

Beiträge, Stellungnahmen und
Praxisberichte zur

Medienpädagogik

Modelle
Dokumente
Analysen

Beiträge, Stellungnahmen und
Praxisberichte zur

Medienpädagogik

Impressum

Herausgegeben von der

Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V.

Mühlendamm 3, 10178 Berlin

Telefon (030) 400 40 300 · Telefax (030) 400 40 333

E-Mail: info@bag-jugendschutz.de www.bag-jugendschutz.de

Gefördert mit Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Vorwort	3
Gemeinschaftsaufgabe Medienpädagogik ! ?.....	4
Medienpädagogik	11
Einfach ein Fach?	17
Kinder und Computerspiele	21
Medienpädagogik als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe	38
Konzeptionsbericht der Jugendministerkonferenz.....	41
Positionspapier der Medienreferentinnen und -referenten Kinder- und Jugendschutz zum Beschluß der Jugendministerkonferenz.	48
Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern.....	51
Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg.	56
Aktion Jugendschutz Sachsen.....	60
Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz	62
Literatur und Zeitschriften zum Thema	70
Materialien.....	72
Liste der Landesstellen / Landesarbeitsgemeinschaften Kinder- und Jugendschutz.....	76

Vorwort

Gerd Engels

Daß Kinder und Jugendliche viel Zeit vor dem Fernsehgerät, dem Computer und mit dem Gameboy verbringen, statt draußen herumzutoben und ihre Kreativität zu beweisen, mag man bedauern, aber dennoch ist es eine Tatsache. Statistiken zum Medienkonsum zeigen, daß Kinder durchaus andere Freizeitaktivitäten wahrnehmen, wenn sie Alternativen haben, aber im Leben aller Kinder spielen die elektronischen Medien eine große Rolle.

Diese Broschüre stellt Ausschnitte der vielfältigen Bemühungen der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz und ihrer Mitglieder vor, die sich mit dem Medienalltag von Kindern und Jugendlichen beschäftigen.

Den Anfang macht ein Aufsatz von Ingrid Hillebrandt, der wissenschaftlichen Mitarbeiterin der BAJ, über die „Gemeinschaftsaufgabe Medienpädagogik“; sie geht aus von der aktuellen Debatte über den Kinderkanal, den es seit Anfang des Jahres gibt. Für Spekulationen über die Bedeutung ist es noch zu früh, daß mit dem Kinderkanal aber nicht alle Probleme zu lösen sind, die sich aus dem Fernsehkonsum von Kindern ergeben, kann man schon jetzt sagen.

Nach einer Begriffsbestimmung von Medienpädagogik und einer Einführung in ihre Aufgaben folgen zwei Beiträge zu Medienpädagogik in der Schule. Danach dokumentiert die Broschüre die Bemü-

hungen der Jugendministerkonferenz, an die sich eine Stellungnahme der Arbeitsgruppe der MedienreferentInnen der Landesstellen und der BAJ anschließt.

Die Aktion Jugendschutz, Landesstelle Bayern ist u.a. vertreten mit ihrer Kampagne „Alles auf Empfang“, die Landesstelle Baden- Württemberg mit ihrer medienpädagogischen Arbeit, die im vergangenen Jahr in der Fachtagung „Multimedia“ gipfelte. Die Landesarbeitsgemeinschaft Sachsen stellt ihr Projekt „Medienerziehung im Kindergarten“ vor.

Im Deutschen Bundestag hat es in diesem Jahr zwei öffentliche Anhörungen zu Jugendschutz und Medien gegeben, zu denen die BAJ jeweils Stellungnahmen abgegeben hat. In der zweiten Stellungnahme geht es vor allem um Chancen und Risiken von Multimedia und Internet.

Abgeschlossen wird die Broschüre durch eine Liste von Materialien und Kontaktadressen.

Die BAJ fordert, daß die Vermittlung von Medienkompetenz zum alltäglichen Bestandteil elterlicher, schulischer und außerschulischer Erziehung wird. Die hier vorgestellten Aktivitäten zeigen die problematische Seite des Medienkonsums auf, aber auch die Möglichkeiten, Kinder und Jugendliche zu kritischen Konsumenten oder Rezipienten zu machen, die die positive Entwicklung der Medienvielfalt nutzen, ohne ihrer Faszination vollends zu erliegen.

Gemeinschaftsaufgabe Medienpädagogik ! ?

Ingrid Hillebrandt

„Der Bildschirm ist für viele Menschen zum ‘Lagerfeuer des 20. Jahrhunderts’ geworden (Christian Doelker, Medienpädagoge); vor ihm sitzend werden wir informiert, unterhalten, gebildet - und eben immer wieder fasziniert.“

(Schweizerischer Verband Kind und Spital, Winterthur 1995)

Elektronische Medien spielen im Leben von Kindern und Jugendlichen heutzutage eine große Rolle. So verfügen viele Kinder beispielsweise über einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer. Gameboy, Stereoanlage, CD-Player und und runden die multimediale Ausstattung ab. Medien gehören zweifellos zu unserer Gegenwartskultur. Bild und Ton sind allgegenwärtig und fast pausenlos konsumierbar.

Die öffentliche Diskussion um Medien ist zumeist geprägt von Befürchtungen und Sorgen um das Wohl von Kindern und Jugendlichen, da diese offensichtlich nicht nur die speziell für sie produzierten Programme sehen.

Die Filme mit gewalthaltigen, pornographischen und/oder kriegsverherrlichenden Inhalten werden auf ihre Wirkung und ihren Einfluß auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen untersucht. Monokausal einen Zusammenhang zwischen einem Film bzw. einer Filmszene und einer gewalttätigen Handlung herzustellen greift dabei vielfach zu kurz. Vielmehr handelt es sich um einen multi-

faktoriellen Zusammenhang, bei dem verschiedene Einflußfaktoren zu berücksichtigen sind.

Die Zahl der Kanäle wird sich zukünftig durch den Start weiterer Astra-Telekommunikationssatelliten, die für die digitale Fernsehübertragung ausgerüstet sind, vervielfachen, so daß weitere Fernsehprogramme hinzukommen können und werden.

Berücksichtigt man, daß in (fast) allen Haushalten ein (oder mehr) Fernsehgeräte stehen und die Hälfte der bundesdeutschen Haushalte verkabelt ist sowie ein Viertel über eine Satellitenschüssel verfügt, so wird die Tatsache, daß Fernsehen als eine der vorrangigsten Freizeitbeschäftigungen gilt, verständlich. Der Fernseher wird von Kindern (genauso wie von Erwachsenen) als Unterhaltungsmedium par excellence genutzt.

Der Alltag von Kindern und Jugendlichen besteht aus realen Erfahrungen, die in Familie, Schule, Ausbildung, Peer-groups etc. gemacht werden **und** aus medialen Erfahrungen, die über den Konsum von Fernsehen, Video, Musikmedien aber auch Bücher und Zeitschriften gemacht werden. Vorwiegend werden Medienerfahrungen im Umfeld von Familie gesammelt, so daß die Medienausstattung und das innerfamiliäre Rezeptionsverhalten die Sozialisation von Kindern und Jugendlichen beeinflussen.

In der Öffentlichkeit gehen die Meinungen über die Bedeutung und Wirkungen,

insbesondere des Fernsehens, auseinander. Da ist einerseits vom Verschwinden der Kindheit die Rede wie andererseits davon, daß Fernsehen Begegnung und Kommunikation fördere.

Dabei werden wechselseitig Schuld- und Verantwortungszuweisungen zwischen Produzenten, PolitikerInnen und Eltern/ Erziehungsberechtigten ausgesprochen. Einigkeit besteht zumeist darüber, daß höhere Anforderungen an Ethik und Jugendschutz auf der Medienseite, an einen kompetenteren Medieumgang auf der Rezipientenseite und an eine daran angepaßte Erziehung, Sozialisation und Bildung bestehen.

Elektronische Medien (Radio, Fernsehen, Video und Multimedia am Computer) sind längst neben den Eltern und anderen wichtigen Bezugspersonen zu einflußreichen „Sozialisations-Instanzen“, zu heimlich-unheimlichen Miterziehern avanciert.

Der Medienkonsum birgt in sich die Gefahr zur Unverbindlichkeit und Oberflächlichkeit: Man „zappt“ sich durch alle Kanäle, pausenlos auf der Suche nach etwas augenblicklich Attraktiverem und bringt sich um die Möglichkeit, das Erlebte zu ordnen, Zusammenhänge, Strukturen und Vernetzungen zu erkennen. Entscheidend ist dabei nicht nur das WIE-VIEL; sondern auch das WAS und das WIE. Werden Printmedien eher für das bewußte Vertiefen und Zurückziehen genutzt, schaltet das Kind der goer den Fernsehapparat in erster Linie an, um die Langeweile zu vertreiben, sich passiv unterhalten zu lassen.

Kinderkanal

Für viele Zeitgenossinnen und -genossen ist die Lösung aller Probleme die Einführung des werbefreien und qualitativ hochwertigen sog. „Kinderkanals“ durch die öffentlich-rechtlichen Sender. Das dies keine einmalige „Erfindung“ ist, wird daran deutlich, daß es bereits verschiedene Kinderkanäle bzw. breitangelegte Kinderprogramme bei einzelnen Sendern (z.B. Nickelodeon, RTL 2, Super RTL, Kabel 1, Pro 7) gibt, die intensiv von Kindern gesehen werden. Der Überlegung, einen eigenen Kanal für die Zielgruppe der Kinder (und Jugendlichen?) einzurichten, stehen die Argumente vieler MedienpädagogInnen gegenüber (vgl. BAJ, Mainz 1994).

Ein Kinderkanal, der als Spartenprogramm eingerichtet wird, wird dem Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen nicht gerecht, auch über den Medienkonsum im Prozeß des Erwachsenwerdens ernst genommen zu werden. Die Tatsache, daß Kinder sich ständig durch alle vorhandenen Programme zappen, würde dazu führen, daß der Kinderkanal lediglich als ein weiteres Angebot unter anderen Kindersendungen angesehen und genutzt würde. Jugendliche, die auch zur Zielgruppe eines Kinderkanals gehören sollten, der unter der Prämisse angetreten ist, „gutes“ Fernsehen anzubieten, schalten einen als Kinderkanal bezeichneten Sender nicht ein. Ein eigener Kinderkanal kann darüber hinaus leicht als „Babysitter-Kanal“, der die Eltern weitgehend aus der Verantwortung entläßt angesehen werden. Er schafft womöglich die Legitimation, Kindern einen eigenen Fernseher in ihr Zimmer zu

stellen, um selbst ruhigen Gewissens andere Programme einschalten zu können. Das Gegenteil, das gemeinsame Anschauen kindgerechter Programme oder das Abschalten des Fernsehers, wäre wünschenswert.

Insgesamt kann der Kinderkanal jedoch keine Antwort auf die aktuellen Probleme des Fernsehangebotes sein. Er bietet lediglich eine Alternative zu den unzähligen anderen „Kinder- oder Familienprogrammen“ die von Kindern rezipiert werden. Inwieweit die Kinder (und Jugendlichen) diesen Kanal einschalten, bleibt abzuwarten.

Nichts desto trotz wird nach wie vor ein hochwertiges Kinderprogramm auf attraktiveren Sendeplätzen gefordert. Ein gutes Kinderprogramm braucht jedoch neben einer eigenständigen Redaktion ein Konzept, motivierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und nicht zuletzt Zeit und Geld. Wenn parallel hierzu die Medienpädagogik auf allen Ebenen ausgebaut würde und sich alle Beteiligten (Eltern, Programmacher und PolitikerInnen) ihrer Verantwortung für die nachkommende Generation bewußt wären, würde der Stellenwert des Jugendschutzes und damit der Medienpädagogik deutlich erhöht. Medienpädagogik ist kein Allheilmittel, sondern eine Chance, Kinder und Jugendliche in ihrem Urteils-, Ausdrucks- und Handlungsvermögen zu stärken, unterstützt von Eltern und LehrerInnen, die nicht zuletzt durch gute Beispiele zeigen, welche Bedeutung Fernsehen in ihrem Leben hat.

Medienpädagogik

Medienpädagogik/Medienkompetenz ist immer mehr zu einem geflügelten Wort geworden. Der Ruf nach ihr wird stets dann lauter, wenn spektakuläre Berichterstattungen in den Medien über vermeintliche Zusammenhänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Filme und tatsächlichen Gewalttaten hergestellt werden. Dieses „auf und ab“ fördert die kontinuierliche Arbeit im Rahmen von Medienpädagogik nicht gerade. Medienpädagogik kann nicht wie ein Joker in akuten Fällen ins Spiel gebracht werden. Vielmehr muß immer wieder darauf hingewiesen werden, daß nur eine auf Kontinuität angelegte Arbeit im präventiven Bereich Erfolge zeitigen kann. Pädagogische Maßnahmen zur Veränderung von Mediennutzungsverhalten und -wirkungen haben nur Aussicht auf Erfolg, wenn sie das gesamte soziale Umfeld in den Blick nehmen.

Damit erst gar keine falschen Hoffnungen geweckt werden, auch hier und jetzt soll nicht der Versuch unternommen werden, eine letztendlich gültige Definition dessen abzugeben, was Medienpädagogik ist und kann.

Medienpädagogik oder Medienerziehung hat als Ziel den Erwerb von Medienkompetenz. Visuelle Kompetenz gegenüber den Bildschirmangeboten ist lernbar. Kinder und Jugendliche sollen in die Lage versetzt werden, durch praktische Erfahrungen „hinter“ den Bildschirm zu schauen und Kenntnisse über Aufnahmetechniken und Programmproduktionen zu erwerben. Der bewußtere Umgang mit den Medien soll gelernt werden: Die Fä-

higkeit, das Geschehene zu ordnen und auch kritisch betrachten zu können, ist dafür genauso wichtig wie die Betrachtung der eigenen Konsumgewohnheiten. Hierbei ist zwischen zwei methodischen Grundformen praktischer Medienarbeit zu unterscheiden. Aktive Medienarbeit, zielt ab auf den selbständigen, kritischen Gebrauch der Medien und den Erwerb von Wissen und Erfahrung durch die Nutzung der technischen Medien als Ausdrucksmittel. Rezeptive Medienarbeit beinhaltet in Ergänzung zur aktiven Medienarbeit die gezielte Rezeption und Verarbeitung professioneller Medienprodukte.

Fernsehen muß, wie jede andere Kulturtechnik auch, von den Kindern gelernt werden. Das ist eine der wichtigsten Herausforderungen an PädagogInnen und PolitikerInnen im Bildungsbereich. Statt wie bisher die Verantwortung zu verschieben, müssen Elternhaus, Schule und Medien in einen Dialog eintreten und Medienpädagogik als Gemeinschaftsaufgabe anerkennen.

Medienpädagogische Aktivitäten und Projekte können an Schulen und Vorschulen sowie in Kindergärten/-horten durchgeführt werden. Die Bedeutung der Medien soll dabei weder einseitig unter dem Aspekt der möglichen negativen Wirkungen (Rollenklischees, Verhaltensnormen, Konfliktlösungen durch Gewalt etc.) betrachtet werden, noch einseitig euphorisch im Hinblick auf den technisch-ästhetischen Fortschritt. Pädagogische Software, an deren Entwicklung die Lehrkräfte zu beteiligen sind, ist ein Schritt in diese Richtung. Ein integrativer Ansatz, der einen Zusammenhang zwi-

schen Leseerziehung, Medienerziehung und 'computergestütztem' Lernen umfaßt, ist sinnvoll. Elternabende bieten zusätzlich eine gute Möglichkeit der Zusammenarbeit. Viele Eltern sind überfordert, wenn sie ihren Kindern einen kritischen Umgang mit den vorhandenen Medien vermitteln sollen.

Ein Aspekt, der bei der Konzeption jedoch beachtet werden muß, ist die Zielgruppendifferenzierung, denn oftmals werden mit den gängigen Konzepten nur diejenigen Eltern, LehrerInnen und ErzieherInnen angesprochen, die sowieso schon sensibilisiert sind. Gerade solche Gruppen, die die medienpädagogische Elternarbeit am nötigsten hätten, sind besonders schwer zu erreichen (z.B. „Vielseher“, Eltern mit geringer Sensibilität für die eigene Vorbildfunktion und für den Umgang ihrer Kinder mit Medien).

Der Aus- und Weiterbildung von LehrerInnen und ErzieherInnen ist in diesem Zusammenhang ebenfalls mehr Beachtung zu schenken. Medienpädagogik / Medienerziehung ist in der 1. und 2. Phase der Lehrerausbildung zu verankern sowie an den Fachhochschulen auszubauen.

Programmzeitschriften

Eine durchaus sinnvolle Ergänzung zu einer zielgerichteten Medienpädagogik ist die Beurteilung von Filmen in Programmzeitschriften. Vielen Eltern und Erziehungsberechtigten würde mit einem Hinweis auf die empfohlene Altersgrenze eine deutliche Entscheidungshilfe bei der Auswahl von Sendungen angeboten. Um diese Einschätzung jedoch zu vereinheit-

lichen, müßte eine unabhängige Institution eingerichtet werden, deren Programmbeurteilungen von allen Programmzeitschriften übernommen würden. Dabei muß neben der Kinderverträglichkeit vor allem der Nutzwert der einzelnen Beiträge und deren mediale Darbietungsform eingeschätzt werden.

Werbung - Quantität vor Qualität?

Werbefachleute wissen sehr wohl, wie beliebt Werbespots bei Kindern und Jugendlichen sind und, daß sie nachweislich deren Konsum- und Freizeitverhalten und jenes der Eltern beeinflussen. (Der ökologisch nicht verantwortbaren Konditionierung zu Konsum und Wegwerfmentalität wird durch die Werbung zumindest kaum entgegengewirkt.)

Privatwirtschaftlich geführte Medien, aber auch öffentlich-rechtliche Medienanstalten streben hohe Einschaltquoten und damit mehr Werbeeinnahmen an. Im Interesse der Gewinnsteigerung und unter dem Druck der Konkurrenz werden inhaltliche Prioritäten nach den Interessen des Marktes gesetzt; das Niveau wird (oft unmerklich) nach unten angepaßt: Sensation, Sentimentalität, Sex and Crime gehören zur Programm-„Philosophie“.

Besonders im Umfeld von Kindersendungen ist ein hoher Anteil von Kinderwerbung zu verzeichnen. Wie in einer Studie von Charlton, Neumann-Braun, Aufenanger und Hoffmann-Riem (vgl. Charlton, M. u.a., Leverkusen 1995) deutlich wurde, ist der Übergang vom Programm zur

Werbung häufig so gestaltet, daß vor allem jüngere Kinder diesen Unterschied kaum durchschauen. Das geltende Verbot der Unterbrecherwerbung ist daher nicht ausreichend. Vielmehr fordern MedienpädagogInnen eine Verbesserung der Trennungs- und Kennzeichnungsregelung durch die Einführung von optischen **und** akustischen Signalen.

Merchandising

Zunehmend ist eine Ausweitung des sog. Merchandising (verkaufsfördernde Maßnahmen) im Umfeld von Kindersendungen zu verzeichnen. Zu den meisten Trickfilmserien werden parallel die Hauptfiguren, deren Autos, Häuser, Pferde und was sich sonst noch im Film tummelt vermarktet. Oftmals muß man sich ernsthaft fragen, was zuerst da war, der Film, die Puppen, die Bücher oder vielleicht doch die T-Shirts, Socken, Bettwäsche usw. Die geltenden Werbeleitlinien geben zwar genau vor, daß keine direkte Aufforderung zum Kauf oder Konsum ausgesprochen werden darf, aber die Werbung ist teilweise subtil und wenig durchschaubar. (Schließlich weisen wir doch alle von uns, daß wir durch die Werbung in irgendeiner Form beeinflußt werden.) Merchandising ist im Umfeld von Kindersendungen aber eindeutig als zusätzliche Werbestrategie anzusehen, die zu einer problematischen Vermischung von Kinderprogrammen und Werbung führt.

Geschlechterpolarisierung durch die Medien

Bei den bisherigen Ausführungen standen ganz allgemein Kinder und Jugendliche im Mittelpunkt, ohne geschlechtsspezifische Unterscheidungen. In den meisten wissenschaftlichen Untersuchungen und der praktischen Jugendarbeit wird ebenso verfahren. Beim genaueren Hinsehen sind damit fast immer Jungen gemeint: Mädchen kommen eigentlich gar nicht vor. Mädchen erhalten in den meisten Kinder- und Jugendprogrammen eine eher passive Rolle, wenn sie überhaupt in einer Geschichte vorkommen. Von einer Vielfalt an Orientierungsbildern kann keine Rede sein.

Verantwortlich für den Geschlechterunterschied ist die Erziehung und der Sozialisationsprozeß von Kindern. Dabei konnte nachgewiesen werden, daß „weniger das bewußt geplante Bemühen von Eltern für die Geschlechterdifferenzierung zuständig ist, als vielmehr die unspezifischen und ungeplanten Lernvorgänge speziell auch durch Medien oder Werbung“ (KIM, Köln 1994). Die Tatsache, daß diese „Botschaften“ unbewußt und unterschwellig transportiert werden, macht sie um so problematischer. Insbesondere die audiovisuellen Medien sind aufgrund ihres unmittelbaren Vorbild-Charakters ideale, weil latent wirkende Instrumente (vgl. GMK, Bielefeld 1994).

Ein Beispiel für rollenstereotype Darstellungen sind die angebotenen Trickfilme, die von den privaten Sendern täglich (schon früh morgens) gesendet werden. Dort werden in den allermeisten Fällen

die gängigen Klischees vom „Starken Mann“ und der „Schwachen Frau“ vermittelt. Stets rettet ein männlicher Held die Welt vor dem Untergang und bewahrt das „schwache Geschlecht vor allem Bösen“. Eben solche extrem stereotype Vorstellungen werden in der Werbung transportiert. Konservative Rollenvorstellungen werden somit von den Medien bedient. (Eine Steigerung dieser Stereotype findet sich in gewalt- und frauenverachtenden Pornographiedarstellungen.)

Medienpädagogische Konzepte müssen diese Polarisierung der Geschlechter berücksichtigen und u.a. vielfältige Identifikationsmöglichkeiten für Jungen und Mädchen anbieten und weniger auf die Differenzierung der Geschlechter abheben.

„Bezogen auf die medienpädagogische Forschung und Praxis heißt das, die Lebensrealität von Mädchen, ihre Wünsche und Bedürfnisse, ihre Stärken wie ihre Schwächen wahrzunehmen und zu berücksichtigen. Dementsprechend muß ein geschlechtsspezifischer medienpädagogischer Ansatz im Sinne von Mädchenarbeit und antisexistischer Jungenarbeit entwickelt werden (GMK, Bielefeld 1994). Jungen und Mädchen brauchen positive Identifikationsmuster und keine Rollenklischees.

Gesetzliche Regelungen im Jugendmedienschutz

Die vorhandenen gesetzlichen Regelungen, das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG), das Gesetz zur Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GJS), der Rundfunkstaatsver-

trag und das Strafgesetzbuch (§§ 131 und 184 Abs. 1 und 3) sind generell als ausreichend anzusehen, sie bedürfen lediglich einer restriktiveren Anwendung. Appelle an die Verantwortung der Sendeanstalten fallen nur teilweise auf fruchtbaren Boden, da der Jugendschutz zumeist „den Kürzeren“ zieht, wenn marktwirtschaftliche Aspekte mit Jugendschutzaspekten konkurrieren.

Parallel dazu sind die Einrichtungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) zu sehen, die durch ihre Arbeit die Medien Film (Kino und Video) und Fernsehen positiv beeinflussen.

Mit Blick auf den europäischen Bereich und die Entwicklungen im Bereich der Online-Dienste treten jedoch neue Anforderungen an den Jugendmedienschutz heran. Die Regelung, daß die gesetzlichen Grundlagen des Sendestaates gelten, obwohl die Programme die Grenzen überschreiten, machen dies deutlich.

Die Möglichkeit, per gesetzlicher Verbote den Zugang zu problematischen Medieninhalten zu regeln, erscheint generell wenig effektiv, statt dessen ist das Instrument der Medienpädagogik sinnvollerweise auszuweiten.

Bei dem vorliegenden Beitrag handelt es sich um eine überarbeitete Fassung eines bereits in „Theorie und Praxis der sozialen Arbeit“ (Fachzeitschrift der Arbeiterwohlfahrt Bundesverband) Bonn, Heft 6/96 erschienen Aufsatzes.

Medienpädagogik

Hans-Dieter Kübler

1 Begriffliche Annäherungen

Medienpädagogik umfaßt Theorie und Praxis allen pädagogischen Handelns, das sich auf die Medien bezieht und/oder mit Medien umgeht. Diese knappe Umschreibung birgt mindestens zwei notwendige Erweiterungen, die Anspruch und Aufgaben der Medienpädagogik tendenziell unermeßlich werden lassen und nur noch pragmatisch begrenzt werden können: Da Pädagogik das Individuum als ganzes sieht, versteht sich auch medienpädagogisches Handeln ganzheitlich, gründet sich also und bezieht sich auf alle normativen, kognitiven, emotionalen, sozialen wie konativ-produktiven Momente menschlicher Existenz, umschließt also Erziehung wie Bildung, Unterrichtung, (wissenschaftlich-analytische) Reflexion wie praktisches Tun.

Auch der Medienbegriff ist theoretisch unabgrenzbar: Denn Medien transportieren, vermitteln, entäußern, veranstalten und speichern menschliche Kommunikation, die als eine dem Menschen ureigenste, essentielle Fähigkeit gilt. Durch seine Kommunikationsfähigkeit (traditioneller: durch seine Sprachfähigkeit) hebt sich der Mensch aus aller Kreatur hervor. Dementsprechend kursieren unterschiedliche Medienbegriffe: anthropologisch-universelle, die schon die Sprache zum elementaren Medium erklären, technische, die sich nur auf die materiellen Träger von Zeichen und Symbolen

beziehen, und sozial-institutionelle, die die Apparate und Organisationen kennzeichnen, die vorzugsweise soziale, öffentliche Kommunikation erzeugen, verbreiten und aufbewahren. Letztere werden seit der Diskussion über die sogenannte Vermassung moderner Gesellschaft in den 20er und 30er Jahren unseres Jahrhunderts als Massenmedien bezeichnet und stellen die eigentlichen Anstöße wie Problemfelder der Medienpädagogik heute dar.

2 Allgegenwart der Medien und Unabgrenzbarkeit der Medienpädagogik

Sozialisation durch Medien als funktionale, nicht, zumindest nicht pädagogisch, beabsichtigte Orientierung auf und Beeinflussung durch Medien findet in heutiger Alltäglichkeit nahezu ständig statt; die Allgegenwart der Medien und ihre unaufhaltsame Vermehrung wie ihre damit einhergehende wachsende Bedeutung für fast sämtliche Lebenszusammenhänge sorgen dafür. Dementsprechend müssen erzieherisch Handelnde Medien fast immer in ihre Konzepte und Praktiken einbeziehen. Einesteils tun sie es eher skeptisch und besorgt, da sie die wachsende Relevanz der Medien für die Heranwachsenden, aber auch die vorherrschenden Leitbilder und Botschaften der Medien für bedenklich halten, andernteils tun sie es eher neutral oder gar affirmativ, weil sie Medien als unübersehbare Themen und Objekte gegenwärtiger Realität oder auch als unverzichtbare Chancen und Hilfsmittel für moderne

Kommunikation halten. In universeller Hinsicht konstituieren Medien menschliche Erziehung und Bildung mit und sind daher in fast allen pädagogischen Prozessen unseres Kulturkreises wirksam: Wenn Menschen kommunizieren und/oder Medien produzieren, dann tun sie es spätestens seit der Erfindung der Schrift, erst recht seit Gutenbergs Erfindung mittels verbreitbarer technischer Medien. Die Entwicklung verbreitbarer technischer Medien wie der Beginn reflektierter Pädagogik wurzeln beide in der Überwindung des metaphysischen Weltbildes, der Aufklärung und haben diese emanzipatorischen Bestrebungen zugleich nachhaltig bestärkt.

