



DOKUMENTATION

Workshop VI: Filmwirkung und Faszination Medien

Donnerstag, 04. Dezember 2014, 14.30 – 18.30 Uhr

- 1. Überblick**
- 2. Konzept**
- 3. Bericht**

Leitung: Birgit Goehlnich (*Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft*), Leopold Grün, Christian Kitter und Brigitte Zeitlmann (*Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen*)

Bericht: Anna Marti

1. Überblick

Der Workshop war in zwei Teile aufgeteilt. Im ersten Teil berichtete Birgit Goehlnich vom Forschungsprojekt „Medienkompetenz und Jugendschutz IV: Körper, Geschlecht, soziale Identität“, welches im vergangenen Jahr bei der FSK in Kooperation mit anderen durchgeführt worden ist und präsentierte ausgewählte Ergebnisse aus dieser Studie.

Im zweiten Teil stellten Leopold Grün, Christian Kitter und Brigitte Zeitlmann die DVD-ROM „Faszination Medien“ vor, eine interaktive Lernsoftware für Schule und Jugendarbeit, die gemeinsam von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) in Zusammenarbeit mit der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (HFF) produziert wurde. Im Anschluss der Vorstellung hatten die Teilnehmer des Workshops die Gelegenheit, die DVD selbst auszuprobieren und ihr Feedback dazu zu geben.

2. Konzept

1. Teil von Birgit Goehlnich

Im ersten Teil gab es einen Input, um den Teilnehmer/innen Grundzüge des im vergangenen Jahr bei der FSK in Kooperation mit anderen durchgeführten Forschungsprojekts „Medienkompetenz und Jugendschutz IV: Körper, Geschlecht, soziale Identität“ zu vermitteln. Die Teilnehmer/innen bekamen einen Einblick in den konzeptionellen Ansatz und die Praxis des medienpädagogischen Projekts, das mit über 500 Mädchen und Jungen im Alter von zwölf bis 16 Jahren aller Schulformen die bis dato umfangreichste Untersuchung im Bereich der Medienwirkungsforschung von Kinofilmen ist.

Mit Blick auf die Relevanz für die Filmbildungsarbeit wurde herausgearbeitet, wie und mit welchen Ergebnissen die Wirkung von Filmen auf die Altersgruppe der 12- bis 15-Jährigen im Projekt untersucht worden ist. Im Zentrum stand die Frage, wie Filme die Entwicklungsphase vom Kind zum Jugendlichen positiv unterstützen oder negativ beeinflussen können. Der multimethodische Ansatz umfasste eine Prä-Post-Befragung mit Filmsichtung, Gruppen- und Einzelinterviews sowie Plenumsdiskussionen über die Wirkungsbeurteilung und eine zu erteilende Altersfreigabe durch die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler.

Daran anknüpfend wurden im Workshop wichtige entwicklungspsychologische, persönlichkeitsbildende und identitätsstiftende Fragen aufgegriffen, die für eine an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen orientierte Filmarbeit von großer Bedeutung sind: Welche Rolle spielen Filme für die Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen? Inwieweit helfen Kinofilme

Kindern und Jugendlichen bei der Bewältigung von Alltagsproblemen und der Lösung von Identitätskonflikten?

Als Filmbeispiel diente der Science-Fiction-Blockbuster DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES. Anhand von ausgewählten Ausschnitten aus diesem populären Kinofilm wurden im Filmgespräch sowohl filmanalytische Aspekte als auch jugendschutzrelevante Inhalte herausgearbeitet. Konfrontiert wurden die im Workshop gewonnenen Erkenntnisse mit den Wirkungsbeurteilungen der Schülerinnen und Schüler im Projekt. Die daraus abzuleitenden Perspektiven für eine wegweisende Filmarbeit mit Mädchen und Jungen in ihrer jeweiligen Entwicklungs- und Identitätsfindungsphase wurden abschließend gemeinsam erörtert.

2. Teil von Leopold Grün, Christian Kitter und Brigitte Zeitlmann

Gleichzeitig Filme sehen und chatten, surfen, Fotos hochladen oder spielen – Kinder und Jugendliche nutzen Medien oft parallel und schaffen dabei selbst neue Medieninhalte. Die Welt der Medien ist faszinierend und nur die wenigsten können sich ihr entziehen – weder im Sinne von Zerstreuung noch als Werkzeug in Schule und Beruf. Eine tiefgreifende Medienkompetenz ist deshalb für Heranwachsende wichtiger denn je. Dazu zählen neben grundsätzlichem Wissen auch Kritikfähigkeit und ein Reflektieren des eigenen Umgangs mit Medien.

