwachsenen zu erreichen.

Im Weiteren wurden mit den KlientInnen alternative Freizeitgestaltungsmöglichkeiten entwickelt, die es ihnen ermöglichten, das eigene Konsummuster zu durchbrechen. Dabei war die Betreuung durch die Straßensozialarbeit die eines Katalysators. Die Aktivitäten waren abhängig von den Interessen und den eigenen Ressourcen der Jugendlichen. Und es sollte weitgehend kostenneutral sein, um auch in Folge problemlos weiter betrieben werden zu können.

Die 7 Gruppenangebote im Einzelnen waren:

- Kino (Freizeitgestaltung, Vermittlung sozialer Werte)
- Tagesausflug (alternative Freizeitgestaltung, Reduzierung des Drogenkonsums)
- NordCon 2008 (Selbstorganisierte Veranstaltung für Rollenspiele);
- Glockenschlag (Musikveranstaltung, Schröderstift);
- Spielrunde (Freizeitgestaltung, Vermittlung sozialer Werte);
- ALG II / SGB II (Informationen, Rechte, Pflichten);
- Grillen (Freizeitgestaltung, Vermittlung sozialer Werte).

3.7 Zusammenfassung

Insgesamt wurden durch die unterschiedlichen Angebote der Palette Straßensozialarbeit, wie Workshops, der Beratung in Schulen, der Aufsuchenden Arbeit und anderen 307 Jugendliche und Jungerwachsene erreicht.

Das Verhältnis von weiblichen zu männlichen Jugendlichen und Jungerwachsenen, die durch die Aufsuchende Arbeit erreicht wurden, war etwa 1/3 Frauen zu 2/3 Männer.

An den Workshops nahmen ausschließlich Frauen teil (100 %). Bei den Schulveranstaltungen lag der Anteil an Frauen bei ca. 50 %.

Dies entsprach weitgehenden den Erfahrungen aus den Vorjahren.

	<u>Kontakte</u>	<u>[%]</u>	<u>Personen</u>	<u>[%]</u>	<u>Intensiv.Betr.</u>	<u>[%]</u>
Workshops	8	0,3	4	1,7	0	0,0
Schulklassen	96	3,0	96	41,2	0	0,0
Aufsuchende Arbeit (Drogenszene)	23	0,7	1	0,4	0	0,0
Aufsuchende Arbeit (sonstige)	2898	91,1	42	18,0	33	52,4
Sprechstunde	30	0,9	15	6,4	15	23,8
Nachgehende Arbeit	10	0,3	13	5,6	0	0,0
Gruppenangebot	117	3,7	62	26,6	15	23,8
<u>Insgesamt</u>	<u>3182</u>		<u>233</u>		<u>63</u>	

Die Hälfte der TeilnehmerInnen der Workshops verfügte über einen Migrationshintergrund (50 %). Der Anteil der Jugendlichen und Jungerwachsenen mit einem Migrationshintergrund bei der Aufsuchenden und Nachgehenden Arbeit betrug dagegen etwa 30%.

Auch dies entsprach weitgehend den Verhältnisse aus den Vorjahren.

	<u>Frauen / Männer</u>	<u>MigrantInnen / Nicht-Mig.</u>
Workshops, Schulen	1 : 1	1 : 1
Aufsuchende Tätigkeit	1 : 3	1 : 3

4. Gremienarbeit

4.1 Stadtteilgremien

Die Palette Straßensozialarbeit nahm regelmäßig an folgenden stadtteilorientierten Gremien teil:

- SKO – Stadtteilkonferenz Eimsbüttel Kerngebiet und Lokstedt

4.2 Fachgremien

Die Palette Straßensozialarbeit nahm regelmäßig an folgenden Fachgremien teil:

- FAD – Fachausschuss Drogen
- FAS – Fachausschuss Suchtprävention

Daneben war die Palette Straßensozialarbeit in verschiedenen Arbeitskreisen vertreten:

- AK StraSo/Streetwork
- AK Überregionale Straßensozialarbeit
- AK WjM – Wohnraum für junge Menschen
- Runder Tisch
- AK SozialberaterInnen Treffen Eimsbüttel
- Jugendkonferenz ARGE U25 Eimsbüttel
- Ini-Treff Eimsbüttel
- Eidelnet

5. Öffentlichkeits-, Multiplikatorenarbeit

5.1 Tag der offenen Tür

Aufgrund der eingeschränkten Räumlichkeiten, kann die Palette Straßensozialarbeit die Arbeit nicht mit einem „Tag der offenen Tür“ vorstellen.

5.2 Straßenfeste

Die Palette Straßensozialarbeit war auf mehreren Straßenfesten vertreten (teils mit eigenen Infotischen, teils in Zusammenarbeit mit anderer Einrichtung), um über die Arbeit zu informieren und das Gespräch mit den AnwohnerInnen zu suchen, sowie die betreuten Jugendlichen und Jungerwachsene zu begleiten.

- Glockenschlag Schröderstift, 01.05.08;
- Methfesselfest, 04. bis 06.07.08;
- Schall&Rausch, 15. bis 17.08.08 <http://www.schallundrausch-festival.de/wp-content/uploads/fsk-sundcut.mp3>;
- Wutzrock, 29. bis 31.08.08;
- Straßenfest im Schanzenviertel, 06.09.08.



