

Günther Gugel

Krieg in Bildschirmmedien

Didaktische Zugänge für die Bildung Jugendlicher

Materialien

Analysieren und verstehen: Gestaltungsprinzipien und Macharten hinterfragen

M 1: Kriegsfilm

M 2: Computerspiele

M 3: Kriegsberichterstattung

M 4: Kriegsrhetorik

Produzieren und experimentieren: Auswahl und Präsentationsformen von Krieg als Inhalt von Medien

M 5: Nachrichtenauswahl

M 6: Titelbilder und Plakate

Beeinflussen und manipulieren: Absichten und Wirkungen erkennen

M 7: Manipulation in Medien und ihre Techniken

M 8: Vorurteile und Feindbilder

M 9: Helden

Kennen und bewerten: Interessen Maßstäbe und Werte

M 10: Politik, Medien und Militär

M 11: Rechtfertigungsstrategien für Kriege

Krieg in Bildschirmmedien

Didaktische Zugänge für die Bildung Jugendlicher

Die Verfügbarkeit von und der Umgang mit Neuen Medien ist für Jugendliche selbstverständlich und alltäglich. Diese Medien üben auf viele eine eigenartige Faszination und einen hohen Aufforderungscharakter aus. Die starke biografische Einbindung der Mediennutzung im Jugendalter deutet dabei auf die Befriedigung spezifischer Bedürfnisse durch die Mediennutzung hin. Medienangebote liefern jenes Rohmaterial an Symbolen, Zeichen, aber auch Werthaltungen und Einstellungsmuster, mit deren Hilfe Jugendliche sich als Generation selbst definieren – zur Abgrenzung nach außen oder zur Integration nach innen (Akzente Salzburg / Salzburger Landesjugendbeirat: 2004, 23).

Doch was im „Freizeitbereich“ eine eigentümliche Faszination aufweist, verliert in den engen Bildungsstrukturen von Schule und außerschulischer Jugendbildung oft schnell seinen Reiz. Jugendliche können eine „pädagogische Beschäftigung“ mit diesen Themen sogar als unerlaubtes Eindringen in den Bereich ihrer eigenen medialen Lebenswelt verstehen.

Didaktische Zugänge dürfen also nicht nur vom Thema her konzipiert werden, sondern müssen auch spezifische Interessen und Lebenswelten der Jugendlichen berücksichtigen.

Eher (traditionell) jugendschützerische Zugänge zum Themenbereich „Medien und Krieg / Medien und Gewalt“ zielen vor dem Hintergrund einer „Defizitpädagogik“ darauf ab, negative Einflüsse zu verhindern und zu unterbinden. Dabei wird davon ausgegangen, dass Medienkonsum und insbesondere Gewaltdarstellungen sich auf die Weltsicht und das Verhalten von Kindern und Jugendlichen negativ auswirken bis hin zur Übernahme aggressiver Verhaltensweisen. Interessen und Bedürfnisse Jugendlicher spielen dabei nur eine untergeordnete Rolle.

Eine ressourcenorientierte Pädagogik knüpft dagegen an den spezifischen Kenntnissen und Bedürfnissen von

Kindern und Jugendlichen an und versucht diese weiter zu entwickeln und zu unterstützen. Dabei dürfen die Motivation und das Interesse Jugendlicher nicht für andere Zwecke instrumentalisiert werden. Denn Mediennutzung und Medienarbeit stellt sich als ein eigenständiger, wichtiger Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung dar, den es zu kultivieren und zu begleiten gilt.

Dimensionen der Medienkompetenz und ihre Bedeutung für methodisch-didaktische Zugänge

Dieter Baake unterscheidet vier Dimensionen von Medienkompetenz, die sich gegenseitig ergänzen und bedingen.

1. Medienkritik

- Analytisch sollen problematische gesellschaftliche Prozesse angemessen erfasst werden können;
- reflexiv sollte jeder Mensch in der Lage sein, das analytische Wissen auf sich selbst und sein eigenes Handeln anwenden zu können;
- ethisch schließlich ist die Dimension, die analytisches Denken und reflexiven Rückbezug als sozial verantwortet abstimmt und definiert.

