



Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht, Johannes Becher, Cemal Bozoğlu, Dr. Martin Runge, Toni Schuberl, Florian Siekmann, Ursula Sowa, Dr. Sabine Weigand** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

Gaming-Szene in Bayern III: Medienbildung für pädagogische Fachkräfte in Schulen stärken

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, gemeinsam mit der Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung und dem Jugendinstitut für Medienpädagogik Fortbildungsangebote und praktisches Handlungswissen in der Medienbildung für alle in der Schule tätigen pädagogischen Fachkräfte auszubauen und weiterzuentwickeln. Der Bereich „digitale Spiele/digitale Spielkultur“ (Gaming-Szene und E-Sport) muss deutlich verstärkt werden, um hier mehr der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu entsprechen.

Begründung:

Kinder und Jugendliche werden heutzutage mit mehr Medienformaten und -inhalten konfrontiert als jede Generation zuvor. Um damit auch vernünftig umgehen zu können, müssen junge Nutzerinnen und Nutzer des Internets für die Gefahren wie Hetze, Hass und Illegalität im Netz sensibilisiert und ihre Medienkompetenz gestärkt werden. Zu den vielfältigen Medienangeboten gehören auch Computer- und Videospiele, die inzwischen zu den gesellschaftlich relevantesten Medien zählen. Laut Branchenverband game ist knapp jede zweite Deutsche Gamerin bzw. jeder zweite Deutsche Gamer und im Jahr 2020 sind 8 Millionen Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen, in der Altersgruppe von 0 – 19 Jahren.

Pädagogische Fachkräfte in Schulen müssen natürlich ebenfalls für die Besonderheiten sowie die neuen Herausforderungen in der digitalen Medienlandschaft sensibilisiert und ihre Medienkompetenz gestärkt werden, um ihre Präventionsarbeit im Unterrichtsalltag auch effektiv ausüben zu können. Das Wissen um die Lebensrealität vieler Schülerinnen und Schüler ist dabei unabdingbar und hier gehören Games unbestritten dazu.

Laut „Keinen Pixel den Faschisten“, einer Initiative von Webseiten, Medienschaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielkultur, ist seit langem zu beobachten, wie rechte Gruppierungen Computerspiele als Kommunikationsplattform nutzen und beeinflussen und der Übergang von diskriminierenden Kommentaren und Hate-Speech bis zur Radikalisierung in der rechten Szene fließend ist. Daher leistet eine Sensibilisierung für das Thema auch Vorschub gegen Radikalisierungstendenzen.

Perspektivisch sollte bereits in der Ausbildung von Lehrkräften gesondert auf den Bereich digitale Spiele und Spielkultur eingegangen werden. Diese Themen sollten auch

stärker in den Lehrplänen an Schulen verankert und die bereits bestehenden Angebote der Stiftung Medienpädagogik im Rahmen des Medienführerscheins ausgebaut werden. Bereits existierende Fort- und Weiterbildungsangebote sollten ebenfalls ausgebaut werden. Dies schließt natürlich auch die Themen Medienprävention und Medienkonsum mit ein.