„Glockenschlag“



„Methfesselfest“



„Schall & Rausch“



„Wutzrock“

5.3 Jugendkonferenz

Bereits vor der Etablierung von Jugendkonferenzen wurden, initiiert durch den Arbeitskreis „SozialarbeiterInnen Treffen Eimsbüttel, erste Kontakte zur ARGE U25 Eimsbüttel geknüpft.

Die Palette Straßensozialarbeit wurde als Delirierte des Arbeitskreises bestimmt und nahm in der Folge an Treffen mit der ARGE U25 Eimsbüttel sowie der von dieser organisiertem Jugendkonferenzen am 17.09.08 teil.

6. Kooperationen

Bei der Erstellung von Hilfeplänen mit den betroffenen Klienten ist es von großer Wichtigkeit mit Einrichtungen bzw. Institutionen zusammenzuarbeiten.

6.1 Kooperation mit PSB - Einrichtungen

Problemlos konnte die Kooperation mit verschiedenen Einrichtungen der psychosozialen Betreuung hergestellt werden. KlientInnen, die in die Substitution vermittelt wurden, sowie Klienten ohne PSB wurden wohnortnah in verschiedene Einrichtungen vermittelt.

6.2 Kooperation Überregionale Straßensozialarbeit Altona-Eimsbüttel-Mitte-St.Pauli

Ein Teil der von der Palette Straßensozialarbeit betreuten Klientel zeichnet sich durch eine hohe Mobilität aus. Dies wird u.a. durch anhaltende Repression (Platzverweise) aber auch durch die freie Wahl des Lebensmittelpunkts bestimmt.

Da sich diese Personengruppe innerhalb einer bezirksübergreifenden Region, in einem Viereck mit den Eckpunkten Altonaer Bahnhof, Schanzenpark und Umgebung, Hauptbahnhof und Reeperbahn.

Um hier eine geeignete Hilfestellung zu bieten kooperierte die Palette Straßensozialarbeit eng mit den KollegInnen des *Straßenpflasters* und des *Kids*. Im Rahmen des Winternotprogramms und der Öffentlichen Unterbringung wurde ein Teil dieses KlientInnen untergebracht und in der Folge in Kooperation mit den anderen Einrichtungen der Straßensozialarbeit und *Fördern & Wohnen* betreut.

6.3 Kooperation mit dem Jugendberatungszentrum Apostelkirche

Seit 2006 besteht eine enge Kooperation mit dem Jugendberatungszentrum der Apostelkirche. Die Kooperation betrifft, die Entwicklung und Umsetzung von einzelnen Angeboten und Projekte (z.B. Akupunkturgestützte Raucherentwöhnung), aber auch die Durchführung von Veranstaltungen (z.B. Projektwochen von Schulen).

6.4 Kooperation mit den Veranstaltern der NordCon

Wie in den Vorjahren besuchten Palette Straßensozialarbeit und deren Klienten die NordCon (13. bis 15.06.09).

Die NordCon ist ein selbstorganisiertes (Fantasy-) Rollenspielertreffen.

Ein Teil der KlientInnen der Palette Straßensozialarbeit waren ehrenamtlich am Auf- und Abbau der NordCon beteiligt bzw. fungierten während des Wochenende „Helfer“.



(Film des Verkleidungswettbewerbs 2007 unter <http://www.youtube.com/watch?v=N0JA5wo6ma4>)

6.5 Kooperation mit anderen Einrichtungen

In der Einzelfallbetreuung von KlientInnen bestand 2008 eine Zusammenarbeit mit folgenden Einrichtungen und Institutionen:

- „IGLU“ – Unterstützung für Kinder und ihre drogenabhängigen Mütter und Väter
- „Malteser Nordlicht“ – Betreuende Übernachtungseinrichtung für drogenabhängige, obdachlose Menschen.
- „SME – Stadtteilbezogene Milieunahe Erziehungshilfe“ (HZE Träger)
- „Sozialarbeit und Segeln“ (HZE Träger)
- „team.arbeit.hamburg“ (Standorte: Altona, Bergedorf, Eimsbüttel, Fuhlsbüttel, Harburg, Hamburg-Mitte, Kaiser-Wilhelm-Straße)
- ASD (Altona, Eimsbüttel)
- Fachstelle für Wohnungsnotfälle (Eimsbüttel, Hamburg-Mitte)
- Diverse Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit.

7. Koordination Suchtprävention für die Jugendamtsregionen JA1, JA2 und JA3 des Bezirks Hamburg Eimsbüttel

Seit 2007 ist dieser Arbeitsinhalt in die Zweckbeschreibung der Palette Straßensozialarbeit aufgenommen.