2. Medienkunde

- Die informative Dimension umfasst klassische Wissensbestände (was ist ein „Kriegsfilm“, wie arbeiten Journalisten, wie kommen Nachrichten zustande etc.);
- die instrumentell-qualifikatorische Dimension meint hingegen die Fähigkeit, die neuen Geräte auch bedienen zu können, also z.B. die Handhabung komplexer Computerspiele, schneiden von Filmsequenzen am PC etc.

3. Mediennutzung

- Rezeptiv, es geht also um praktisches Anwendungskönnen (Programm-Nutzungskompetenz); sie ist aber auch
- interaktiv, anbietend (umgehen können, vom Teleshopping bis zum Teleshopping und zum Teleshopping).

4. Mediengestaltung

- Innovativ (Veränderungen, Weiterentwicklungen des Mediensystems);
- kreativ (ästhetische Varianten, das Über-die-Grenzen-der-Kommunikationsroutine gehen).

(Baake, 1998, S. 26 f.)

Didaktische Zugänge müssen für alle vier Bereiche

Möglichkeiten der Auseinandersetzung anbieten. Deshalb knüpfen die unten aufgezeigten Zugangsmöglichkeiten an diese Bereiche an. Dabei ist zu berücksichtigen, dass z.B. der technische Umgang mit Medien (bei Baake die „instrumentell-qualifikatorische Dimension“) Jugendlichen i.d.R. mühelos gelingt und sie sich gegenseitig diese Kenntnisse vermitteln. Der Bereich der kritischen Auseinandersetzung mit und Bewertung von Inhalten, Macharten und möglichen Wirkungen bleibt jedoch weitgehend unreflektiert und bedarf der Begleitung.

Die hier vorgestellten Zugänge zum Thema gehen davon aus, dass Menschen sich nicht belehren lassen, sondern nur selbst lernen können.

Es gibt sehr verschiedene Auffassungen darüber, wie Menschen lernen bzw. lernen sollten. Häufig wird davon ausgegangen, dass Lernprozesse genau planbar und steuerbar seien. Andere Vorstellungen gehen davon aus, dass Lernen ein selbstorganisierter und selbstbestimmter Prozess ist, der allenfalls angeregt und begleitet werden kann.

In Bildungssituationen wird meist nicht das gelernt, was der Lehrer oder die Seminarleitung lehren (vermitteln) wollen. Denn Wissen ist nicht „vermittelbar“, sondern entwickelt sich durch die Auseinandersetzung mit relevanten, praktischen Problemen. Es geht also darum, (gemeinsame) Lernprozesse zu ermöglichen und zu begleiten.

Menschen lernen mit allen Sinnen, nicht nur mit dem Intellekt. Sehen, Hören, Lesen, Riechen, Reden, Tasten, Tun sind unterschiedliche Zugangs- und Auseinandersetzungswesen mit der Welt. Jeder Mensch lernt anders, hat eine eigene Lerngeschichte und auch eigene Lernstrategien.

Deshalb müssen Lernangebote vielfältige, differenzierte Lernwege anbieten. Neben dem verbalen Bereich müssen auch bildorientierte Zugänge, audiovisuelle Auseinandersetzungsmöglichkeiten, erlebnisorientierte Ansätze oder praktisches Tun ermöglicht werden.

Dies bedeutet, dass Bildungsangebote verschiedene (individuelle) Lernwege ermöglichen müssen, was durch ein gezieltes methodenorientiertes Vorgehen erreicht werden kann.

Der Lerninhalt „Medien und Krieg“ erfüllt alle Voraussetzungen vielfältige Lernwege zu ermöglichen.

Arnold und Siebert weisen darauf hin, das Lernen ist nicht „Erzeugen“ oder „Durchsetzen“ von Wissen ist, sondern nach den individuellen Lerngründen und Lernprojekten fragt, um diese beraten und begleiten sowie entsprechende Suchbewegungen und Perspektivverschränkungen ermöglichen zu können. Dabei zeichnet sich eine Art „Steinbruch“-Modell des Lernens ab: Der Lehrende präsentiert bzw. moderiert ein offizielles Thema, welches von den Lernenden als „Steinbruch“ genutzt wird, d.h., sie entnehmen ihm gewissermaßen die „Bausteine“ bzw. Sinn(bestand)teile, die sie zur Bearbeitung ihrer eigenen Lernthemen, d.h. - um im Bild zu bleiben - zum Bau bzw. Wiederaufbau ihres eigenen Sinnhauses benötigen. (Vgl. Arnold / Siebert, 1995, S. 127 ff.)