Auf diesem Hintergrund wurde im Workshop die DVD-ROM *Faszination Medien* vorgestellt, eine interaktive Lernsoftware für Schule und Jugendarbeit, die gemeinsam von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) in Zusammenarbeit mit der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (HFF) produziert wurde. Die DVD-ROM lädt Pädagogen und Jugendliche dazu ein, sich mit der medialen Vielschichtigkeit intensiv auseinanderzusetzen und stärker vom Medienangebot zu profitieren sowie einen distanzierteren und reflektierten Umgang mit dem medialen Angebot zu bekommen. Sie ist empfohlen für Jugendliche ab 14 Jahren und kann für alle Lernniveaus eingesetzt werden.

Faszination Medien basiert auf einem dualen Lernmodell, das aus der Bearbeitung von Medienthemen und der Auseinandersetzung mit öffentlichen Diskursen über Medien besteht.

Die Medienthemen erweitern die Kenntnisse von Lernenden und ermöglichen eine analytische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Facetten klassischer und Neuer Medien. In den Bereichen Nachrichten, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele und Communities werden die medialen Angebote und Nutzergruppen beleuchtet, die Geschichte der Medienphänomene erzählt und ein Blick hinter die Kulissen zu Produktionsbedingungen und wirtschaftlichen Zusammenhängen der Medienproduktion ermöglicht.

Der zweite Teil von *Faszination Medien* regt zur aktiven Teilhabe an gesellschaftlichen Diskursen an. Auf interaktiven Lernpfaden werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, ihre Standpunkte zu Diskursen wie Medien und Gewalt, Privatheit in der digitalen Welt, Sexualität in den Medien, Freizügigkeit in sozialen Netzwerken, Prominenz sowie Mediensucht zu entwickeln. Um zu erkennen, wie Medien den individuellen Alltag und die Gesellschaft mit beeinflussen, sollten die Jugendlichen möglichst selber aktiv werden. Entsprechend bietet die DVD zu jedem Diskurs interaktive Aufgaben, die Nutzerinnen und Nutzer individuell lösen können. Dabei geht es zum Beispiel um die Frage, welche Inhalte man in sozialen Netzwerken veröffentlichen möchte oder um den Reiz einer Teilnahme an einer Castingshow und die damit verbundene (oft kurzfristige) Medienprominenz.

Neben Bild- und Video-Beispielen, Grafiken, Tabellen sowie eigens produzierten Interviews mit Experten wie Caren Miosga, Tilo Jung und Sascha Lobo beinhaltet die DVD-ROM zahlrei-

che an der Mediennutzungspraxis orientierte Lerneinheiten, die gleichermaßen kognitive, emotionale und produktionsorientierte Zugänge ermöglichen. Zahlreiche didaktische Vorschläge für den Unterricht erleichtern dem Pädagogen die Anwendung der Inhalte in den schulischen und außerschulischen Alltag.

Die Workshopteilnehmer und -teilnehmerinnen erhielten zu Beginn eine Übersicht zum Entwicklungsansatz und zur inhaltlichen sowie didaktisch-methodischen Struktur der DVD-ROM. Darüber hinaus wurde aufgezeigt, in welcher Form sich die Software optimal in die Lehrpläne und somit in den praktischen Schulunterricht einbinden lässt. Anschließend bekamen die Teilnehmer und Teilnehmerinnen in Kleingruppen die Möglichkeit, eigenständig mit der DVD-ROM zu arbeiten und sie zu erproben.

3. Bericht

Der erste Teil des Workshops begann mit einer Einleitung von Birgit Goehlnich, ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft. Birgit Goehlnich stellte das Projekt „Medienkompetenz und Jugendschutz IV: Körper, Geschlecht, soziale Identität“ vor, eine Studie welche in Zusammenarbeit mit Prof. Dr. Jürgen Grimm von der Universität Wien durchgeführt wurde. Sie wurde von der Freiwilligen Selbstkontrolle FSK und dem Land Rheinland-Pfalz getragen und ist gemäß Birgit Goehlnich ein „einzigartiges Projekt in Europa“.