Seither sind Medien selbst wichtige Faktoren jedes Erziehungsprozesses, anfangs etwa die Kinderliteratur für die Kleinen, Zeitung und Zeitschrift für die Erwachsenen, heute vornehmlich die elektronischen Medien. Zugleich bewegt Erziehung zu den Medien hin, zu ihrem richtigen und förderlichen Gebrauch und zu ihrer Benutzung für Lernen, Information, sittlicher Festigung wie die erzieherische Bewahrung vor ihren (angeblich) negativen Tendenzen und Wirkungen nahezu alle pädagogischen Bemühungen, wenn auch nicht immer bewußt und explizit. Formelle Erziehungsinstanzen wie die Schule entwickeln den instruktiven Umgang mit Medien, vorrangig noch des Buches, zu breiter Verwendungsvielfalt und qualifikatorischer Perfektion, in informellen Einrichtungen und Situationen werden eher spielerische, kreative Gebrauchsweisen von Medien gepflegt, aber sie auch zur sozialen Integration und Identifikation (z.B. Filmvorführungen und Discos für Jugendliche) eingesetzt.

Solche vielfach begründbare, tendenziell ganzheitliche Aufgaben- und Disziplinbeschreibung erschwert es Medienpädagogik konsensuell eindeutig zu definieren, exakt und hierarchisch in Ebenen und Bereiche zu strukturieren und sie systematisch in vorhandene Begriffs- und Fachgebäude einzuordnen. Entsprechend finden sich für sie viele, auch kontroverse Bestimmungen und Zuordnungen; sie können nur grob umrissen werden.

3 Disziplinäre Zuordnungen

Als Teildisziplin der Pädagogik blickt Medienpädagogik auf die respektabelste Tradition, wie inzwischen herausgearbeitet wurde, ringt aber nach wie vor um ihre Anerkennung und um ihren Status. Denn nicht weniger ist sie Querschnittsdisziplin oder eben eine besonders akzentuierte Sichtweise der Allgemeinen Pädagogik; da auch diese letztlich über internationale Kommunikation und soziale, symbolische Interaktion handelt, überschneiden sich die beiden Disziplinen in vielerlei Hinsicht. Als Theorie und Praxis des (schulischen) Unterrichtens nimmt Medienpädagogik ebenfalls einen Querschnitts- und/oder Teilstatus ein und bezeichnet sich als Mediendidaktik: Die Entwicklung und Evolution sog. didaktischer Medien für das Lehren und Lernen umfaßt einen bedeutsamen, immer wieder diskutierten Bereich dieser Art Medienpädagogik. Er reicht von der Beschreibung und vom Einsatz einfachster Medien, etwa des Lehrbuchs und der Tafel, bis zur Konzeption, technischen Entwicklung und theoretisch-empirischen Überprüfung ganzer Lernarrangements, wie sie mit den modernen technischen Medien, zunächst etwa mit dem Fernseh-

hen, dem Sprachlabor, heute mit der Mikroelektronik und dem Computer, möglich geworden sind.

Als Teildisziplin der sogenannten Kommunikationswissenschaft, die unter deutschen Vorzeichen vornehmlich als Publizistikwissenschaft betrieben wird und damit vornehmlich auf die sog. öffentliche Kommunikation bezogen ist, gilt Medienpädagogik als Anwendungsfeld, in dem die Erkenntnisse und Theorien der Kommunikationswissenschaft didaktisch umgesetzt und als Wissensstoff wie als Analysemethoden vermittelt werden. Mehrfach wurde für diesen Zugang der Terminus der Medienkunde reklamiert. Älter als diese erst im 20. Jahrhundert etablierte Disziplin sind indes die angestammten Kunstwissenschaften, vor allem die der Literatur, der bildenden Kunst, der Musik, des Theaters. Bis auf letztere haben sie oft genug in ihren Wissenschaftsgeschichten die spezifische Medialität der künstlerischen Werke geringgeachtet oder ignoriert. Dennoch findet man in den einschlägigen Historiographien und Interpretationen, wenn man sie unter zeitgemäßen medienpädagogischen Blickwinkeln liest, bedeutende und mannigfaltige Einsichten in die mediale Konstitution von Kunst und Kultur und ebenso etliche produktive Überlegungen für ihre pädagogische Relevanz und ihre didaktische Vermittlung, nicht nur bei der Rhetorik und Ästhetik von Aristoteles, um den herausragendsten Gewährsmann zu nennen. Gleichwohl hat sich erst in den 70er Jahren unseres Jahrhunderts daraus eine explizit eigenständige Medienwissenschaft entwickelt, die vor allem in ihren lehrerausbildenden Anteilen medienpädagogische Inhalte und

Methoden vermittelt. Insgesamt, so läßt sich inzwischen resümieren, haben sich inzwischen etliche Spielarten von Medienpädagogik in Studien- und Ausbildungsgängen etabliert, mit ganz unterschiedlichen Zuordnungen, entsprechend aber auch mit divergierenden, meist kaum aufeinander bezogenen Zugängen, Zielsetzungen und Vorhaben. In Ausbildungs- und Studiengängen für Erzieher/innen und Sozialpädagog/innen gehört Medienpädagogik inzwischen zum obligatorischen Penum.

4 Kontinuitäten medienpädagogischer Bestrebungen

Für die inzwischen grob rekonstruierte Disziplingeschichte läßt sich wiederholt feststellen, daß medienpädagogische Anfragen und Befürchtungen primär als Reaktionen auf die technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen der Medien vorgebracht wurden, mithin sich Wechselspiele zwischen medialer Kommunikation und pädagogischer Positionsfindung artikulierten. Wann immer ein neues Medium herauskam und sich verbreitete, wurde es in pädagogischen Diskussionen be- und verurteilt, aber auch didaktisch eingesetzt.

Solch gegensätzliche Einschätzungen und Anwendungen ziehen sich durch die gesamte Mediengeschichte wie durch die der Medienpädagogik:

Zum einen werden Befürchtungen und Warnungen darüber laut, daß Medien die angestammte Entwicklung und Erziehung von Heranwachsenden gefährden, desorientieren und gar zerstören, wobei die Erziehenden sich nicht selten als Konkur-

renten, wenn nicht als einzig standhafte Widersacher gegenüber den Medien wähen und diese als „heimliche Miterzieher“ verdächtigen.

Zum anderen werden Konzepte und Rezepte propagiert, wie Erziehende Kinder und Jugendlichen zum rechten, angemessenen oder förderlichen Gebrauch der nun einmal existierenden und wohl auch wirkenden Medien erziehen, wie sie sie zur ausschließlichen Nutzung von guten, wertvollen oder auch nur unbedenklichen Medienprodukten anhalten und wie sie dafür die Geschmacksurteile und Wertschätzungen der Nachwachsenden herausbilden und pflegen können; dazu werden auch zu Beginn des 20. Jahrhunderts Normen dekretiert und rechtliche Maßnahmen ergriffen, um besonders gefährdende Medienprodukte aus dem Markt zu verdammen oder zumindest der Erreichbarkeit von Kindern und Jugendlichen zu entziehen (Jugendschutz).

Endlich werden Bestrebungen initiiert, wissenschaftlich begründet und praktisch durchgeführt, wie Kinder und Jugendliche mit den jeweils neuen Medien besser, effizienter und abwechslungsreicher lernen und Lehrende anschaulicher und zeitgemäßer unterrichten können.

(.....)

In der laienhaften pädagogischen Öffentlichkeit (werden) - nicht zuletzt angeheizt durch dramatisierte Darstellungen in anderen Medien - eher Ängste über gefährliche Wirkungen, sittliche Verrohungen und sozial abträgliche Haltungen artikuliert, die zumal die audiovisuellen Medien mit ihren ausufernden Gewaltdarstel-

lungen, mit ihrem Sensationsrausch und permanenten Konsumappellen, mit ihrer Präsentation unerreichbarer Idole und libertärer Haltungen pausenlos anregen und bekräftigen. Professionelle Medienpädagogen, hingegen betonen - sei es aus realistischer Einsicht in die Lebensverhältnisse von Kindern und Jugendlichen, sei es aus Optimismus für ihr eigenes pädagogisches Handeln oder sei es aus gegenteiligen Erfahrungen - die Eigensinnigkeit und die vielfältigen Chancen von Kindern und Jugendlichen, ihre soziale Identität und Persönlichkeit dennoch zu entwickeln, und handeln dementsprechend, ohne daß sie dabei den Einfluß, die Faszinationskraft, mitunter auch das desorientierende Potential der Medien leugnen. Sie sehen die pädagogische Antwort auf die unbestreitbare Bedeutung und Prägekraft der Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen heute vorrangig in einem noch stärkeren, noch differenzierteren und vielfältigeren medienpädagogischen Engagement, das alle Medien und kommunikativen Äußerungen von Kindern und Jugendlichen einschließt und auf phantasievolle, kreative wie produktive Weise Verarbeitungs- und Lernangebote unterbreitet. Dafür müßten alle an der Erziehung und Bildung von Kindern und Jugendlichen beteiligten Personen und Instanzen zusammenarbeiten und sich aufeinander abstimmen.

Das jüngste Medium, der Computer mit seinen noch vielseitigeren, breiteren, letzten universalen Nutzungs- und Anwendungsmöglichkeiten zwingt gewissermaßen diese pädagogischen Bestrebungen technisch medial zumindest theoretisch zusammen, praktische Um-

setzungen sind allerdings noch nicht hinreichend entwickelt und etabliert.

5 Intentions- und Handlungsebenen von Medienpädagogik

Insgesamt siedelt sich medienpädagogisches Denken und Handeln auf folgenden intentionalen Abstraktionsebenen, Wissenskomplexen und Handlungsbereichen an:

- Auf der Ebene der allgemeinen Normen und Werte beteiligt sich Medienpädagogik aus ihrer pädagogischen Verantwortung heraus an der Fundierung und Verwirklichung von medienethischen Grundlagen, an der Konzipierung und Realisierung von Medienverhältnissen, die den normativen Geboten der Verfassung, dem diesen zugrunde liegenden Menschenbild entsprechen und für alle Menschen - nicht nur für eine kleine Gruppe von Eltern und Profiteuren - kommunikativ dienlich, sozial förderlich und human sind (Medienethik).
- Für die konkrete Sozialisation und Erziehung von Kindern und Jugendlichen bemüht sich Medienpädagogik um die Herausbildung und Festigung einer gesellschaftlich anerkannten und individuell förderlichen Medienkompetenz, eines sicheren und verantwortbaren Urteils- und Auswahlvermögen und einer möglichst transparenten und eigen kontrollierbaren Reflexivität, die zur Mündigkeit und Souveränität gegenüber den zahlreichen Verlockungen und Irritationen der Medien befähigt (Medienerziehung).

Für beide Bereiche sind auch rechtliche

Regulierungen und administrative Maßnahmen zu bedenken, die Medienpädagogik nicht entwickelt und durchführt, an deren Legitimation und Ausgestaltung sie sich aber aus ihrer Verantwortung heraus beteiligt: So ergeben sich für den Kinder- und Jugendmedienschutz, zumal für den sogenannten präventiven oder positiven, etliche Überschneidungen und Übereinstimmungen zwischen Medienpädagogik und der rechtlichen Kontrolle des Medienmarktes im Namen der Kinder und Jugendlichen, wenngleich Medienpädagogik - nie vorrangig auf den Medienmarkt und seine Betreiber abzielt, sondern stets auf das konkrete Individuum, - nicht primär an Regulationen und Sanktionen des generellen Mediengebrauchs interessiert ist, sondern an Verarbeitung, Verständnis, eigenständiger Emanzipation und Identitätsfindung des einzelnen Mediennutzers.

Hinsichtlich medienrelevanten Wissens und einschlägiger Kenntnisse unterrichtet Medienpädagogik in ihren didaktischen Varianten in Schule, außerschulischen Einrichtungen und Erwachsenenbildung über die Geschichte der Medien, über ihre Strukturen und Organisationsformen, ihre gesellschaftlichen Funktionen und unterschiedlichen Beteiligungsverhältnisse sowie über Erkenntnisse der einschlägigen Disziplinen hinsichtlich der Rezeption, der Nutzung und der Wirkung von Medien (Medienkunde).

- Für die Analyse und die Interpretation von Medien, zumal einzelner Medienprodukte, vermittelt Medienpädagogik Methoden und Modelle ihrer inhaltlichen Betrachtung, Erschließung und Ausdeutung, ihrer Gattungen, Textsorten und äs-

thetischen Konfigurationen, ihrer Produktionstechniken und Gestaltungskomponenten, endlich auch der Präsentations- und Verschlüsselungsformen ihrer Botschaften und ideologischen Tendenzen (Medienanalyse und -kritik).

Für die praktische, kreative Produktion und das selbständige Tun leitet Medienpädagogik zur technischen Handhabung der verfügbaren Medien, vor allem aber zur Artikulation, Gestaltung und Veröffentlichung subjektiver Kommunikationsanliegen und -erfahrungen an, so daß -getreu einer überkommenen Maxime - der gesellschaftlich bestimmte Rezipient immer auch ein wenig zum Produzenten befähigt wird, sich dadurch der originären kommunikativen Partizipation und wechselseitigen Nutzung der Medien bewußt wird und professionelle Techniken der Beeinflussung oder gar der Irreführung durchschauen kann (Medienarbeit).

- Schließlich konzipiert und erprobt Medienpädagogik für die didaktische Anwendung Lernoptionen und Lernmöglichkeiten sog. didaktischer Medien und vergleicht ihre Vorzüge bzw. Nachteile mit konventionellen Methoden; auf diese Weise mischt sie sich in eine vorrangig kommerzielle Produktion von didaktischen Medien ein und ergreift abermals Verantwortung für die Lernenden (Mediendidaktik).

entnommen aus: Handbuch des Kinder- und Jugendschutzes. Grundlagen Kontexte Arbeitsfelder, Hrsg. von Georg Bienemann, Marianne Hasbink, Bruno W. Nikles, Votum Verlag, Münster 1995, S. 254-260

Einfach ein Fach? Medienerziehung in der Schule

Dieter Heinrich

Gerade in ihre Medienwelt, ihren Medienkonsum und Umgang mit Medien lassen sich Kinder und Jugendliche nicht gern hineinreden. Ist es doch gerade dieser Bereich, wo sie häufig mehr verstehen als Erwachsene, wo sie einfach „besser drauf sind“, am Computer oder mit Video im Kinderzimmer oder Freundeskreis ihre Nische für sich haben, wo sie ihre Bedürfnisse auf ihre Art ohne erzieherische und pädagogische Beeinflussung befriedigen können und sich auch nichts wegnehmen lassen wollen.

Und da kommt jetzt die Schule und will Medienerziehung betreiben!

Oben genannte Befürchtungen oder Ängste von Schülerinnen und Schülern sind nicht aus der Luft gegriffen. Wünsche besonders von älteren Jugendlichen gehen in erster Linie dahin, ihnen mehr Möglichkeiten für eigene aktive Medienarbeit in der Freizeit zu geben. Sie sind nicht an einem „Verschulen“ oder „Pädagogisieren“ der Medienarbeit interessiert.

Bei Verantwortlichen herrscht dagegen über die Notwendigkeit und Bedeutung schulischer Medienerziehung allerorts im wesentlichen Einigkeit. Sogar die Bundesländer-Kommission (BLK) für Bildungsplanung und Forschungsförderung wie auch die Kultusministerkonferenz haben sich mit der Veröffentlichung eines Orientierungsrahmens / Erklärung grundsätzlich zur Medienerziehung in der Schule geäußert.

Grundtenor ist dabei, daß die Medienerziehung in den Schulen zu verbessern ist, daß Kinder und Jugendliche bei der Mediennutzung, der Verarbeitung von Medieneinflüssen und bei der Unterscheidung und Analyse von Medianaussagen unterstützt werden sollen. „Medienerziehung in der Schule soll dazu beitragen, für den alltäglichen Umgang mit elektronischen Medien ‘Medienkompetenz’ und ‘Medienkultur’ entfalten zu helfen, die der Lesekultur an Differenziertheit und Tragfähigkeit entsprechen“, heißt es in dem umfangreichen Arbeitspapier der BLK. In ihm werden allgemeine Leitvorstellungen und Rahmenbedingungen sowie Aufgaben, Ziele und didaktische Grundsätze der Medienerziehung benannt, bis hin zu notwendigen Schritten für die Qualifizierung und Fortbildung von Lehrern.

Als grundsätzliches Prinzip wird **Medienerziehung als integrative Aufgabe** dargestellt. Langfristig sollen an den Schulen die medienerzieherischen Aktivitäten für die einzelnen Altersgruppen und Bildungsgänge in einem Orientierungsrahmen der Medienerziehung aufeinander abgestimmt werden.

Sicher ein richtiges Ziel, aber meines Erachtens so allgemein nicht richtig greifbar und im Alltag der Schule schwer umzusetzen, wenn dafür nicht gesondertes Zeitvolumen und ausgebildete Lehrkräfte zur Verfügung stehen.

Konkreter ist da für mich die Herangehensweise in meinem Bundesland, dem Freistaat Sachsen, wo unter Beachtung des integrativen Prinzips ein **expliziter Sachbereich Medienpraxis** in den Klassen 7 und 8 und ab Klasse 9 **Medienerziehung innerhalb von Blockunterricht** eingeführt werden soll.

Ab dem Schuljahr 1995/96 läuft dazu ein Modellversuch in ausgewählten Schulen.

Nach zwei- bis dreijähriger Erprobungszeit ist eine landesweite Verankerung dieser Praxis im Schulgesetz denkbar. Immerhin stehen für den expliziten Sachbereich „Medienpraxis“ wöchentlich zwei Stunden Unterricht zur Verfügung. Für den Blockunterricht ab Klasse 9 werden die im Fächerkanon vorgesehenen Wochenstunden nach Bedarf und Möglichkeit zusammengefaßt und damit Gelegenheit für eine umfangreiche, intensive und handlungsorientierte projektartige Beschäftigung mit Medien gegeben. Besonders orientiert wird auf spezielle Medienpraktikas in Form von Mitarbeit in Zeitungs- und Rundfunkredaktionen, Tonstudios, beim Film und in offenen Kanälen und Werbeagenturen.

Der Bildungskomplex „Medienpraxis“ und der Blockunterricht bauen auf Ergebnissen des integrativen Unterrichtes in den vorausgegangenen Schuljahren und in anderen Fächern auf. Als besonders wichtig erscheint mir die ausdrückliche Orientierung, daß die Komponenten **Medienarbeit in der Freizeit** und **Zusammenarbeit mit den Eltern** verbindlich mit zum medienpädagogischen Gesamtkonzept in Sachsen gehören. Hierzu wird besonders auf die Nutzung solcher Möglichkeiten sozio-

kultureller Jugendarbeit wie Medieninitiativen, Foto- und Filmzirkel, Literatur- und Theaterzirkel sowie die Zusammenarbeit mit Eltern auf dem Gebiet der Medienpädagogik orientiert. Auch die Möglichkeit der Nutzung von Wandertagen und Landheimaufenthalten für diese Vorhaben wird gegeben.

Unter der Sicht der rasanten Entwicklung elektronischer Kommunikations- und Informationsmittel wird zwangsläufig vor allem auf die Nutzung der Möglichkeiten neuer Medien orientiert. Dem Computer kommt hierbei eine Schlüsselstellung zu, besonders hinsichtlich seiner fächerübergreifenden Nutzung und der multimedialen Potenzen in Verbindung mit anderen Medien. Gleichzeitig wird erwartet, daß Medienerziehung einen Beitrag dazu leistet, einer „euphorischen und blinden Computergläubigkeit“ entgegenzuwirken.

Kürzlich hatte ich die Möglichkeit, mich an einer am Modellprojekt beteiligten Schule, der 60. Mittelschule Dresden, über die ersten Bemühungen und Ergebnisse zu informieren. In den dortigen 8. Klassen und bei der Schulleiterin sowie den zwei für diese Aufgabe besonders fortgebildeten Lehrerinnen herrscht auf jeden Fall Optimismus zum guten Gelingen des Versuches, auch wenn noch manche Probleme vorhanden sind. Das Wichtigste dabei war für mich, daß die beteiligten Schülerinnen und Schüler Interesse und Spaß daran haben.

Soweit zum Konzept schulischer Medienerziehung in Sachsen.

Zur Zeit ist der Prozeß im Gange, Medieninitiativen von außerhalb der Schulen

für die Mitwirkung bei der Realisierung dieser Aufgabe zu gewinnen, da diese meist einen größeren Vorlauf als LehrerInnen auf diesem Gebiet haben. Solche Einrichtungen und Initiativen, wie Computer- und Videoclubs, Jugend- und Schülerzeitungsredaktionen, Jugendmedienzentren und Werkstätten, Medienaktivs bei Vereinen u. a. m. arbeiten häufig schon länger nach diesen für schulische Medienerziehung aufgestellten Prinzipien, allerdings unter Beachtung des dabei möglichen Prinzips der Freiwilligkeit der Teilnahme.

Ich sehe die Gefahr, daß die Rahmenbedingungen des Schulgesetzes und die schulische Organisation eine solche „Öffnung“ der Schulen, wie sie zur Nutzung dieser außerschulischen Potenzen notwendig ist, nur schwer zulassen werden.

Ein weiteres Problem besteht in der noch nicht ausreichend vorhandenen gesellschaftlichen Akzeptanz zur Notwendigkeit einer solchen offensiven Medienerziehung, wie sie mit dem vorliegenden Konzept angestrebt wird. Immer wieder begegnen mir in meiner Arbeit vor allem Positionen von LehrerInnen und ErzieherInnen wie auch von Eltern, daß gerade neue Medien zuallererst Gefahren und Risiken mit sich bringen würden. Daß neue Medien besonders eine Chance bedeuten für eine bessere Informationsbeschaffung und -bewertung,

- die Unterstützung von Lernprozessen,
- eine kreativere Freizeitgestaltung und natürlich auch

- Unterhaltung, Zerstreuung und Entspannung,

wird zu wenig gesehen.

Mit Blick auf die auf jeden Fall auch vorhandenen Gefährdungen durch Medien einfluß, und das wieder besonders durch die Unkontrollierbarkeit neuer Medien, wird häufig eine Haltung **gegen Medien** bezogen und darauf aufbauend für die Medienerziehung eine **bewahrpädagogische Grundhaltung**. Als Aktion Jugendschutz sehen wir unsere Aufgabe darin, mit dazu beizutragen, daß LehrerInnen und ErzieherInnen sowie Eltern befähigt werden, Medienvielfalt als eine Bereicherung der Gestaltungsmöglichkeiten zu erkennen und dementsprechend **Befähigung zu Medienkompetenz** als Hauptweg schulischer und außerschulischer sowie familiärer und gesellschaftlicher Medienerziehung zu sehen.

Dazu leisten wir mit Angeboten wie Fachtagungen „Familie und Medien“, „Neue Kommunikationsformen zwischen Kindern, Jugendlichen und den Medien“, Multiplikatorenkurse „Jugendmedienschutz durch Befähigung zu Medienkompetenz“, „Medienanalyse als Form konstruktiven Jugendmedienschutzes“ u. ä. einen Beitrag. Ein großes Problem und im wesentlichen noch ungeklärt ist für uns die Frage, wie wir an die Kinder und Jugendlichen herankommen, die gar nichts wollen, die „Null Bock“ haben. Medienarbeit kann hierbei ein Mittel sein, gute Erfahrungen gibt es dazu aber noch zu wenig. Abschließend noch ein Wort zu der vielerorts vorhandenen Polemik, ob Medienerziehung als Unterrichtsprinzip oder wie in Sachsen vorgesehen als eigenständiges

Fach bzw. „expliziter Sachbereich“ realisiert werden sollte. Dazu möchte ich Prof. Dr. Christian Doelker aus Zürich zitieren, der zusammen mit Prof. Dr. Gerhard Tulodziecki von der Universität Paderborn das sächsische Projekt wissenschaftlich begleitet. Bei einer Tagung der FRIEDRICH EBERT STIFTUNG und des Institut Kommunikation-Medien-Gesellschaft e. V. in Leipzig am 9. und 10.12.1994 brachte er diese Problematik auf den Punkt, indem er ausführte: „Wenn der Freistaat Sachsen erklärt hat, Medienpraxis als eigenständiges Fach zu führen, kann dies alle anderen Bundesländer, die Medienerziehung als Unterrichtsprinzip eingebaut haben, nur dabei unterstützen, daß diese Option auch voll wahrgenommen - ich möchte sagen: integral wahrgenommen wird. Es ergeben sich doch aus den zwei Modellen Synergien für beide Teile, die so dem Ganzen der Sache zugute kommen.“

Nur wenn es gelingt, die erforderliche Gemeinsamkeit zwischen allen an der Erziehung Beteiligten auch auf diesem Gebiet zu erreichen, wird schulische Medienerziehung ein Gewinn für die Schülerinnen und Schüler sein. Dann wird ein entsprechendes Angebot auch durch sie angenommen und nicht als etwas Zusätzliches, wenig Attraktives aufgefaßt.

Anmerkungen

Orientierungsrahmen "Medienerziehung in der Schule" der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung, Heft 44, S. 9.

Dokumentation der Konferenz der FRIEDRICH EBERT STIFTUNG und des Institut Kommunikation-Medien-Gesellschaft e. V. am 9. und 10. 12. 1994, Friedrich-Ebert-Stiftung, Büro Leipzig, 1995, S. 17.

entnommen aus: jugend & Gesellschaft, Heft 1/96.
Hrsg.: Kath. Sozialethische Arbeitsstelle, Hamm
1996, S. 16/17

Kinder und Computerspiele

Dr. Hedwig Lerchenmüller-Hilse/
Jürgen Hilse

Kinder- und Jugendzeit ist Medienzeit - so läßt sich ohne Übertreibung die Situation von Kindern und Jugendlichen charakterisieren. Zwar haben Medien Kinder vom frühesten Alter an seit je her z.B. in Form von Büchern begleitet. Neu ist jedoch, daß die audiovisuellen Medien ein immer stärkeres Gewicht erlangen und schon im Kleinkindalter in den Alltag integriert werden. Den Cassettenrecorder mit den entsprechenden Hörspielen gibt es bereits für die Kleinsten, im Fernsehen buhlen viele Sender um die Gunst insbesondere der jüngeren Zuschauer, und der Lern- und/oder Spielcomputer zählt inzwischen neben dem Walkman zu den häufig genutzten Geräten.

