

## „Eine Portion Resilienz für die Zocker“

### Sinnvoller Umgang mit Computerspielen braucht starke Schülerinnen und Schüler

Ergänzung zum Referat von Thomas Merz-Abt, Prof. Dr. phil., Fachbereichsleiter  
Medienbildung Pädagogische Hochschule Zürich<sup>1</sup>

Das Konzept der Resilienz fragt nicht danach, was uns Menschen krank macht oder wie wir Krankheit heilen können. Es fragt vielmehr danach, was uns eigentlich gesund erhält. Wenn wir das Konzept im Hinblick auf die Medienbildung betrachten, so ergibt sich daraus eine spannende Perspektive.

Gewiss können wir über mögliche schädliche Medieneinflüsse der Computernutzung oder allgemein von Medien sprechen. Gewiss hat die Förderung elektronischer Medien (auch) in der Schule ihre Risiken.

Ich lege den Focus hier aber nicht auf die Frage, welche Medieneinflüsse für Kinder schädlich sein könnten, wo Medienkonsum ihre Entwicklung behindert oder wie wir Missbrauch von Medien bekämpfen können. Grundfrage ist vielmehr: Wie können wir Schülerinnen und Schüler systematisch darin fördern, dass sie Medien selbständig und mündig, kreativ und kritisch, kompetent und sozial verantwortlich nutzen? Wie können wir Schülerinnen und Schüler stärken, so dass sie die Vorteile und Chancen der Medien nutzen und die Herausforderungen in positiver Weise bewältigen können!

Der Titel nimmt Bezug auf extensive (Computer-)Spieler bzw. gewalthaltige Computerspiele. Das Konzept ist allerdings umfassender.

Nach Brooks und Goldstein (2007) zeichnen sich resiliente Kinder folgendermassen aus. Sie ...

- sind optimistisch, haben ein hoch entwickeltes Selbstwertgefühl, sind sich bewusst, dass sie wichtig sind
- orientieren sich am Erfolg und pflegen eine konstruktive Haltung zu Fehlern, betrachten sie als Herausforderungen
- verfügen über hohe Problemlösefähigkeit und -erfahrungen
- orientieren sich stark an dem, was sie für ihr eigenes Leben beeinflussen und verändern können und nicht an dem, was unveränderlich ist.
- kennen ihre Stärken und ihre Schwächen
- haben Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten
- können sich realistische, erreichbare Ziele setzen
- können sich in andere Menschen einfühlen
- kennen wirksame Wege zur Konfliktlösung
- verfügen über Kommunikationsfähigkeit
- fühlen sich für ihr Handeln verantwortlich
- können die Wirkung ihres Verhaltens auf andere einschätzen

Damit verfügen resiliente Kinder über ideale Voraussetzungen, um auftauchende Schwierigkeiten aller Art im Leben positiv anzugehen und zu bewältigen.

### Konsequenzen auf verschiedenen Ebenen

Die Förderung von Resilienz erfolgt nun auf verschiedenen Ebenen:

- a) Rahmenbedingungen, Regeln im Schulalltag und Schulklima, Elternzusammenarbeit usw.
- b) Grundsätzliche Unterrichtskonzeption, Klassenführung, Beziehung der Lehrperson zu den Schülerinnen und Schülern
- c) Explizite Erarbeitung der entsprechenden Ziele und Inhalte im Unterricht

<sup>1</sup> Referat anlässlich der SFIB-Fachtagung 2009 zum Thema „Game based Learning“. Bern, 28.8.2009.  
[www.phzh.ch/personen/thomas.merz](http://www.phzh.ch/personen/thomas.merz)

Bereits in Medienbildung für die Volksschule (Zürich, 2005, S. 160-166) legte ich grundlegende Lernziele und Bildungsaufgaben für das Leben in der Mediengesellschaft vor. Damit wurde zum Ausdruck gebracht, dass die Schule zur Vorbereitung auf die Mediengesellschaft mehr vermitteln muss als die Fähigkeiten im Umgang mit Medien. Das Konzept der Resilienz lässt sich hier bestens einordnen. Aufbauend auf den angesprochenen Bildungszielen für das Leben in der Mediengesellschaft möchte ich hier skizzieren, welche Konsequenzen zur Förderung von Resilienz auf den verschiedenen Ebenen zu ziehen sind. Dabei lege ich den Fokus spezifisch auf die im Medienkontext bedeutsamen Aspekte.