Die Koordination der Suchtprävention wird in einem separaten Bericht dokumentiert und ist unter folgendem Link abrufbar:

http://www.palette-hamburg.de/straso/Koord_Suchtpraevention_Eimsbuettel_2008.pdf

- Regelmäßige Aktivitäten
 - Fachausschuss Suchtprävention
 - PrevNet
 - Informationsnetz
- Einzelmaßnahmen
 - Befragung zum generellen Alkoholabgabeverbot für Minderjährige
 - Vorbereitung Workshop „Umgang mit Sucht im Arbeitsalltag“
 - P&P-RPG als Alternative zum MMORPG
 - P&P-RPG Sucht- und Gewaltprävention
 - Suchtakupunktur Projekt
 - Suchtprävention-Quiz
 - Ausweitung Connect
 - Weitere Beratungsaktivitäten
 - Weitere Veranstaltungen Suchtprävention
- Anfrage der STAGS an die Koordinatoren der Bezirke
 - ZOPP-Lite
 - Rahmenbedingungen und Voraussetzungen
 - Kooperation
 - Unterstützungsbedarf durch die Fachstellen für Suchtprävention
- Dokumentation der Suchtpräventionsveranstaltungen im Bezirk Eimsbüttel

8. World of Warcraft – Tischrollenspiel als Alternative zum Online Game

Rollenspiel

Ein Rollenspiel ist ein Spiel, in dem SpielerInnen die Rollen fiktiver Charaktere bzw. Figuren übernehmen und selbst handelnd soziale Situationen bzw. Abenteuer in einer erdachten Welt erleben. Bei spontanen oder traditionellen Rollenspielen (wie Räuber und Gendarm) sind die Regeln meistens implizit (z.B. das „Abschlagen“ des Gegners), während sie bei reglementierten Rollenspielen meist in Form von Büchern vorliegen oder durch eine Software vorgegeben wird.

MMORPG

Ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (wörtlich: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) ist ein ausschließlich über das Internet spielbares Computer-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend SpielerInnen eine virtuelle Welt bevölkern können. Die eigentliche Spielwelt und die Avatar genannten Spielfiguren der SpielerInnen auf Servern verwaltet. Die SpielerInnen verbinden sich typischerweise über ein Clientprogramm mit dem Server. Der Client enthält üblicherweise nur die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Grafik, Objekte, Musik etc.), während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird.

Inhaltlich ist ein MMORPG mit anderen Computer-Rollenspielen vergleichbar, jedoch liegt der Schwerpunkt mehr bei der Interaktion zwischen den SpielerInnen und Gruppen (Gilden), die ihre Avatare bilden. Wie in Rollenspielen üblich, werden durch das Lösen von Aufgaben oder Missionen (Quests) oder das Töten von Mobs (zumeist Monster und andere Kreaturen) Punkte gesammelt, mit denen man neue Fähigkeiten des Avatars freischalten oder vorhandene verbessern kann.

Üblicherweise werden MMORPGs ständig von den Betreiberfirmen weiterentwickelt und können sich mit der Zeit leicht, aber auch sehr stark, im Spieldesign verändern. Neue Inhalte (z. B. neue Kontinente der virtuellen Welt) werden in der Regel über kostenpflichtige Expansions hinzugefügt, die nur Käufer der Expansion betreten können. Die Kosten für Wartung und Betrieb der Server, sowie für neue Entwicklungen werden in der Regel an die Kunden durch monatliche Gebühren weitergegeben. Diese variieren meistens nach Laufzeit des Abonnements und nach Spieltitel zwischen 10–15 Euro im Monat. Daneben gibt es andere Geschäftsmodelle, bei denen z. B. seltene Waffen oder Rüstungen kostenpflichtig sind.

P&P RPG

Pen-&-Paper-Rolleplaying-Game, auch Tischrollenspiele genannt ist ein Spiel, bei dem die Mitwirkenden in fiktive Rollen schlüpfen und gemeinsam durch Erzählen ein Abenteuer erleben. Als Hauptspielmittel werden fast immer die namensgebenden Stifte und Papier eingesetzt, um die dargestellten Rollen auf Charakterbögen zu beschreiben und Notizen zum Spielverlauf zu machen. Nicht zuletzt gehören zum papierenen Material Rollenspielabenteuer, Spielwelt-Beschreibungen und Spielregel-Handbücher. Sehr häufig werden auch Spielwürfel oder andere Zufallselemente verwendet.

Stark vereinfacht kann P&P RPG als Mischung aus herkömmlichem Gesellschaftsspiel, Erzählung und Improvisationstheater beschrieben werden. Häufig moderiert eine Person (SpielleiterIn oder ErzählerIn genannt) das Spiel, setzt den Handlungsrahmen und trifft wesentliche Entscheidungen bezüglich der Schauplätze, der auftretenden Ereignisse und Nebendarsteller (Nicht-Spieler-Charaktere, NSCs). Die anderen Spieler stellen in diesem Rahmen ihre fiktiven

Figuren, die Spielercharaktere (SCs), dar und treffen für sie die Entscheidungen im Rahmen vorgegebener Regelsysteme. Letztere sollen dabei helfen zu bestimmen, inwieweit die fiktiven, nur verbalisierten Handlungen der Figuren erfolgreich sind, ob z.B. die Spielfigur beim Sprung von einer hohen Mauer unverletzt bleibt. Der Erfolg oder Misserfolg dieser fiktiven Handlungen wird mithilfe von Spielwürfeln, seltener auch Spielkarten, simuliert.