Während der Fernseher und der Cassettenrecorder in bezug auf die Nutzung inzwischen fast zu alten Medien geworden sind, zählt der Computer noch nicht zur Standardausrüstung von Kinderzimmern. Dennoch kommen Kinder schon im Vorschulalter mit einer Vielfalt elektronischer Medien in Berührung. Dies resultiert auch daraus, daß die Wirtschaft nun insbesondere die jüngsten und jüngeren Altersgruppen als kaufkräftige Kundenschicht erkannt hat und auf diesem Sektor eine Fülle von Angeboten bereithält. Zum einen haben die Spielkonsolen in ihren unterschiedlichen Formen (z.B. zum Anschluß an den Fernseher, als portables Telespiel mit einem kleinen LCD-Bildschirm) in den Haushalten eine nahezu explosionsartige

Verbreitung gefunden. Die beiden großen Marktführer haben inzwischen weit über 10 Millionen Geräte verkauft. Zum anderen sind inzwischen auch für die jüngeren Altersgruppen Spiel- und/oder Lerncomputer entwickelt worden, die eine eingeschränkte oder begrenzte Anzahl von (Lern-)Spielen beinhalten.

Ergänzt wird diese schillernde Palette durch die Personalcomputer, die in jährlich steigender Anzahl an Privathaushalte verkauft werden. Inzwischen steht etwa in jedem vierten Haushalt ein Computer, und aufgrund der ständig sinkenden Preise und der zunehmenden Benutzerfreundlichkeit der Programme kann davon ausgegangen werden, daß der Anteil auch zukünftig ansteigen wird. Wenngleich ein solcher Computer nicht zwangsläufig auf den Kinderwunsch hin gekauft wird, so gibt es doch Anhaltspunkte dafür, daß er von Eltern auch im Hinblick auf eine Nutzung durch die Kinder angeschafft wird. Untersuchungen zum Besitz und zur **Nutzung** des Personalcomputers durch Kinder und Jugendliche zeigen deutliche **geschlechtsspezifische Unterschiede**. In allen Bereichen dominieren Jungen. Weiterhin wurde festgestellt, daß das Einstiegsalter der Kinder immer jünger wird, wobei die Zeitspanne der intensivsten Beschäftigung zwischen dem 10. und 14. Lebensjahr liegt. Schließlich zeigten die Untersuchungen, daß auch der Personalcomputer **in erster Linie zu Spielzwecken** angeschafft wird.

Dementsprechend groß und unübersichtlich ist das Angebot an Computerspielen.

Fachleute schätzen, daß inzwischen zirka 10.000 Titel offiziell zu erwerben sind. Der Markt wird jedoch ständig um neue Spiele erweitert, die in ihrer grafischen Gestaltung, Ton und Handlungsablauf den gestiegenen Ansprüchen der Spieler genügen. Solche umfangreichen Spiele sind i.d.R. immer noch recht kostspielig (zwischen DM 75.- und 1130.-), so daß für viele der Anreiz groß ist, den enthaltenen Kopierschutz zu entschlüsseln, Kopien anzufertigen und anschließend zu verkaufen. Aus diesem Grunde gehen professionelle Spielentwickler davon aus, daß ein Spiel innerhalb eines halben Jahres einen Gewinn erwirtschaftet haben muß, um überhaupt rentabel zu sein.

1 Computerspiele - welche Arten gibt es?

Hinsichtlich der Art bzw. Inhalte können die Computerspiele den folgenden **Kategorien** zugeordnet werden, wobei es jedoch durchaus denkbar ist, daß in einem Spiel auch mehrere dieser Kategorien zu finden sind:

Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele:

Das Spielziel besteht darin, durch ein Höchstmaß an Geschwindigkeit und Präzision einen möglichst hohen Punktwert zu erzielen oder die vorgegebenen Spielstufen zu meistern. Unter diese Kategorie fallen etwa eine Reihe von Sportspielen und die sogenannten Jump- and Run-Spiele. Zusätzlich sind einige Formen von Abenteuerspielen wie auch von Simulationen als Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel angelegt. So gibt es zahlreiche Fahr- oder Flugsimulationen, in denen ein bestimmtes Ziel erreicht werden muß, wobei verschiedene Hindernisse zu bewältigen sind. In einem weiteren, zahlenmäßig re-

lativ großen Anteil dieser Spiele geht es darum, die Gegner unterschiedlichster Art (Monster, Raumschiffe, Roboter etc.) mit den zur Verfügung stehenden Waffen zu bekämpfen, wobei ein wesentliches Charakteristikum dieser Spiele darin besteht, daß der Schwierigkeitsgrad ständig ansteigt.

Eine zweite Kategorie bilden die **Denkspiele**. Im Unterschied zu den Reaktions- und Geschicklichkeitsspielen stehen hierbei Logik, strategisches Denken und planerisches Handeln ohne zeitliches Limit im Vordergrund. In diese Kategorie fallen vor allem Simulations- und Strategiespiele, in denen es gilt, komplexe Probleme zu lösen. Einige Abenteuerspiele sind ebenfalls als Denkspiele angelegt. Der Spieler hat dabei die Aufgabe, durch logisches Denken und strategisches Handeln bestimmte Aufgaben mit den zur Verfügung gestellten Hilfsmitteln zu bewältigen. Auch hier ist kein zeitliches Limit vorgegeben, das den Spieler zusätzlich unter Druck setzt.

Vornehmlich in jüngster Zeit werden die Spielmöglichkeiten durch eine weitere Kategorie ergänzt, die man unter den Stichworten **Edutainment** (zusammengesetzt aus den Begriffen Education und Entertainment) oder **Infotainment** (aus Information und Entertainment) zusammenfassen kann. Hierunter fallen all diejenigen Angebote, in denen beabsichtigt ist, ein bestimmtes Wissen oder bestimmte Kenntnisse auf unterhaltsame Weise zu vermitteln. Gerade im Hinblick auf die Vermittlung schulisch relevanter Kenntnisse und Fähigkeiten wird diese Kategorie zukünftig einen erheblichen Bedeutungszuwachs gewinnen.

1.1 Computerspiele wirken - aber wie?

Daß das Spielen am Computer bei dem jeweiligen Nutzer bestimmte Wirkungen auslöst, ist unbestritten. Neben den zweifellos vorhandenen positiven Wirkungen, die vielfach nicht gesehen und/oder unterschätzt werden, sind es vor allem die eher negativen Begleiterscheinungen, die im Mittelpunkt der Diskussion stehen und eine sachbezogene Auseinandersetzung erschweren. Im folgenden wird auf einige der häufiger genannten negativen Wirkungen eingegangen werden.

Ein wesentliches Argument, das gegen die Computerspiele ins Feld geführt wird, ist die Ausbildung von **suchtartigen Strukturen** bei den Nutzern. Sie verlieren die Kontrollmöglichkeit und spielen so lange, bis das Spiel erfolgreich beendet ist. Dadurch reduzieren sie den Kontakt zur Außenwelt in einem Maße, daß hieraus **Kontaktschwierigkeiten** und **Realitätsferne** resultieren können.

Diese Gefahren sind unter bestimmten Bedingungen auch tatsächlich gegeben. Allerdings ist fraglich ob der Computer hierfür ursächlich ist oder ob nicht gesellschaftliche oder familiäre Bedingungen sowie mangelnde Freizeitalternativen dafür verantwortlich gemacht werden müssen. Allerdings haben Feldstudien gezeigt, daß das Bild vom computersüchtigen Stubenhocker, der seine gesamte Freizeit vor dem Computermonitor verbringt, ein unrealistisches Schreckgespenst darstellt. Im Gegenteil hat sich gezeigt, daß Computerspieler zum einen häufiger und lieber mit Freunden gemeinsam spielen und zum anderen nach wie vor sportliche und gesellige Aktivitäten

bevorzugen.

Eine weitere Gefährdung wird darin gesehen, daß Kinder bei bestimmten Arten von Computerspielen (vor allem bei denjenigen, die ein hohes Maß an Reaktionsgeschwindigkeit erfordern) unter einen erheblichen **Leistungsdruck** gestellt werden, der sich - wenn diese Anforderungen nicht erfüllt werden können - negativ auswirken kann.

Auch diese Wirkungsweise ist nicht als **völlig** falsch zurückzuweisen. Andererseits bietet das Computerspiel aber auch die Möglichkeit von Erfolgserlebnissen, die andere Enttäuschungen aufzufangen vermögen. Den Computerspielen kommt dabei zugute, daß eine spontane Rückmeldung über den Erfolg bzw. Mißerfolg gegeben wird, was den kindlichen Lern- und Verarbeitungsmechanismen entgegenkommt.

Ein anderer wesentlicher Einwand bezieht sich auf bestimmte Genres von Computerspielen. Neben den nach dem grundsätzlich für Kinder und Jugendliche nicht zugänglichen Spielinhalten wie **Gewaltverherrlichung** (gem. § 131 StGB) und **Pornografie** (gem. § 184 StGB) sind eine ganze Reihe weiterer Spiele durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) als jugendgefährdend eingestuft und indiziert worden. Sie dürfen Kindern und Jugendlichen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Andererseits zeigt die Praxis, daß eine **Indizierung** nur einen **ungenügenden Schutz** darstellt, und Jugendliche durchaus über solche Spiele verfügen. Über diese Spiele hinaus existiert eine ganze Reihe weiterer Spiele, die ein erhebliches Maß an Gewaltdarstellung

gen beinhalten und - wie bei anderen Medienformen auch - zur Abstumpfung und Toleranz von Gewalt führen können. Dabei handelt es sich in erster Linie um Kriegs- und/oder Schießspiele, bei denen der Spieler die Aufgabe hat, mit Hilfe eigener, z. T. umfangreicher Waffenarsenale seine Gegner zu bekämpfen und auszuschalten. Dies beinhaltet, daß weder andere Möglichkeiten zur friedlichen Konfliktschlichtung denkbar noch beabsichtigt sind, sondern, daß die endgültige Vernichtung des Gegners zumeist die einzig sinnvolle Strategie ist. Darüber hinaus lernt der Spieler, daß der Einsatz von Gewalt ein ebenso nützliches wie effektives Mittel der Konfliktlösung darstellt. Somit besteht die **Gefahr der Übernahme in das eigene Verhaltensrepertoire.**

Auch dieser Einwand ist nicht unberechtigt. Der Computer bietet wie andere Medien auch - eine Folie für Imitationseffekte. Insofern ist die Gefahr durchaus gegeben, daß sozial unerwünschte Verhaltensweisen gelernt und übernommen werden. Die Gefahr ist dabei um so größer, je mehr Zusatzbedingungen gegeben sind (z.B. konkrete Gewalterfahrung im sozialen Umfeld, zunehmende Realitätsnähe der Computersimulation etc.). Wenngleich die Ergebnisse wissenschaftlicher Untersuchungen hierzu noch kein einheitliches Bild zeichnen, so muß davon ausgegangen werden, daß **Computerspiele die Gefahr der Nachahmung** und die langfristige Veränderung von Normen und Werten beinhalten. Allerdings ist dies kein Argument gegen den Computer und seine Nutzung an sich, sondern ein gewichtiges Argument für die sorgfältige und kindangemessene Auswahl von Computerspielen einerseits und für die Thematisierung die-

ser Gefahren mit den unmittelbaren Nutzern andererseits.

Weiterhin wird in bezug auf den Umgang mit dem Computer postuliert, daß hierdurch Spontaneität, Ideenreichtum und Kreativität verkümmerten, da sich nur auf den von der Maschine vorgegebenen Rastern und Strukturen bewegt werden kann, so daß schöpferische Fähigkeiten zugunsten der rigiden Ansprüche der Mensch-Maschine-Kooperation aufgegeben werden.

In bezug auf diese Problematik haben die Forschungsergebnisse eindeutig gezeigt, daß dies nicht der Fall ist! Im Gegenteil eröffnet der Computer in seiner heutigen Form, insbesondere wenn er als Multimedia-Rechner zur Verfügung steht, vielfältige Möglichkeiten kreativer Betätigung in den unterschiedlichsten Bereichen. Dies gilt ebenfalls für viele Computerspiele. Etliche Abenteuer- und Strategiespiele sind so angelegt, daß der Erfolg nur durch Spielwitz, Kreativität und originelle Einfälle zu erreichen ist.

1.2 Zusammenfassung

Aufgrund der technologischen Entwicklung und des Preisverfalls der Computer ist davon auszugehen, daß der Computer in seinen vielfältigen Formen zukünftig noch stärker als bisher Einzug in die Kinderzimmer halten wird. Wie die Ergebnisse der Forschung belegen, wird der Computer von den Kindern und Jugendlichen bisher in erster Linie zum Spielen benutzt. Es kann davon ausgegangen werden, daß diese Nutzungsmuster auch künftig den Umgang mit dem Computer bestimmen. Gleichzeitig muß davon ausgegangen

werden, daß die Grenzen zwischen reinen Computerspielen und Lernprogrammen zukünftig immer mehr verwischen, so daß **schulisch relevante Inhalte** immer mehr auch in **spielerischer Form** angeboten und eingeübt werden können

Dementsprechend sind Computerspiele aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Um den möglichen Gefährdungen effektiv begegnen zu können, ist eine **aktive Auseinandersetzung mit problematischen Inhalten und Darstellungen notwendig**. Wie in anderen Bereichen der Medienerziehung auch, kann sich eine Verteufelung problematischer Inhalte nur als kontraproduktiv erweisen. Es ist wenig sinnvoll, durch Moralisieren, Drohen, Abqualifizieren o.ä. die Kinder und Jugendlichen direkt anzugreifen und/oder zu verurteilen. **Ziel** muß es sein, sich in einem **unvoreingenommenen offenen und konstruktiven Dialog** mit den Motiven der Spieler zu beschäftigen und andererseits die Risiken transparent zu machen, die von einem zu häufigen Gebrauch solcher Computerspiele ausgehen können. Darüber hinaus ist es sinnvoll, gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen die kreativen Möglichkeiten auch im Bereich der Computerspiele anhand entsprechender Beispiele aufzuzeigen. Beide Vorgehensweisen tragen dazu bei, die **Handlungskompetenz von Kindern** im Bereich der Computerspiele insgesamt zu steigern.

2. Erziehverhalten und Computerkids

Wie dargestellt, sind Computer und Computerspiele aus dem Alltag der Schüler nicht mehr wegzudenken. Nicht nur deswegen ist hier eine Vermeidungspädago-

gik völlig verfehlt, denn die Schüler brauchen Unterstützung im Umgang mit der Vielzahl der Anforderungen und Reize, die von den neuen Medien ausgehen.

2.1 Grundsätze für die pädagogische Begleitung der Computerkids

Spielen ist für Kinder wichtig und auch das „Daddeln“ am Computer ist Spielen und kann sich ebenso wie Ballspielen, Töpfern, Gesellschafts- oder Rollenspiele positiv auf ihre Entwicklung auswirken. Doch da Computerspiele, wie in der Diskussion des Pro und Kontra bereits gezeigt wurden, auch Gefahren beinhalten, ist es wichtig, Kindern und Jugendlichen für die Nutzung ihrer Computerspiele klare, begründete und einsehbare Grenzen zu setzen. Diese Grenzen betreffen zum einen das zeitliche Ausmaß des Spielens. Da Computerspiele i.d.R. anstrengend sind, Konzentration, Reaktionsvermögen und häufig auch Schnelligkeit in der Sensomotorik erfordern, können sie Streß erzeugen und Kinder überfordern. So sollte **pausenloses Spielen** bei Grundschulkindern nicht länger als **eine halbe Stunde** dauern. Spielen diese in der Gruppe, sollten **20 bis 30 Minuten** pro Spieler nicht überschritten werden.

Aber auch Jugendliche sollten nicht stundenlang am Computer spielen, da auch bei ihnen zu langes Verweilen vor dem Bildschirm gesundheitsabträglich wirken kann, z.B. durch Überanstrengung der Augen, daraus resultierende Kopfschmerzen und Haltungsschäden. Weitere mögliche Folgen des Vielspielens liegen im psychosozialen Bereich: **Konzentrationsprobleme durch Reizüberflutung**, die auch zu Lernschwierigkeiten in der Schule führen

können, Probleme, zwischen realer und virtueller Welt zu differenzieren, Fixierung auf virtuelle Abenteuerlust, Veränderung der Normen und Verhaltensbereitschaften.

Da es Kindern und Jugendlichen durchaus klarzumachen ist, daß Grenzen beim Computerspielen sinnvoll und notwendig sind, ist es die Aufgabe von Pädagogen, diese auch konsequent zu setzen. Dies bedeutet jedoch nicht, daß Unflexibilität der Regent des Geschehens sein sollte. Hat ein Kind/Jugendlicher beispielsweise ein neues Spiel bekommen, das einiges an Übung erfordert, scheint es unangebracht, als Erzieher mit der Stoppuhr dabeizustehen und nach exakt 30 Minuten die Aufforderung zu geben, den Computer abzuschalten. Sinnvoll ist es hingegen, für solche Einzelfälle einen **neuen Verhaltensvertrag auszuhandeln**, der von beiden Seiten akzeptiert wird. So merkt das Kind, daß es nicht stur gegängelt, sondern als Partner ernst genommen wird, dessen Bedürfnisse situationsadäquat berücksichtigt werden.

Eine **partnerschaftliche Erziehung** ist die beste Voraussetzung für einen sinnvollen Umgang der Kinder mit Computerspielen. So können Erzieher sich auch darauf verlassen, daß die Kinder keine jugendgefährdenden, gewaltverherrlichenden, sexistischen oder rassistischen Spiele heimlich benutzen. Kinder, die demokratisch erzogen und ernstgenommen werden, können ihren Erziehern soweit vertrauen, daß sie deren begründete Grenzen akzeptieren und über Probleme offen reden.

2.2 Die Bedeutung der Eltern

Für die Medienerziehung kommt den Eltern eine besondere Bedeutung zu, da sie

wegen der sehr frühen Einflußnahme auf das Kind und wegen der Intensität der Eltern-Kind-Beziehung prägenden Einfluß besitzen. Durch ihr Vorbildverhalten bieten sie den Kindern die wesentlichen Lernmodelle. Schon im Kleinkindalter setzen sie die Weichen für die folgende Medienerziehung.

Eltern sollten sich Zeit nehmen, mit ihren Kindern zu spielen - auch am Computer. Sie sollten bereit sein, von den Kindern, die zumeist den Umgang mit Spielen schneller beherrschen, reaktionsstärker und viel unbelasteter beim Probieren und Experimentieren sind, zu lernen. Damit ist kein Autoritätsverlust verbunden. Im Gegenteil: das Kind lernt die Eltern als ehrliche Partner schätzen und gewinnt dabei an Selbstbewußtsein und Selbstvertrauen. Dies braucht es insbesondere dann, wenn der Einfluß der peer-group stärker wird, und es sich gegen Gruppendruck, der gerade auch beim Computerspielen wirksam wird, wehren soll. Bei Jugendlichen floriert ein Graumarkt von Spielsoftware, auf dem indizierte Spiele nicht fehlen, und es gilt geradezu als chic, diese Spiele zu besitzen und zu beherrschen. Raubkopieren gilt bei einem Großteil jugendlicher Spieler als normal. Und schließlich wird das Vielspielen von einem Teil der Jugendlichen nicht als Problem sondern als Stärke angesehen. Soll ein Jugendlicher sich gegen derartige Gruppennormen stellen, ist schon ein hohes Maß an Ich-Stärke erforderlich, die Kinder eben nur durch eine entsprechende pädagogische Vorarbeit entwickeln können.

Darüber hinaus sollten Eltern nicht der Versuchung erliegen, **Computerspielen als Belohnungs- bzw. Bestrafungsmittel** oder

gar als Babysitter einzusetzen. Durch dieses Verhalten gewinnt das Spiel eine unangemessene Funktion, es wird zum Machtmittel der Eltern, das ihnen Wohlverhalten des Kindes und Ruhe verspricht, aber dem Ziel, zu einem kompetenten Umgang mit dem Medium Computer zu erziehen, entgegenwirkt. Inkonsistentes Erziehverhalten, Machtmißbrauch und Abschieben der Kinder sind insbesondere solche Fehlverhaltensweisen, die bei Kindern Vielspielen, Realitätsflucht und Mitläufertum in der peer-group forcieren.

2.3 Die Rolle des Lehrers

Nach den Eltern ist der Lehrer der wesentliche Sozialisationsagent, dessen Einfluß auf die Einstellungs- und Verhaltensbildung besonders groß ist. Gerade in der Grundschule fristet die Arbeit bzw. das Spielen am Computer ein absolutes Schattendasein. Zwar gibt es in den verschiedenen Bundesländern vereinzelt Modellversuche zum computerunterstützten Unterricht, jedoch handelt es sich hier immer noch um Einzelfälle. Dies liegt sicherlich u.a. daran, daß in der Grundschule **primär Basiswissen** und die **traditionellen Kulturtechniken** vermittelt werden sollen. Indes wird bei dieser konservativen Lehrplanung übersehen, daß Computer schon heute zum Alltag eines erheblichen Teils der Grundschüler gehören. So kann mit Fug und Recht behauptet werden, daß der **Umgang mit dem Computer in naher Zukunft zu den Kulturtechniken gezählt werden wird** und somit einen Teil des in der Grundschule zu vermittelnden Stoffes darstellen muß. Trotz dieser Tatsache sind Grundschullehrer zumeist zurückhaltend, Computerarbeit in ihren Unterricht zu integrieren, was nicht selten daran liegt, daß

persönliche Berührungängste oder mangelnde Kompetenz im Umgang mit diesem Medium bestehen. Darüber hinaus finden sich bei Lehrern vielfach auch Einstellungen, die ein Festhalten an traditionellen Bildungsidealen bedingen und die ideologische und eben nicht wissenschaftlich-pädagogische Diskussion um den Computer in der Grundschule schüren. Indes vergibt der Grundschullehrer hier erhebliche Chancen, die Kinder als Medienpädagoge zu fördern. Er kann ihnen theoretisch und praktisch vermitteln, welche Computerspiele für sie altersgemäß sind und somit einen wichtigen Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz und kritischen Auseinandersetzung mit den vielfältigen Angeboten des Spielmarktes leisten. **Gerade im Grundschulalter ist es wichtig, Medienkompetenz zu fördern**, denn wie ja die Studien zur Nutzung von Computerspielen belegen, liegt zur Zeit die Hauptphase des Spielens zwischen 10 und 14 Jahren, wobei auch hier von einer weiteren Verjüngung der Spieler ausgegangen werden muß. **Schule sollte daher ihren Beitrag zur Vorbereitung der Kinder auf diese Hauptspielphase leisten.**

Weitergehend können Computer- und Lernspiele - wie amerikanische Studien, aber auch einige erste Projekte in Deutschland belegen - ebenfalls traditionelle schulische Fähigkeiten und erwünschte soziale Einstellungen wie Konzentration, Teamfähigkeit, Sensomotorik, Leistungsbereitschaft, Schullust bzw. Lernmotivation fördern. Aber auch bei der Vermittlung der Kulturtechniken kann der computerunterstützte Unterricht durch den Einsatz spielerisch gestalteter Übungsprogramme attraktiv und leistungssteigernd wirken, was, wie sich ge-

zeigt hat, vor allem den leistungsschwächeren Kindern zu Gute kommt.

In Anbetracht der Tatsache, daß Computer zunehmend Bestandteil des Alltags von Kindern sein werden, sollten sich Lehrer der Herausforderung, hier als Medienpädagogen tätig zu werden, beherzt stellen und sich im Bedarfsfall durch Fortbildungsmaßnahmen für die Aufgaben weiterqualifizieren. Für Lehrer gilt im Umgang mit Computerspielen das gleiche wie für Eltern. Auch sie werden hier vielen Schülern in Reaktionsschnelligkeit, Erfassen des Spielverlaufs, Umgang mit Joystick, Tastatur oder Maus unterlegen sein. **Auch sie haben hier die Chance, sich als Lehrende, als partnerschaftliche Erzieher zu bewähren.** Und auch sie haben keinen Autoritätsverlust zu befürchten, wenn sie zugeben, daß sie einigen oder vielen Kindern beim Computerspielen unterlegen sind. Selbstvertrauen, Leistungsmotivation und Einsatzbereitschaft der Kinder werden gestärkt, wenn sie den Lehrer auch als Partner und nicht vornehmlich als Besserwisser und Alleskönner erleben.

3. Möglichkeiten der Thematisierung von Computerspielen in der Schule

Die Thematik bietet dem Lehrer zwei Ansatzpunkte: zum einen können **Computerspiele Gegenstand des Unterrichts sein**, etwa dazu eingesetzt werden, sie unter verschiedenen Gesichtspunkten zu analysieren. Zum anderen können sie als **Hilfsmittel** benutzt werden. So können etwa Lernspiele zur Unterstützung der herkömmlichen Lehrstoffvermittlung herangezogen werden.

Dies setzt natürlich die Ausstattung der Schulen mit der notwendigen Hard- und Software sowie Erfahrungen des Lehrers mit Computerspielen voraus. Beides steckt in Deutschland noch in den Kinderschuhen. So ist etwa die Ausstattung von Grundschulen mit Computern die Ausnahme und auch an weiterführenden Schulen muß von einer Unterversorgung mit brauchbaren Geräten gesprochen werden: 1994 kamen auf 7 Mill. Schüler gerade einmal 110.000 - meist noch veraltete - Computer (vgl. *Diehl/Diehl 1995*). In Anbetracht der leeren Landeskassen dürfte es in den kommenden Jahren hier kaum eine deutliche Verbesserung geben. So sind Eigeninitiative und Kreativität gefordert, die auf eine stärkere Zusammenarbeit zwischen Schule und Industrie/ Handel abzielen. Da die Schule auch die Aufgabe der Medienerziehung hat, die beinhaltet, Kinder und Jugendliche für einen sinnvollen und kritischen Umgang mit den sogenannten Neuen Medien zu qualifizieren, müssen (neue) Wege gefunden werden, um die materiellen Voraussetzungen zur Erfüllung dieser Aufgaben zu schaffen.

3.1 Computerspiele im Unterricht

Zunächst sollen Computerspiele als Gegenstand des Unterrichts betrachtet werden (vgl. *Fehler/Fritz 1993*), wobei ein kritischer und kompetenter Umgang mit diesen Spielen angestrebt wird. Nach der Vermittlung einiger Grundkenntnisse über die Entstehung von Videospiele, ihren Aufbau und ihre gesellschaftliche Funktion können sie insbesondere von Schülern der Sekundarstufe nach unterschiedlichen Kriterien analysiert werden. Interessante Fragen sind hier z.B.:

- Welche **Fähigkeiten** werden beim Spieler **vorausgesetzt**?
- Welche **Fähigkeiten** werden beim Spieler **gefördert**?
- Welchen **Schwierigkeitsgrad** hat das Spiel, welche **Altersgruppe** wird angesprochen?
- Welche **gesellschaftlichen Normen** und **Werte** werden implizit vermittelt?
- Welche **Rollenbilder** repräsentiert das Spiel?
- Werden **Vorurteile** transportiert und verfestigt?
- Welche Rolle spielen **gewaltmäßige Konfliktlösungen**?
- Bietet das Spiel **alternative Lösungen** zur Gewalt an?
- Enthält das Spiel **Elemente** und **Darstellung** die **kinder - und /oder jugendgefährdend** sind?

Darüber hinaus können die Schüler durch Selbst- und Fremdbeobachtung untersuchen, welche Wirkungen das Spiel auf den Spieler hat. Hierbei ist neben den verbalen Äußerungen insbesondere Wert auf die Körpersprache des Spielers zu legen, um Empfindungen wie Freude, Anspannung, Streß, Konzentration u.ä. ermitteln zu können. Die Ergebnisse der Fremdbeobachtung können dann denjenigen der Selbstbeobachtung gegenübergestellt und diskutiert werden.

Weitergehend können die Ursachen und

persönliche Motive für bestimmte Vorlieben oder Abneigungen hinsichtlich unterschiedlicher Spielgenres ermittelt und in Hinblick auf die jeweilige soziale Lebenswelt des Spielers diskutiert werden. Auch die Analyse geschlechtsspezifischer Spielpräferenzen erscheint in diesem Zusammenhang lohnenswert. Die Ergebnisse dieser Analyse lassen sich den Resultaten wissenschaftlicher Umfragen gegenüberstellen, die besagen, daß Mädchen etwa weniger Spiele mit Gewalt lieben und eindeutig lustige Spiele bevorzugen. Beide Geschlechtergruppen zeigen Vorlieben für Simulationen von Rennen, Flügen und Sportspielen.

Am Ende einer solchen Arbeit sollte schließlich **das Erstellen eines Kriterienkatalogs** für „gute bzw. schlechte Spiele“ stehen, nach dem die Schüler dann ihre eigene Spielesammlung zu Hause sortieren können. Neben diesem faßbaren Arbeitsergebnis vermittelt das dargestellte Unterrichtsvorgehen den Schülern einiges an gesellschaftlichen und emotionalen Erfahrungen. Durch die Spielerbeobachtung und Selbstreflexion wird ihre Kritikfähigkeit gegenüber Computerspielen gestärkt.

Die zweite Möglichkeit des Einsatzes von Computerspielen im Unterricht ist deren **Nutzung als didaktisch-methodisches Hilfsmittel** zur Unterstützung des herkömmlichen Unterrichts. Bereits vor gut zehn Jahren konnte etwa gezeigt werden, daß die sensomotorischen Fähigkeiten von Kindern mit Hilfe von Computerspielen gefördert werden. Ebenso werden die Teambereitschaft und -fähigkeit unterstützt. Wie oben bereits kurz angesprochen, wurde in weiteren amerikanischen

Studien zum Einsatz von Lernsoftware im Unterricht belegt, daß computerunterstützter Unterricht sowohl bei Grundschulern als auch bei älteren Schülern, und hier vor allem bei den Leistungsschwächeren, positive Effekte hinsichtlich Leistungsmotivation und -steigerung besitzt.

Gerade zur **Vermittlung abstrakter Sachverhalte**, wie sie aus den mathematisch-naturwissenschaftlichen Fächern bekannt sind, bietet der Computer (mit entsprechenden Programmen) vielfältige Möglichkeiten der Veranschaulichung und der Herstellung von Praxisbezügen. Vornehmlich die Praxisrelevanz des zu Lernenden ist für viele Schüler besonders motivierend, da sie verstehen können, welchen Sinn es hat, sich durch den schwierigen, oft sehr trockenen Lernstoff zu kämpfen.

Wenn es auch heute noch so ist, daß der Markt mit guter Software für den Unterricht, die spielerisches Lernen und Experimentieren auch schon bei Grundschulern fördert, begrenzt ist, so gelten auch in diesem Bereich die Gesetze des Marktes: Stellen Lehrer konkrete Forderungen an die Qualität von Lernspielen und -programmen, und schaffen sie die entsprechende Nachfrage, so wird die Softwareindustrie mit Sicherheit reagieren, so daß es nur eine Frage der Zeit ist, bis befriedigende Lern-/Unterrichtsprogramme vorliegen. Entsprechende Anstrengungen in dieser Richtung werden beispielsweise vom Landesinstitut für Schule und Weiterbildung des Landes NRW (vgl. Weber 1996) unternommen.

3.2 Projektstage/-woche zum Computerspielen in der Schule

Projektstage zu diesem Thema könnten an Schulen, die noch nicht über die notwendige Hardware verfügen, u.a. dazu genutzt werden, diese zu organisieren. Zunächst sollte von Schülern und Lehrern ein für die Schule **spezifisches Konzept für computerunterstützten Unterricht entwickelt werden**, das potentiellen Sponsoren vorgestellt werden kann. Mit Unterstützung von Schulleitung und Lehrern können Schülergruppen dann bei ortsansässigen Sparkassen, Betrieben, Versicherungen u.a. Institutionen vorstellig werden und versuchen, ausgemusterte Hardware kostenlos oder eben sehr kostengünstig zu bekommen. Da Industrie und Handel daran interessiert sind, daß künftige Schulabgänger nicht nur in den traditionellen Kulturtechniken sondern auch in Grundqualifikationen für die Computernutzung geschult werden, ist ein solches Unterfangen erfolgversprechend. So unterstützt etwa die Deutsche Telekom verschiedene Projekte die die Teilnahme von Schulen an den bestehenden Datennetzen ermöglicht. Diese Projektarbeit thematisiert zwar nicht Computerspiele im Unterricht, aber sie schafft die Voraussetzungen, das Thema angehen zu können. Der Lehrerfolg eines solchen Projektes ist primär im Bereich des sozialen Lernens lokalisiert und liegt in der Förderung von Teamarbeit, Organisationsvermögen, Selbständigkeit, der Fähigkeit, Bedürfnisse zu artikulieren und zu vertreten, sowie Wege der Bedürfnisbefriedigung zu finden.

Sollen Schüler nicht für die Organisation von Hardware eingesetzt werden, so können Projektstage zum Computerspielen

auch an Schulen mit mangelhafter Ausstattung sinnvoll durchgeführt werden, wenn Lehrer, Schüler und Eltern Eigeninitiative und Kooperationsbereitschaft beweisen.

Die Schüler können sich beim Jugendamt, aber auch in verschiedenen Fachzeitschriften aktuelle Spielebeschreibungen besorgen und nach diesen einen (eigenen) Kriterienkatalog für die Einteilung von Computerspielen erarbeiten. Nun sollte der praktische Teil einsetzen. Zu Einführungszwecken sollten Lehrer ihre privaten PCs mit in die Schule bringen, damit die Schüler gemeinsam anhand verschiedener Spielebeispiele eine Konzeption für ihre Spielanalysen entwickeln. Danach können Gruppen gebildet werden, die bei verschiedenen Schülern zu Hause ihren Teil der Spielanalyse erledigen: Erprobung und Untersuchung verschiedener Genres wie Abenteuer- und Sportspiele, Lernspiele und Simulationen. Da die Haushaltsabdeckung bei Familien mit männlichen Kinder die 50%-Grenze bereits überschritten hat, dürfte die Verfügbarkeit von Spielgeräten kein Problem sein.

Zum Abschluß des Projektes kann eine schuleigene Spielliste erstellt werden, die beispielsweise Auskunft darüber gibt welche Computerspiele als Bereicherung des Unterrichts in verschiedenen Fächern eingesetzt werden können. Sie kann darüber hinaus eine Bewertung der untersuchten Spiele enthalten nach Kriterien, die die Schüler als für sie relevant erkannt haben wie z.B. Spannung, Lehrgehalt, Freizeitwert, Kommunikationsförderung, Dauer von Spielspaß, Schwierigkeitsgrad, Spielstory und vieles andere. Die beschriebene Arbeitsform fördert nicht nur

die Selbständigkeit und Kooperationsfähigkeit der Schüler, sondern vermittelt auch das Gefühl, etwas für andere (nachfolgende) Schüler geleistet zu haben, sowie an der Gestaltung von Unterricht aktiv beteiligt worden zu sein.

3.3 Elternarbeit

Ein weiteres Ergebnis einer Projektwoche zu Computerspielen oder auch der Behandlung von Spielen im Unterricht könnte in der Einrichtung einer Elternberatungsstelle liegen, die von den Schülern und Lehrern gemeinsam getragen wird. Hier können Eltern erfahren, welche Spiele nicht nur als pädagogisch wertvoll oder zumindest vertretbar eingestuft werden, sondern auch, welche Spiele Kindern verschiedener Altersgruppen Spaß machen und warum.

Spiellisten könnten aber auch an die Eltern der gesamten Schule mit einem begleitenden Brief oder einem von Schülern und Lehrern gestalteten Begleitheft verteilt werden, damit die neuen Erkenntnisse und Erfahrungen mit Computerspielen auch Eingang in die Familien der Schüler finden. Gezielte Informationen über das Für und Wider von Computerspielen, über Erfahrungen mit ausgewählten und erprobten Spielen sind für Eltern besonders wichtig, da sie - wie oben bereits ausgeführt - die ersten wesentlichen Medienerzieher der Kinder sind, die entscheidende Weichen für den späteren Umgang ihrer Kinder mit den neuen Medien setzen. Hier kann natürlich eingewendet werden, daß entsprechende Spielereihen bereits über die örtlichen Jugendämter zu beziehen sind. Da Eltern häufig jedoch zu träge sind, sich die notwendigen Informationen

zum Computerspielen selbst zu beschaffen und darüber hinaus zum Teil auch noch Schwellenängste den Gang zum Jugendamt betreffend, bestehen, kann angenommen werden, daß sie die Informationen, die sie über die Schule erhalten, dankbar annehmen. Dies ist um so wahrscheinlicher als die Informationen von ihren Kindern und den ihnen bekannten Lehrern für sie erarbeitet wurden.

Eltern könnten aber auch in die Arbeit an einem Computerprojekt, das in der Schule durchgeführt wird, als aktive Teilnehmer einbezogen werden. Sie könnten beispielsweise bei den unterschiedlichen Schülergruppen mitmachen, die verschiedene Spiele erproben und analysieren. Sie könnten die Schüler teilnehmend beobachten, mitspielen und somit an einem generationsübergreifenden Erfahrungsaustausch teilnehmen. Diese Erfahrungen aus erster Hand qualifizieren Eltern als Medienpädagogen mit Sicherheit weiter. Denn sie erleben hier nicht nur ihr eigenes Kind am Computer, sondern erfahren, wie die Mitschüler mit Computerspielen umgehen, beobachten ihre Reaktionen und Gefühle und erkennen den Unterschied zwischen dem Spielen allein und dem Spielen in der Gruppe. Für Eltern, die Berührungsängste mit Computern und Computerspielen haben, ebenso für solche, die eine Laisser-faire Haltung gegenüber ihren computerspielenden Kindern einnehmen, wäre die Teilnahme an einem solchen Schulprojekt sicherlich sehr hilfreich und informativ.

Gerade im Bereich der Medienerziehung ist eine intensive Zusammenarbeit von Schule und Elternhaus von entscheidender Bedeutung, da die Schule die Aufga-

ben in diesem Bereich nicht allein bewältigen kann und erst recht nicht Erziehungsfehler der Eltern und elterliches Fehlverhalten etwa bezüglich ihrer Vorbildfunktion mit Hilfe ihrer pädagogischen Arbeit kompensieren kann. Soll Medienpädagogik in der Schule effektiv wirken, ist es notwendig, daß Schule und Elternhaus am gleichen Strang ziehen, gleichermaßen Grenzen setzen und diese begründen, gleichermaßen Raum für die Entwicklung von Selbständigkeit und Medienkompetenz gewähren.

3.4 Zusammenfassende Bewertung

Computerspiele sind heute ein nicht mehr wegzudenkender Bestandteil der Lebenswelt des weitaus größten Teils der Kinder und Jugendlichen. Auch wenn die Haushaltsabdeckung mit einem PC noch unter 30 % liegt so spielt doch der Großteil der Kinder und Jugendlichen diese Spiele mit Freunden, die einen PC zu Hause haben, an Spielkonsolen, die an den Fernseher anzuschließen sind, oder auf den Handspielgeräten. Computerspiele faszinieren Kinder, nicht nur weil es Spiele sind, sondern weil sie ihnen in einer oft einengenden Wohnumgebung Spielspaß, Abenteuer, Erlebnisintensität und auch einfach Unterhaltung und Zeitvertreib bieten. Das Angebot der Spiele ist kaum noch zu überblicken und vermehrt sich ständig: jährlich kommen ungefähr 200 neue Spiele auf den Markt. Eine gute Spielauswahl erfordert Medienkompetenz, die Kinder erst erwerben müssen. Deshalb brauchen sie hier die Unterstützung der Eltern ebenso wie die ihrer Lehrer. Computerspiele beinhalten - wie dargestellt wurde - auch Gefahren. Nur ein maßvoller Gebrauch der Spiele und eine kompetente

Spieleauswahl garantieren Spielspaß ohne Risiko. Darüber hinaus können Computerspiele unter diesen Voraussetzungen die Entwicklung der Kinder fördern. Doch diese Voraussetzungen müssen erst geschaffen werden und hier ist die Schule gefordert, zu deren Aufgaben u.a. eben auch die Medienerziehung gehört.

Da die Computerspieler immer jünger werden und nach heutigen Umfrageergebnissen die Hauptspielphase zwischen 10 und 14 Jahren liegt sollte die Medienerziehung für diesen Bereich vorher ansetzen, nämlich in der Grundschule. Und in dieser Schulstufe besitzt Medienerziehung die größten Chancen effektiv zu wirken. Es herrscht noch weitgehend das Klassenlehrerprinzip, so daß der Lehrer schon rein zeitlich mehr Einfluß nehmen kann. Klassenlehrer sind zumeist stärkere Bezugspersonen für die Kinder als Fachlehrer. Grundschüler befinden sich noch nicht im sogenannten Sturm-und-Drang-Alter, sie hinterfragen und kritisieren die Meinungen und Anweisungen Erwachsener sowie deren Werte und Normen weniger als ältere Schüler. Das Bedürfnis zu spielen, auch in der Schule, ist bei Jüngeren ausgeprägter als bei Älteren. Diesem Bedürfnis wird ja auch in der Grundschule durch den Einsatz von Spielstunden Rechnung getragen.

Der Nutzung von Computerspielen im Unterricht stehen derzeit noch einige Hindernisse entgegen. So sind Computerplätze in der Schule heute noch eine Seltenheit und werden fast ausschließlich für Modellversuche bereitgestellt. Ein großer Teil der Lehrer müßte für den Einsatz von Computerspielen in der Grundschule erst ausgebildet werden. Doch die genannten

Hindernisse sind keineswegs unüberwindbar. Durch Eigeninitiative, Kreativität und Organisationstalent lassen sich die materiellen Voraussetzungen schaffen. Eine gute Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternschaft ist hier sicherlich sehr hilfreich.

Was die Lehrerfortbildung betrifft, so bieten die verschiedenen Institutionen der Lehrerweiterbildung entsprechende Kurse an, und wenn dieses Angebot nicht für alle Lehrer ausreicht so könnte sich die Schule damit helfen, daß sie in ihrem Kollegium das Multiplikatorenprinzip verwirklicht. Was in diesem Zusammenhang noch angesprochen werden muß, ist die Motivation der Lehrer für diese Art der Fortbildung. Berührungsängste zum Medium Computer oder ideologische Vorbehalte gegen diese Form des Unterrichts wirken oft hemmend und vergeben die Chance, auf die Computernutzung von Kindern und Jugendlichen einzuwirken und sie mitzugestalten. Aber auch diese Hemmnisse lassen sich überwinden, denn Computerspielen ist kinderleicht. Die Programme sind heute so komfortabel und verbraucherfreundlich gestaltet, daß sie recht einfach zu installieren und zu bedienen sind, zumal in den dazugehörigen Handbüchern eine zumeist gut verständliche Beschreibung geliefert wird. Was die inhaltlichen Vorbehalte angeht so ist festzustellen, daß Spiele und Spielstunden noch einen festen Platz in den Grundschulen haben: Computerspielen ist Spielen. Und es macht Spaß - nicht nur Kindern.

Es gibt jedoch für den am Computer ungeübten Lehrer noch eine weitere, eine etwas unkonventionellere Möglichkeit, sich die nötigen Fertigkeiten für den Einsatz

von Computerspielen anzueignen: Die Lehrer können von ihren Schülern lernen. Kinder haben i.d.R. einen leichten Zugang zum Computer, da sie keine Berührungängste haben. Sie probieren das Gerät einfach aus und nach dem Prinzip learning by doing kommen sie auch meist ans Ziel. So gibt es sicherlich in jeder Schulklasse einige Schüler, die durchaus in der Lage sind, Computerspiele zu installieren und vorzuspielen. Diese Kinder, und es müssen hier nicht unbedingt die leistungsstarken Schüler sein, wären sehr stolz, wenn sie ihrem Lehrer das Computerspielen beibringen dürften. Für sie wäre dies eine besondere Chance, Selbstvertrauen aufzubauen und Versagensängste abzulegen.

Noch einige Anmerkungen zu den inhaltlichen Vorbehalten gegen den Gebrauch von Computerspielen im Unterricht. Wissenschaftliche Untersuchungen wie auch Erfahrungsberichte von Lehrern, die an Modellprojekten teilgenommen haben, bestätigen, daß der Einsatz von Computerspielen durchaus positive Effekte sowohl für das soziale Lernen als auch die kognitive Förderung der Kinder haben kann. Kinder spielen am Computer viel lieber in der Gruppe. Hier können sie im Team arbeiten, üben die Spielregeln des Miteinander ein, lernen Rücksicht zu nehmen und ihre besonderen Fertigkeiten oder guten Ideen mit den anderen Gruppenmitgliedern zu teilen. Maßvolles Spielen am Computer fördert darüber hinaus die Leistungsbereitschaft, Konzentration und Ausdauer und stellt ein gutes Training der Sensomotorik dar. Da Kinder von Computerspielen fasziniert sind, kann der Einsatz dieser Spiele im Unterricht auch den Spaß an der Schule stärken, der durch Leistungsdruck und Versagensängste

nicht selten bedroht wird.

Aber auch bei der Vermittlung der Basisfähigkeiten wie Lesen, Schreiben und Rechnen hat sich gezeigt daß der Einsatz von Übungsprogrammen, die spielerische Elemente enthalten, zur Leistungsverbesserung insbesondere bei leistungsschwächeren Kindern beigetragen hat. Das Programm ist einstellbar auf die individuelle Lernfähigkeit des Kindes, es gibt dem Kind sofortiges Feedback und bietet unbegrenztes Wiederholen. Da der Computer eine Maschine ist, ist er auch emotionslos: er wird nie ungeduldig, ist nie genervt, kennt weder Sympathien noch Antipathien und ist ständig auf gleichbleibendem Niveau einsatzbereit. Dies kann jedoch nicht bedeuten, daß der Lehrer durch Computerunterricht ersetzbar wäre, im Gegenteil, er ist wichtig als Bezugsperson, die auch Emotionen zeigt, die Werte und Normen vermittelt, Mut zuspricht, lobt und motiviert. Als Initiator von Lernprozessen, als zentrale Figur im Lernsetting, als Gesprächspartner und Erzieher ist der Lehrer auch beim computerunterstützten Unterricht unverzichtbar. Computer und Spiel- oder Lernprogramme können nur ein methodisch-didaktisches Hilfsmittel sein, Lerneffekte zu verbessern, Übung zu vertiefen, Leistungsbereitschaft und Schulfreude zu stärken.

4. Handreichungen für den Lehrer

4.1 Zur Auswahl von Computerspielen

Die Diskussion um Computerspiele darf sich nicht darauf beschränken, im Sinne eines Negativkataloges lediglich die Schattenseiten aufzuzeigen, sondern muß auch die positiven Möglichkeiten berücksichtigen.

sichtigen, die das Spiel am Computer mit sich bringen kann. In diesem Sinne sind von Pädagogen Kriterien für gute und empfehlenswerte Computerspiele entwickelt worden, die Spaß und Unterhaltung versprechen. So sollten Spiele z.B.

- die Möglichkeiten zum gemeinsamen Spiel im Familienkreis oder mit Freunden bieten,
- Angebote zur Teamarbeit beinhalten, d.h. gemeinsame Entwicklung für die Lösung von Aufgaben ermöglichen, unterschiedliche Spielanforderungen stellen, z.B. logisches Denken, Kombinations- und Merkfähigkeit. Kreativität und Reaktionsschnelligkeit,
- eine dem jeweiligen Alter angemessene Grafik aufweisen,
- vom Anspruch her die Fähigkeiten des Spielers nicht übersteigen,
- von ihrem Aufbau und ihrer Komplexität her auch längerfristig Spielspaß bereiten.

In der Diskussion um Chancen und Gefahren von Computerspielen entsteht leicht der Eindruck, daß die überwiegende Anzahl dieser Spiele eher eine Gefährdung beinhalten. Das Gegenteil ist jedoch der Fall. Der weitaus größere Anteil entfällt auf Spiele, bei denen die positiven Charakteristika im Vordergrund stehen oder zumindest keine negativen Auswirkungen aufgrund des Spielinhaltes zu befürchten sind. Lediglich bei einer geringeren Zahl von Spielen muß von einer möglichen Gefährdung ausgegangen werden. Insbesondere sind dies Spiele, die

- den Krieg oder kriegerische Auseinandersetzungen verherrlichen oder glorifizieren,
- Gewalt als ausschließliches und gleichzeitig effektives Konfliktlösungsmodell anbieten oder solche aggressiven Gewalt- oder Zerstörungshandlungen mit hohen Punktzahlen oder dem Spielerfolg belohnen,
- Selbstjustiz nahelegen und rechtfertigen,
- fremdenfeindliche, rassendiskriminierende Aspekte oder frauenfeindliche Darstellungen beinhalten,
- aufgrund eines permanenten, hohen Zeitdrucks Streß auslösen können,
- nach dem Motto: Hauptsache Action! pausenlos Auseinandersetzungen mit irgendwelchen Feinden und Ballereien etc. aneinanderreihen.

4.2 Zum Jugendmedienschutz bei Computerspielen

Neben den allgemeinen Schutzbestimmungen des Strafgesetzbuches (StGB) ist der Jugendmedienschutz im Bereich der Computerspiele vor allem im

- Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG) und im
- Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GJS)

verankert. Diese Vorschriften richten sich jedoch nicht an Kinder und Jugendliche, sondern die Erwachsenen werden nach

dem Verursacherprinzip zur Rechenschaft gezogen.

In bezug auf Computerspiele sind gem. § 131 StGB folgende Inhalte und Darstellungen grundsätzlich verboten und strafbewehrt:

- Computerspiele, die zum Rassenhaß aufstacheln oder auf der Basis einer Rassenideologie Hetze gegen Mitglieder einer im Inland oder Ausland existierenden Rasse verbreiten (z.B. der Anti-Neger-Test, Hitler Diktator oder KZ-Manager).

In bezug auf Pornografie unterscheidet der Gesetzgeber zwischen harter und einfacher Pornografie. Während die einfache Pornografie für Erwachsene grundsätzlich zugänglich ist und lediglich für Kinder und Jugendliche ein Zugangsverbot besteht, sind alle Formen harter Pornografie grundsätzlich verboten. Hierunter fallen alle Inhalte, die Gewalttätigkeiten, den sexuellen Mißbrauch von Kindern oder sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren darstellen (zur Zeit ist lediglich ein Computerspiel (FAO Vol.2) wegen Verstoßes gegen § 184 StGB bundesweit beschlagnahmt).

Das Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG) regelt in den §§ 6 und 7 den Zugang von Kindern und Jugendlichen zu Filmen und Videofilmen. Dies ist im Hinblick auf die Computerspiele insofern relevant als in einigen Computerspielen aufgrund der erhöhten Speicherkapazität der CD-ROM auch Szenen aus Videofilmen enthalten sind. In diesen Fällen erfolgt eine Prüfung und Kennzeichnung durch die Freiwillige Selbstkon-

trolle der Filmwirtschaft (FSK) analog der vorgehensweise bei Kino- und Videofilmen.

Das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GJS) ist für die Computerspiele von zentraler Bedeutung. Grundsätzlich ist hier festgelegt daß Schriften (unter dem Begriff Schriften sind alle Arten von Medien zu verstehen) Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden dürfen, wenn sie unsittlich sind, verrohend wirken, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizen sowie den Krieg verherrlichen.

Ob ein Medium bzw. ein Computerspiel diese Voraussetzungen erfüllt, entscheiden die Prüfungsgremien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS). Bei einer positiven Entscheidung wird dieses Spiel in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen, es wird indiziert. Mit einer solchen Indizierung sind weitreichende Beschränkungen vorgesehen. So darf ein solches Spiel z.B. Kindern und Jugendlichen weder angeboten, noch überlassen, noch zugänglich gemacht und es darf auch nicht beworben werden (bis Ende Mai 1996 waren insgesamt 298 Computerspiele indiziert).

Die eindeutige Mehrheit der auf dem Markt erhältlichen Computerspiele unterliegt jedoch keinen rechtlichen Zugangsregelungen. Sie können damit grundsätzlich an jedes Kind bzw. jeden Jugendlichen abgegeben werden. Andererseits wurden bzw. werden die Computerspiele aufgrund der technischen Innovationen immer komplexer und realitätsnäher, so daß die Forderung erhoben wurde, sie ähnlich wie Kino- und Videofilme zu behandeln und

den Zugang zu regeln.

Im Vorfeld einer solchen gesetzlichen Regelung gründete der Verband der Unterhaltungssoftware-Anbieter Deutschlands (VUD) gemeinsam mit einem Berliner Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit die Unterhaltungssoftware - Selbstkontrolle (USK). Die im VUD zusammengefaßten Firmen legen der USK ihre Spiele vor der Markteinführung zur Prüfung und Bewertung vor. Im Anschluß an diese Prüfung wird eine Altersempfehlung ausgesprochen, die auf einem Sticker auf der Spielhülle angebracht wird.

entnommen aus: Lehrer-Schüler-Unterricht, Rabe Verlag, Stuttgart 1996, S. 2-20

Medienpädagogik als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe

Beschluß der Jugendministerkonferenz am 13./14. Juni 1996 in Hamburg:

Mit Beschluß vom 16. Dezember 1993 hat die Konferenz der Ministerpräsidenten angesichts der besonderen Bedeutung, die einem bewußten Umgang mit Medienangeboten zukommt, die Kultus- und die Jugendministerkonferenz gebeten, zu prüfen, inwieweit der Jugendmedienschutz durch begleitende medienpädagogische Maßnahmen weiter verbessert werden kann. Aufgrund dieses Auftrages hat die Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesjugendbehörden einen Konzeptionsbericht erstellt.

Dieser erfaßt

- den außerschulischen Bildungs- und Erziehungsbereich, die Kindertageseinrichtungen, Jugendarbeit, Einrichtungen der Familien- und Erwachsenenbildung und Erziehungsberatungsstellen, die Zusammenarbeit von Jugendhilfe und Schule
- die Flankierung der medienpädagogischen Bildungsarbeit durch die Medien selbst.

Die aufgezeigten Zielvorstellungen und Maßnahmenvorschläge sollen alle Verantwortlichen hinsichtlich der aktuellen Situation sensibilisieren und ein verantwortungsbewußtes Heranreifen junger Menschen in einer Medien- und Informationsgesellschaft sicherstellen.

Auf dieser Grundlage wird folgender Beschluß gefaßt:

1. Die Mediennutzung wird angesichts der aktuellen Entwicklung in der Medienlandschaft (Multimedia, digitale Rundfunkübertragung, digitale Bildträger, Online-Dienste, Datenautobahn) weiter an Bedeutung gewinnen. Deshalb ist es notwendig, Kinder und Jugendliche sowohl durch Maßnahmen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes vor unverträglichen Einflüssen zu bewahren, als auch zu kompetenten Mediennutzern zu erziehen.

Die Jugendministerkonferenz nimmt vor diesem Hintergrund den Bericht der Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesjugendbehörden über Inhalt, Ziele und die Situation der Medienpädagogik in der Jugendhilfe zustimmend zur Kenntnis.

