

Bundesministerium für
Unterricht, Kunst und Kultur

bm:ukk

Frau
Präsidentin des Nationalrates
Mag. Barbara Prammer
Parlament
1017 Wien

XXIV. GP.-NR

10364 /AB

30. März 2012

zu 10493 /J

Geschäftszahl: BMUKK-10.000/0031-III/4a/2012

Wien, 27. März 2012

Die schriftliche parlamentarische Anfrage Nr. 10493/J-NR/2012 betreffend Suchtbekämpfung bei Online-Rollenspielen, die die Abg. Dr. Walter Rosenkranz, Kolleginnen und Kollegen am 31. Jänner 2012 an mich richteten, wird wie folgt beantwortet:

Zu Fragen 1 bis 4:

Im Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur wird seit 1999 im Rahmen seiner Zuständigkeiten sehr intensiv unter anderem an Entwicklungen im IT-Bereich gearbeitet, die einerseits neue Chancen eröffnen und andererseits Risiken des Technologieeinsatzes untersuchen und bekämpfen. Die effektivste Art ist die laufende Meinungsbildung in zwei großen Clustern von Schulen mit IT-Schwerpunktsetzungen (eLSA und elc-Schulen), wo viele aktuelle Entwicklungen wie etwa die Dominanz der „Social media“ vorhergesehen und pädagogisch wirksam behandelt werden.

Dabei stützt man sich auf laufende Studien, die internationale und europäische Entwicklungen darstellen, die ja in den virtuellen Communities schon lange länderübergreifend wirken. Genannt seien der jährige „Horizon-Report“ des „US-Media-Consortiums“ oder Publikationen der IKT-Fachgruppen der Europäischen Union. Das Suchtpotential von Spielen wird dabei immer als Verstärkung anderer Konflikte oder Prozesse, aber nie als singuläre Sucht wie Nikotin, Drogen oder Alkohol angesehen.

Die IKT-Lenkungsgruppe des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur hat im Schuljahr 2010/11 einen Schwerpunkt zum Thema sinnvolle und sichere Nutzung des Web 2.0 gesetzt und damit zusammenhängend auch verstärkt Maßnahmen für die Vermittlung einer umfassenden Medienkompetenz an Schülerinnen und Schüler sowie an Lehrkräfte umgesetzt. Auch im laufenden Schuljahr ist der kritisch reflektierte Mediengebrauch integrativer Bestandteil der verschiedenen IKT-Initiativen im Bereich des E-Learning und des E-Content-Einsatzes. Dabei wird im Bereich der Medienbildung durch das Unterstützen von eigenständigen Medienschöpfungen nicht nur ein emanzipatorischer sondern auch ein präventiver Ansatz von Anbeginn verfolgt.

Weiters wird auf die Zusammenarbeit mit der Koordinationsstelle Saferinternet.at verwiesen, die für die Schulen, aber auch für die Eltern eine Fülle von Materialien, Handreichungen und Unterrichtsbeispiele zu den verschiedenen Themen, von Computerspielen über Social Games in Sozialen Netzwerken bis hin zur Selbstgefährdung, anbietet.

Aktuell hat die Schulpsychologie-Bildungsberatung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur in Kooperation mit dem Institut für Suchtprävention die Überarbeitung der Unterrichtsmaterialien „Suchtprävention in der Schule“ fertiggestellt. Die unter anderem unter den Aspekten der Integration aktueller Forschungsergebnisse und Themen wie etwa problematischer Medienkonsum überarbeiteten Materialien geben einen Überblick über den Stand der Forschung zum Thema Sucht und Suchtentstehung sowie Ansatzpunkte und Methoden schulischer Suchtprävention. Sie werden für die Lehrerfortbildung in allen Bundesländern von den Suchtpräventionsstellen eingesetzt.

Auch die Schulärztinnen und -ärzte bzw. die Landesschulräte und Schulen arbeiten eng mit den Instituten für Suchtprävention in den jeweiligen Bundesländern zusammen. In allen Bereichen der Schulverwaltung, der Pädagogischen Hochschulen sowie der Schulen werden regelmäßig Fortbildungen zum Thema Sucht einschließlich problematischem Medienkonsums angeboten. Schulärztinnen und -ärzte erhalten außerdem regelmäßig Fortbildungsangebote zur „Gesprächsführung in der Suchtprävention“.

Die „Multiplayer-Online-Spiele“ (etwa „Second Life“) wurden in Österreich genau beobachtet und es wurden bereits 2009 didaktische Gutachten der Donau Universität Krems und einer Lehrkräftegruppe zu kommerziellen und nicht kommerziellen Spielen abgewickelt („Didaktische Szenarien eines Game based Learning“). In der Folge wurde eine Szene begleitet, in der „Serious Learning Games“ entwickelt und als Gegensatz zu den Online-Spielen mit schädlichen Inhalten aufgebaut wurden. Die Learning Games entwickeln auch eine Alternative zum klassischen nicht kollaborativen Lernprozess und können zielgerichtet eingesetzt, gute didaktische Erfolge, vor allem bei Gruppenprozessen, erzielen. Österreichische Schulen sind bei dieser Entwicklung mit an der Spitze im europäischen Diskurs.

Exemplarisch sei darauf verwiesen, dass etwa im Bereich der Höheren technischen Lehranstalten Ausbildungsschwerpunkte zum Game-Based-Development erfolgreich eingerichtet wurden. Auch an Schulen für wirtschaftliche Berufe oder an den kaufmännischen Schulen wird viel in Richtung „Spielproduktion“ gearbeitet. Durch pädagogische Diskurse und einen Einstieg „hinter den Kulissen“ mit „Game Development“ und einer Analyse von kommerziellen Spielen werden Zugänge klar gelegt, wo Schülerinnen und Schüler selbst produktiv sind und an der Entwicklung von „Games“, einer fachlich-informationstechnisch anspruchsvollen Tätigkeit arbeiten. Durch die Betrachtung der nüchternen Realität im Hintergrund wird ein mögliches Suchtpotential spürbar eingeschränkt und die Auseinandersetzung mit Online-Spielen auf eine andere Ebene gehoben.

Die Bundesministerin:

