



LevelUP – Empowerment durch Game-Design:

Phänomenologische Beforschung eines partizipativen Game-Design Projektes mit psychisch-vorbelasteten Jugendlichen am Übergang zwischen Ausbildung und Arbeitsmarkt



20. Berliner Methodentreffen Qualitative Forschung, 25.-26. Juli 2025

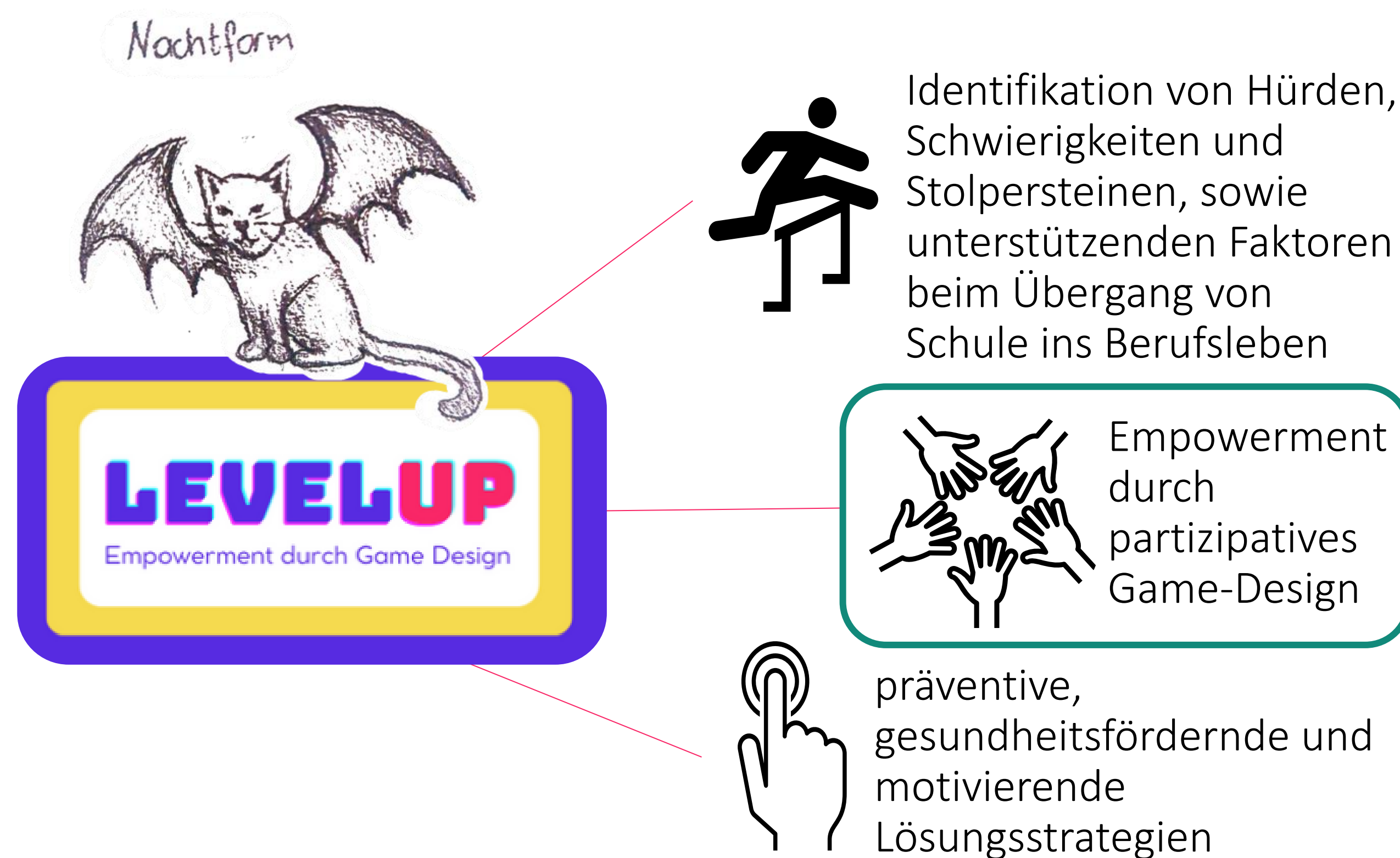


Abstract

Programme zur Unterstützung für Jugendliche mit NEET-Status (Not in Employment, Education or Training) sollen an die Bedürfnisse der Betroffenen angepasst sein (Paabort et al., 2023). Partizipation betroffener Jugendlicher trägt dazu bei, Services auf die Bedürfnisse abzustimmen und so zu verbessern (Head, 2010). Motivation, Skills und Empowerment sind ausschlaggebend für Wohlergehen und Erfolg der NEET-Betroffenen. Trotzdem gibt es kaum Literatur über die Co-Konstruktion solcher Programme (Paabort et al., 2023) und welche Auswirkungen besagte Partizipation auf Jugendliche hat. Participatory Design (PD) bezieht sich auf die Prinzipien von Empowerment, Skill-Sharing und gegenseitigem Lernen im Designprozess (Bødker et al., 2022). Diese Forschung versucht, durch PD mit Jugendlichen mit NEET-Status, „Empowerment“ in Perspektive zu setzen und mögliche positive Auswirkungen vom PD aufzuzeigen, um diese Lücke zu füllen.

Das Projekt „LevelUP“

Im Projekt entwickeln Jugendliche am Übergang zwischen Schule und Arbeit im Rahmen von 18 Workshops ein digitales Spiel, um erlebte Hürden und Schwierigkeiten bei der Jobsuche rekonstruieren zu können. Das Spiel soll Jugendlichen der Zielgruppe zukünftig frei zur Verfügung gestellt werden, und als Werkzeug fungieren, die Jugendarbeit in Arbeitsmarktmaßnahmen spielerisch zu bereichern. Zudem soll den Co-Designer*innen die Chance zukommen, sich kreativ, spielerisch und reflektiert mit ihrer eigenen Situation zu befassen, neue Skills zu erlernen und eigene Lösungswege zu erschließen.



Forschungsfragen

- Was bedeutet „Empowerment“ für Jugendliche mit NEET-Status?
- Wie kann PD zum Empowerment von psychisch Vorbelasteten Jugendlichen mit NEET-Status beitragen?

Methodik

Anhand von Gruppendiskussionen (Vogl, 2014) und Austausch über entstandene Artefakte, sowie persönlichen Reflexionen, wird eine phänomenologische Fallstudie (Brinkmann, 2020) mittels Trans-Positional Cognitive Approach (Olekanma et al., 2022) durchgeführt.