### **a) Konsequenzen auf der Ebene Rahmenbedingungen, Schulalltag, Schulklima**

Einen wichtigen Anteil an der Förderung der Resilienz hat nicht nur der unmittelbare Unterricht, sondern auch das Schulklima insgesamt. Anzusiedeln auf dieser Ebene sind vor allem Regeln im Schulalltag, Schulklima usw.

Gerade im Hinblick auf die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen ist beispielsweise sehr wichtig, welche Erfahrungen Kinder und Jugendliche in ihrer unmittelbaren Umwelt machen. Erleben sie in ihrem primären Umfeld (Klasse, Pausenplatz, Freundeskreis, Familie) ebenfalls Gewalt, so übernehmen sie auch eher gewalthaltige Verhaltensmuster aus den Medien. Dies gilt auch, wenn sie erfahren, dass Gewalt toleriert oder gar als Mittel der Zielerreichung positiv beurteilt wird. Insofern ist zentral, dass es gelingt, die Schule als gewaltfreien Raum zu etablieren und Gewalt als Mittel zur Zielerreichung klar abzulehnen (vgl. Merz 2009).

Idealerweise gibt es auch klare Regeln, dass Konflikte im Schulalltag gewaltfrei gelöst werden können – und die Schülerinnen und Schüler verfügen über entsprechende Modelle.

Eine entscheidende Rolle beim Aufbau von Resilienz spielen zweifellos die Eltern. Die Schule (als Institution) ist allerdings insofern gefordert, als sie Elternbildung anbieten und fördern kann, vor allem aber auch in der Kommunikation Klarheit darüber schaffen muss

- für welche Aufgaben sie selbst zuständig ist
- für welche Aufgaben die Eltern mitgefordert sind
- für welche Aufgaben die Eltern in ihrer Erziehungsaufgabe zuständig sind

Damit verbunden ist natürlich auch das Angebot familienexterner Betreuungsangebote, das in der Regel von der Schule als Institution mitgetragen wird.

Da die Überzeugung der Selbstwirksamkeit ebenfalls eine wichtige Basis der Resilienz darstellt, gehören zu einem resilienzfördernden Schulklima auch Mitwirkungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler. So erfahren sie, dass sie tatsächlich ihr (soziales) Umfeld mitgestalten können.

### **b) Konsequenzen auf Ebene der Klassenführung und grundsätzlichen Unterrichtskonzeption**

Zunächst gilt natürlich auch auf Klassenebene, was für die schulischen Rahmenbedingungen überhaupt gesagt wurde, also gewaltfreies Klassenklima, Mitwirkungsmöglichkeiten usw. Darüber hinaus spielt die grundlegende Unterrichtskonzeption eine zentrale Rolle im Hinblick auf Resilienz.

Dazu gehören insbesondere

- das regelmässige Einüben von gewaltfreier Kommunikation und Konfliktlösung (z.B. mittels Klassenrat)
- selbstwertfördernde Unterrichtselemente; regelmässiges Erkennen der eigenen Lernfortschritte
- ein konstruktiver Umgang mit Fehlern bzw. die Förderung der Erfolgsorientierung
- die Integration von selbstgesteuerten Lernformen und die Förderung von Problemlösefähigkeiten sowie Förderung intrinsischer Motivation
- die Förderung unmittelbarer Erfahrungen (Lehrausgänge, Naturerfahrungen, Wahrnehmungsförderung, soziale Erfahrungen wie gemeinsames Spielen usw.)
- regelmässige Klassenprojekte, die der Klasse Erfolgserlebnisse vermitteln und damit integrative Wirkung haben, Selbstwirksamkeitsüberzeugungen stärken und das Klassenklima fördern; Komplimentwoche, Plausch-Parcours, Eltern/Kinder-Spieltag...

### **c) Lernziele und Bildungsaufgaben für das Leben in der Mediengesellschaft**

Bereits die ersten beiden Abschnitte zeigen deutlich, dass die Schule viele Möglichkeiten hat, Resilienz zu fördern. Abgedeckt in den Lehrplänen sind solche Aufgaben beispielsweise in Rahmenbedingungen, Grundhaltungen, Leitbildern usw.