2. Auf der Grundlage der Situationsanalyse sieht die Jugendministerkonferenz die Notwendigkeit medienpädagogischen Handelns vor allem in bezug auf die elektronischen Medien (Fernsehen, Video, Computer), da dies die Leitmedien von Kindern und Jugendlichen sind.

- Da heute bereits Vorschulkinder mit diesen Medien Umgang pflegen und präventives Handeln schon frühzeitig ansetzen muß, soll im Kindergarten auf einen kompetenten Medienumgang hingewirkt und einer negativen Beeinflussung durch Medien durch für diese Altersgruppe geeignete medienpädagogische Maßnahmen entgegen gewirkt werden. Präventives Handeln zeichnet sich bei dieser Altersgruppe nicht primär durch das Erlernen von Mediennutzung, sondern durch vielfältige Möglichkeiten zu nicht medial vermittelten

Erfahrungen und ein spannendes Lebensumfeld aus.

- In der Jugendarbeit gilt es vor allem die Computerarbeit mit Kindern und Jugendlichen zu intensivieren, da einerseits immer mehr kommerzielle Anbieter mit zum Teil problematischen Programmangeboten auf den Markt drängen, zum anderen aber auch Kinder und Jugendliche, insbesondere aus sozial benachteiligten Familien, frühzeitig mit den Möglichkeiten aktiver Computernutzung vertraut gemacht werden sollen.

- Um dem großen Informations- und Orientierungsbedarf von Eltern im Hinblick auf den medienerzieherischen Umgang mit ihren Kindern Rechnung zu tragen, bedarf es in verstärktem Maße Angebote medienpädagogischer Elternbildung durch Jugendhilfe und Schule.

3. Die Jugendministerkonferenz bittet die Kultusministerkonferenz, die Zusammenarbeit zwischen Jugendhilfe und Schule in den Ländern im Bereich der Medienpädagogik zu unterstützen und zu fördern.

4. Die Jugendministerkonferenz setzt sich dafür ein, daß die Weiterentwicklung der Medienpädagogik im außerschulischen Bereich die Maßnahmen zur Qualifizierung der Fachkräfte, insbesondere der Erzieherinnen und Erzieher sowie Sozialpädagoginnen und Sozialpädagogen, im Bereich der Aus- und Fortbildung intensiviert und ausweitet werden.

- Die Jugendministerkonferenz bittet die Kultusministerkonferenz, darauf hinzuwirken, daß in der Erzieherausbildung an den entsprechenden Ausbildungsstätten und

im Studiengang Sozialarbeit/Sozialpädagogik an den Fachhochschulen Medienpädagogik ausreichend berücksichtigt wird.

- Auch im Bereich der Fortbildung gilt es, verstärkt Qualifizierungsmaßnahmen zur Förderung medienpädagogischer Kompetenz anzubieten. Hierzu sollen interdisziplinäre und übergreifende Fortbildungsveranstaltungen in Zusammenarbeit mit dem Schulbereich institutionell verankert werden.

5. Die Jugendministerkonferenz hält die Sicherstellung einer praxisnahen und bedarfsgerechten Medienfachberatung als Dienstleistungsangebot für Einrichtungen mit medienpädagogischem Auftrag für notwendig, um medienpädagogisches Handeln in der Praxis anzuregen und zu fördern sowie fachlich zu unterstützen und zu begleiten. Dazu sollten Konzepte entwickelt und erprobt werden, die eine Vernetzung der vorhandenen Stellen im Sinne von „Medienzentren“ zum Ziel haben, um dadurch Anlaufstellen sowohl für Einrichtungen mit medienpädagogischem Bildungsauftrag als auch für Eltern und junge Menschen zu schaffen und gleichzeitig durch Ressourcenbündelung deren Effizienz zu steigern.

6. Die Jugendministerkonferenz bittet die Kultusministerkonferenz zu prüfen, inwieweit die Möglichkeit besteht, Studenschwerpunkte für Medienpädagogik einzurichten, um dem hohen Bedarf an Medienpädagogik im Bereich Aus- und Fortbildung sowie um der Medienfachberatung und dem hohen Forschungsbedarf im Medienbereich gerecht zu werden.

7. Die Jugendministerkonferenz unterstreicht die Notwendigkeit, zur Weiterentwicklung der Medienpädagogik im Kinder- und Jugendbereich Modellprojekte durchzuführen und zu fördern sowie eine kontinuierliche Medienforschung zu ermöglichen, die auch die Gruppe der 3- bis 6jährigen erfaßt.

8. Die Jugendministerkonferenz bittet die Justizministerkonferenz, zu prüfen, ob die vorhandenen Hürden im Urheberrechtsgesetz beseitigt werden können, um in der aktiven Medienarbeit den Gebrauch von Musik, Film- und Fernsehzitaten zu ermöglichen. Rezeptive Fernseherziehung kann nicht allein über bespielte Videokassetten abgedeckt werden, weil es eine Vielzahl von Produktionen gibt, die nur für das Fernsehen hergestellt werden, deren Behandlung in der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen jedoch sinnvoll ist (z. B. Serien, Reality-TV, Game-, Talk-Shows).

9. Die Jugendministerkonferenz fordert die Medienproduzenten auf, die Belange der jungen Benutzer zu beachten und medienpädagogisches Handeln in den verschiedenen Erziehungs- und Bildungsbereichen flankierend zu unterstützen.

Im einzelnen wird angeregt, daß

- in der Aus- und Fortbildung von Medienschaffenden Fragestellungen ethischer Verantwortung der Medien verankert werden,
- Medienpädagogik im Rundfunkstaatsvertrag und in den Landesmediengesetzen verankert wird; als Programmauftrag und im Sinne einer Beteiligung aller Rundfunk-

veranstalter an der Durchführung medienpädagogischer Projekte sowie als Aufgabe der Landesmedienanstalten,

- Maßnahmen ergriffen werden, die die Qualitätsorientierung des Fernsehangebots fördern und insbesondere eine gewalt- und werbefreie Alternative zu privaten Kinderkanälen bieten,
- sich Medienschaffende an der medienpädagogischen Bildungsarbeit in geeigneter Weise beteiligen und insbesondere die öffentlich-rechtlichen Anstalten geeignete Materialien kostenlos zur Verfügung stellen.

In diesem Zusammenhang spricht sich die Jugendministerkonferenz für eine Förderung des Kinder- und Jugendfilms durch verstärkte Einbeziehung in die Filmförderung von Bund und Ländern aus.

Konzeptionsbericht der Jugendministerkonferenz

(Auszüge)

II. Handlungsbedarf

Trotz bereits zahlreich ergriffener Maßnahmen hat sich Medienpädagogik in den verschiedenen Bildungs- und Erziehungsbereichen - ausgenommen aktive Videoarbeit in der Jugendarbeit - bis heute nicht als Regelangebot etablieren können. Wie die Analyse der aktuellen Situation der Medienpädagogik zeigt, betrifft dies vor allem medienpädagogisches Handeln in bezug auf Fernsehen, Video und Computer. Dabei mangelt es weniger am Vorhandensein medienpädagogischer Konzepte; vielmehr scheitert deren Umsetzung in der Praxis am Fehlen wesentlicher Rahmenbedingungen (z.B. benutzerfreundliche medienpädagogische Handreichungen und Informationsmaterialien, medienpädagogische Aus- und Fortbildung von Pädagogen, flächendeckendes Angebot an Medienfachberatung, Urheberrecht und Einsatz von Fernsehaufzeichnungen in der Bildungsarbeit, Medienausstattung von Bildungseinrichtungen) und den damit einhergehenden Verunsicherungen bei pädagogischen Fachkräften.

Diese Feststellungen haben für die medienpädagogische Bildungsarbeit folgende Konsequenzen:

1. Etablierung der Medienpädagogik in der Jugendhilfe - Intensivierung von Fernseh- und Computererziehung

Es ist nicht ausreichend Medien nur als didaktische Hilfsmittel in Bildungsprozessen

zu verwenden; über den didaktischen Einsatz hinaus müssen die Medien selbst zum Gegenstand der Bildungsarbeit werden. Notwendig ist, film- bzw. bildsprachliche Aspekte sowie den Umgang mit dem Computer in die Bildungsarbeit von Kindergärten, Horten und Jugendarbeit einzubeziehen. Die vorhandenen audiovisuellen Medien müssen auch aktiv genutzt werden, um neue bildhafte Möglichkeiten und Formen des außerschulischen wie auch schulischen Lernens zu entwickeln.

Kindergarten wie auch Schule können durch gezieltes medienpädagogisches Handeln Medienerfahrungen von Vorschulkindern und Schülern aufarbeiten. Bei Heranwachsenden mit übermäßigem Medienkonsum wird es schwieriger sein, eine Veränderung des Medienverhaltens herbeizuführen, denn meist ist dieses ein Symptom für familiäre oder individuelle Probleme. Trotzdem kann Medienpädagogik auch diesen Kindern und Jugendlichen Verarbeitungsmöglichkeiten vermitteln, die ihnen dabei helfen, Medieninhalte zu durchschauen und Distanz zu ihnen aufzubauen. Eine adäquate Form der Verarbeitung bietet vor allem die Eigenproduktion von Medien.

Kindergarten

Präventives Handeln muß schon in frühester Kindheit ansetzen. Bereits Kinder im Vorschulalter konsumieren Medien und Inhalte aller Art, insbesondere auch Fernsehen, so daß eine negative Beeinflussung durch die Medien schon in diesem Alter vermieden bzw. ein kompetenter

Umgang mit den Medien spielerisch erlernt werden muß. Deshalb gilt es vor allem auch in Kindergärten Fernseherziehung zu etablieren; aber auch der Umgang mit Kindercomputern sollte Gegenstand der Bildungsarbeit von Kindergärten werden. Angeknüpft werden kann an den Erfahrungen der Erzieherinnen, die sie im Rahmen ihrer bisherigen medienpädagogischen Arbeit und Sinneserziehung (Arbeit mit Kinderliteratur, Schattenspiele, kreative Arbeit mit Dias, Bildergeschichten und Hörkassetten) gewonnen haben:

- Medienpädagogische Projekte im Kindergarten in Form einzelner Maßnahmen oder Wochen- bzw. Monatsthemen sollten sich an den Themen, Problemen und Fragen der Kinder orientieren. Eine kindgerechte Aufklärung über die Medien könnte an Fragen und Mißverständnissen der Kinder über die Technik der Medien und an dem kindlichen Wissen über den Unterschied von Realität und Fiktion ansetzen.
- Gemeinsame Fernseherlebnisse im Kindergarten haben für Kinder anderen Charakter als häusliche Fernseherlebnisse; die Nutzungssituationen sind unterschiedlich und im Kindergarten wäre damit auch ein pädagogisches Anliegen verbunden. Die Erzieherin kann auf Erfahrungen von Kindern aus verschiedenen Familien und sozialen Milieus eingehen. Sie kann beobachten, ob und wie die Kinder ihrer Gruppe Sendungen unterschiedlich wahrnehmen, sie kann auf unterschiedliche Wahrnehmungsweisen eingehen und damit nicht nur Verarbeitungsprozesse initiieren, sondern alle Kinder an neue Informationen und Sichtweisen heranzuführen.
- Sinnvoll erscheinen auch Projekte aktiver

Medienarbeit. Kassettenaufnahmen sind für Kinder besonders interessant. Es gibt seit längerem Beispiele dafür, daß auch mit Vorschulkindern Videoproduktionen möglich sind. Wichtig dabei - wie auch bei spontanen Spielen mit Pappfernsehern ist es, daß Kinder vor der Kamera das tun können, was sie beherrschen, und nicht zusätzlich zur Aneignung der Technik und spielerischen Produktion eine Handlung erfinden müssen. Möglich ist es z.B., die von der Erzieherin geleiteten Rollenspiele und Pantomimen für die Produktion eines Films zu nutzen.

Ferner kann auch situatives Aufgreifen von Medienerfahrungen der Kinder zur Planung von Projekten führen. Solch situative Anlässe können z.B. sein, daß die Kinder ein bestimmtes Medienthema besonders bewegt oder einer Erzieherin ein bestimmte Medienthema besonders stört. Bereits das Zulassen von Mediengesprächen und Medienspielen kann eine „Verarbeitungshilfe“ für Kinder sein; sie bedürfen meist keiner speziellen Unterstützung.

Einrichtungen der Schülernachmittagsbetreuung

Auch die verschiedenen Einrichtungen, die Nachmittagsbetreuung von Schulkindern anbieten - vor allem die Horte sind aufgefordert, Medienerziehung zu leisten. Aufgrund der wenigen Hortplätze in den alten Bundesländern aber auch wegen der Aufgabenstellung befinden sich in Horten meist Kinder aus schwierigen Familienverhältnissen, deren Fernsehkonsum überdurchschnittlich hoch ist. Angesichts dessen ist es erforderlich, gerade diesen Kindern Verarbeitungsmöglichkeiten an die Hand zu geben, die sie befähigen, mit

Medien kompetent umzugehen. Im übrigen gilt das Gleiche wie zum Kindergarten Gesagte.

Jugendarbeit

Der Umgang mit Medien ist wesentlicher Bestandteil des Lebensalltags Jugendlicher. Ihre Mediennutzung in der Freizeit betrachten sie als private Angelegenheit, die sie nicht gerne zum Gegenstand pädagogischer Auseinandersetzung machen lassen. Da Medien (z.B. Bravo, Fanzines, Musikfernsehkanaäle VIVA und MTV, Kultfilme) Bestandteile stabiler jugendkultureller Strömungen bilden bzw. diese erheblich beeinflussen, hat Jugendarbeit die Chance, am Spaß der Jugendlichen bei rezeptiver und aktiver Mediennutzung anzusetzen. Die besonderen Möglichkeiten der Jugendarbeit liegen dort, wo es sowohl um jugendspezifische Ausdrucksmöglichkeiten sowie um politische Bildungsarbeit geht. Die Computerarbeit mit Kindern und Jugendlichen, der sich zunehmend kommerzielle Anbieter annehmen, sollte seitens der Jugendarbeit intensiviert werden.

Elternbildung

Um dem großen Informations- und Orientierungsbedarf von Eltern in bezug auf den medienerzieherischen Umgang mit ihren Kindern Rechnung zu tragen und ihre erzieherische Kompetenz zu stärken, bedarf es in verstärktem Maße Angebote medienpädagogischer Elternbildung. Aufgrund der erfahrungsgemäß geringen Reichweite offener Angebote der Familien- und Erwachsenenbildung sollten Angebote medienpädagogischer Elternbildung vor allem auch in die Elternarbeit von Kindertageseinrichtungen eingebunden werden

(familienbildnerische Ausrichtung der Elternarbeit). Aufgrund der infolge des Rechtsanspruchs zu erwartenden hohen Versorgungsquote mit Kindergartenplätzen ist die Erreichbarkeit von Eltern über Kindergärten eher gewährleistet.

Hilfen für Familien mit gravierenden Medienproblemen

Dem Thema „Medien“ wird auch in der Erziehungsberatung eine größere Bedeutung beizumessen sein. Angebote medienpädagogischer Elternbildung erreichen bekanntermaßen Familien mit gravierenden Medienproblemen nicht. Sie benötigen Beratung und Hilfe, die sie bislang nur in Ausnahmefällen erhalten.

Diese Hilfe bedarf einer kommunikationspädagogischen und familientherapeutischen Ausrichtung, um etwas bewirken zu können.

2 Zusammenarbeit von Jugendhilfe und Schule im Bereich der Medienpädagogik

Auch die Schule ist heute gehalten, Medienpädagogik zu leisten. Die Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (BLK) und die Konferenz der Kultusminister der Länder (KMK) haben deshalb im Jahr 1995 Orientierungsrahmen zur Medienerziehung bzw. Medienpädagogik in der Schule veröffentlicht.

Unter dem aktuellen Aspekt der Intensivierung der Zusammenarbeit von Jugendhilfe und Schule ist eine enge Kooperation zwischen Einrichtungen schulischer und außerschulischer Kinder- und Jugendbildung wünschenswert:

- Außerschulische Jugendbildung verfügt bereits über eine Fülle positiver Erfahrungen bei ihrer Jugendarbeit mit Medien. Dieser medienpädagogische Erfahrungsvorsprung der Jugendarbeit vor allem bei der **aktiven Videoarbeit** sollte in gemeinsamen Projekten zwischen Lehrern und Fachkräften der Jugendarbeit auch für die schulische Praxis fruchtbar gemacht werden.

Auch im Bereich der **medienpädagogischen Elternbildung** bedarf es einer intensiveren Zusammenarbeit von Jugendhilfe und Schule, insbesondere Grundschule. Dabei sollte darauf hingewirkt werden, Angebote medienpädagogischer Elternbildung in die Elternarbeit von Schulen zu integrieren (z.B. gemeinsame Durchführung von Elternabenden, Verteilung von Elternbriefen in Schulen). Die Schulpflicht garantiert eine hohen Grad der Erreichbarkeit von Eltern.

3 Flankierung medienpädagogischer Bildungsarbeit durch Medienschaffende

Medienpädagogik allein kann auf Dauer nicht wettmachen, was problematische Medieninhalte an nachteiligen Sozialisationseffekten bei Kindern und Jugendlichen bewirken können. Medienschaffende tragen bei der inhaltlichen Ausgestaltung ihrer Medienprodukte zwar eine gesellschaftliche Verantwortung gerade in bezug auf junge Menschen; diese wird jedoch durch kommerzielle Interessen zunehmend überlagert und zurückgedrängt. Es ist deshalb durch entsprechende Maßnahmen

- eine kinder- und familienfreundliche Ausgestaltung von Medieninhalten, insbe-

sondere auch von Fernsehprogrammen, zu fördern,

- medienpädagogische Maßnahmen durch die Medien selbst anzuregen und zu unterstützen.

III. Schaffung dauerhafter Rahmenbedingungen für eine erfolgreiche Medienpädagogik

Medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen braucht Strukturen, die nicht nur konjunkturell aus dem Boden gestampft werden, sondern kontinuierlich angelegt sind. Diese Strukturen müssen aufgebaut, gesichert und auf Dauer gewährleistet werden.

1 Verankerung der Medienpädagogik in den Rahmenplänen für Kindergärten

In den Rahmenplänen für das Kindergartenwesen sollte Medienpädagogik als eine Aufgabe von Kindergärten aufgenommen werden. Dabei soll das Erfordernis der Fernseh- und Computererziehung ausdrücklich genannt werden.

2 Medienpädagogische Qualifizierung und Begleitung von Fachkräften der Jugendhilfe

Während Kinder und Jugendliche aufgrund ihrer intensiven Beschäftigung und Auseinandersetzung mit Medien aller Art über ein Expertenwissen verfügen, kennen sich pädagogische Fachkräfte - bedingt auch durch die zum Teil ablehnende Haltung gegen bestimmte Medienarten (z.B. Fernsehen, Computerspiele) - in den kind- und jugendlichen Medienwelten wenig bis gar nicht aus. Wesentliche Voraussetzung für

die Etablierung medienpädagogischen Handelns in der Jugendhilfe ist daher zunächst ein Qualifizierungsoffensive, die sich sowohl auf die Ausbildung angehenden als auch auf die Fortbildung bereits tätiger Erzieher/-innen und Sozialpädagogen/-innen erstreckt.

Verankerung der Medienpädagogik in der Aus- und Fortbildung von Sozialpädagogen/-innen und Erzieher/-innen

Um pädagogischen Fachkräften der Jugendhilfe Inhalte der Medienpädagogik zu vermitteln, bedarf es deren Verankerung in den einschlägigen Ausbildungs- bzw. Prüfungsordnungen:

- In der **Erzieherausbildung** ist Medienpädagogik als Pflichtfach zu verankern. Es soll Studierenden der Zugang zu den für Kinder und Jugendliche produzierten Druck-, audiovisuellen und elektronischen Medien einschließlich Computerspielen eröffnet werden. Studierende sollen befähigt werden, Kriterien zu entwickeln, die ihnen eine begründete Auswahl des Angebots ermöglichen. Zugleich sollen sie lernen, die verschiedenen Medien in ihre pädagogische Arbeit auch unter dem Gesichtspunkt der Elternarbeit einzubeziehen. Was die Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien, insbesondere Fernsehen, anbelangt, so sind angehende Erzieherinnen über die gängigen Sendungen, die Vorschulkinder gerne sehen, sowie über gute Kinderfilme zu informieren; dies umfaßt auch eine inhaltliche Auseinandersetzung. Da Dozenten für diesen Teilbereich ebenfalls nicht ausgebildet sind, müssen auch für sie entsprechende Fortbildungen durchgeführt und begleitende medienpädagogische Fachberatung

sichergestellt werden.

- In der Ausbildung von Sozialpädagogen spielt Medienpädagogik bislang kaum eine Rolle, vereinzelt werden dazu Seminare angeboten. Auch im **Studiengang Sozialarbeit/Sozialpädagogik** an den Fachhochschulen sollte das Fach Medienpädagogik als Pflichtfach eingeführt werden und dabei eine praxisorientierte Ausbildung sichergestellt werden.

Um die Inhalte der Medienpädagogik den bereits in der Praxis tätigen pädagogischen Fachkräften nahezubringen, bedarf es zudem einer **gezielten Fortbildungsoffensive**, wobei der inhaltliche Schwerpunkt auf den erzieherischen Umgang mit elektronischen Medien (Fernsehen, Video, Computer) gelegt werden muß:

- Für die **medienpädagogische Fortbildung** für Erzieher sind vor allem die Träger von Kindertageseinrichtungen, d.h. Wohlfahrtsverbände und Kommunen, Fachverbände sowie freie Fortbildungsinstitute zuständig. In den Fort- und Weiterbildungsangeboten der Wohlfahrtsverbände gibt es bislang nur vereinzelt Wochenkurse zum Thema Medienpädagogik. Da aber nur jeweils eine bestimmte Anzahl an Erzieherinnen pro Jahr an diesen überregionalen Fortbildungen teilnehmen können, bedarf es vor allem eines Ausbaus entsprechender Fortbildungen auf örtlicher Ebene. Die medienpädagogische Erzieherfortbildung bedarf der Intensivierung, um die gesamte praktizierende Erzieherschaft an diese Thematik heranzuführen. Durch geeignete Fördermaßnahmen sollte darauf hingewirkt werden, daß Medienpädagogik aufgrund ihres hohen Stellenwerts in den nächsten Jahren ein

Schwerpunkt in der Erzieherfortbildung ist.

Im Rahmen der Jugendbildungs- und Mitarbeitermaßnahmen der Träger der Jugendarbeit werden bereits Aus- und Fortbildungsveranstaltungen angeboten. Diese vermitteln Einblicke in die Grundlagen medienpädagogischen Arbeitens, in die Technik verschiedener Geräte und in die pädagogische Handhabung verschiedener Medientechniken. Ein hoher Bedarf besteht an weiterführenden, vertiefenden Fortbildungsmaßnahmen mit Blick auf die raschen technologischen Veränderungen auf dem Mediensektor, die Einschätzung ihrer Bedeutung für die Jugendlichen und die Jugendarbeit sowie pädagogische Konsequenzen und Handlungsmodelle. Das erforderliche Fachpersonal für den Aus- und Fortbildungsbedarf im Bereich „Medienpädagogik in der Jugendarbeit“ ist ansatzweise vorhanden. Ein besonderer Bedarf besteht hinsichtlich der Qualifizierung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren für die medienpädagogische Projektarbeit.

(.....)

3. Herausgabe medienpädagogischer Informationsmaterialien für Eltern und Handreichungen für Fachkräfte in der Jugendhilfe

Für Pädagogen, aber auch für Eltern sollten vermehrt Materialien entwickelt und herausgegeben werden, die die theoretischen und praktischen Grundlagen der Medienpädagogik jeweils adressatengerecht und praxisfreundlich aufbereiten. Sie sollen den aktuellen Stand der Medienpädagogik in Praxis und Forschung wider-

spiegeln, indem sie vorhandene Materialien, Untersuchungen und Sichtweisen im Überblick darstellen und bewerten. Auch Elternbriefe mit konkreten Anregungen (besonders vor intensiven Konsumtagen wie z.B. Weihnachten) können eine leicht zu realisierende Maßnahme sein.

(.....)

5. Weiterentwicklung der Medienpädagogik durch Förderung von Modellprojekten und Medienforschung

Um Medienpädagogik in der Jugendhilfe weiterzuentwickeln, bedarf es der Anregung und Förderung von **(Modell) Projekten**

- sowohl im Bereich der Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen im Rahmen der Jugendarbeit und institutionellen Kinderbetreuung
- als auch im Bereich der medienpädagogischen Elternarbeit.

Medienpädagogische Arbeit braucht ein Fundament und das heißt **Forschung**: In der Medienforschung sind neben punktuellen Studien künftig verstärkt auch Längsschnittstudien erforderlich (z.B. Nutzung, Verarbeitung und Wirkungen von Medieninhalten in bezug auf junge Menschen, Entwicklung von Qualitätsstandards, Programmebeobachtung und -bewertung). Hinzu kommt die wissenschaftliche Begleitung von Modellprojekten.

6. Flankierende Maßnahmen im Medienbereich

Die Medien selbst haben die Aufgabe, bei ihrer inhaltlichen Gestaltung auf die Belange der jungen Nutzer zu achten und darüber hinaus medienpädagogisches Handeln in den verschiedenen Erziehungs- und Bildungsbereichen zu flankieren. Im Zuge dieser Verantwortung der Medien sollte ein Dialog zwischen Medienschaffenden, Medienwissenschaftlern und Medienpädagogen in Gang gebracht und institutionalisiert werden. Im einzelnen wären folgende Maßnahmen zu empfehlen:

- Verankerung von Fragestellungen ethischer Verantwortung der Medien in der **Aus- und Fortbildung von Medienschaffenden** (z.B. Journalisten, Regisseure, Fernseh- und Hörfunkredakteure, Programmeinkäufer, Entwickler von Unterhaltungssoftware).

- **Förderung des Kinder- und Jugendfilms** durch

- dessen verstärkte Einbeziehung in die Filmförderung von Bund und Ländern und
- den Ausbau von Kinderkinos und Kinderfilmfestivals auf kommunaler und Landesebene.

- **Förderung der Qualitätsorientierung des Fernsehangebots**

- Förderung einer kinder- und familienfreundlichen Fernsehprogrammgestaltung durch Entwicklung von Qualitätsstandards
- Einbeziehung von Medienpädagogen in die Programmgestaltung
- Schaffung eines öffentlich-rechtlichen Kinderkanals als eine gewalt- und werbefreie sowie qualitativ anspruchsvolle Al-

ternative zu den privaten Kinderkanälen

- Vertretung medienpädagogischer Fachinstitutionen in den Rundfunkräten der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten und den Medienräten der Landesmedienanstalten zur Wahrnehmung der Belange junger Zuschauer.

- **Flankierung medienpädagogischer Bildungsarbeit durch Medienschaffende**

- Produktion und Ausstrahlung von Sendungen mit medienpädagogischen Inhalten durch Hörfunk und Fernsehen

- Ausstrahlung von Sendungen, die von Kinder- und Jugendgruppen erstellt worden sind, in Hörfunk und Fernsehen

- Nutzung der sog. „Offenen Kanäle“ für medienpädagogische Aktivitäten

- Einbindung Medienschaffender in die außerschulische medienpädagogische Kinder- und Jugendbildung

- Kinder- und familienfreundliche Ausstattung von Fernsehzeitschriften in Form von Hilfen bei der Programmauswahl.

