



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** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

Gaming-Szene in Bayern IV: Medienbildung für pädagogische Fachkräfte in Jugendhilfe und -arbeit stärken

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, gemeinsam mit dem Institut für Jugendarbeit und dem Bayerischen Jugendring Fortbildungsangebote und praktisches Handlungswissen in der Medienbildung für alle in der Jugend- und Sozialarbeit tätigen pädagogischen Fachkräfte auszubauen und weiterzuentwickeln. Der Bereich „digitale Spiele/digitale Spielkultur“ (Gaming-Szene und E-Sport) muss deutlich verstärkt werden, um hier 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 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 0 – 19 Jahre.

Pädagogische Fachkräfte in der Jugend- und Sozialarbeit müssen ebenfalls für die Besonderheiten sowie die neuen Herausforderungen in der digitalen Medienlandschaft sensibilisiert und ihre Medienkompetenz gestärkt werden, um auch ihre Präventionsarbeit effektiv ausüben zu können. Laut „Keinen Pixel den Faschisten“, einer Initiative von Webseiten, Medienschaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielekultur, 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.

Bereits in der Ausbildung von Jugend- und Sozialfachkräften sollte gesondert auf den Bereich digitale Spiele und Spielkultur eingegangen werden. Fort- und Weiterbildungsangebote, die in diesem Bereich bereits existieren, sollten ausgebaut werden, z. B. leisten das Institut für Jugendarbeit und der Bayerische Jugendring sehr wichtige Arbeit und könnten zusätzlich zu dem aktuellen Angebot an Bildungs- und Beratungsformaten weitere, gesonderte Inhalte zum Thema Gaming und E-Sport anbieten.