

Workshop IV: „Neueste Medien und Filmbildung“

Moderation: **Ruth Lemmen**, Referentin für Medienkompetenz des Bundesverbandes interaktive Unterhaltungssoftware

Impulsreferate: **Prof. Dr. Christoph Klimmt**, Institut für Publizistik, Johannes Gutenberg Universität Mainz; **James Durran**, Advanced Skills Teacher / The Parkside Federation, UK

Diskussion: **Axel von Maydell**, Morgen Studios GmbH Berlin; **Dr. Ulrich Schmid**, Scoyo GmbH Hamburg

Praxisanwendung für Teilnehmende: Andreas Hedrich/Jakob Kopczynski/Jana Dugnus/Christiane Schwinge, Initiative Creative Gaming

1. Der Workshop im Überblick

Oft beschäftigt sich Filmbildung nur mit ihren klassischen Themen: Es geht um die inhaltliche oder ästhetische Analyse, um eher spielerisch-erlebnisorientierte oder kognitiv-theoretische Zugänge. Der Workshop wagte den Blick über den Tellerrand hinaus, indem nach der Schnittmenge verschiedener Medienformen gefragt wurde. In einem einführenden Vortrag berichtete Ruth Lemmen von dem Stellenwert Neuester Medien wie Handys, Computerspiele und Web 2.0-Anwendungen in der Kinder- und Jugendkultur. Christoph Klimmt und James Durran beleuchteten in ihren Impulsreferaten aus theoretischer beziehungsweise praktischer Sicht die möglichen Anknüpfungspunkte der verschiedenen Medien. Axel von Maydell und Dr. Ulrich Schmid berichteten über die Akzeptanz interaktiver Medien im Schulunterricht. Andreas Hedrich, Jakob Kopczynski, Jana Dugnus und Christiane Schwinge schließlich leiteten in ihrem Praxisworkshop dazu an, filmische Elemente in Computerspielen aufzuspüren.

2. Neueste Medien und ihr Stellenwert in der Medienwelt von Kindern und Jugendlichen

Zu Neuesten Medien zählen Computerspiele, die heute bis zu mehrere tausend Spieler vernetzen können, multimedialfähige Mobiltelefone, die zum Surfen im Internet eingesetzt werden können und zugleich als Fotoapparate und Videokameras funktionieren, sowie so genannte Web 2.0-Anwendungen, die die Internetnutzer/innen einladen, in Blogs oder auf Videoplattformen ihre eigenen Inhalte zu präsentieren, fremde Inhalte zu kommentieren oder sich in sozialen Netzwerken zusammenzuschließen. Einen festen Stellenwert in der Lebens- und Medienwelt von Kindern und Jugendlichen haben diese Neuesten Medien, weil viele von ihnen – dank tragbarer Geräte – überall verfügbar sind und die Aktivität der Nutzerinnen nicht nur ermöglichen, sondern sogar zu einer Grundvoraussetzung machen. Damit verändern sie die Sozialisationsbedingungen von Kindern und Jugendlichen bedeutend und üben einen „Veränderungsdruck auf die klassische Filmbildung“ aus, so Christoph Klimmt.

Filmbildung kann sich die Neuesten Medien zunutze machen, da diese zu einem spielerischen, allgegenwärtigen und normalen Umgang mit Bewegtbildern

jeglicher Art geführt haben. In Großbritannien wird daher auch von einer *moving image literacy* gesprochen, also einer Kompetenz im kognitiven und aktiven Umgang mit Bewegtbildern, die nicht nur auf Filme beschränkt ist.

3. Neueste Medien und Filmbildung

Zum spielerischen Vergleich zwischen der Gestaltung von Filmen und Computerspielen wird im Laufe des Medienprojekts kommerzielle Software wie „MediaStage“ oder „MissionMaker“ eingesetzt. „MediaStage“ simuliert ein Fernsehstudio, in dem mit Lichtstimmungen und der Wirkung von Kameraperspektiven experimentiert werden kann – Elemente, die zu einem Grundbestandteil der Filmsprache zählen, jedoch selten hinterfragt werden. In „MissionMaker“ gestalten die Nutzer/innen selbst die Welt eines Computerspiels von Grund auf, erschaffen ein Setting und definieren Regeln.

Nach Christoph Klimmt eröffnen Neueste Medien vor allem Chancen, durch die eigene aktive Arbeit mit Bewegtbildern jedweder Art eine persönliche Bedeutungsebene zu schaffen, individuelle Schwerpunkte und Themen von Kindern und Jugendlichen sichtbar zu machen und persönliche Lernprozesse in Gang zu setzen. Entstanden ist eine veränderte Filmrezeptionskultur, die den Wunsch hervorgebracht hat, sich auch selbst aktiv einzubringen. Zugleich machen die multimedialen Plattformen, auf denen die eigenen Filme veröffentlicht und zur Diskussion gestellt werden können, auch eine neue „auktoriale Kompetenz“ im Umgang mit Privatsphäre und Öffentlichkeit notwendig. Die persönlichen und sozialen Konsequenzen dieser Teilhabe am globalen Netzwerk müssen bewusst sein.