Positionspapier der Medienreferentinnen und -referenten Kinder- und Jugendschutz zum Beschluß der Jugendministerkonferenz:

Die Medienreferentinnen und -referenten der Landesarbeitsgemeinschaften und der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz haben auf ihrem letzten Treffen am 24./25. Juli in Erfurt das o.a. Papier diskutiert und begrüßen die Tatsache, daß sich die Jugendministerkonferenz ausführlich mit der Thematik „Medienpädagogik als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe“ auseinandergesetzt hat.

Neben dem gesetzlichen Jugendmedienschutz hat der erzieherische Kinder- und Jugendschutz im Rahmen seiner präventiv-orientierten Arbeit seit je her ein besonderes Augenmerk auf die Medienpädagogik gelegt und dies in seiner Multiplikatorenarbeit fest verankert.

Der vorliegende Beschluß, der auf der Grundlage des Konzeptionsberichtes der Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesjugendbehörden gefaßt wurde, thematisiert u.a. die Bereiche des Kindergartens, der (außerschulischen) Jugendarbeit, der Elternarbeit und der Zusammenarbeit von Schule und Jugendhilfe. Im Gegensatz zum ausführlichen Konzeptionspapier bleibt der Beschluß der Jugendministerkonferenz in vielen Punkten jedoch leider zu allgemein und unverbindlich.

Die Medienreferentinnen und -referenten haben sich exemplarisch mit einigen Punkten des Beschlusses (Handlungsbedarf) auseinandergesetzt:

• Kindergarten

Einen ersten Ansatzpunkt medienpädagogisch tätig zu werden, bietet der gesamte Bereich der Kindertagesbetreuung. Bei grundsätzlicher Zustimmung zur Orientierung der Jugendministerkonferenz, daß sich präventives Handeln in dieser Altersgruppe vor allem durch vielfältige Möglichkeiten nicht medial vermittelter Erfahrungen und ein spannendes Lebensumfeld auszeichnet, sollte gezielte medienpädagogische Arbeit jedoch stärker gefördert werden. Obwohl es heute gute Konzepte zur medienpädagogischen Arbeit mit Kindern zwischen 3 und 6 Jahren gibt, scheitert die konkrete Umsetzung immer wieder an verschiedenen Faktoren: So wird den Kindern oftmals nicht genügend Raum gegeben, ihre Medienerlebnisse im Kindergarten aufzuarbeiten. Dies liegt u.a. daran, daß viele Erzieherinnen besonders das Fernsehen ablehnen und oftmals gar nicht wissen, welche Sendungen die Kinder konsumieren. Eine „Verteufelung des Fernsehkonsums“ erhöht jedoch nicht den pädagogischen Zugang zu den 3 bis 6jährigen Kindern, die durchschnittlich 1-1,5 Stunden täglich vor dem Fernseher sitzen. Daneben sind Hörspielkassetten eines der am meisten genutzten Medien dieser Altersgruppe.

Dies unterstreicht die Tatsache, daß Kinder bereits im Kindergarten die Möglichkeit haben müssen, ihre Medienerlebnisse zu thematisieren und zu bearbeiten. Nur so erhalten sie die Möglichkeit, im Sinne einer Werte- und Urteilsfindung bzw. Er-

ziehung, Sinnzusammenhänge zu erkennen und Handlungsalternativen zu stereotyp dargebotenen Rollen- und Handlungsmustern zu entwickeln.

Medien und Medienerlebnisse im Kindergarten außen vor zu lassen, bedeutet, sich diese Chance zu vergeben. Erzieherinnen müssen deshalb auch zum reflektierten Einsatz verschiedener Medien im Rahmen ihrer Arbeit befähigt werden und brauchen mehr praktisch-methodische Unterstützung zur altersgerechten medienpädagogischen Arbeit mit den ihnen anvertrauten Kindern.

Der im Papier der Obersten Landesbehörden angesprochene Aspekt der Computererziehung im Kindergarten ist nach Ansicht der Medienreferentinnen und -referenten nicht primärer Inhalt der Medien-erziehung für diese Altersgruppe. Computer werden von den 3 bis 6jährigen fast ausschließlich zum Spielen benutzt (Gameboys, Computerspiele), hierüber müssen die Erzieherinnen allerdings besser informiert sein.

Ein wichtiger Schritt und eine unabdingbare Voraussetzung ist die verbindliche Aufnahme der medienpädagogischen Aus- und Fortbildung in die Curricula der ErzieherInnenausbildung.

• Jugendarbeit

Wurde bei der Zielgruppe der Kindergartenkinder noch der gesamte Medienbereich als Feld für medienpädagogische Aktivitäten angesprochen, so wird der Arbeitsbereich der (außerschulischen) Jugendarbeit auf die Thematik Computer begrenzt. Nach Ansicht der Medienrefe-

rentinnen und -referenten dürfen die anderen Medien jedoch keinesfalls vernachlässigt werden, da ihr Stellenwert bei den Jugendlichen gleichbleibend hoch ist.

Computerarbeit ist aber vorrangig „Jungensache“ und spricht Mädchen in der vorliegenden Form in den seltensten Fällen direkt an. Gerade in bezug auf medienpädagogische Konzepte zum Umgang mit Computern ist der geschlechtsspezifische Aspekt vernachlässigt worden.

Dabei wird generell die Notwendigkeit geschlechtsspezifischer Arbeit innerhalb der Jugendarbeit zuwenig berücksichtigt. Sie muß jedoch bereits bei den konzeptionellen Vorüberlegungen einbezogen werden. Medienpädagogische Konzepte müssen die Polarisierung der Geschlechter berücksichtigen und u.a. vielfältige Identifikationsmöglichkeiten für Jungen und Mädchen anbieten und weniger auf die Differenzierung der Geschlechter abheben. Mädchen dürfen dabei jedoch nicht als „defizitäre Wesen“ betrachtet werden.

Um z.B. mit den Besucherinnen und Besuchern von Jugendzentren medienpädagogisch zu arbeiten, muß auf die jeweilige Zielgruppe eingegangen werden (z.B. sozial benachteiligte Jugendliche, ausländische Jugendliche, Mädchen usw.). Die Arbeit mit Jugendlichen erfordert darüber hinaus einen hohen Grad an Professionalität und kann nicht nur durch das Zurverfügungstellen von Videogeräten oder Computern erschöpft sein. Sollen die Beschlüsse der Jugendministerkonferenz umgesetzt werden, muß das zu einer Erhöhung des Personalschlüssels in der Jugendarbeit führen.

- **Eltern**

Bei der Elternbildung stoßen die gängigen Konzepte am ehesten an ihre Grenzen, da in den meisten Fällen die bildungsorientierte Mittelschicht angesprochen wird. Gerade aber die problematischeren Familien (z.B. „Vielseherfamilien“, Eltern mit geringer Sensibilität für die eigene Vorbildfunktion und für den Umgang ihrer Kinder mit Medien, Eltern in schwierigen und benachteiligten Lebenssituationen) werden nicht erreicht. Hierzu ist die Entwicklung neuer Elternbildungskonzepte erforderlich. Einen Ansatzpunkt bietet die stadtteilorientierte Arbeit. Die Kontaktaufnahme zu Streetworkerinnen und -workern, zum Allgemeinen Sozialen Dienst (ASD), zu Familienverbänden und zur Sozialpädagogischen Familienhilfe wäre ein erster Schritte. Die Sensibilisierung und Fortbildung der dort Tätigen, würde den Zugang zu verschiedenen Elterngruppen erleichtern.

Auch die Entwicklung medienpädagogischer Informationsmaterialien erfordert eine deutliche Zielgruppenorientierung. Die vorliegenden Publikationen und Broschüren sprechen dagegen diejenigen an, die sich schon mit der Problematik auseinandergesetzt haben und bereits sensibilisiert sind.

Die im Beschluß der Jugendministerkonferenz genannten Empfehlungen und pauschalen Forderungen bedürfen nach Ansicht der Medienreferentinnen und -referenten einer praxisorientierten Umsetzung. Die Programme der Landesarbeitsgemeinschaften Kinder- und Jugendschutz sollten in die Planungen auf Länderebene Eingang finden. Denn, nur eine gezielte

und koordinierte Vernetzung all derjenigen, die im Bereich der Medienpädagogik tätig sind wird dem Anspruch gerecht, daß Medienpädagogik der beste Jugendschutz ist.

August 1996

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern

Projekt „Flimmerkiste“ gibt Anstöße für die Medienerziehung im Kindergarten

Erzieherinnen und Erzieher in den Kindergärten kennen dieses Bild: Die Kinder kommen morgens in den Kindergarten und können sich nur langsam in die Gruppe einfinden. Sie sind müde oder noch ganz mit ihren Fernseh- und Gameboyerlebnissen beschäftigt. Daß es nicht damit getan ist, dieses Phänomen zu beobachten und zu beklagen, sondern daß es wichtig ist, im Kindergartenalltag die Medienerfahrungen der Kinder aufzugreifen und bewußt damit zu arbeiten, haben bereits viele Kindergärten erkannt und einige modellhaft praktisch umgesetzt. Mit dem Projekt „Flimmerkiste“ zeichnet sich ab, daß Medienerziehung als fester Bestandteil einer ganzheitlichen Erziehung im Kindergarten gesehen werden sollte. Die Darstellung des Projekts liegt in der Broschüre „Projekt „Flimmerkiste“: Medienerziehung zum Thema Fernsehen und Video im Kindergarten“ vor. Das Projekt findet seit 1988 im Landkreis Weilheim-Schongau in Zusammenarbeit von Kindergärten und Jugendamt statt. Ziel des Modells, das in die bayernweite Kampagne „Alles auf Empfang“ einbezogen wurde, ist es, Kinder von Anfang an zu befähigen, kritisch mit dem Fernsehen umzugehen und zwischen Realität und fiktiven Fernsehbildern unterscheiden zu lernen. Schließlich hat sich gezeigt, so die Praktiker, daß eine „Verteufelung“ der Medien seitens der Eltern, aber auch der pädagogisch geschulten Erzieherinnen und Erzieher, wenig hilfreich und letztlich sogar kontraproduktiv ist. Doch es ist erfahrungsgemäß nicht oh-

ne Hürden, die Fernseherlebnisse der Kinder im Kindergarten positiv aufzugreifen. Die Beschreibung des „Flimmerkiste“-Projekts kann daher als ein wichtiger und praktisch orientierter Leitfaden für die Medienerziehung im Kindergarten gewertet werden.

Nicht die Theorie steht hier im Vordergrund, sondern Praxiserfahrungen bilden den Hintergrund für die detaillierten Ausführungen. In elf Einheiten werden alle praktischen Aspekte der Medienerziehung, wie sie im Projekt berücksichtigt wurden, vorgestellt. Wie gelernt werden kann, über das Fernsehen zu reden und Fernsehbilder richtig einzuschätzen oder wie sich Videos selber herstellen lassen und was es in einem Filmstudio zu sehen gibt – alle Aktionen sollen den Kindern helfen, das Medium Fernsehen zu „durchschauen“. Praktische Tips zu Fragen rund um das Projekt sowie Hinweise zur Medienerziehung im Kindergartenalltag, beispielsweise technische Voraussetzungen, Hilfe bei der Projektdurchführung und Anmerkungen zur Elternarbeit ermöglichen es auch allen anderen Kindergärten, ein solches Projekt „Flimmerkiste“ in ihrer Einrichtung zu starten und somit das schwierige, aber wichtige Thema Fernsehen positiv in ihre Arbeit zu integrieren. Weiterführende theoretische Literatur ist ergänzend am Ende der Broschüre angegeben.

Mai 1996

„Aus dem Blickwinkel der Kinder betrachten“

Eltern und Pädagogen sollen künftig auf wissenschaftlicher Basis erstellte Hilfen zur Einschätzung all jener Sendungen erhalten, die von Kindern gerne gesehen werden. Konkrete Schritte für ein solches neutral erstelltes Angebot, das beispielsweise von Programmzeitschriften genutzt werden könnte, leiteten die Teilnehmer eines „Runden Tisches“ ein.

Erstmals setzten sich Vertreter der führenden öffentlich-rechtlichen und privaten Fernsehanstalten, Jugendschutzexperten und eine Reihe von Vertretern der wichtigsten Programmzeitschriften an einem Tisch, um über verbesserte Transparenz bei der Ankündigung des Fernsehprogramms für Kinder zu beraten. Eingeladen hatten die Aktion Jugendschutz Bayern e.V. (AJ) gemeinsam mit dem Bayerischen Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familien, Frauen und Gesundheit, der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Kinder und Eltern entscheiden mit Programmzeitschriften

Programmzeitschriften, so stellt eine Studie eines Heinrich-Bauer-Verlages von 1993 fest, spielen eine zentrale Rolle bei der Auswahl des Programms. 50% der Kinder verwenden eine Programmzeitschrift als Fernsehratgeber, weitere 25 % befragen bei der Programmauswahl die Eltern. Andere Studien gehen sogar von 65 % der Kinder aus, die Programmzeitschriften zur Information nutzen.

Die „Macher“ von Programmzeitschriften verdeutlichten in München, welche Bedeutung Markierungssysteme für die Zielgruppe „Kind“ beziehungsweise deren Eltern im Markt der Programmzeitschriften bereits gewonnen haben. Gleichzeitig wurde auf die Problematik und die Grenzen von isoliert erstellten Expertensystemen verwiesen. Bewertungskriterien seien von Zeitschrift zu Zeitschrift so unterschiedlich, daß dies teils zu widersprüchlichen Empfehlungen führe, bemerkten Jugendschutzexperten. Dr. Volker Gerber vom Walther Friedländer Bildungswerk zeichnete dennoch eine positive Tendenz : „Nicht nur die Qualität informeller Angaben hat im Programmzeitschriftenjahrgang 1995 zugenommen, sondern insbesondere die Qualität der Auswahlhilfen für Kinder und Eltern.“

Neutrale Stelle soll wissenschaftlich fundierte Programmbewertung leisten

Im Auftrag der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) hat das Institut Jugend Film Fernsehen (JFF) ein Konzept für eine pädagogisch fundierte Programmbewertung nach wissenschaftlichen Methoden entwickelt, das die Vorsitzende des JFF, Dr. Helga Theunert in München vorstellte. Verena Weigand von der BLM: „Eine unabhängige Stelle soll Programmbewertungen für 3- 13jährige Kinder durchführen. Hier geht es nicht um Bevormundung der Eltern, es sollen Hilfen zur eigenen Bewertung von Fernsehangeboten gegeben werden. Auch soll keine Fernsehkritik geleistet, vielmehr soll aus dem Blickwinkel der Kinder betrachtet werden.“ Joachim von Gottberg, Geschäftsführer der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen, Berlin, schlug die Weiter-

führung eines Arbeitskreises zu diesem Thema vor. Die anwesenden Sendervertreter erklärten sich grundsätzlich bereit, an dem Projekt mitzuwirken. Ihre Aufgabe wird es vor allem sein, frühzeitiger als heute Kassetten mit den entsprechenden Sendungen für die wissenschaftliche Begutachtung vorzulegen.

Die BLM will die Finanzierung und konkrete Umsetzung des Konzepts einer pädagogischen Programmbewertung jetzt mit dem JFF und weiteren Kooperationspartnern besprechen. Die geplante neutrale Einrichtung soll auf Vorschlag der BLM Programm- und Publikumszeitschriften sowie pädagogische Institutionen mit differenzierten Einschätzungen nicht nur zu ausdrücklichen Kindersendungen beliefern. Eine detailliertere Bestimmung der Arbeit soll in weiterführenden Gesprächen vorgenommen werden, zu denen die BLM einlädt.

„Runder Tisch“ im Rahmen landesweiter Kampagne

Zum „Runden Tisch“ eingeladen hatte die Aktion Jugendschutz Bayern e.V. (AJ), die seit Anfang des Jahres die bundesweit in ihrer Form einmalige Informationskampagne zur Medienerziehung „Alles auf Empfang? - Familie und Fernsehen“ durchführt. Klaus Umbach, Geschäftsführer der AJ, unterstrich, bei der Bewertung von Sendungen sollten nicht unterschiedliche Geschmackskriterien angelegt, sondern überprüfbare Einschätzungen erzielt werden. Das Interesse an solchen Hinweisen sei sehr groß. Insbesondere die Vertreter der Programmzeitschriften betonten, einen zusätzlichen Informationsdienst gerne nutzen zu wollen. „Angesichts weiter zu-

nehmender Programmvielfalt und künftiger neuer Medienangebote werden Hinweise auf die Kinderverträglichkeit der Sendungen in Zukunft immer wichtiger“ so Klaus Umbach von der AJ-Bayern. Auch dabei, betont er, gehe es nicht um Verbot, vielmehr um die Vermittlung von Maßstäben für Eltern und Pädagogen, um für Kinder eine altersgerechte Auswahl aus dem Fernsehangebot zu ermöglichen.

Juni 1995

„Alles auf Empfang?“ Familie und Fernsehen

Eine Kampagne zur Medienerziehung im ersten Halbjahr 1995

Familie und Fernsehen ist und bleibt ein viel diskutiertes Thema, das jetzt angesichts der zunehmenden Gewaltdarstellungen in den Medien, wieder aufgegriffen wird.

Durch eine breit angelegte Kampagne der Aktion Jugendschutz, die auf ausdrücklichen Wunsch der Wohlfahrtsverbände in Bayern und mit Unterstützung Bayerischer Ministerien (für Arbeit und Sozialordnung, Familie, Frauen und Gesundheit sowie für Unterricht, Kultus, Wissenschaft und Kunst) durchgeführt wird, sollen differenzierte Wirkungszusammenhänge von Gewaltdarstellungen im Fernsehen und deren Auswirkungen aufgezeigt werden. Pädagogische Hilfestellungen werden angeboten und Informationen über die rechtlichen Jugendmedienschutzbestimmungen publik gemacht. Im Rahmen der

Kampagne soll auch eine Mobilisierung der Öffentlichkeit gegen Gewalt im Fernsehen erreicht werden. Einschätzungen und Beurteilungen geeigneter und ungeeigneter Sendungen für Kinder sollen anhand von Antwortkarten eruiert und an die Programmverantwortlichen herangetragen werden. Vor allem Eltern und Multiplikatoren in der Kinder- und Jugendarbeit werden mit der Kampagne angesprochen.

Broschüre für Eltern

Die Broschüre wird neben den einschlägigen Jugendmedienschutz-Bestimmungen vor allem Hintergrundinformationen über die kindlichen Rezeptionsweisen, Auswirkungen von problematischen Filminhalten und pädagogische Hilfestellungen enthalten. Des Weiteren werden Rückmeldekarten für Eltern an die Aktion Jugendschutz zur Einschätzung positiver oder negativer Programminhalte der Fernsehsender enthalten sein. Die Elternbroschüre wird in einer hohen Auflage hergestellt und ist zur Verteilung beispielsweise bei Elternabenden vorgesehen.

Arbeitshilfen zur Elternarbeit in Schule und Jugendhilfe

Verschiedene Formen der Elternarbeit zum Thema „Fernsehen“ werden praxisgerecht für ErzieherInnen, LehrerInnen und MitarbeiterInnen in der Jugendhilfe aufbereitet. Plakate zum Aushang in Schulen, Kindertagesstätten und anderen Einrichtungen sollen die zentrale Botschaft der Kampagne unterstützen und als Einladungsplakat für Elternabend dienen.

Informationstage

Informationsveranstaltungen, bei denen die Materialien für die Arbeit mit Eltern und Pädagogen vorgestellt werden, finden in den einzelnen Regierungsbezirken Bayerns statt. Zielgruppen sind unter anderem ReferentInnen in der Elternarbeit von Jugendämtern, Schulämtern, Erziehungsberatungsstellen und Kindergärten.

Weitere Informationen und die erwähnten Arbeitsmaterialien können angefordert werden bei: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. Fasaneriestr. 17, 80636 München

September 1995

Eltern sollen Fernsehprogramm nach besseren Sendungen „abklopfen“

„Schalten Sie sich ein“, appelliert zum Schuljahresanfang die Aktion Jugendschutz Bayern e.V. an Eltern und Erzieher im Freistaat. Grund zum Aktivwerden geben Fernsehprogramme, die im Kampf um Einschaltquoten für Kinder wenig oder nicht geeignete Sendungen auch zu frühen Tageszeiten ausstrahlen. Viele Eltern seien noch überfordert von der Fülle neuer Programmangebote und schwankten zwischen strikten Verboten und völlig freiem Fernsehkonsum für Ihre Kinder. Die Aktion Jugendschutz hat nun Materialien herausgegeben und eine Veranstaltungswelle initiiert, die Eltern in die Lage versetzen will, die „richtigen“ Sendungen für Ihre Kinder auszuwählen. Dabei gehe es nicht

um einen Katalog mit „Gut“ und „Böse“, betont Klaus Umbach, Geschäftsführer der AJ, „die Eltern müssen selbst aktiv werden und eigene Maßstäbe anlegen. Wir möchten sie dabei unterstützen.“

Seit Anfang des Jahres führt die Aktion Jugendschutz die Kampagne „Alles auf Empfang? Familie und Fernsehen“ durch. Allein 50.031 Exemplare einer bündigen Elternbroschüre wurden seither versandt. Der Leitfaden soll die Kompetenz der Eltern stärken, „selbst zu entscheiden, was Kinder sehen oder nicht sehen sollten“. Im ersten Halbjahr wurden flächendeckend in Bayern 26 Informationstage mit 515 Teilnehmern durchgeführt – Multiplikatoren, die nun im Herbst in zahlreichen Elternabenden von Horten und Grundschulen Rede und Antwort zum Thema Medienerziehung zu Hause stehen werden.

Freiwillig soll durch die Kampagne nicht nur die Verantwortung der Eltern gestärkt werden. „Schalten Sie sich ein“ wird bei der AJ auch als Einschalten im Sinne einer Kontrollfunktion der Eltern gegenüber den Sendeanstalten verstanden. „Das Verbraucherbewußtsein ist heute höher denn je“, so Klaus Umbach „und das Verhalten der Medienverbraucher wird im Interesse der Sender wachsam gemessen“.

Die Aktion Jugendschutz hat ihrer Broschüre eine Postkarte beigefügt, auf der Eltern direkt auf Sendungen reagieren können, die sie als für Kinder ungünstig einstufen. „Wenn die Eltern ihre Macht erst einmal voll erkennen und über die Einschaltquoten spürbar einsetzen, werden jene Sender die Nase vorn haben, die hochwertige Kinderprogramme entwickelt haben und ansonsten verantwortungsvoll

mit den von Kindern genutzten Sendezeiten umgehen.“ Positive Beispiele hierfür gebe es bereits.

Als Schritt in die richtige Richtung wertet Umbach auch intensive Bestrebungen darum, in Programmzeitschriften die Bewertung von Sendungen nach ihrer Nützlichkeit und Verträglichkeit für Kinder zu verbessern.

September 1995

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg

Schöne neue Welt? Multimedia - ein Thema für Jugendschutz und Pädagogik

„Multimedia“ – „Datenautobahn“ – „interaktives Fernsehen“ scheinen für Wirtschaft und Politik die Hoffnungsträger der Zukunft zu sein, wenn es darum geht Industriestandorte und Arbeitsplätze zu sichern oder zu entdecken. Es werden Milliarden investiert in Modellprojekte, neue Spartenprogramme, Teleshopping, Homebanking, Video- und Computerspiele on demand etc.

Diejenigen, die in ihrer täglichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen schon jetzt kaum noch verstehen, womit sich die Heranwachsenden in ihrer Freizeit beschäftigen, beobachten die Entwicklung und die Euphorie besorgt und verunsichert. Vermissen sie doch zu Recht die Betrachtung des technischen Fortschritts unter ethischen, pädagogischen, gesellschafts-, familien- und jugendpolitischen Aspekten.

Die Aktion Jugendschutz hat mit ihren Jugendschutztagen am 12. und 13. Februar 1996 in Stuttgart versucht ein Gegengewicht zu setzen. Dabei ging es nicht um Bilderstürmerei oder Bewahrpädagogik, das zeigte sich schon am Konzept der Tagung, die im Rahmen der "interschul"

stattfind, der Europäischen Bildungsmesse, auf der sich zahlreiche Aussteller mit Multimedia-Programmen für Kinder präsentierten. Ziel der Tagung, so skizzierte es der Vorsitzender der ajs, war vielmehr, „die Chancen der neuen Techniken, aber auch die Risiken, die sich vor Kindern, Ju-

gendlichen, Familien und der gesamten Gesellschaft aufzutun“ zu erörtern.

Doch zunächst stellte sich den Anwesenden die Frage, was sich denn eigentlich hinter dem Zauberwort "Multimedia" verbirgt. Prof. Dieter Eichhorn von der Hochschule für Druck und Medien erläuterte dies anhand von Beispielen und bot damit Argumente für die Erarbeitung einer Einschätzung der neuen Technologien.

In der anschließenden Talkrunde konnten diese Aspekte ebenso vertieft werden wie in den nachmittäglichen Arbeitsgruppen. Hier kamen Fragen wie die Veränderungen der Familie, Auswirkungen pornographischer Angebote auf männliche Jugendliche, Werbung usw. zur Sprache. Darüber hinaus zeigte sich auch in den Arbeitsgruppen, daß die ajs nicht nur zur Kritik anregen, sondern auch zum Umgang mit Multimedia ermuntern wollte. So stellte Thomas Feibel „Multimedia auf CD-ROM“ für Kinder und Jugendliche vor, die Computerwerkstatt Reutlingen und das Bildungswerk Neckargemünd boten Beispiele für die gelungene Integration von Multimedia in Freizeit und Jugendhilfe.

Die Tagung sollte aber auch zeigen, daß Multimedia nicht eine neue Pädagogik nach sich ziehen wird. Bewährte medienpädagogische Wege wie das Szenische Spielen, das Dr. Helga Jud-Krepper vorstellte, behalten auch angesichts neuer Transportmedien die Inhalte Gültigkeit.

Gerade die Erziehung zur Medienkompetenz wird für Familien, Bildungs- und Frei-

zeiteinrichtungen noch wichtiger werden, das betonten die Sozialministerin Helga Solinger und der ajs-Vorsitzender Klaus-Peter Lilienfein übereinstimmend.

Hier zeichnet sich Handlungsbedarf für die Politik ab: Neben Mitteln zur Erprobung neuer Technologien müssen auch Finanzmittel für die Befähigung von Eltern und anderen Erziehenden, haupt- und ehrenamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in der Jugendarbeit u.ä. zur Verfügung gestellt werden.

Für diese Fortbildung müssen Konzepte erdacht, erprobt und realisiert werden, die von der freiwilligen Teilnahme an Seminaren und Tagungen bis zur Verpflichtung eines Studienbausteines „Vermittlung von Medienkompetenz“ an den Pädagogischen Hochschulen reichen können.

Es ist schon jetzt abzusehen, daß der Kinder- und Jugendschutz durch Gesetze bei Multimedia kaum greift. Weltweit wird auf Dauer wohl nur – wenn überhaupt – ein Minimalkonsens zur Strafbarkeit von Kinderpornographie gefunden werden können. Um so bedeutender ist die Medien-erziehung, um so wichtiger ist es aber auch, die Anbieter an ihre Verantwortung für Kinder und Jugendliche zu erinnern und die Kooperation mit ihnen zu suchen.