Ein solches Lernverständnis spiegelt auch die Spezifika des Themas Medien und Krieg wieder: Die Selektivität, Subjektivität, Interessengeleitetheit und manipulative Anfälligkeit der Mediendarstellung von Krieg. Diese knüpfen zudem an spezifischen Bedürfnisstrukturen an und greifen altersspezifische Motive auf. Der Rückgriff auf Urmotive und Heldenmythen bei der Dramaturgie von Kriegsfilmern und Kriegsspielen sind hierfür Indizien.

Die damit verbundenen speziellen Probleme des Themas, die ja auch zentrale Inhalte der Lerneinheiten darstellen, treffen hier auf die Besonderheiten der didaktischen Konstruktion von Wirklichkeit die dadurch gekennzeichnet ist, dass sie ihrerseits Komplexität reduziert und neue Bedeutungsinhalte konstruiert.

Was kann, was soll erreicht werden?

Die Jugendlichen sollen über ihr vorhandenes Interesse am Thema hinaus motiviert werden Neugier für Zusammenhänge und Hintergründe zu entwickeln und diese fragend und selbst produzierend zu erschließen. Hierzu ist es notwendig,

- dass sie über ein Instrumentarium zur Analyse verfügen (kognitive Dimension des Lernens);
- dass sie die Wirkung solcher Medien und deren Berichterstattung auf die eigene Person und andere wahrnehmen und reflektieren können (soziale Dimension des Lernens);

- dass sie die Machart und Gestaltungsprinzipien durchschauen und in adaptierter Form selbst probeweise anwenden, d.h. verändern können (Handlungsdimension des Lernens).

Damit sollen jedoch nicht nur die je film- und spielspezifische Machart analysiert werden, sondern auch die Interessen von Medien, Politik und Militär wahrgenommen und interpretiert werden. Vor diesem Hintergrund sind dann im Idealfall gesellschaftliche und politische Handlungsstrategien zu entwickeln.

Neben der kognitiven Auseinandersetzung wurden deshalb handlungsorientierte Zugänge gewählt, die die Veränderung, Um- und Neugestaltung von Medien in den Mittelpunkt stellen. Dadurch erhalten eigene produktive Gestaltungstechniken (im Sinne von Nachproduzieren, Verändern, Neugestalten) einen wichtigen Stellenwert.

Auswahl und Struktur der didaktischen Zugänge

Für die didaktischen Zugänge wurden vier „Lernbereiche“ ausgewählt:

- *Analysieren und verstehen*: Bei diesen Zugängen geht es insbesondere um Möglichkeiten des Hinterfragens von Gestaltungsprinzipien und Macharten von Medien. (M1 - M4)
- *Experimentieren und produzieren*: Diese Zugänge bieten eigene kreative Gestaltungsmöglichkeiten um Präsentationsformen erkennen und durchleuchten zu können. (M5 - M6)
- *Beeinflussen und manipulieren*: experimentieren mit Wirkungen durch manipulative Eingriffe stehen im Mittelpunkt dieser didaktischen Zugänge. (M7 - M9)
- *Kennen und bewerten*: Zusammenhänge zu erschließen und Wertmaßstäbe zu diskutieren ist der Ansatz dieser Zugänge. (M10 - M11)

Die konzipierten Zugänge stellen dabei keine in sich geschlossenen umfassenden Lernmodelle dar, sondern sind mit ihren Materialien als Ansatzpunkte zu verstehen, mit dem Themenbereich in der Bildungsarbeit mit Jugendlichen produktiv umzugehen. Miteinander kombiniert und in Beziehung gesetzt ergibt sich dennoch ein vielfältiges und umfassendes Programm. Die Grundidee ist jedoch Materialien in Form eines

Baukastens (oder Steinbruchs) für vielfältige Situationen zu liefern und dabei insbesondere auch beschränkte Zeitbudgets zu berücksichtigen. Dabei wurde insbesondere auf methodische Vielfalt Wert gelegt, die es erlaubt eine große Beteiligung aller zu erreichen. Auf die sachanalytische Darstellung der Hintergründe und Zusammenhänge wird verzichtet, da diese mit den Fachbeiträgen dieses Bandes bereits vorliegen.