Auf dieser Basis geht es schliesslich darum, auch explizit entsprechende Ziele und Inhalte zu erarbeiten. Diese sind zu einem wesentlichen Teil jeweils in Lehrplänen zu Lebenskunde, Individuum und Gemeinschaft, Natur-Mensch-Mitwelt, Ethik angesiedelt, teilweise auch in anderen Fächern.

Als explizite Lernziele und Bildungsaufgaben nenne ich insbesondere die folgenden:

- Gezielte Förderung sozialer und personaler bzw. emotionaler Kompetenzen (vgl. Merz 2003): Empathie, Identität, Kommunikations-, Kritik- und Beziehungsfähigkeit, Konzentration, Ausdauer, soziale Kompetenz, Kooperationsfähigkeit usw.; dazu gehört auch die Förderung des Bewusstseins für Belohnungsverzicht und langfristige Prozesse oder ganz grundsätzlich die Aufnahme von lebenskundlichen Themen (Sterben/Tod, Glück und Leid, Angst und Hoffnung, ...)
- Vermittlung ethischer Grundlagen, Förderung der Auseinandersetzung mit ethischen Fragen, Klären von Wertvorstellungen
- Zielgerichtete Förderung von Medienkompetenz:
  - Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion anhand der Auseinandersetzung mit vielfältigen Medieninhalten (Rahmungskompetenz)
  - Reflexion kurz- und langfristiger Medienwirkungen (ein Bewusstsein dafür erwerben, dass sich langfristige Medienwirkungen nicht zwingend aus den kurzfristigen ableiten lassen; z.B. kurzfristiges Wecken von Emotionen bringt langfristig eher Abstumpfung)
  - Fähigkeit zur Reflexion der Qualität von Medienprodukten in verschiedener Hinsicht
- Förderung von Wahrnehmung und Ausdrucksfähigkeit, Kreativität, Humor und Phantasie

## **Umsetzung im Berufsalltag konkret**

### **a) Rahmenbedingungen, Regeln im Schulalltag und Schulklima, Elternzusammenarbeit usw.**

- Schulregeln, Gewalklima, Konfliktlösemodelle klassenübergreifend etabliert
- Elternarbeit, Elternbildung; Klärung der Aufgaben
  - Was ist Aufgabe der Schule
  - Wo braucht die Schule Unterstützung der Eltern
  - Was ist Aufgabe der Eltern
- Familienexterne Betreuungsangebote (evtl. Aufgabe der Institution)
- Mitwirkungsmöglichkeiten zur Förderung der Selbstwirksamkeits-Überzeugungen

### **b) Grundsätzliche Unterrichtskonzeption, Klassenführung, Beziehung der Lehrperson zu den Schülerinnen und Schülern**

- gewaltfreie Kommunikation und Konfliktlösung einüben; regelmässige Formen von Klassenrat, „Streitecke“ im Kindergarten, Mediator/-innen usw.
- selbstwertfördernde Unterrichtselemente: Die Schüler/-innen sollen ihre Unterrichtsfortschritte wahrnehmen (Pre-Test/Post-Test, Altersdurchmischte Lerngruppen, Lerntagebücher, Feiern beim Erreichen von Lernerfolgen usw.)
- konstruktiver Umgang mit Fehlern, Förderung der Erfolgsorientierung: Lerncoaching; Begleitung in der Festlegung von persönlichen Lernzielen (ideal als erreichbare Herausforderung); Reflexion des Lernprozesses
- Integration selbstgesteuerter Lernformen, Förderung von Problemlösefähigkeiten und intrinsischer Motivation, kurz-, mittel-, langfristige Ziele setzen (lernen)
- Förderung unmittelbarer Erfahrungen:
  - Naturerfahrungen, Wandern, Wald
  - Wahrnehmungsförderung, eigene Emotionen wahrnehmen, ausdrücken

- Soziale Erfahrungen: Vielfältige Spiele, soziale Projekte am Schulort, Begegnungen mit spannenden Persönlichkeiten, Interviews, szenische Spiele usw.
- Lehrausgänge zu Unterrichtsthemen; Quartier, Dorf/Stadt, Institutionen kennenlernen
- regelmässige Klassenprojekte:
  - Klassenfilm, Theater, Musical
  - Klassenlager selbst gestalten
  - Lesenacht
  - ...

