

Recherchieren, Informieren, Kommunizieren, Unterhalten:
Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen
Materialien für den Unterricht

Unterrichtsthema
Realität und Fiktion

Titel:

Recherchieren, Informieren, Kommunizieren, Unterhalten: Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen
- Materialien für den Unterricht -

Herausgeber:



Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V.
Spreeufer 5
10178 Berlin
030/ 24 04 84 40
www.fsm.de



Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V.
Am Karlsbad 11
10785 Berlin
030 / 23 08 36 20
www.fsf.de



Google Germany GmbH
Unter den Linden 14
10117 Berlin

Unterstützer:



1. Auflage September 2013

Gestaltung:

Friedemann Oliver Ohse | OHSE DESIGN
www.ohse-design.com

Illustration: Henry Peters



Vervielfältigung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle (Titel, Herausgeberschaft sowie Auflage) erlaubt.
Weitere Informationen: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

Es wird darauf hingewiesen, dass trotz sorgfältiger Bearbeitung und Prüfung alle Angaben ohne Gewähr erfolgen. Eine Haftung der Herausgeber ist ausgeschlossen.

Unterrichtsthema

Realität und Fiktion

Relevanz

Alles, was die Massenmedien darstellen, hat irgendetwas mit der Wirklichkeit zu tun, bildet sie aber niemals korrekt ab. In der Philosophie wird zwischen dem „Sein“ und dem „Seienden“ unterschieden, wobei das „Sein“ das komplexe Dasein bezeichnen, inklusive Gott oder den Naturgesetzen, während das „Seiende“ das beschreibt, was wir bestimmen und beschreiben können. Das Bild, das sich der Mensch über die Wirklichkeit konstruiert, wird als Bewusstsein bezeichnet. Der Realitätsbegriff der Medien ist dagegen sehr viel einfacher und setzt voraus, dass es eine Realität gibt, die man abbilden kann. Dabei geht es beispielsweise um die filmische Dokumentation eines tatsächlichen Geschehens, wobei die gezeigten Personen mit den handelnden Figuren identisch sind und diese nicht spielen. In der Fiktion sind die Geschichten dagegen erfunden, Schauspieler spielen Figuren, mit denen sie tatsächlich nichts zu tun haben. Dabei kann es sich durchaus um die erzählerische Wiedergabe eines realen Geschehens handeln, es könnte so oder so ähnlich gewesen sein. Wenn man bei den Medien zwischen Realität und Fiktion unterscheidet, geht es also mehr um die Bezeichnung verschiedener Absichten und Produktionsweisen. Es geht nicht darum, dass die eine Produktionsweise (Reality) zwingend mehr mit der Realität zu tun haben muss als die andere (Fiktion).

Berichterstattung und Spielfilme

Die tägliche Berichterstattung und die Nachrichten ordnen wir der Realität zu. Hier erhalten die Zuschauer_innen Informationen, die ihnen eine Vorstellung davon geben, was an diesem Tag in der Welt geschehen ist. Dies jedoch ist keine Abbildung von Realität, sondern das, was Journalist_innen, Nachrichtenagenturen oder Redakteur_innen in den Sendern oder Zeitschriften für wichtig halten und von dem sie vermuten, dass es einen größeren Teil ihrer Rezipient_innen interessiert. Über Ereignisse kann nur berichtet werden, wenn Reporter_innen oder Agenturen wissen, dass sie stattgefunden haben. Viele Krisen und politische Entscheidungen, die langfristig noch Relevanz für Nationen oder Kontinente haben, werden von den Medien oft erst gar nicht wahrgenommen, aber sie sind tatsächlich vorhan-

Einführung

den und Teil der Realität. Die Medien bilden also keine Realität ab, sondern sind eine Zusammenfassung dessen, was Medienmacher_innen für real halten und wofür sie Fernsehbilder oder O-Töne haben.