Die Materialien im Überblick

Die im Folgenden als Überblick dargestellten didaktischen Materialien befinden sich auf der beiliegenden CD-ROM.

Die Materialien beinhalten kopierfähige Arbeitsblätter und Lerneinheiten und sind als PDF-Datei gespeichert. Sie können mit dem Programm Acrobat Reader gelesen und ausgedruckt werden.

Acrobat Reader kann im Internet kostenlos heruntergeladen werden unter:

www.adobe.de/products/acrobat/readstep.html

Filmtrailer auf der CD-ROM

Auf der beiliegenden CD-ROM finden Sie im Ordner/Verzeichnis „Trailer“ vier Trailer von Kriegsfilmern und vier Trailer von PC-Spielen.

Filmtrailer:

- Apocalypse Now
- Königreich der Himmel
- Duell. Enemy at the Gates
- Stealth

Spielertrailer:

- 1944. Winterschlacht in den Ardennen
- Far Cry
- Siedler
- Silent Hunter

Analysieren und verstehen: Gestaltungsprinzipien und Macharten von Krieg in Medien hinterfragen

M1: Kriegsdarstellungen im Film

- M 1-1: Die Wirkung von Film-Trailern
- M 1-2: Was ist ein Kriegsfilm?
- M 1-3: Gestaltungskomponenten
- M 1-4: Filmprotokoll: Raster für ein Filmprotokoll
- M 1-5: Filmbewertungsprofil: Polaritätsprofil zur emotionalen Bewertung von Kriegsfilmen
- M 1-6: Kriterienkatalog zur Einschätzung von Filmen

M 2: Computerspiele

- M 2-1: Was man mit Computerspielen in der Bildungsarbeit machen kann
- M 2-2: Typologie von Computerspielen
- M 2-3: Analyseraster für Computerspiele
- M 2-4: Bewertungskriterien für PC-Spiele der Zeitschrift GameStar
- M 2-5: Anfragen an Computerspiele
- M 2-6: Funktionsmodell des Computerspiels
- M 2-7: Computerspiel und reale Gewalt
- M 2-8: Kriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
- M 2-9: Sony wirbt mit Todesangst
- M 2-10: Werbung für ein Computerspiel gestalten

M 3: Kriegsberichterstattung

- M 3-1: Wie funktioniert Medienberichterstattung im Krieg?
- M 3-2: Kriegsberichterstattung leicht gemacht
- M 3-3: Zur Ästhetik der Kriegsberichterstattung
- M 3-4: Zur Rolle der Medien im Krieg: Erklärung der Grimme-Preisträger 2003
- M 3-5: „Wir mussten Kompromisse machen“ - Christoph Maria Fröhder berichtet

M 4: Kriegsrhetorik

- M 4-1: Text und Reden im Kontext von Krieg analysieren
- M 4-2: US-Präsident Bush zum Irak-Krieg
- M 4-3: Saddam Hussein zum Irak-Krieg
- M 4-4: Analyseraster für krisen- und kriegsorientierte Texte.

Produzieren und Experimentieren: Auswahl und Präsentationsformen von Krieg als Inhalt von Medien

M 5: Nachrichten senden und behalten

- M 5-1: Welche Nachricht senden?
- M 5-2: Welche Fotos veröffentlichen?
- M 5-2: Vom Ereignis zur Nachricht
- M 5-3: Kriterien für die Sendung von Nachrichten
- M 5-4: Die Nachrichtenkette
- M 5-5: 1 Tag - 8 Sender: der 31.3.2003 im Internet
- M 5-6: Wie haben sich die Nachrichten in den letzten Jahren verändert?

M 6: Titelbilder und Plakate gestalten

- M 6-1: Der gemalte Leitartikel
- M 6-2: Titelbild-DesignerIn
- M 6-3: Analyse von Film-Plakaten
- M 6-4: Zur Rolle von Frauen auf Kriegsfilm-Plakaten
- M 6-5: Der Kämpfer als Motiv
- M 6-7: Plakate umgestalten und verfremden