Die Ergebnisse der Studie wurden von Birgit Goehlnich anhand einer PowerPoint-Präsentation vorgestellt. Zuerst ging sie auf die verschiedenen erkenntnisleitenden Fragestellungen und das Forschungsdesign der Studie ein: Die Studie untersuchte Fragen zum Thema Jugendschutz (Beispiele: Wie können wir Kinder und Jugendliche vor potenziell schädlichen Inhalten schützen? Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beitragen? Wie lässt sich Medienkompetenz fördern?), zur Filmmutzung von Jugendlichen und von den Effekten der Filmmutzung auf die Jugendliche (Beispiele: Wie können Filme Jugendlichen dabei helfen, mit Alltagsproblemen umzugehen und Identitätskonflikte zu lösen? Kann Filmmutzung sozial unerwünschte Effekte wie Angst oder Aggression erzeugen?).

Als nächstes wurde das Forschungsdesign der Studie vorgestellt: Im Untersuchungszeitraum September 2012 bis Juli 2013 nahmen 600 Schülerinnen und Schüler verschiedener Schulformen im Alter von 12 bis 17 Jahren an der Studie teil. Die Fokusgruppe der Studie waren die 12 bis 13-Jährigen. Die Studie verwendete verschiedene Methoden: Die Kinder und Jugendlichen wurden vor bzw. nach den Filmen befragt (Prä- und Post-Befragungen), und zwar sowohl in Einzel- als auch in Gruppeninterviews. Es wurden sowohl offene Fragen als auch vorgegebene Fragen gestellt. 47,7% der befragten Kinder und Jugendlichen waren weiblich, 52,3% männlich, 42,4% hatten einen Migrationshintergrund.

Hier wurde eine Frage zum Forschungsdesign gestellt: Wie dicht waren Befragungen und Film und Postbefragung aufeinander? Birgit Goehlnich antwortete, dass die Vorbefragung eine Woche vor dem Film stattfand, und die Postbefragung gleich nach dem Film durchgeführt wurde.

Im Rahmen der Studie wurden die folgenden Filme gezeigt:

- Die Tribute von Panem
- Chronicle – Wozu bist du fähig?

- Dirty Girl
- Kriegerin

Birgit Goehlnich erläuterte die Studienergebnisse des Filmes „Die Tribute von Panem“¹, da dieser die signifikantesten Ergebnisse brachte.

Zur Veranschaulichung wurden kurze Filmausschnitte gezeigt - wie Katniss sich freiwillig meldet; wie Katniss sich vor den Juroren präsentiert; die Szene in der Arena wo sie den vereinbarten Ruf trällert der dann von den Spottölpeln weitergesungen wird; wie sie das Mädchen Rue aus dem Netz rettet; wie Rue tödlich verwundet wird und Katniss den Angreifer erschießt; den Angriff von Wolfshunden auf Katniss und Peeta und ihre Flucht zum Füllhorn in der Mitte, wo es zum Kampf mit einem anderen Teilnehmer kommt; die Schlusszene, wo nur noch Katniss und Peeta leben und sie beschließen, tödliche Beeren zu essen um sich nicht gegenseitig umbringen zu müssen – und sie beide schließlich als Gewinner gekrönt werden.

Birgit Goehlnich erläuterte kurz die Befunde zu diesem Film:

- Der Film „Die Tribute von Panem“ hatte insgesamt die stärksten Wirkungen erreicht:
 - Der Film änderte am stärksten die Rollenerwartungshaltung der Kinder und Jugendlichen, ganz besonders bei den Jungen.
 - Der Film reduzierte Angst und Aggression.
 - Der Film hat die Sensibilität im Hinblick auf Autoritarismus und Kompromissorientierung erhöht.
 - Der Film reduzierte Sexismus.
- Der Film hatte identitätsstiftende Effekte
 - Abbau Vorurteile
 - Höhere Flexibilität bei Geschlechterinterpretation
 - Ausweitung kosmopolitischer Identitätsstrukturen
- Der Film wurde von den Kindern und Jugendlichen differenziert rezipiert
 - Keine unreflektierte Übernahme von Identitätsmodellen