World of Warcraft

World of Warcraft Online (WoW-O)

Die Spielfiguren:

Bei WoW existiert keine tatsächliche Story-Line mit Haupt- und Nebenrollen. Vielmehr befindet sich die eigene Spielfigur in einer Welt, in der sie sich verhalten kann, wie sie will. Es können von unterschiedlichen Personen Aufträge (Quests) angenommen werden, die allerdings meistens nicht in Zusammenhang zueinander stehen. Im Spiel existieren zwei Fraktionen, die miteinander Krieg führen. Zum einen die Allianz, die Menschen, Zwerge, Nachtelfen und Gnome in sich vereint und zum anderen die Horde, zu der Orcs, Untote, Tauran und Trolle gehören. Außerdem gibt es neun Klassen: Krieger, Paladin, Schurke, Priester, Magier, Hexenmeister, Jäger, Druide, Schamane. Nicht jede Spezies kann auch jeder Klasse angehören.



Die Welt:

Die Welt besteht aus zwei Kontinenten: Kalimdor und Die Westlichen Königreiche. Jeder der Kontinente ist in unterschiedliche Regionen geteilt, die jeweils eine Hauptstadt haben. Die Landschaft ist abwechslungsreich und unterschiedlich zu bereisen. Man kann laufen, auf seinem eigenen Reittier (Mount) reiten, mit Greifen, Flugmäusen oder Zeppelinen fliegen, oder mit der Tiefenbahn fahren. In jedem Gebiet gibt es unterschiedliche starke Monster (Mobs), die man bekämpfen kann, um Waren, Geld und Erfahrung zu bekommen. Außerdem gibt es unterschiedliche Instanzen. Dies sind spezielle Gegenden, die man nach Möglichkeit nur in einer Gruppe betreten sollte, in denen man sehr vielen Mobs gegenüber treten muss, in denen Endbosse lauern, und in denen man sehr gute Waffen, oder Rüstungsteile finden kann. Auch gibt es Schlachtfelder, auf denen sich SpielerInnen der verschiedenen Fraktionen gegenüber treten können. Diese werden nach Erfahrung der SpielerInnen sortiert.

Das Spielgeschehen:

WoW hat weder eine zusammenhängende Handlung, noch ein Ziel, mit dessen Erreichen das Spiel vorbei ist. Es ist vielmehr eine Scheinrealität, in der SpielerInnen leben und Aufgaben erfüllen. Natürlich ist das Ziel der meisten SpielerInnen das Erreichen der höchsten Stufe(60). Aber damit muss das Spiel nicht vorbei sein. Man kann weiterhin Quests lösen und Instanzen betreten. Allerdings verlagert sich nach dem Erreichen von Level 60 der Spielschwerpunkt der meisten SpielerInnen in den PvP-



Bereich (hier treten die SpielerInnen gegeneinander an) und die Verbesserung der Rüstung und Waffen. Einige SpielerInnen erstellen auch so genannte Twinks. Dies sind Zweitcharaktere, die man meistens mit Geld und anderen Dingen versorgt, und die dadurch einen wesentlich besseren Status haben, als andere Charaktere auf der gleichen Stufe.

Zusammenspiel mit anderen Spielern:

Die Kommunikation mit anderen SpielerInnen erfolgt über den im Spiel integrierten Chat. Hierbei sind unterschiedliche Channels, zum Beispiel zum Handeln oder Suchen einer Gilde. Man kann sich zu Gruppen zusammenschließen und gemeinsam auf die Jagt, oder in Instanzen gehen. Das Handeln kann auch über eines der Auktionshäuser geschehen. Außerdem kann man gemeinsam Partys feiern, indem man sich betrinkt, tanzt, oder anders Spaß hat, zum Beispiel auf dem Dunkelmond- Jahrmarkt. Die Kommunikation zwischen Mitgliedern der Horde und der Allianz ist nicht möglich, da sie unterschiedliche Sprachen sprechen und es nicht möglich ist, die jeweils andere Sprache zu erlernen. Außerdem ist die Spielerschaft auf unterschiedliche Server (Realms) verteilt, den man sich beim Erstellen eines Charakters aussuchen kann. Die Kommunikation von Spielern auf unterschiedlichen Realms ist nicht möglich. Allerdings kann man einen kostenpflichtigen Charakter-Transfer durchführen, wodurch dann alle Daten eines Charakters auf einen anderen Realm kopiert werden.

World of Warcraft P&P RPG (WoW-P&P)

Literatur

Um WoW-P&P spielen zu können wurden in den letzten Jahren verschiedener Bücher veröffentlicht. Zunächst entstand eine Reihe unter dem Titel „Warcraft“ die einige Jahre später in einer überarbeiteten Ausgabe „World of Warcraft“ abgelöst wurde.

Während auf das Grundregelwerk nicht verzichtet werden kann, sind die anderen Bücher Ergänzungen auf das die Spielrunde nach Bedarf zurückgreifen kann.

WoW-P&P spielt in derselben Welt wie auch WoW-O. Daher gelten alle oben beschriebenen Hintergründe zur Spielwelt für beide Spiele gleichermaßen.



Warcraft RPG: d20 System, 3.5



Warcraft RPG: Alliance & Horde Compendium



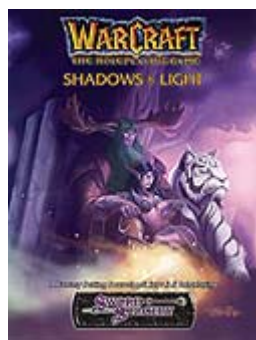
Warcraft RPG: Manual of Monsters



Warcraft RPG: Magic & Mayhem



Warcraft RPG: Lands of Conflict (Östliche Königreiche)



Warcraft RPG: Shadows & Light (Helden, Gegenspieler & Götter)



World of Warcraft RPG: Grundregelwerk (überarbeitete Version)



World of Warcraft RPG: More Magic and Mayhem

(Die für WoW-P&P erschienen Bücher sind ausschließlich in Englischer Sprache erhältlich.)

World of Warcraft Online und World of Warcraft P&P RPG im Vergleich

Grundprinzip des Spiels

Bei WoW-O geht es vorrangig darum verschiedene Dinge zu sammeln (Gegenstände, Punkte für getötete Gegner) und so die Spielfigur (Avatar) auszubauen. Dem gegenüber besitzt WoW-P&P den zusätzlichen Aspekt der (schauspielerischen) Darstellung der Spielfigur. Für viele SpielerInnen von P&P Systemen steht dies im Vordergrund ihrer Motivation.

Während WoW-P&P auf möglichst gute Beschreibungen von SpielleiterIn/ErzählerIn und die Fantasie der SpielerInnen setzen muss, gibt WoW-O eine Visualisierung vor. Dies erleichtert das Eintauchen in die Spielwelt.

Spielrunde

Im Gegensatz zu WoW-O bei dem sich die SpielerInnen zu einem gemeinsamen Spiel ihrer Gilde zu einer Queste verabreden, sind die Treffen am Tisch noch stringenter und von der Anwesenheit möglichst aller SpielerInnen abhängig.

Die Funktion des/der LeiterIn/ErzählerIn übernimmt bei WoW-O die Software des Programms. Bei WoW-P&P kann eine Spielrunde ohne diese Person gar nicht erst stattfinden.

Während bei WoW-O sogenannte „Causal Player“ sich auch mal ganz alleine für ein bis zwei Stunden in das Spiel einsteigen können, ist dies bei WoW-P&P kaum möglich.

Spielgeschehen

Während bei WoW-P&P die Geschichte frei gespielt werden kann, da die/der LeiterIn/ErzählerIn sich an den Handlungen der SpielerInnen orientiert, verläuft ein Spiel bei WoW-O längs vorgegebener, programmierter Plots. Ein freies Agieren ist nicht möglich.

Die Bedeutung von Charakteren auf die die Spielfiguren treffen ist bei WoW-O leicht erkennbar. Es existieren Gegner verschiedener Level und am Ende einer Queste wartet stets der Oberbösewicht, der am schwierigsten auszuschalten ist. Bei WoW-P&P bleiben die Gegner unkalkulierbar, da LeiterIn/ErzählerIn jederzeit die Möglichkeit haben diese Figuren zu verändern.

Abenteuer

WoW-O hat Kampfsequenzen optimiert. Schnell und fehlerfrei berechnet der Computer physische Konfrontationen. Wer bei einem Tischrollenspiel ähnliches erwartet wird zwangsläufig enttäuscht. Kämpfe bei WoW-O sind deutlich mehr durch die Strategie der handelnden Figuren bestimmt und einer vorgegeben Angriffsfolge abhängig (z.B. zunächst Drachen mit Distanzwaffen angreifen, dann im Nahkampf weiter schwächen, bis die Jungdrachen auftauchen, die umgehend bekämpft werden müssen, bis sich dann anschließend der angeschlagene Drache den Rest bekommt – ein anderes Herangehen würde nur schwer zum gewünschten Erfolg führen).

Eine vorgefertigte Software eine andere Aktionsform als Kämpfe nur bedingt simulieren. Eine soziale Interaktion ist bei WoW-O nur in dem Maße möglich, in dem entsprechende Antworten programmiert wurden. Bei WoW-P&P gibt es in dieser Hinsicht keine Beschränkung.

WoW-P&P ist ein in sich geschlossene Reihe von Abenteuern. Bei WoW-O dagegen bleiben Fehler in der Logik der Spielwelt. Auch nach der Erledigung von bestimmten Aufgaben stehen diese noch zur Verfügung (sie werden nicht auf dem Server gelöscht). Vergleichbares gilt für ausgeschaltete Gegner, die auch weiterhin aktiv sind, da ja auch andere SpielerInnen die Möglichkeit haben sollen, sich an ihnen zu messen.

Bei WoW-P&P ist es möglich, verschiedene Genres zu spielen. Die SpielerInnen sind nicht darauf festgelegt Artefakte zu sammeln oder Monster zu erlegen. Sie könnten zum Beispiel auch Figuren in einem Krimi sein, Spielball in einer Intrige, vor einem Rätsel stehen, das es zu knacken gilt.

Charaktere

Während bei P&P Spielen die Figuren gerne auch Ecken und Kanten haben können (gerade bei dem Ausspielen von sozialer Interaktion ist es für die meisten SpielerInnen wichtig, dass ihre Figuren auch Schwächen besitzen), bleibt der Avatar bei WoW-O zweidimensional.

World of Warcraft P&P RPG als Alternative zu World of Warcraft Online

Damit WoW-P&P eine Alternative für WoW-O-SpielerInnen ist, gilt es die Schwächen von WoW-P&P herauszustellen und nicht den Fehler zu begehen, zu versuchen, WoW-O zu imitieren.