Einen ersten Ansatzpunkt hierfür bot der Jugendschutztag; im Rahmen der Talkrunde stellte sich der Entwicklungsleiter der Software-Firma Black Legend, Stefan Piasecki, den Fragen und Forderungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Er vermittelte den Eindruck Kinder- und Jugendschutz ernst zu nehmen, allerdings erinnerte er die Pädagogen daran, daß Kinder-

und Jugendschutz auch für sie bedeutet, die Interessen und Bedürfnisse der Heranwachsenden aufzugreifen, ernst zu nehmen und mit ihnen im Gespräch zu bleiben.

Das kann auch bedeuten, daß ein Pädagoge seine Unkenntnis im Umgang mit dem Computer zugibt und sich von den Jugendlichen helfen läßt: Welch eine Chance, das Selbstwertgefühl von Heranwachsenden zu stärken, die ansonsten immer wieder mit der Überlegenheit der Erwachsenen konfrontiert werden.

Die Referate und Ergebnisse der Tagung wurden in einer Dokumentation zusammengestellt. Diese ist unter der Best.Nr. 207 zum Preis von DM 22 bei der ajs Baden-Württemberg, Stafflenbergstr. 44, 70184 Stuttgart zu bestellen.

September 1996

Alterskennzeichnung von Computerspielen durchgesetzt – ein wichtiger Schritt

Vorgeschichte

Bereits im Juli 1993 stellte die Aktion Jugendschutz (ajs) Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg in einem Gutachten fest, daß „eine altersgerechte Einordnung der angebotenen Video- und Computerspiele dringend notwendig ist“. Um eine entsprechende für die Anbieter verbindliche Regelung herbeizuführen, wie sie das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG; hier §§ 6 und 7) für

Filme vorsieht, lud die ajs zusammen mit dem Sozialministerium im September 1994 zu einem **Runden Tisch Video-/Computerspiele und Jugendschutz** ein. An dieser nichtöffentlichen Veranstaltung nahmen Referentinnen und Referenten der Landesministerien in Baden-Württemberg, die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Elke Monsen-Engberding, der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der FSK, Folker Hönge, der für Jugendschutzfragen zuständige Referent des Bundesministeriums für Frauen und Jugend, Dr. Rainer Scholz, und Vertreterinnen und Vertreter der Anbieter teil.

Im Rahmen der Diskussion zeigte sich, daß vor allem auf Bundesebene bisher kein Handlungsbedarf zur Ergänzung des JÖSchG gesehen wurde, während die Anbieter der Forderung der ajs nach einer verpflichtenden Regelung durchaus aufgeschlossen gegenüberstanden. Um am Beispiel Baden-Württembergs deutlich zu machen, daß unter denjenigen, die täglich mit Kindern und Jugendlichen und ihrem Interesse am Computerspiel zu tun haben, ein dringender Handlungsbedarf gesehen wird, entschloß sich die Aktion Jugendschutz, am 6. Dezember 1994 im Rahmen der Veranstaltung „Lernspiele(n) am Computer“ eine Unterschriftenaktion zu starten. Der Aufruf, die Initiative zu unterstützen erfolgte zum einen über die 17 Mitgliedsverbände der ajs, die ihre Organe zur Beteiligung ermunterten, und über die Medien, die die Kampagne engagiert unterstützten. Als Rücksendeschluß war der 31. März 1995 vorgesehen.

Ergebnis der Unterschriftenaktion

Bis zum 26. Juni 1995 sind bei der Aktion Jugendschutz 19.659 Unterschriften eingegangen. Eine Durchsicht der zahlreichen Listen zeigte ein breites Spektrum der Bevölkerung auf. Es gingen Listen ein von

- Elternbeiräten
- Schulen
- Pfarrgemeinden
- Polizeidienststellen
- Buchhandlungen
- Stadtverwaltungen
- Landrats- und/oder Jugendämtern
- Kreisbildstellen
- Jugendreferaten der Kirchen
- Beratungsstellen
- Jugendhäusern
- Wohlfahrtsverbänden
- Jugendhilfeeinrichtungen
- Parteien
- Jugendringen
- Einzelpersonen.

Bei der Einschätzung des Ergebnisses der Aktion ist nicht nur zu berücksichtigen, wieviele Unterschriften eingegangen sind, bedeutsam ist auch das Engagement, das hinter den einzelnen Listen steckt. So setzte der Jugendhilfeausschuß des Landkreises Lörrach das Thema „Computerspiele und Jugendschutz“ auf seine Tagesordnung, beschloß einstimmig die Initiative zu unterstützen und übersandte die Unterschriften der Ausschußmitglieder. Der Stadtjugendring Schwäbisch Gmünd veranstaltete in Kooperation mit dem örtlichen Kinderschutzbund eine öffentliche Unterschriftensammlung und die Personalversammlung für den Grund-, Haupt-, Real- und Sonderschulbereich beim Staatlichen Schulamt Karlsruhe

(über 800 Lehrerinnen und Lehrer) hat sich einstimmig der Forderung der ajs angeschlossen. Auch der Deutsche Kinderschutzbund Bundesverband setzte sich auf seiner letzten Delegiertenversammlung mit der Forderung auseinander und schloß sich ihr auf Antrag des Landesverbandes Baden-Württemberg an. Mit der Initiative wurden also nicht nur knapp 20.000 Unterschriften zusammengetragen, das Thema Computerspiele und Jugendschutz wurde außerdem auf unterschiedlichen Ebenen zur Kenntnis genommen und diskutiert. Damit ist bei vielen Menschen ein Bewußtsein für die Problematik der Video- und Computerspiele und für die Notwendigkeit des Jugendschutzes geweckt worden. Schon vor Abschluß der Unterschriftenaktion zeigten sich erste Erfolge der ajs-Aktivitäten. So haben die Obersten Landesjugendbehörden der Länder entschieden, daß vom 1. 10. 1995 an Computerspiele auf CD-ROM und CD-I hinsichtlich einer Alterskennzeichnung geprüft werden.

Ausblick

Da der Beschluß der Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesjugendbehörden bisher nur die Computerspiele umfaßt, bleibt die Forderung der Aktion Jugendschutz bestehen, daß auch die Videospiele, mit denen sich vor allem Kinder beschäftigen und die dazu noch zu Werbezwecken öffentlich aufgestellt werden, eine Alterskennzeichnung erhalten.

1995

Aktion Jugendschutz Sachsen

Beschreibung eines Projektes der Aktion Jugendschutz Sachsen e.V.

1996 wurde mit dem Projekt *Medienerziehung in Kindertagesstätten* landesweit begonnen.

Ziel und Anliegen war, Erzieherinnen und Erziehern in Kindertagesstätten Hilfe und Unterstützung in ihrem medienerzieherischen Bemühen zu geben.

Dem lag die Überlegung zugrunde, daß die Mehrheit der in Kindertagesstätten tätigen Kolleginnen und Kollegen in der Ausbildung kaum mit Fragen der Medienpädagogik in ausreichendem Maße konfrontiert worden sind und auch in den Fortbildungsmaßnahmen diese Thematik nur sehr knapp behandelt wurde.

Andererseits gab und gibt es aber ein großes Interesse an medienerzieherischen Fragen, weil durch den umfangreichen „Mediengenuß“ der Kinder zwangsläufig entsprechende Probleme in den Kindertagesstätten dazu auftreten.

Bei ihrer Bewältigung zeigten sich jedoch sehr unterschiedliche Standpunkte und auch Unsicherheiten. Häufig erklang der Ruf nach Verboten, es machte sich ein überwiegend bewahrpädagogischer Ansatz der Medienerziehung breit.

Diese Situation forderte uns als Aktion Jugendschutz Sachsen e.V. heraus, da wir nur in der Einheit von bewahrpädagogischen Maßnahmen und Initiativen zur Ausprägung von Medienkompetenz die

Grundlage für erfolgreiches medienpädagogisches Handeln sehen.

Die Praxis gab uns recht.

1996 wurden landesweit Seminare zur Thematik *Möglichkeiten kreativer Medienerziehung* mit Erzieherinnen und Erziehern aus Kindertagesstätten in kommunaler wie auch in freier Trägerschaft durchgeführt.

Dabei wurde zu solchen Schwerpunkten, wie *Mediennutzung und beliebteste Inhalte im Kinderzimmer, Möglichkeiten und Grenzen der Medienpädagogik, Standpunkte der Medienwirkungsforschung, Kinder-Medien-Werbung, Medienerziehung und Jugendschutz* u.ä. Wissen vermittelt und die Aussprache geführt.

Als besonders wertvoll erwies sich, daß im Rahmen dieser Veranstaltungen Medieninitiativen ihre Arbeit und die Angebote zur aktiven Medienarbeit für die Altersgruppe der Vorschulkinder vorstellten. Am Beispiel praktischer Erfahrungen wurden auch solche Probleme wie z.B. die spielerische Aufarbeitung von Fernsehinhalten und -erlebnissen der Kinder thematisiert.

Großen Anklang fand auch ein speziell für dieses Projekt entwickeltes Medienpaket, so u.a. eine durch Medienwissenschaftler und Pädagogen sowie Jugendschutzfachkräfte aus Sachsen zum Thema erarbeitete Handreichung für Erzieherinnen und Erzieher.

Wichtig war für uns auch, daß die beteiligten Erzieherinnen und Erzieher selbst mehr Sicherheit zum sozialpädagogischen Umgang mit Medien fanden und sich auf dieser Grundlage auch besser für entsprechende Elternarbeit auf diesem Gebiet befähigt fühlten.

Das erste Jahr der Arbeit an diesem Projekt hat uns bestätigt, daß großer Bedarf zur Beschäftigung mit der Thematik der Medienerziehung in der Altersstufe von Vorschulkindern wie auch von Kindern im jüngeren Schulalter vorhanden ist.

Deshalb wird das Projekt, mit der Konzentration auf die Altersstufe der jüngeren Schulkinder, für ein weiteres Jahr fortgeführt.

Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz

Stellungnahme zur Anhörung „Jugendschutz und Medien“ des Bundestagsausschusses für Familie, Senioren, Frauen und Jugend am 31.01.1996

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz -BAJ- ist ein Zusammenschluß der Landesarbeitsgemeinschaften Kinder- und Jugendschutz, der Spitzenverbände der Wohlfahrtspflege und von Fachverbänden der Jugendhilfe. Sie setzt sich für die Belange von Kindern und Jugendlichen im Rahmen des gesetzlichen, erzieherischen und strukturellen Kinder- und Jugendschutzes ein. Ein Schwerpunkt der Arbeit liegt dabei von je her im Bereich des Jugendmedienschutzes.

Die Strafgesetze, das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit und hier besonders die Ausführungen zum Jugendmedienschutz decken bereits einen Großteil potentieller Gefährdungen auf der nationalen Ebene ab, wobei ihre stringente Auslegung und Anwendung noch zu wünschen übrig läßt. In bezug auf europäische oder internationale Richtlinien bietet der Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention einen ersten Ansatz, einheitliche Richtlinien zu erarbeiten.

Der Vermittlung und Ausprägung von Medienkompetenz kommt bei der Frage eines wirksamen Jugendmedienschutzes eine herausragende Stellung zu. Sie versetzt Mediennutzer in die Lage, Medien in den Lebensalltag einzuordnen und diese anhand situativer Befindlichkeiten oder momentaner Interessen auszuwählen. Die Integration von Medienpädagogik in den

Schulunterricht (z.B. im Deutsch-, Kunst- oder Sozialkundeunterricht oder fächerübergreifend) und in Kindergärten sowie Fortbildungsangebote für LehrerInnen, ErzieherInnen und Eltern stehen hier in einem direkten Zusammenhang. Auch in den zahlreichen Angeboten der außerschulischen Bildung besteht für die Medienpädagogik ein wichtiger Anregungszusammenhang. Der medienpädagogischen Ausbildung von ErzieherInnen sowie an Hochschulen und Fachhochschulen muß deutlich mehr Beachtung geschenkt werden. Wir fordern daher medienpädagogische Inhalte in den Fächerkanon der Hochschulen und Fachhochschulen aufzunehmen.

In einer zunehmend differenzierter werdenden Umwelt, die durch Individualisierungsprozesse und durch die Pluralisierung von Lebensstilen gekennzeichnet ist, finden Kinder und Jugendliche nur schwer ihren Platz. Medienkompetenz darf daher nicht isoliert als Einzelmaßnahme verstanden werden, sondern integrativ als ein Teilaspekt beim Erwerb sozialer Kompetenzen.

„Multimedia“ lautet das Wort des Jahres 1995, und damit wird sogleich deutlich, welchen Stellenwert Medien in unserer heutigen (Informations-)Gesellschaft einnehmen. Kinder und Jugendliche wachsen wie selbstverständlich mit den Massenmedien auf. Aus den zahlreichen Untersuchungen zu den Wirkungen der Medienutzung lassen sich zusammenfassend folgende Erkenntnisse gewinnen:

1. Medienwirkungen sind ein Teil der Sozialisation, an dessen Verlauf und Ausprägung auch zahlreiche andere Sozialisationsinstanzen mitwirken.

2. Kausale Wirkungszusammenhänge zwischen menschlichem Handeln und Mediennutzung haben sich kaum nachweisen lassen, wohl aber verstärkende Wirkungen bei schon vorhandenen Einstellungen (Rezeptionssituation).

3. Isolierte pädagogische Maßnahmen zur Veränderung von Mediennutzungsverhalten und -wirkungen haben nur geringe Aussicht auf Erfolg, es sei denn, sie nehmen das gesamte soziale Umfeld in den Blick.

Zu den gestellten Fragen nimmt die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz wie folgt Stellung:

1. Was haben die neuen Bestimmungen des am 1. August 1994 in Kraft getretenen Ersten Rundfunkänderungsstaatsvertrages im Bereich des Kinder- und Jugendschutzes gebracht?

Eine wichtige Änderung war die Berufung von Jugendschutzbeauftragten bei den Sendern. In diesem Zusammenhang ist jedoch auf die fehlenden einheitlichen Fortbildungsangebote für die Jugendschutzbeauftragten hinzuweisen. Ein regelmäßiger Austausch und gemeinsame Fortbildungen, die in Absprache mit den Beteiligten durchgeführt werden, wären anzustreben.

2. Welche Konsequenzen müssen heute aufgrund der neuen Herausforderungen für den Kinder- und Jugendschutz im Fernsehen wie Werbung und Satellitenfernsehen gezogen werden?

Kinder sind heute einem zunehmenden Werbedruck ausgesetzt, wobei die privaten Anbieter den Markt der Kinderwerbung dominieren. Besonders im Umfeld von Kindersendungen ist ein hoher Anteil von Kinderwerbung zu verzeichnen. Wie in einer neueren Studie von Charlton, Neumann-Braun, Aufenanger und Hoffmann-Riem deutlich wurde, ist der Übergang vom Programm zur Werbung häufig so gestaltet, daß vor allem jüngere Kinder diesen Unterschied kaum durchschauen. Das Verbot der Unterbrecherwerbung ist daher nicht ausreichend.

Wir fordern deshalb eine Verbesserung der Trennungs- und Kennzeichnungsregelung durch die Einführung von optischen und akustischen Signalen. Anstelle der unscharfen Anknüpfungen der Werberegulungen an „Kindersendungen“ sollte in Zeiten, in denen Kinder verstärkt fernsehen, auf Werbung verzichtet werden. Zumindest sollten in diesen „Werbeschutzzeiten“ besondere Restriktionen gelten. Insgesamt ist zu fordern, daß es hier zu einer klaren, für Kinder nachvollziehbaren Trennung von Werbung und Programm kommt.

Das zunehmende Merchandising (verkaufsfördernde Maßnahmen) im Umfeld von Kindersendungen muß zusätzlich als Werbestrategie angesehen werden, die zu einer problematischen Vermischung von Kinderprogrammen und Werbung führt.

3. Was muß ausgehend von den seit 1994 eingetretenen Veränderungen und angesichts der neuen Herausforderungen auf nationaler Ebene (Bund/Länder) noch getan werden, um den Kinder- und Jugendschutz im Fernsehen weiter zu verbessern und voranzubringen?

Die vorhandene Gesetzgebung im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes ist für den nationalen Bereich des Fernsehens als ausreichend zu bezeichnen. Es wäre zu untersuchen, ob die Einteilung nach Altersgruppen (Altersfreigabe: o.A., ab 6, ab 12, ab 16 Jahren) noch dem heutigen Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen entsprechen. Nach den Erfahrungen der verschiedenen Prüfinstitutionen ist die Altersgruppierung zwischen 12 und 16 Jahren nicht differenziert genug.

Die Aufforderung an die Sender und Produzenten, ein qualifiziertes und wertvolles Kinder- und Jugendprogramm zu entwickeln, bleibt parallel hierzu jedoch bestehen. Dies wäre durch Fördermaßnahmen, Preisverleihungen etc. zu unterstützen.

Bei der Vergabe von Sendeplätzen sollte auf die Sehgewohnheiten von Kindern Rücksicht genommen werden.

Um vor allem Eltern eine Hilfestellung bei der altersgerechten Programmauswahl zu geben, sollten möglichst von einer neutralen Stelle Hinweise für die Programmbeurteilung abgegeben werden. Dabei muß neben der Kinderverträglichkeit vor allem der Nutzwert der einzelnen Beiträge und deren mediale Darbietungsform eingeschätzt werden. Anbieter und Programmzeitschriftenmacher sind dazu aufzufordern, sich um die Schaffung und finanziel-

le Absicherung einer solchen Agentur zu bemühen, die mit medienpädagogischem Sachverstand diese Aufgabe übernehmen kann.

4. Was kann im Zeitalter von Satellitenfernsehen und Multimedia auf internationaler Ebene im Bereich der Europäischen Union unternommen werden, um die nationalen Standards im Kinder- und Jugendschutz im Fernsehen auf deutschem Niveau zu vereinheitlichen?

Angesichts der technischen Entwicklung vor allem des Satellitenfernsehens und der voranschreitenden weltweiten Vernetzung kann auf eine Vereinheitlichung der Standards des Kinder- und Jugendschutzes im Fernsehen auf europäischer Ebene nicht verzichtet werden. Die Grundlage hierfür liefert der Artikel 17 der Konvention über die Rechte des Kindes. Diese, von dem meisten europäischen Staaten ratifizierte Konvention bedarf jedoch der Konkretisierung und inhaltlichen Ausgestaltung.

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz bedauert, daß im Zuge einer zunehmenden Internationalisierung und Globalisierung auf dem Regelungsweg wenig erreicht werden kann. Diese Entwicklung erfordert um so mehr Engagement im Bereich der Medienpädagogik. In diesem Zusammenhang muß auch verstärkt über Förderungs- und Finanzierungsmöglichkeiten nachgedacht werden. Weiterhin bedarf es zusätzlicher Untersuchungen, um eine wissenschaftliche Grundlage zu finden.

Stellungnahme zur Anhörung „Multimedia“ des Bundestagsausschusses für Familie, Senioren, Frauen und Jugend am 09.10.1996

Nach einer Umfrage aus dem Jahr 1995 ist für 4 von 5 Jugendlichen der Umgang mit dem Computer selbstverständlich. Diese Entwicklung ist zunächst zu begrüßen, da für diese Generation der Zugang zu den immensen Informationsbeständen, die heute schon in Datenspeichern abgelegt sind, eine alltägliche Ergänzung zu den anderen Formen der Informationsbeschaffung sein wird. Ob sich auf längere Sicht die Offline-Anwendungen (Diskette, CD-ROM und ihre Weiterentwicklungen) gegen die Online-Anwendungen (Informationsrecherche im Datennetz) behaupten oder gar durchsetzen werden, ist für die folgenden Betrachtungen unerheblich. Auf absehbare Zeit werden beide Möglichkeiten angeboten, und die Verwertungsvisionen der Wirtschaft werden dafür sorgen, daß auch die Online-Angebote in wenigen Jahren selbstverständlich sind.

Unter Multimedia-Angeboten verstehen wir solche Angebote, die mehrere Präsentationsmedien integrieren (Ton, Text, Grafiken, Daten, stehende und bewegte Bilder) und in der Regel über den Computer abgerufen, aber auch produziert werden können, wobei schreiben und lesen von Informationen also genau genommen nicht unter den Begriff fallen. Mit der weiteren Verbesserung und Verbilligung der technischen Möglichkeiten wird sich Multimedia aber durchsetzen, weil es alle Formen der Datenverarbeitung attraktiver macht.

Für die folgenden Bemerkungen zu den möglichen jugendschutzrelevanten Aspekten von Multimedia-Angeboten wollen wir auf die eingangs gemachte Unterscheidung von Offline und Online zurückkommen.

Offline heißt in diesem Zusammenhang, daß auf CD-ROM oder Disketten gespeicherte Programme, Spiele, Kataloge usw. auf dem Computer gesehen, gelesen, gespielt werden. Diese Datenträger unterliegen heute schon der Kontrolle, wobei sich allerdings die Möglichkeiten der Indizierung angesichts der rasanten Verbreitungsgeschwindigkeit als wenig wirksam erweisen. Gerade durch Raubkopien befinden sich viele jugendgefährdende Spiele im Umlauf.

Bei den Offline-Angeboten stellen sich aus der Sicht des Kinder- und Jugendschutzes eine Reihe von Fragen, die sich sowohl auf die Inhalte wie auf das Medium selbst beziehen. Kritische Geister betrachten mit Sorge, daß sich in der Gesellschaft eine zunehmende Gier nach Sensationen und Konsum feststellen läßt, die von den Medien mit immer „härterer Ware“ bedient wird. Besorgte Eltern verbieten ihren Kindern das Ansehen von Nachrichtensendungen im Fernsehen, weil sie sonst nicht einschlafen können. Kinder und Jugendliche sehen es als Mutprobe an, möglichst gruselige, gewalttätige und angstmachende Filme auszuhalten. Daß es keinen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen in den Medien und Gewalttätigkeit gibt, haben viele Studien nachgewiesen, aber es gibt auch Anzeichen dafür, daß in den Medien mitgelieferte Haltungen (z. B. Frauen gegenüber) die je eigene Sichtweise beeinflussen.

Glücklicherweise hat sich bisher die Hypothese von Kulturpessimisten, ComputernutzerInnen würden völlig vereinsamen, nicht bestätigt, aber es wird weiterer Untersuchungen bedürfen, wie sich die virtuelle Welt im Computerspiel und im Datennetz auf Realitätswahrnehmung und soziales Lernen auswirken.

Als grundsätzliches Problem für die kommende Generation kann sich herausstellen, daß in der Unmenge der Informationen die eigenen Bewertungen ertrinken. In der sinnvollen Reduktion der Informationsflut auf das Wesentliche und Verarbeitbare wird eine Hauptaufgabe bestehen. Schulische und außerschulische Bildung werden hier noch sehr viel leisten müssen. Ohne eine entsprechende Stärkung des Urteilsvermögens sind Desinformation und Manipulation Tür und Tor geöffnet.

Die Hoffnung, daß durch die Möglichkeit weltweiter und ungehinderter Informationsbeschaffung und -weitergabe das kritische Potential in Richtung auf mehr demokratische Teilhabe gestärkt wird, wie es ja auch das Kinder- und Jugendhilfegesetz fordert, wollen wir noch nicht aufgeben, aber erste Untersuchungen über das Nutzungsverhalten im Internet weisen doch eine gewisse Passivität der UserInnen nach. Mit Blick auf die demokratische Entwicklung wirft auch das Gefälle zwischen Informationsbesitzern und -nichtbesitzern eine Reihe von Fragen auf.

Die weltweiten Datennetze weisen zur Zeit noch kaum Ordnungsprinzipien auf. Nun schickt sich die Wirtschaft an, dieses Feld nach Marktprinzipien und -bedürfnissen

zu organisieren. Die weltanschauliche Liberalität der Pioniergeneration im Netz wird überzogen von der globalen Wirtschaftsliberalität. Die Ordnungsbemühungen der Computerfreaks und ihr sympathisches Bemühen um das Recht der Meinungsfreiheit wird von Ideologen und Kriminellen ausgenutzt.

Aus der Sicht des Kinder- und Jugendschutzes geht es vor allem um die Verbreitung von (Kinder-) Pornographie, Gewalt und rechtsextremistischem Gedankengut mittels Computerspielen und Datennetzen. Das Internet ist gekennzeichnet durch seinen Aufbau, es hat keine hierarchische Ordnung, keine zentrale Verwaltungsorganisation und orientiert sich nicht an Staatsgrenzen, so daß die gängigen Kontrollmöglichkeiten nicht greifen. Daneben existieren kommerzielle Netze, die jedoch alle eine sog. „Brücke“ zum offenen Internet haben. Das Hauptproblem in bezug auf Kontrollmöglichkeiten liegt im Bereich der Dialogsysteme und Foren, in denen ein anonymer Austausch von Informationen und News stattfindet.

Gerade hier bietet sich das Internet z.B. als Forum für Pädophile an. Online-Dialoge werden z. B. als Einstieg in die Vermittlung von Kindern in die Prostitution genutzt. Offenbar werden über die Datennetze Vorbereitungen zu den Verbrechen an den Kindern getroffen und in hemmungsloser Weise Beschreibungen und Abbildungen der Verbrechen verbreitet. Durch die genannten Strukturen des Internet ist es ohne weiteres möglich, daß sich Kinder und Jugendliche beim „surfen“ durch das Internet unfreiwillig mit (kinder) pornographischen Materialien konfrontiert

sehen. Neben der Aufspürung und Bestrafung der Täter bedarf es daher des Schutzes der Kinder und Jugendlichen, die sich möglicherweise in die Dateien mit pornographischen, gewaltverherrlichenden und rassistischen Inhalten einwählen. Neben Kindersperren, die auf der Anwenderseite die Nutzung einschränken, könnte ein attraktives eigenes Datennetz möglicherweise Kinder und Jugendliche anziehen oder auch die Erziehungsberechtigten motivieren, den entsprechenden Service-Provider zu wählen.

Kinder sind in diesem Zusammenhang stets als Opfer anzusehen, und zwar konkret durch den Mißbrauch vor der Kamera oder aber indirekt als potentielle User pornographischen Materials via Internet.

Auf den Bereich der problematischen Computerspiele und extremistische Gruppierungen im Internet muß in diesem Zusammenhang ebenfalls hingewiesen werden.

„Kindersperre“

Um Kindern und Jugendlichen den Zugang zu problematischen Netzgruppen zu verweigern, wurden bereits verschiedene Software-Programme, z.B. Cyber-Patrol, Cyber Siter und Net-Nanny entwickelt. Solche Programme, die als Kindersperre gedacht sind, erlauben es den Eltern, den Zugriff zu regeln. Die Listen, die regelmäßig aktualisiert werden, können eigenständig verändert werden, zusätzliche Sperrwörter können eingefügt und einzelne Newsgroups ausgeblendet werden, oder der Zugriff kann zu bestimmten Zeiten unterbunden werden. Die Ergänzung der Liste um problematische Suchbegriffe

sollte von seiten der Server vorgenommen werden, da Eltern und Erziehungsberechtigte in den wenigsten Fällen einen genauen Überblick über bzw. Einblick in die Strukturen der Netze haben. Generell sollten alle Provider diesen „Service“ anbieten.