¹ Kurze Synopse des Films: Panem ist ein totalitärer Staat, der nach Kriegen und Naturkatastrophen entstanden ist, er besteht aus 12 Distrikten und einer Hauptstadt, dem Capitol. Das Leben in den Distrikten ist sehr hart, und die Menschen dort sind machtlos und werden vom hypermodernen Capitol kontrolliert und ausgebeutet. Um die Bevölkerung unter Kontrolle zu halten, werden jedes Jahr sogenannte „Hungerspiele“ veranstaltet, dazu müssen in jedem Jahr aus jedem Distrikt ein Junge und ein Mädchen in einer Arena gegen die anderen kämpfen, bis zum Tod. Der/die Gewinner/in steigt auf zur Elite. Die 16-jährige Katniss Everdeen aus Distrikt 12 nimmt den Platz ihrer jüngeren Schwester Primrose bei den 74. Hungerspielen ein. Zusammen mit Peeta Mellark soll sie gegen 22 weitere Tribute in einer Arena kämpfen. Doch die Situation verkompliziert sich, als Peeta in einem Interview seine Liebe zu Katniss gesteht. Ihr Mentor Haymitch Abernathy, der vor einigen Jahren die Spiele gewonnen hat, verlangt von den beiden, dass sie in der Öffentlichkeit das verliebte Pärchen spielen. Doch zu Beginn der Hungerspiele verliert Katniss Peeta aus den Augen und findet ihn später schwer verletzt. Zusammen kämpfen sie dann gegen die anderen, bis nur noch die beiden übrig sind. Da sie sich nicht gegenseitig umbringen wollen, beschließen sie sich gemeinsam umzubringen, indem sie giftige Beeren essen. Doch bevor sie diese schlucken können, werden sie beide zu Siegern ernannt. Später muss Katniss von Haymitch erfahren, dass das Capitol, im Besonderen Präsident Snow, nicht begeistert von Katniss' Idee zum Selbstmord war.

- Abgleich mit individuellen Identitätskonzepten fand statt

Insgesamt wurde ein positiver Befund festgestellt. Es wurde bestätigt, dass Filme eine wichtige Ressource für die Entwicklung für Kinder und Jugendliche sein können.

Aus dem Publikum kam dazu die Frage, ob diese Ergebnisse nachhaltig seien. Birgit Goehlnich erklärte, dass die Studie eben erst abgeschlossen sei und es daher dazu noch keine Ergebnisse gäbe.

Dann folgten einige Videoaufzeichnungen von den Interviews mit den Kindern, hier einige Fragen und Antworten daraus:

- Frage (F): Welche Szenen sind euch am besten in Erinnerung geblieben?
 - Antwort (A): Als sie zusammen in der Höhle waren und sie sich geholfen haben.
 - A: Als Rue gestorben ist.
 - A: Als die Regeln nochmal geändert wurden, so dass beide gewinnen können.
- F: Der Film spielt in einer Zukunft, die ganz anders ist, was ist dennoch ähnlich wie heute?
 - A: Das Thema unerwiderte Liebe.
 - A: Dass Stars immer gut aussehen müssen.
 - A: Dass Menschen in anderen Teilen der Welt die um das Leben kämpfen müssen.
- F: Haben die Tribute die Möglichkeit sich anders zu verhalten?
 - A: Man könnte ausmachen, dass niemand niemanden tötet.
 - A: Nein, du musst.
 - A: Ja, jeder hat den freien Willen, aber es wird vieles erzwungen.
- F: Was ist wichtiger, an sich selbst oder an andere zu denken?
 - A: An sich selbst zu denken, weil nur einer gewinnen kann.
 - A: Beides, man muss überleben, aber man kann auch Teamplayer sein.
 - A: Man muss sich für andere einsetzen, Katniss tut es z.B. für ihre Schwester und für ihren Distrikt.
- F: Welche Rolle spielen die Medien in diesem Film?
 - A: Sie zeigen die Hungerspiele als Unterhaltung, wie bei den Gladiatoren.
 - A: Sie verändern die Menschen, sie müssen Sponsoren gewinnen und sich da darstellen, damit sie Sponsoren bekommen etc.
 - A: Die Hungerspiele sind ja nur für die Medien da.
- F: Welche FSK würdet ihr dem Film geben?
 - A: Ab 12, nicht so schlimm, weil keine ekligen Leichen
 - A: Ab 12, ist nicht so Horror und Action

Zum Abschluss ihrer Präsentation wies Birgit Goehlnich noch auf die Publikationsreihe zu Filmen und Themen der FSK sowie die FSK App hin, die alle unter www.fsk.de erhältlich sind.

Nach einer kurzen Pause ging es mit dem zweiten Teil des Workshops, der Präsentation der DVD „Faszination Medien“, weiter. Leopold Grün von der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) berichtete über den Prozess der Entwicklung der DVD, welche in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und einer Filmhochschule entstand.