Interaktion mit Hintergründen

Ist es gewünscht die WoW Welt zu verändern, dann können im Spiel berühmte, wichtige Antagonisten auftauchen mit denen die Spielfiguren interagieren können. Soll die übergeordnete Geschichte im Spiel nicht verändert werden, dann können die eher unbedeutenden Antagonisten aus WoW-O verwendet werden.

Sammeln und Wunsch nach Perfektion

Um diesem Ansinnen der WoW-O-SpielerInnen nachzukommen, müssen die Spielfiguren bei WoW-P&P möglichst schnell für ihre Aktionen belohnt werden.

Einzelartigkeit von Figuren

Jede Aktion hat bleibende Auswirkungen, die SpielerInnen können mit ihrem Verhalten die Geschichte maßgeblich bestimmen. Ihre Figuren werden Teil der Welt und hinterlassen ihre Spuren (auch wenn sie z.B. aufgrund von Tod ausscheiden sollten).

Wenig Kämpfe

Da bei WoW-O der Schwerpunkt auf dem Kampf liegt und dieser bei P&P Spielen eher unständig und langwierig verläuft, sollten Kämpfe nur ein kleiner Teil der Geschichte sein.

Andere Genres nutzen

Intrigen, Krimis, Rätsel sind neue Herausforderungen für die WoW-O-SpielerInnen.

Wechsel der Seiten

In dem freien System des P&P Spiels ist es möglich den WoW-O-SpielerInnen die Gelegenheit zu geben, die Seiten wechseln zu können (Allianz/Horde).

Verwendung bekannter Personen oder Ereignisse mit veränderten Namen

Die MacherInnen von WoW arbeiten gerne damit Personen oder Ereignisse aus der realen Welt in humorvoller Weise ins Spiel einzubauen. Dies kann bei WoW-P&P perfektioniert werden.

Rollenspiel

Möglicherweise schreckt die Form des Rollenspiels WoW-O-SpielerInnen ab. In diesem Fall sollte nicht zwangsläufig auf die direkter Rede und eine tendenziell schauspielerische Darstellung bestanden werden. Es ist auch möglich das Verhalten der Spielfigur aus Sicht der Dritten Person zu beschreiben.

Aktuell nicht lösbare Schwierigkeiten

- Charakter aus WoW-O lassen sich nicht direkt in das System von WoW-P&P übertragen, da der Berechnungslogarithmus für die Werte nicht bekannt ist.
- Veröffentlichungen für WoW-P&P sind nur in Englischer Sprache erhältlich.

Praktische Erfahrung

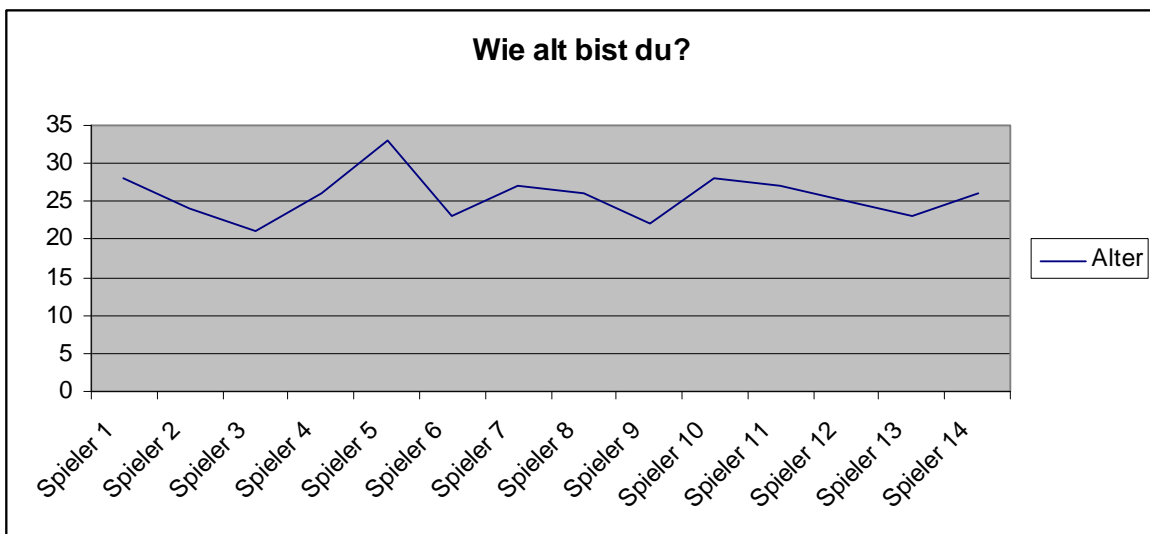
Im Berichtsjahr 2008 hat die Palette Straßensozialarbeit unter dem oben geschilderten Aspekten und Überlegungen drei Tischrollenspiel-Runden für WoW-O-SpielerInnen angeboten.

Die SpielerInnen wurden durch Einträge in einschlägigen Internet-Foren sowie durch Austausch (z.B. NordCon) angesprochen.