Beeinflussen und manipulieren: Absichten und Wirkungen erkennen

M 7: Manipulation und ihre Techniken

- M 7-1: Manipulationen mit Bildern hinterfragen
- M 7-2: Wie Bildaussagen verfälscht werden
- M 7-3: Manipulationsraster für das Fernsehen
- M 7-4: Bilder verfälschen
- M 7-5: Texte manipulieren
- M 7-6: Tschetschenienkrieg: N 24 räumt Fehler ein
- M 7-7: Pentagon-Vorschriften zur Operation Wüstensturm
- M 7-8: Darf man „im Sinne des Guten“ manipulieren?
- M 7-9: Bild-Manipulationen kennzeichnen

M 8: Vorurteile und Feindbilder

- M 8-1: Das Bild vom Feind
- M 8-2: Feindbilder entwerfen
- M 8-3: Das Feindbild-Syndrom
- M 8-4: Bildpropaganda verändern
- M 8-5: Stereotype Interpretationsmuster - Ein Analyseraster

- M 8-6: Feindbilder gewendet
 M 8-7: Ein Motiv - vier Variationen
 M 8-8: Bild-Manipulationen kennzeichnen

M 9: Helden

- M 9-1: Was Helden ausmacht
 M 9-2: Das Abenteuer des Helden
 M 9-3: „Klassische“ Helden
 M 9-4: Von Helden lernen

Kennen und Bewerten: Interessen, Maßstäbe und Werte

M 10: Politik, Medien, Militär

- M 10-1: Politik - Medien - Militär: Interessen und Gefahren
 M 10-2: Interessen zuordnen
 M 10-3: Verbindungen und Netzwerke - eine Recherche
 M 10-4: Politik als Krieg inszeniert

M 11: Rechtfertigung von Kriegen

- M 11-1: Gibt es eine Rechtfertigung für Krieg?
 M 11-2: Welche Begründungen und Legitimationen?
 M 11-3: Prinzipien des Rechtes zum Krieg
 M 11-4: Die Lehre vom gerechten Krieg

Literaturhinweise

- Akzente Salzburg / Salzburger Landesjugendbeirat (Hrsg.): Impulse. Handbuch für die Jugendarbeit. Band 2: Medienpädagogik. Salzburg 2004.
- Arnold, Rolf / Host Siebert: Konstruktivistische Erwachsenenbildung. Von der Deutung zur Konstruktion von Wirklichkeit. Hohengehren 1995, S. 127 ff.
- Baake, Dieter : Medienkompetenz. In: Kubicek u.a. (Hrsg.): Lernort Multimedia. Jahrbuch Telekommunikation und Gesellschaft 1998. Heidelberg 1998, S. 26 f.
- Bierbrauer, Günter: Sozialpsychologie. Stuttgart/Berlin 1996.

- Büttner, Christian u.a.: Der Krieg in den Medien. Frankfurt/M. 2004.
- Campbell, Josef: Die Kraft der Mythen. Bilder Seele im Leben des Menschen. Zürich/München 1989.
- Feibel, Thomas: Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. Düsseldorf und Zürich 2004.
- Fritz, Jürgen / Wolfgang Frehr: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn 1997.
- Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen. München 2004.
- Fröhder, Cristoph Maira: Meine Tage in Bagdad.
- Gaus, Bettina: „Frontberichte“ – Die Macht der Medien in Zeiten des Krieges. Frankfurt/M. 2004.
- Gugel, Günther: Politische Bildungsarbeit praktisch. Fremdenfeindlichkeit, Zukunftsfähigkeit, Neue Medien, Konfliktbearbeitung. Seminarmodelle und Materialien. Tübingen 2002.
- Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.): Bilder, die lügen. Bonn 1999.
- Lin, Susanne: Vorurteile überwinden - eine friedenspädagogische Aufgabe. Weinheim und Basel 1999.
- Heitmeyer, Wilhelm / Johan Hagan (Hrsg.): Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Wiesbaden 2002.
- Hörburger, Christian: Krieg im Fernsehen. Tübingen 1996.
- Rogge, Jan Uwe: Pubertät. Loslassen und Haltgeben. Reinbek 2001.
- Ruhrmann, G. u.a.: Der Wert von Nachrichten im deutschen Fernsehen. Opladen 2003.
- Sommer, Gerd / Albrecht Fuchs (Hrsg.): Krieg und Frieden. Handbuch der Konflikt- und Friedenspsychologie. Weinheim 2004.

Internet:

- www.friedenspaedagogik.de
www.frieden-fragen.de