### c) Explizite Erarbeitung der entsprechenden Ziele und Inhalte im Unterricht

- Förderung sozialer/personaler Kompetenzen (bzw. emotionaler Kompetenzen); namentlich Empathiefähigkeit
  - Vielfältige methodische Möglichkeiten, sich in andere Menschen einzufühlen (real bei Handlungen im Schulumfeld, in Film, Geschichte usw. – auch z.B. anhand von youtube, aktuellen Zeitungsnotizen usw.)
  - Freundschaft, Liebe, Beziehungen usw. thematisieren
- Vermittlung ethischer Grundlagen, Förderung der Auseinandersetzung mit ethischen Fragen
  - Wertvorstellungen verschiedener Völker und Kulturen
  - Wertvorstellungen und ihre Konsequenzen auf Handlungen diskutieren
  - Dilemmageschichten
  - Aktuelle Nachrichten und Vorkommnisse mit Werten in Beziehung setzen
  - Lebensgeschichten in Beziehung setzen mit den Werten, die Menschen verfolgt haben
- Reflexion von Medienwirkungen, z.B. kurz- und langfristige Wirkungen
  - Medienwirkungen als Inhalte thematisieren
  - Sich der kurz- und langfristigen Wirkungen bewusst werden
- Zielgerichtete Förderung von Medienkompetenz
  - Unterscheiden zwischen Realität und Fiktion/Rahmungskompetenz (z.B. Alltagsserien und Realitätsgehalt; Gerichtssendungen, Doku-Soaps usw.)
  - Reflexion kurz- und langfristiger Medienwirkungen (s.o.)
  - Fähigkeit zur Reflexion von Qualitätskriterien (kurz- und längerfristige Qualitätsbeurteilung bzw. unmittelbarer und späterer Nutzen...)
- Förderung von Wahrnehmungsfähigkeit, Kreativität, Fantasie, Ausdrucksfähigkeiten
  - Kim-Spiele, Sinnesförderung, innere Wahrnehmung, Gefühle benennen ...
  - Gefühle, Gedanken ausdrücken mit verschiedenen Medien
  - Eigene Texte produzieren (auch Audio-, Videobeiträge, Bilder etc.)

### Literatur:

- Brooks, Robert; Goldstein, Sam (2007): Das Resilienz-Buch. Wie Eltern ihre Kinder fürs Leben stärken. Stuttgart.
- Merz, Thomas (2003): Emotionale Kompetenzen gezielt fördern. In: Neue Schulpraxis. 8/2003, S. 5-10. In: [www.phzh.ch/personen/thomas.merz](http://www.phzh.ch/personen/thomas.merz) (27.08.2009).
- Merz-Abt, Thomas (2005): Medienbildung in der Volksschule. Grundlagen und konkrete Umsetzung. Zürich.
- Merz, Thomas (2009): Killerspiele und ihre Herausforderungen für Schule und Eltern. Theoretische Reflexion und medienpädagogische Handlungsempfehlungen. In: [http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09\\_Games\\_Merz-AbtThomas.pdf](http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09_Games_Merz-AbtThomas.pdf) . (27.8.2009).
- Millner, Michael (1996): Das Beta-Kind. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinder psychiatrischer Sicht. Bern.
- MPFS (2008): JIM-Studie 2008, Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12-19jähriger in Deutschland. Stuttgart. In: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie\\_2008.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf). (19.8.09)
- Steinebach, Christoph (2009): Positive Peer Culture. Jugendliche helfen Jugendlichen. Grundlagen, Praxis und Erfahrungen. Referat anlässlich der EDK-Nahtstellentagung vom 27.5.09 in Bern. In: <http://www.nahtstelle-transition.ch/files/nst8951.pdf> (27.8.09).
- Widler, Hans; Kolip, Petra; Abel, Thomas (Hrsg.) (2006): Salutogenese und Kohärenzgefühl. Grundlagen, Empirie und Praxis eines gesundheitswissenschaftlichen Konzepts. Weinheim und München.