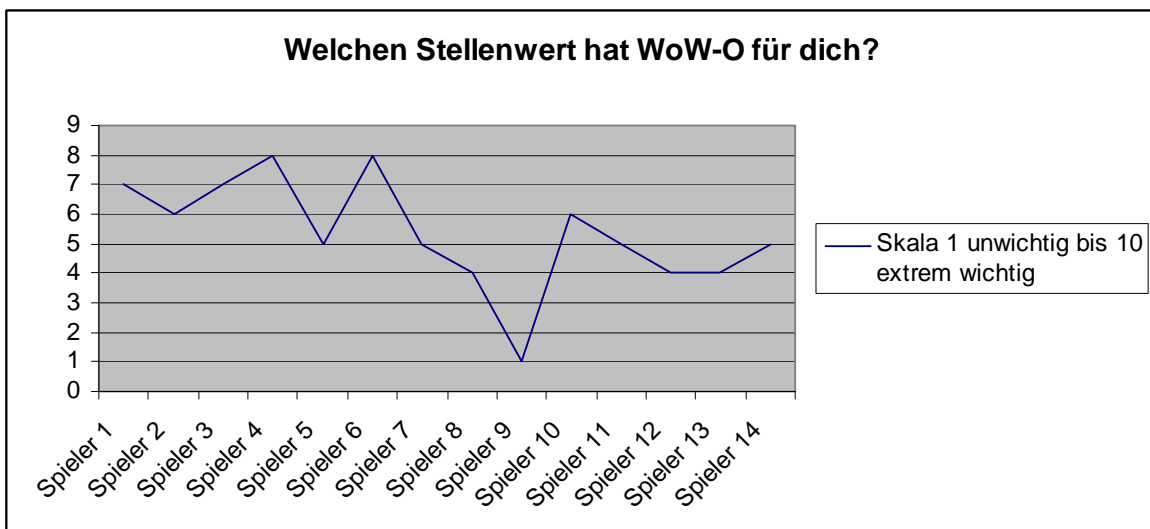
Insgesamt nahmen an den Spielsitzungen 14 Spieler teil.

Alle waren männlichen Geschlechts.

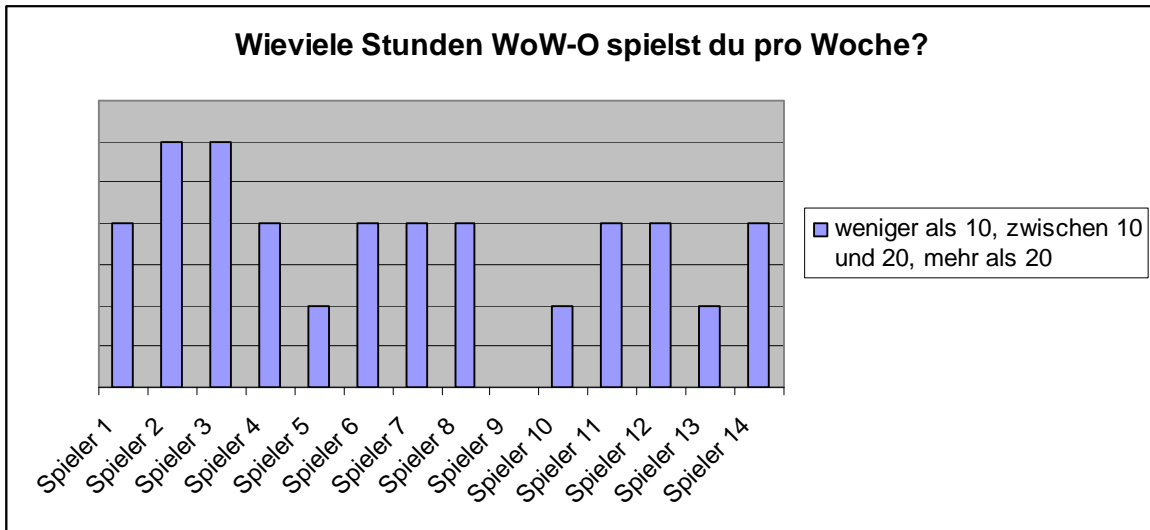
Die Befragung der Teilnehmer erfolgte in Form von Fragebögen.



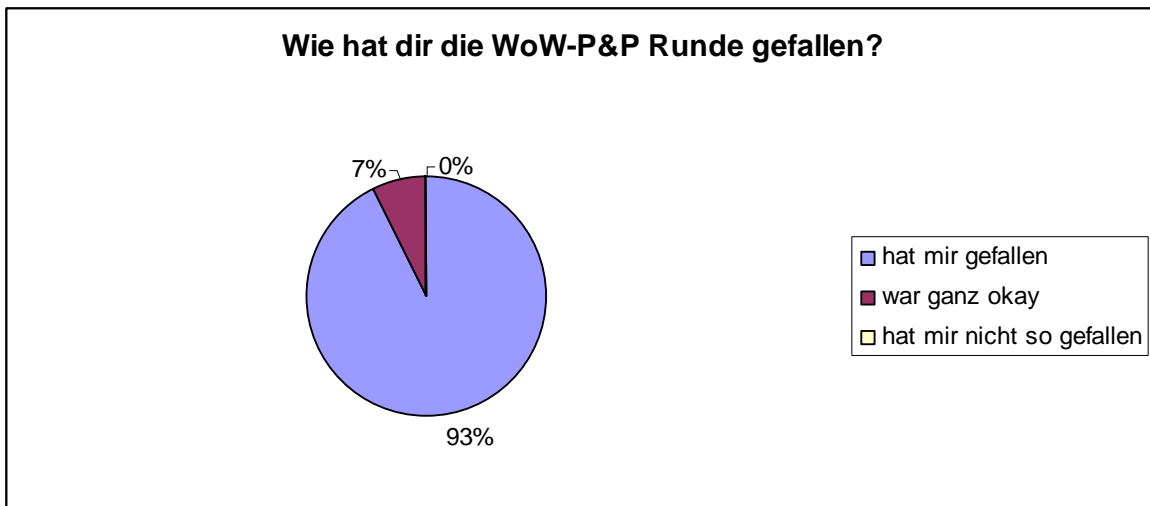
Das durchschnittliche Alter lag bei 25,64 Jahren.