Leopold Grün spielte den Trailer zur DVD ab. Hier werden die behandelten Themen und Diskurse vorgestellt, ebenso wie die verschiedenen Features der DVD. Die Zielgruppe der DVD seien sowohl Schülerinnen und Schüler im Alter von 14 bis 16 Jahren als auch Lehrende. Folgende Themen und Diskurse aus der Medienwelt wurden exemplarisch in dieser DVD bearbeitet: News, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele, Communities (Themen) Gewalt, Sexualität in den Medien, prominent um jeden Preis? Privat in einer digitalen Welt? Gefangen in Medienwelten (Diskurse). Die Themenbereiche gehen thematisch eher in die Breite, die Diskursbereiche gehen etwas tiefer.

Brigitte Zeitmann stellte dann den Aufbau der DVD exemplarisch anhand des Themenbereichs „Filme“ dar: Genauer gezeigt und erläutert wurde das Kapitel Angebot (Kleine Gattungslehre, wo sehen wir Filme, Traumfabrik Kino, Crossmarketing und Sequels, Besser als Kino? Der Erfolg amerikanischer Serienformate). Hier zeigten einzelne Unterkapitel Videoclips und Filme in einer Playlist, dazu passend gibt es jeweils ein Experteninterview. Ebenfalls dazu gibt es, eingebettet in die Kapitelstruktur, Aufgaben zum Screen, mit Angaben zur Schwierigkeit, Anzahl der möglichen Gruppengröße, und der erwarteten Dauer. Dies ist besonders für Lehrkräfte interessant, die diese DVD im Unterricht nutzen möchten.

Christian Kittel stellte die Handreichung für die Lehrenden vor. Das Hauptziel der Handreichung ist es, den Lehrenden eine Hilfestellung und Anregungen zu geben, wie man diese DVD praktisch im Unterricht einsetzen kann. Er erläuterte exemplarisch, wie und in welchen Fächern die DVD eingesetzt werden kann, beispielsweise in Kunst oder in Deutsch, auf der Gesamtschule oder in der gymnasialen Oberstufe. Weiter gab er einige Beispiele aus der Handreichung für didaktisch methodische Herangehensweisen und Vorschläge für den Unterricht, wie man beispielsweise Themen koordinieren kann. Im Anschluss an die Vorstellung gab es die Möglichkeit, die DVD am Rechner selbst auszuprobieren.

Im letzten Teil des Workshops wurde eine Feedback-Runde zur DVD im Speziellen und auch im Allgemeinen gemacht.

Eine Teilnehmerin lobte besonders die Sprache der DVD, die sie als sehr geschliffen und vorbildlich empfand. Eine andere Teilnehmerin wiederum kritisierte genau diesen Punkt, da sie befürchtete, dass die Texte zu lang und zu unverständlich für die Schülerinnen und Schüler seien und dass diese darüber das Interesse und die Motivation verlieren könnten. Insbesondere kritisierte sie die Experten-Videos, wo sehr viel Fachjargon benutzt werde. Von einem Teilnehmer kam die Idee, die Expertenvideos visuell etwas interessanter zu gestalten, indem einzelne Schlagwörter visualisiert werden sollten. Die Verantwortlichen nahmen diesen Vorschlag für die nächste Überarbeitung der DVD auf.

Eine andere Teilnehmerin bemerkte, dass einige der Aufgaben sehr individuell seien und dass eine Bearbeitung dieser Aufgaben im Klassenverband daher sehr viele Computer nötig machen würde – dabei haben nicht alle Schulen so viele Laptops zur Verfügung. Zur Lösung dieses Problems wurde vorgeschlagen, dass diese Aufgaben am Whiteboard gemeinsam gelöst werden sollten.

Eine Lehrerin einer Gemeinschaftsschule drückte ihre Begeisterung aus, dass diese DVD sehr dem geforderten Prinzip des individualisierten Lernens entspreche. Ein anderer Teilnehmer merkte kritisch an, dass viele der Aufgaben bzw. Unterrichtsvorschläge sehr aufwändig seien und bezweifelte dass diese innerhalb einer Unterrichtseinheit bearbeitet werden könnten. Vom Entwicklerteam kam dazu die Rückmeldung, dass genau dazu eine Lehrerfortbildung geplant sei und dass man auch gut nur einen einzelnen Screen im Unterricht bearbeiten könnte, anstatt eines ganzen Themas.