

Arbeitsbericht
AG 6: Sozialwirksame Schule –
Medienwirkungen und Medienerziehung

1

Referent: Dr. Werner Hopf, bis 2009 Staatlicher Schulpsychologe für den Volksschulbereich an der Staatlichen Schulberatungsstelle für Oberbayern-Ost, engagiert sich u. a. für die Themen Medienkonsum, Gewaltprävention und sozialwirksame Schule.

Moderator: Johannes Philipp, Institutsrektor, Leiter des Referats Medienpädagogik an der Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen

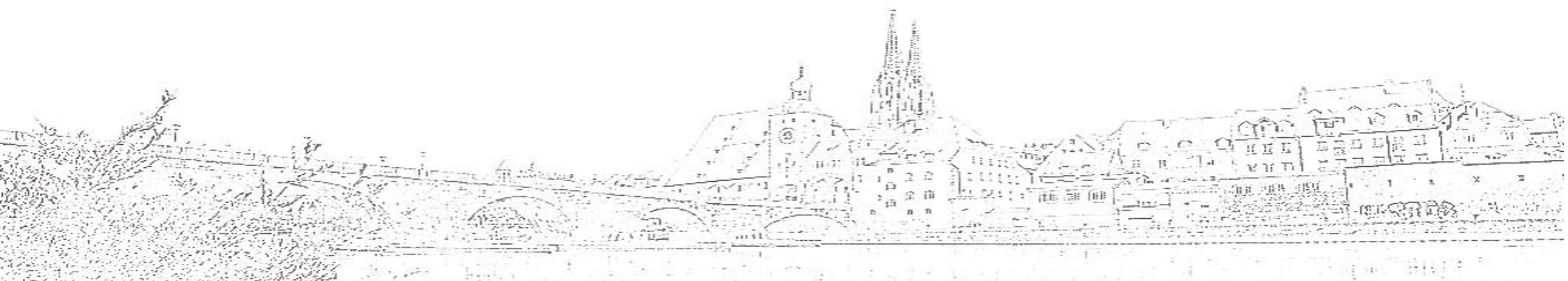
1. Zustandsbeschreibung

Dr. Hopf kritisiert in seinem Referat, dass Medienerziehung in Deutschland heute vorwiegend affirmativ betrieben werde, d. h. im Mittelpunkt des Interesses stehe das Bemühen, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu steigern. Kritische Medienerziehung, die Kindern und Jugendlichen Grenzen beim Konsum von Medien setzt, Ich-Stärke fördert und Alternativen zum Medienkonsum anbietet, werde eher behindert.

An Beispielen zeigt der Referent die persönlichen und wirtschaftlichen Verflechtungen von Politik, Presse und Spiele-Industrie auf, die zu dieser verhängnisvollen Entwicklung führen. Er belegt die weitgehende Wirkungslosigkeit des Jugendschutzes durch die USK (Unterhaltungsmedien-Selbstkontrolle) und verdeutlicht das Suchtpotential von Computerspielen, insbesondere von Online-Rollenspielen.

Die Diskussion, ob gewalthaltige Computerspiele zu mehr Gewaltbereitschaft und -ausübung bei Kindern und Jugendlichen führen, erklärt er für beendet, seit die Meta-Analyse 2010 von Craig Anderson und anderen „Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries“ erschienen ist: Es gibt keine einzige Studie, die belegen könnte, dass gewalthaltige Medien keine aggressionsfördernde Wirkung haben. Trotzdem wird immer wieder von industrienahen Wissenschaftlern und Journalisten das Gegenteil behauptet.

Nach Zitaten weiterer Studien, die diese Aussage belegen, macht der Referent Vorschläge für eine sinnvolle kritische Medienerziehung in der Schule, die in das Konzept der sozialwirksamen Schule eingebunden sein sollte und auch die Eltern einbeziehen müsse.



2. Forderungen

Es ist dringend Aufklärung notwendig, um die Interessenverflechtungen zwischen Spiele-/ Medienindustrie, Politik und Presse aufzudecken, die dazu führt, dass eklatante Verharmlosung der Medienwirkungen das allgemeine Bewusstsein dominieren.

Dringend zu fordern ist ein wirksames Verbot gewaltverherrlichender Computerspiele und süchtig machender Online-Rollenspiele. In der Diskussion wird diese Aufgabe mit dem jahrzehntelangen Kampf gegen das Rauchen verglichen.

In der Schule ist kritische Medienerziehung verpflichtend durchzuführen.

3. Anregungen für die Arbeit in den Schulen

Aus dem Dargestellten leitet sich klar die Forderung nach einer verpflichtenden kritischen Medienerziehung in der Schule ab, die in ein Gesamtkonzept zur Stärkung der sozialen Kompetenz der Kinder und Jugendlichen eingebunden sein sollte.

4. Anregungen für strukturelle Verbesserungen

Das bereits vorhandene Medienpädagogisch-informationstechnische Beratungsnetzwerk in Bayern (MIB) ist zu stärken und in die Schulen hinein auszubauen (MIB-Tutoren System). Es ist mit den anderen Beratungsnetzen (Schulberatung, Schulpsychologie, Polizei) zu vernetzen. Dafür sind erheblich mehr Anrechnungsstunden, insbesondere auf Schulebene, notwendig.

5. Schwerpunkte der Diskussion

Neben den Punkten 2 – 4, die sich ebenfalls in der Diskussionsphase herausbildeten, wurde nach der Möglichkeit der Einbeziehung der Eltern gefragt, was der Referent sehr skeptisch sieht.

Auf Nachfrage wurde das Medienpädagogisch-informationstechnische Beratungsnetz in Bayern vorgestellt (<http://www.mib-bayern.de>) und andere Anlaufstellen für Unterstützung schulischer Medienerziehung genannt. Ebenso wurden geeignete Unterrichtsmaterialien genannt (<https://www.klicksafe.de>).



Arbeitsbericht
AG 6: Sozialwirksame Schule –
Medienwirkungen und Medienerziehung

3

Breiten Raum nahm die Diskussion ein, wie man kindlichen Medienkonsum eindämmen bzw. in sinnvolle Bahnen leiten könne. Als wirksamste Methoden wurden „Grenzen setzen“, „anregende Alternativen anbieten“ und „Freunde, Mitschüler zu gemeinsamen nicht-medialen Aktionen anregen“ genannt.