Für Spieler 9 war WoW ohne Bedeutung, alle anderen zählten sich zu den Spielern von WoW-O.



Spieler 9 hatte WoW-O einmalig ausprobiert, 3 Spieler spielten es weniger als 10 Stunden in der Woche, mehr als die Hälfte 10 bis 20 Stunden und 2 Spieler spielten mehr als 20 Stunden die Woche.



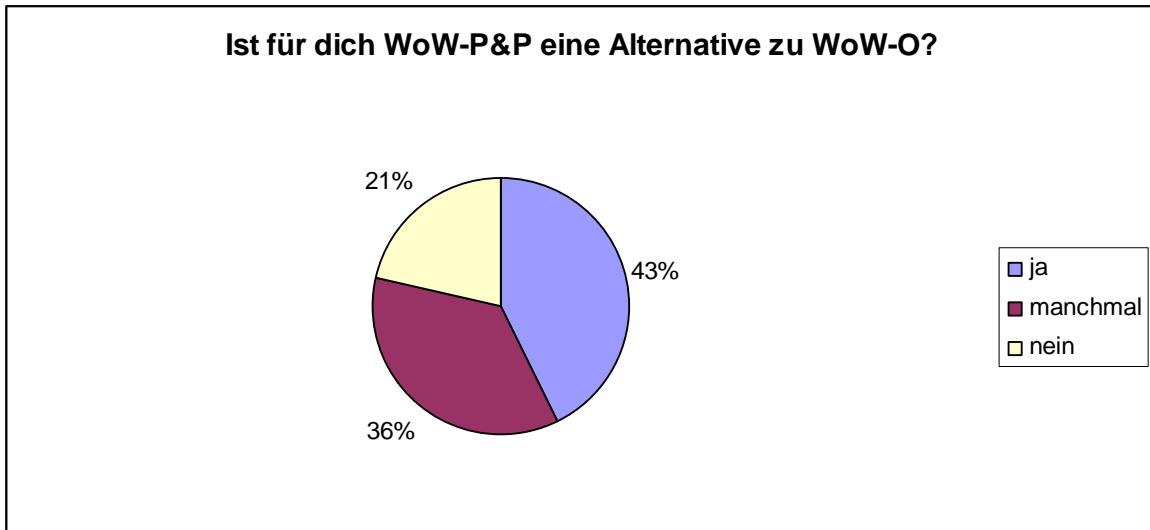
Alle Spieler hatten an der Spielrunde Spaß und alle bis auf eine neutrale Wertung benoteten alle Spieler die Spielrunden positiv.

Für diese positive Gesamtwertung waren laut der Befragung folgende Aspekte verantwortlich:

- Soziale Interaktion
- Mehr Möglichkeiten der Einflussnahme
- Vielschichtigkeit der Figur

Auf die Frage, wo sie bei regelmäßigen Treffen Schwierigkeiten sehen würden, gaben sie folgendes an:

- Langwierige Terminfindung statt sofortigem Spiel
- Rollenspiel / Darstellung der Figur



Für knapp die Hälfte sind WoW-P&P Runden eine gelungene Alternative zu WoW-O dar. Etwa 1/5 dagegen sahen in dem Tischrollenspiel keine echte Alternative zu dem Computerspiel.

Fazit

Werden die Aspekte genutzt, die ein Tischrollenspiel ausmachen, dann kann es eine echte Alternative zu online Computerspielen sein.

Auch wenn von allen Befragten die soziale Interaktion am Tisch, das direkte Aufeinandertreffen mit anderen Menschen sehr geschätzt wurde, gibt es Dinge, die eine bestimmte Gruppe von Spielern vermissen. Für diese ist WoW-P&P keine dauerhaft Alternative, da sie ein jederzeit verfügbares und kurzweiliges Spiel bevorzugen.

9. Archiv

2000

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2000.pdf

2001

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2001.pdf

2002

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2002.pdf

2003

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2003.pdf

2004

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2004.pdf

2005

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2005.pdf

2006

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2006.pdf

http://www.palette-hamburg.de/straso/Koord_Suchtpraevention_Eimsbuettel_2006.pdf

2007

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2007.pdf

http://www.palette-hamburg.de/straso/Koord_Suchtpraevention_Eimsbuettel_2007.pdf

2008

http://www.palette-hamburg.de/straso/Sachbericht_StraSo_2008.pdf

http://www.palette-hamburg.de/straso/Koord_Suchtpraevention_Eimsbuettel_2008.pdf