Gesetzliche Regelungsmöglichkeiten

Um Kinder und Jugendliche vor den offensichtlich jugendgefährdenden Inhalten der Datennetze zu schützen, bedarf es strengerer rechtlicher Regelungen:

- Eine Ergänzung des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften im § 1 Abs. 3 um den Begriff „Datenspeicher“ erscheint sinnvoll. (Entwurf - Multimedia-Gesetz)
- Eine Anschlußkennung an das genutzte Pseudonym bzw. eine digitale Signatur würde die Absendersuche erleichtern. Eine Ächtung von Anbietern kinderpornographischer Materialien dürfte der „Netiquette“ entgegenkommen und nicht als negative Kontrolle aufgefaßt werden.
- Das bereits von T-Online praktizierte Verfahren, sämtliche News-groups, die in irgendeiner Weise Sex-bezogen erscheinen, von der Nutzung über T-Online auszuschließen, ist eine Möglichkeit der Beschränkung. Die ausgeschlossenen Anbieter wären dadurch gezwungen, sich eine neue Bezeichnung zuzulegen. (Selbstbeschränkung der Online-Dienste)
- Die Einrichtung von Arbeitsgruppen in Anlehnung an die AG der Polizei München in allen Bundesländern erscheint sinnvoll und notwendig.

Generell ist im präventiven Bereich noch viel Aufklärung und Information von Eltern, Erziehungsberechtigten und PädagogInnen über die Gefahren und Chancen multimedialer Angebote notwendig. Prävention ist aber auch in bezug auf den Erwerb von Medienkompetenz wichtig und von daher ebenfalls auszubauen.

Medienkompetenz

Der Vermittlung und Ausprägung von Medienkompetenz kommt bei der Frage eines wirksamen Jugendmedienschutzes eine herausragende Stellung zu. Sie versetzt Mediennutzer in die Lage, Medien in den Lebensalltag einzuordnen und diese anhand situativer Befindlichkeiten oder momentaner Interessen auszuwählen. Die Integration von Medienpädagogik in den Schulunterricht (z.B. im Deutsch-, Kunst- oder Sozialkundeunterricht oder fächerübergreifend) und in Kindergärten sowie Fortbildungsangebote für LehrerInnen, ErzieherInnen und Eltern stehen hier in einem direkten Zusammenhang. Auch in den zahlreichen Angeboten der außerschulischen Bildung besteht für die Medienpädagogik ein wichtiger Anregungszusammenhang. Der medienpädagogischen Ausbildung von ErzieherInnen sowie an Hochschulen und Fachhochschulen muß deutlich mehr Beachtung geschenkt werden. Wir fordern daher, medienpädagogische Inhalte in den Fächerkanon der Hochschulen und Fachhochschulen aufzunehmen.

- außerschulische Jugendarbeit

Medienpädagogische Aktivitäten finden sich in allen Feldern der Jugendarbeit, in der verbandlichen, kommunalen und offe-

nen Jugendarbeit. Diese sind jedoch vorrangig auf den Einsatz von Videotechniken und Filmarbeiten ausgerichtet. Aufgrund der fehlenden Ausstattung vieler Einrichtungen besteht kaum die Möglichkeit, den Einsatz und Nutzen von Computern zu thematisieren. In diesem Zusammenhang ist zu erwähnen, daß Computerarbeit vorrangig „Jungensache“ ist und Mädchen in der vorliegenden Form in den seltensten Fällen direkt anspricht. Gerade in bezug auf medienpädagogische Konzepte ist der geschlechtsspezifische Aspekt jedoch nicht zu vernachlässigen.

Dabei wird generell die Notwendigkeit geschlechtsspezifischer Arbeit innerhalb der Jugendarbeit zu wenig berücksichtigt. Geschlechtsspezifische Differenzierungen müssen jedoch bereits bei den konzeptionellen Vorüberlegungen einbezogen werden. Medienpädagogische Konzepte müssen die Polarisierung der Geschlechter berücksichtigen und u.a. vielfältige Identifikationsmöglichkeiten für Jungen und Mädchen anbieten und weniger auf die Differenzierung der Geschlechter abheben. Mädchen dürfen dabei jedoch nicht als „defizitäre Wesen“ betrachtet werden.

Die Arbeit mit Jugendlichen erfordert darüber hinaus einen hohen Grad an Professionalität und kann nicht nur durch das Zurverfügungstellen von Videogeräten oder Computern erschöpft sein. Eine Erhöhung des Personalschlüssels in der Jugendarbeit ist daher unbedingt notwendig.

-Elternarbeit

Bei der Elternbildung stoßen die gängigen Konzepte am ehesten an ihre Grenzen, da

in den meisten Fällen die bildungsorientierte Mittelschicht angesprochen wird. Gerade aber die problematischeren Familien (z.B. „Vielseherfamilien“, Eltern mit geringer Sensibilität für die eigene Vorbildfunktion und für den Umgang ihrer Kinder mit Medien, Eltern in schwierigen und benachteiligten Lebenssituationen) werden nicht erreicht. Hierzu ist die Entwicklung neuer Elternbildungskonzepte erforderlich. Einen Ansatzpunkt bietet die stadtteilorientierte Arbeit. Die Kontaktaufnahme zu Streetworkerinnen und -workern, zum Allgemeinen Sozialen Dienst (ASD), zu Familienverbänden und zur Sozialpädagogischen Familienhilfe wäre ein erster Schritt. Die Sensibilisierung und Fortbildung der dort Tätigen würde den Zugang zu verschiedenen Elterngruppen erleichtern.

Auch die Entwicklung medienpädagogischer Informationsmaterialien erfordert eine deutliche Zielgruppenorientierung. Die vorliegenden Publikationen und Broschüren sprechen dagegen diejenigen an, die sich schon mit der Problematik auseinandergesetzt haben und bereits sensibilisiert sind.

- Schulische Aufgaben

Medienpädagogik ist auch in den Schulen zu einem integralen Bestandteil der Arbeit geworden, wobei die Aufgabe der Schule in der Vorbereitung der jungen Menschen auf die berufliche Nutzung multimedialer Techniken, der pädagogischen Auseinandersetzung mit den kommerziellen Angeboten (Spiele, Edutainment, Infotainment) sowie in der Entwicklung pädagogischer und methodisch-didaktischer Formen zur Nutzung von Multimedia im Unterricht lie-

gen. Kooperation zwischen Schulen und Jugendarbeit bieten sich in diesem Zusammenhang an. Medienpädagogische Elternbildung ist im Rahmen von Elternabenden bzw. durch die Verteilung von Elternbriefen eine sinnvolle Ergänzung.

Das laufende Projekt „Schulen ans Netz“ soll Kindern und Jugendlichen den Zugang zum Internet aufzeigen und zu einem kritischen Umgang mit diesem Medium befähigen. Ein Hauptproblem ist jedoch die teils noch fehlende Fachlichkeit der Lehrerinnen und Lehrer.

- Fortbildung

Um pädagogischen Fachkräften der Jugendhilfe sowie Lehrerinnen und Lehrern die Inhalte der Medienpädagogik zu vermitteln, bedarf es deren Verankerung in den jeweiligen Ausbildungs- und Prüfungsordnungen. Für die bereits in der Praxis Tätigen bedarf es einer gezielten Fortbildungs- und Qualifizierungs-offensive. Hierzu sind MultiplikatorInnen-Schulungen von ErzieherInnen, LehrerInnen und SozialpädagogInnen flächendeckend anzubieten.

Die Fortbildungsangebote von Landesstellen / Landesarbeitsgemeinschaften für Kinder- und Jugendschutz, die in fast allen Bundesländern tätig sind, können dazu beitragen, diese Lücken zu schließen.

Literatur und Zeitschriften zum Thema

Zum Beitrag:

Gemeinschaftsaufgabe Medienpädagogik !? S.4 ff.

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern (Hrsg.): Alles auf Empfang? Familie und Fernsehen, Zusammenarbeit mit Eltern, München 1995

Aktion Jugendschutz Sachsen e.V. (Hrsg.): ajs Info, Heft 2/95, Chemnitz 1995

Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.): Jugend und Fernsehen - Chancen und Gefahren, Mainz 1993

Charlton u.a.: Fernsehwerbung und Kinder, Band 1 + 2, Leverkusen 1995

Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten; Christine Feil, Opladen 1994

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (Hrsg.): Jugendmedienschutz in den Medien, Berlin 1995

Gerber, Volker: Die Verführung im Morgengrauen, in: Kind Jugend Gesellschaft, Heft 2, 1994, S. 55-60

Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen beim Bayerischen Rundfunk (Hrsg.): Kinderkanal Television, Heft 8, München 1995

Katholisches Institut für Medieninformation (KIM): Bilderkiste, Fernsehen mit Kindern, Heft 6, Köln 1994, S. 3-5

Katholische Sozialethische Arbeitsstelle u.a. (Hrsg.), jugend & Gesellschaft, Heft 1/96, Hamm 1996

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (Hrsg.): Medien pflastern ihren Weg, LJS-Info-Dienst, Nr. 1, Hannover 1994

Mühlen-Achs, Gitta / Stolzenburg, Elke: Geschlechtsspezifische Medienpädagogik: Über Mädchenbilder und den Umgang mit ihnen, in: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK): Images, Idole, Irrealitäten - Soziale Wirklichkeit und Medien als Gestaltungsaufgabe, Rundbrief Nr. 36, Bielefeld 1994, S. 94-100

Schweizerischer Verband Kind und Spital: Kind und Fernsehen im Spital, Schriftenreihe Nr. 1, Winterthur 1995

Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen (Hrsg.): Konzepte für medienpädagogische Elternarbeit, Kiel 1995

Urban, Andrea: Kinderkanal oder: wann kriegen die Kinder den Kanal endlich voll?, in: Thema Jugend, Heft 1-2, 1994, S. 19

Zum Beitrag:

Medienpädagogik S. 11 ff.

Baacke, Dieter/Kübler, Hans-Dieter: Lernen und Erziehen in der Medienumwelt Konzepte der Medienpädagogik, in: Medien und Kommunikation. Konstruktion von Wirklichkeit, Studienbrief 12 des Funkkollegs. Hrsg. Deutsches Institut für Fernstudien an der Universität Tübingen, Weinheim, Basel 1991, S. 15 - 50

Hiegemann, Susanne/ Swoboda, Wolfgang H. (Hrsg.): Handbuch der Medienpädagogik. Theorieansätze - Forschungsgeschichte-Perspektiven, Opladen 1993

Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd/Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe der Medienpädagogik. Wörterbuch für Studium und Praxis, 2. völlig neubearbeitete Auflage, Ehningen 1990

Kommer, Helmut: Früher Film und späte Folgen. Zur Geschichte der Film- und Fernseherziehung, Berlin 1979

Niesytho, Horst: Erfahrungsproduktion mit Medien. Selbstbilder - Darstellungsformen - Gruppenprozesse, Weinheim, München 1991

Schell, Fred: Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis, Opladen 1989

**Zum Beitrag:
Kinder und Computerspiele S.21 ff.**

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (Hrsg.): Computerspiele - Spielspaß ohne Risiko, 3. Aufl., Köln 1995

Diehl, U./ Diehl, K.-H.: Ich hab nur noch neun Leben. Eltern, Kinder und Computer. Düsseldorf 1995

Dittler, U.: Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogischen Auseinandersetzungen, München, Basel 1993

Fehr, W./ Fritz, J.: Videospiele als medienpädagogische Herausforderung, in: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.). Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag, Bonn 1993, S 137 -138

Fritz, J. (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen, Weinheim 1995

Hoelscher, G. R.: Kind und Computer. Spielen und Lernen am PC, Berlin 1994

Jörns, G.: Hilfe - ein Computer, Frankfurt 1993

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Computerspiele in der Schule?, Soest 1993

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Prüfung neuer Medien für den Unterricht, Soest 1996

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Telekommunikation der Schule, Soest 1996

Rogge, J.-U.: Kinder brauchen Grenzen, Reinbek 1993

Sacher, W.: Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse, In: Zeitschrift für Pädagogik 2/1993, S. 313 - 335

Zeitschriften:

ajs informationen: **Chaos und Witz knocken „He-Man“** aus, Heft 1/93, Stuttgart

Pro Jugend (Ausgabe Bayern): **Immer diese Medien**, Heft 2/93, München

ajs informationen: **Medienerziehung**, Heft 5/93, Stuttgart

ajs informationen: **Rechtsextremistische Rockmusik - Probleme für den Jugendschutz**, Heft 6/93, Stuttgart

LJS-Info-Dienst: **Medien pflastern ihren Weg**, Heft 1/94, Hannover

Thema Jugend: **Fernsehkinder**, Heft 1 + 2/94, Münster

ajs informationen: **Medienrezeption von Jungen und Mädchen**, Heft 1/95, Stuttgart

Info ajs Sachsen: Medienkompetenz durch Medienerziehung, Heft 2/95, Chemnitz

Pro Jugend (Ausgabe Bayern): **Auf dem Weg zur Multi-Media-Welt**, Heft 4/95, München

ajs informationen: **Multimedia - Was kommt da auf uns zu?**, Heft 6/95, Stuttgart

jugend & Gesellschaft: **... da werdet ihr noch Augen machen!**, Heft 1/96, Hamm

Kind Jugend Gesellschaft: **Immer diese Medien**, Heft 3/96, Bonn

Materialien

Medienpädagogik und Jugendmedienschutz

Medien allgemein

Jugendmedienschutz. Arbeitshilfe zu Fragen der Mediennutzung, Medienwirkung und Schutzvorschriften, Hrsg.: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW, Köln; Kath. Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW, Münster; Ev. Arbeitskreis für Jugendschutz, Münster 1995, 94 S., DM 8,-

Materialmappe: Kino und Video. Diese Mappe enthält Informationen, Beiträge und Materialien, die die Thematik „Chancen und Gefahren des Mediums Film im Kino und auf Video“ für Kinder und Jugendliche im erzieherischen Alltag aufgreifen. Die Materialmappe liefert mit einer Zusammenstellung neuerer relevanter Aufsätze, Berichte, Kommentare und gesetzlicher Regelungen Informationen und Analysen zum Themenbereich Video und Kino. Die Mappe berücksichtigt u.a. die Arbeit der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), deren neue Grundsätze, Kinderkinoarbeit, Filmanalyse etc. Weiterhin werden Tips, Hinweise und weiterführende Literaturempfehlungen zur rezeptiven Filmarbeit mit Kindern und Jugendlichen gegeben (z.B. Medienpädagogik im Kindergarten, Kinderkinoarbeit, Videoarbeit etc.). Die Materialmappe ist besonders für MultiplikatorInnen in der Kinder- und Jugendarbeit (ErzieherInnen, SozialpädagogInnen, LehrerInnen, MitarbeiterInnen in Jugendämtern, Freizeitheimen etc.) empfehlenswert. Darüber hinaus ist sie aber auch für alle gemacht, die sich in komprimierter Form über den Themenkomplex informieren wollen. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., 4. überarb. Aufl., München 1993, DM 39,-

Mit den Medien der Kinder gegen das "Mediensyndrom". Soziales Lernen und Medienerziehung im Hort. Diese Broschüre stellt Praxisansätze zur Medienerziehung für Kinder im Grundschulalter vor. Ausgehend von den Medienerfahrung der Kinder wird versucht, die Medienwelt als Aufhänger und Mittler zu nutzen, um für die Kinder die Medienillusionen durchschaubar zu machen. Themen wie „Gewalt“, „Angst“ in und mit Medien, „Freude“, „Sexualität“ werden darin behandelt. Die praxisorientierte Broschüre kann im Hort, in der Grundschule und in der Jugendarbeit eingesetzt werden und ist für jeden an Mediener-

ziehung Interessierten eine wichtige Arbeitshilfe. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Thüringen e.V. und Kath. Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW e.V., München, Erfurt, Münster 1994, Broschüre, 94 S., DM 7,- (Staffelpreis ab 10 Stück DM 5,50)

Jugendmedienschutz und Medienpädagogik - Standortbestimmung und Perspektiven. Mit dieser Publikation werden Entwicklungen, Positionen und Ziele des Jugendmedienschutzes und der Medienpädagogik beschrieben und kritisch auf ihre Effizienz hin durchleuchtet. Neben einem historischen Abriß über den Jugendmedienschutz, die Medienpädagogik und die gesetzliche Problematik werden darüber hinaus Ergebnisse neuerer Jugend- und Jugendmediastudien herangezogen, um die gesamte Lebenssituation von Kindern und Jugendlichen heute beurteilen zu können und eine adäquate Medienpädagogik daraus zu konzipieren. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Schriftenreihe aj FORUM, München 1991, 115 S., DM 14,-

Medienerziehung einmal anders - spielend. Diese als Infomappe vorliegende Seminardokumentation enthält theoretische Einführungen in Themen wie „Spiele als didaktische Mittel der Medienerziehung“, „Spieltheorien im Wandel“, eine kommentierte Literaturliste zum Thema Medien, Adressen und Tips für die praktische Arbeit sowie die in dem Seminar erarbeiteten Spiele zur Medienerziehung. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart o.J., DM 4,-

Mediengewalt. Machen Medien gewalttätig? Tagungsdokumentation mit Aufsätzen zum Thema „Mediale Gewalt und ihre Wirkungen“, „Medienpädagogische Handlungsmöglichkeiten und Konzepte“, „Indizierte Programme im Spätprogramm“ u.v.m. Hrsg.: Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen, Hannover 1994, 48 S., DM 5,-

Baukasten Gewalt. Das Medienpaket (4 Broschüren und eine Videokassette) gibt praktische Anregungen zum Umgang mit Medien und Gewalt. Hrsg.: Institut Jugend Film Fernsehen, München 1995

Die 4 Broschüren kosten zusammen DM 45,-; können aber auch einzeln angefordert werden.

Die Videokassette „Gewalt hat viele Gesichter“ (VHS) kann nur beim KoPäd Verlag München, zum Preis von DM 45,- angefordert werden.

In thematischen Einheiten, die sich an Jugendliche und Pädagogen in der außerschulischen Jugendarbeit wenden, werden folgende Themen behandelt:

„Die Sache mit der Gewalt“. Erläuterung des Gewaltbegriffs und Darstellung pädagogischer Prinzipien zur Arbeit mit dem „Baukasten Gewalt“, 40 S., mit Abbildungen und Anlagen, DM 10,-

„An jeder Ecke...“ - Gewalt im Alltag. Erfahrungen, die Jugendliche mit Gewalt in der Familie, Freizeit und Arbeit machen und ihr eigenes gewalttätiges Handeln, 88 S., mit Abbildungen und Anlagen, DM 15,-

„Nie hat es soviel Spaß gemacht!“ - Gewalt in den Medien. Gründe für den Videokonsum, Geschichten von Tätern und Opfern und Inhalte, die außer Brutalität in den Videos noch vorkommen, 64 S., mit Abbildungen, DM 12,50

Aufwachsen im Medienschwefel. Wie beeinflussen Medien die Welt? Was bedeuten Medien für den Einzelnen? Was Erwachsene bedenken und umsetzen sollten. Welche Medien gibt es heute? Diesen Fragen und Themen widmet sich das Falblatt, das sowohl für Erwachsene als auch für Jugendliche bestimmt ist. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart o.J., 8 S., DM 0,50 (Staffelpreise bei höherer Stückzahl)

Rechts- und neonazistische Rockmusik - Übersicht und Bewertung. In dieser Handreichung werden auditive Medien der rechtsextremen und neonazistischen Musik vorgestellt. Für Pädagogen, die im Jugendbereich tätig sind und einen bewerteten Überblick erhalten wollen. Hrsg.: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), Bielefeld 1994, DM 12,-

Jugendmedienschutz. Gesetzliche Bestimmungen zum Jugendmedienschutz. Auszüge aus dem Grundgesetz (GG), Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS), Verordnung zur Durchführung des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (DVO GjS), Strafgesetzbuch (StGB), Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG), Auszug aus dem

Rundfunkstaatsvertrag (RfStV). Aktuelle Fassung ab November 1993. Zu beziehen bei: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart o.J., 8 S., DM 0,50 (Staffelpreise bei höherer Stückzahl)

Via Buch durch die Medienwelt. Kinder- und Jugendliteratur zur Medienerziehung. Bei dieser Veröffentlichung handelt es sich um eine Zusammenstellung von Rezensionen über Bilder-, Kinder- und Jugendbücher zur Medienerziehung. Ein Stichwortverzeichnis hilft bei der Auswahl der Lektüre ebenso wie die Einordnung in altersgemäße Zielgruppen. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart o.J., DM 5,-

Schöne neue Welt? Multimedia – ein Thema für Jugendschutz und Pädagogik. Das Buch nähert sich den Aufgaben von Jugendschutz und Pädagogik im Zeitalter von Multimedia von unterschiedlicher Seite. Zunächst wird darüber informiert, was sich hinter dem Begriff „Multimedia“ verbirgt. Im nächsten Kapitel werden einzelne Aspekte der neuen Technik hinterfragt: die Folgen für Familie, Jugendschutz, Werbung u.ä. Die zweite Hälfte der Dokumentation des Jugendschutztages 1996 stellt konkrete Handlungsmodelle der Erziehung in Familie, Schule, Kindergarten und Jugendarbeit vor.

Das Buch ist zum Preis von DM 22,- bei der Aktion Jugendschutz, Staffenbergstr. 44, 70184 Stuttgart, erhältlich.

Medienerziehung in Kindertagesstätten. Die Handreichung ist für Erzieherinnen und Erzieher gedacht und im Rahmen eines gleichnamigen Projektes entstanden. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Sachsen e.V., Chemnitz 1996

Fernsehen

Info-Set "Alles auf Empfang?" - Familie und Fernsehen. Das Set beinhaltet eine Broschüre für Eltern, einen Leitfaden „Zusammenarbeit mit Eltern“, (medienpädagogische Arbeit in Kindergarten und Grundschule zum Thema Fernsehen), zwei Broschüren „Hilfe, Kinder lieben Fernsehen“ sowie zwei Plakate. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., München 1995, DM 7,- (Staffelpreis: ab 10 Stück DM 6,-; ab 50 Stück DM 5,-; ab 100 Stück DM 4,-)

„Alles auf Empfang?“ - Familie und Fernsehen / Elternbroschüre. Hinweise und Tips zum Umgang mit dem Fernsehen in der Familie. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Mün-

chen 1995, Broschüre, 39 S., kostenlos

„Alles auf Empfang?“ - Familie und Fernsehen / Zusammenarbeit mit Eltern. Ein Leitfadens für die medienpädagogische Arbeit in Kindergarten und Grundschule zum Thema Fernsehen von Dorothea Knodt. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., München 1995, Broschüre, 47 S., DM 3,50

Quadrataugen. Kinder- Familie- Fernsehen - Anregungen zur Medienpädagogik. Die Arbeitshilfe ist für alle pädagogisch Tätigen gedacht, die mit der „Fernseh-Realität“ jüngerer Kinder zu tun haben. In der Broschüre werden die aktuellen Mediendiskussionen zur Fernsehkindheit und Wirkungsforschung aufgegriffen sowie anhand konkreter Beispiele Hinweise zum Umgang mit dem Fernsehen gegeben. Hrsg.: Kath. Landesarbeitsgemeinschaft Jugendschutz NW e.V., Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Münster 1993, Broschüre, 50 S., DM 3,-

Kinder- und Jugendsendungen im Fernsehen - Übersicht und Empfehlungen. Eine medienpädagogische Handreichung, die sich an Eltern und PädagogInnen wendet und eine umfassende Zusammenstellung von Kinder- und Jugendsendungen im öffentlich-rechtlichen und privaten Fernsehen bietet. Die Sendungen werden für das Vorschulalter, nach Kinder- und Jugendalter und in reine Jugendsendungen eingeteilt und anhand von pädagogischen Kriterien und kommerziellen Vermarktungsstrategien beurteilt. Hrsg.: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), Bielefeld 1993, 104 S., DM 12,-

Gewalt im Fernsehen. In der Broschüre mit dem Schwerpunkt Gewalt werden Informationen über Fernsehkonsum und -verhalten aufgezeigt und Tipps im Umgang mit dem Fernsehen in der Familie gegeben. Hrsg.: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2. Aufl., Bonn 1996, 24 S., kostenlos

Kind und Fernsehen - Informationen für Eltern. In komprimierter Form werden Informationen zu Fragen des kindlichen Fernsehens und seinen Auswirkungen gegeben: Schaden und Nutzen von Fernsehen, sinnvolle Einordnung in das Leben von Kindern, Lernen aus dem Fernsehen, Sendungen beurteilen. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart o.J., 8 S., DM 0,50 (Staffelpreise bei höherer Stückzahl)

Video/Computer

Bildschirmhelden. Eine Einführung in die Computerwelt von Kindern und Jugendlichen. Diese Arbeitshilfe bietet allen, die computerbegeisterte Kinder und Jugendliche begleiten oder mit ihnen zu tun haben, eine Einführung in die Welt der Computer bzw. Computerspiele. Pädagogische Fachkräfte und Eltern, die sich noch nie mit einem Computer befaßt haben, lernen hier die Grundbegriffe kennen, mit denen Jungen und auch Mädchen in der Regel souverän umgehen. Außerdem wird auf verschiedene, auch problematische Schwerpunkte des Mediums hingewiesen. Im Vordergrund steht nicht nur die Vorstellung von jugendgefährdender Software, sondern ein aktueller Querschnitt des heutigen Medienbewußtseins junger Computerspieler/-innen. Hrsg.: Kath. Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW, Münster 1996, 40 S., DM 3,-

Computer- und Videospiele - pädagogisch beurteilt. Broschüre des Jugendamtes der Stadt Köln in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung, in der neben kurzen Einführungen 33 aktuelle Spiele vorgestellt und unter Angabe von Altersempfehlungen pädagogisch beurteilt werden. Hrsg.: Jugendamt Köln, Köln 1994, 48 S., DM 6,-

Computerspiele. Spielspaß ohne Risiko. Broschüre, die allgemeine Informationen für die Anschaffung eines Computers gibt. Der Schwerpunkt des Leitfadens liegt in der Beschreibung von Computerspielen, die von Fachleuten untersucht und empfohlen werden. Hrsg.: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesarbeitsstelle NRW e.V., 3. Aufl., Köln 1995, 40 S., kostenlos

Spielzeug Bildschirm. Chancen und Gefahren von Computerspielen für Kinder und Jugendliche sowie Nutzungsmotivationen und relevante gesetzliche Bestimmungen werden in dem Faltblatt in komprimierter Form beschrieben. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart o.J., 8 S., DM 0,50 (Staffelpreise bei höherer Stückzahl)

PC-Computerspiele im Test. Ein Projekt mit Leipziger Kindern und Jugendlichen. Die Broschüre soll ein erster Ratgeber sein, für diejenigen, die sich weniger mit der Materie „Computerspiele“ auskennen. Der Hauptinhalt der Broschüre ist der Beschreibung von Computerspielen gewidmet. Es handelt sich dabei um die Einschätzung von Kindern und Jugendlichen, die während der Projektarbeit von Medien- und Sozialpädagogen unterstützt wurden. Es ist vorgesehen, das Projekt fortzuführen und die Ergebnisse in loser Folge zu veröffentli-

chen. Hrsg.: Jugendamt Leipzig, Naumburger Str.
26, 04229 Leipzig, Leipzig 1996, 75 S.

Gewalt auf Video. Faltblatt über Hintergründe und
Folgen der Gewaltdarstellungen auf Video. Hrsg.:
Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-
Württemberg, Stuttgart o.J., 8 S., DM 0,50
(Staffelpreise bei höherer Stückzahl)