Danksagung

Ich bedanke mich herzlich bei den teilnehmenden Jugendlichen von LevelUP, sowie meiner Projektkollegin, Marlene Baranyik, für die tollen gemeinsamen Workshops! Dank sei auch meinen Kolleg*innen bei der Universität Wien, für die tatkräftige Unterstützung bei diesem Forschungsvorhaben.



Entstandene Artefakte: Collage zur Lebenswelt der Teilnehmer*in mit Aussagen (oben rechts), abgeleitete Problemstellungen (gelbe Sprechblasen), Level-Design (unten links)



Ergebnisse von Lego Serious Play: Level-Design zum Thema Traurigkeit und Kraftlosigkeit bei der Arbeitssuche (links), „im Praktikum komplett den Kopf verlieren“ (rechts)



Testimonials der Jugendlichen – Werbevideo für LevelUP

Anliegen der Posterpräsentation

Ich möchte mich über Jugendpartizipation bei der Co-Konstruktion von Wissen austauschen. Mein Fokus liegt auf Machtverhältnissen, verschiedenen Definitionen von Partizipation, sowie die Möglichkeiten und Grenzen, als Erwachsene*r Vorgaben zu machen. Erfahrungsberichte anderer Forscher interessieren mich besonders.

Referenzen:

- Bødker, Susanne, Dindler, Christian, Iversen, Ole Sejer & Smith, Rachel Charlotte (2022). *Participatory design*. Penn State University: Morgan & Claypool Publishers
- Brinkmann, Malte. (2020). Phänomenologische Bildungsforschung. 10.13140/RG.2.2.22576.58885.
- Head, Brian William (2010). Why not ask them? mapping and promoting youth participation. In: *Child and Youth Service Review*, 33:4, p. 541-547, <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2010.05.015>
- Olekanma, Obafemi, Dörfler, Viktor & Shafti, Farhad (2022). Stepping into the participants' shoes: The trans-positional cognitive approach. In: *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 160940692110724.
- Paabort Heidi, Flynn Paul, Beilmann Mai & Petrescu Claudia (2023). Policy responses to real world challenges associated with NEET youth: a scoping review. In: *Front. Sustain. Cities*, doi: 10.3389/frsc.2023.1154464
- Vogl, Susanne. (2014). Gruppendiskussion. In: Baur, Nina., Blasius, Jörg. (Hrsg.) *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-531-18939-0_41