Zunehmend werden auch Bürger_innen selbst zu Berichterstatter_innen. Durch digitale Medien des Web 2.0 haben sich die möglichen Formen der Informationsverbreitung vereinfacht. So nutzen zahlreiche Internet-User_innen inzwischen Blogs, Video-on-Demand-Plattformen oder Gruppen in Sozialen Netzwerken, um ganz spezifische Informationen einer breiten Masse zur Verfügung zu stellen. Und oftmals dienen diese Inhalte auch den Nachrichtenagenturen oder Nachrichtenformaten im Fernsehen als Informationsquelle. Beispielsweise werden YouTube-Videos aus Krisen- oder Kriegsregionen in Nachrichtensendungen gezeigt und analysiert oder Erfahrungsberichte – veröffentlicht in Blogs oder in Sozialen Netzwerken – zur Veranschaulichung von Ereignissen oder Problematiken genutzt. Damit verbunden ist eine – oftmals hysterische – Diskussion um „Qualitätsjournalismus“ und wie das Web 2.0 diesen verändert.

Einhergehend mit dem Trend der nutzergenerierten Informationen hat sich ebenfalls der Inhalt der dargestellten Informationen verändert. Web 2.0-Plattformen werden hauptsächlich dafür genutzt, interessensbasierte Informationen zu verbreiten und zu recherchieren. So ergänzen sich Nachrichtenformate im Fernsehen und Informationsformate im Web, die durch die Nutzer_innen selbst erstellt sind, gegenseitig. Nachrichten haben unter anderem die Aufgabe, möglichst breit und übergreifend zu informieren und gesellschaftlich relevante Thematiken zu vermitteln. Damit sind sie auch ein Korrektiv von Legislative, Judikative und Exekutive. Nutzergenerierte Inhalte können auf der anderen Seite das Bedürfnis nach sehr spezifischen Informationen stillen.

Während es in den klassischen Medien selbst Ereignisse, die bekannt und relevant sind, nicht immer in die Nachrichten oder die Berichterstattung, schaffen, weil das ökonomische Interesse zu gering ist, sorgt das Internet dafür, dass Ereignisse auch ohne aufwendige journalistische Stützpunkte vor Ort Aufmerksamkeit finden können. Manchmal sorgen aber auch fiktiona-

le Filme dafür, dass sich die Öffentlichkeit für Krisen, Kriege oder Konflikte interessiert. So war beispielsweise der Bürgerkrieg in Ruanda einer der grausamsten Konflikte des 20. Jahrhunderts, spielte aber in der medialen Darstellung aus verschiedenen Gründen keine große Rolle. Auf die Umstände dieses brutalen Völkermords im Jahr 1994 wurde ein größeres Kinopublikum erst durch einen Spielfilm im Jahr 2004 aufmerksam. Der Film „Hotel Ruanda“¹ erzählt eine wahre Geschichte: durch den Abschuss der Maschine des Präsidenten beim Landeanflug in Kigali eskalieren die Konflikte derart, dass innerhalb von 100 Tagen mehr als eine Millionen Menschen getötet werden. Der Hotelangestellte Paul übernimmt nach der Flucht des belgischen Hoteldirektors ein Vier-Sterne-Hotel und gewährt insgesamt 1200 Menschen Zuflucht. Da die UN-Mitarbeiter_innen aber nur einen Beobachterstatus haben, können nur die ausländischen Flüchtlinge abziehen, die Einheimischen werden allesamt getötet.

Dieses Beispiel zeigt, dass auch die Fiktion einen hohen Realitätsbezug haben kann, der unter Umständen sogar effektiver geeignet ist, Anteilnahme und Interesse an einem realen Ereignis zu schaffen. Menschen können politische oder historische Vorgänge besser verstehen, wenn sie in Form einer Geschichte mit Menschen erzählt werden, mit denen man sich identifiziert oder die einem zumindest sympathisch sind. Filme wie „Schindlers Liste“ oder die amerikanische Serie über den Holocaust² haben sicher einen ebenso wichtigen Beitrag über die Aufarbeitung der Judenvernichtung während der Nazizeit geleistet wie der Geschichtsunterricht in den Schulen oder zahlreiche Dokumentationen.

Glaubwürdigkeit und Vertrauen

Am Beispiel von Nachrichtensendungen in totalitären Regimen, beispielsweise in Syrien, wird leicht klar, dass Berichterstattung nicht unbedingt etwas mit der Darstellung von Wirklichkeit zu tun hat. Manch gut recherchierter Spielfilm über die Nazizeit hat sehr viel mehr mit der damaligen Realität zu tun als die dokumentarisch aufgemachten Kriegswochenschauen in den damaligen deutschen Kinos oder den Nachrichten, die den vom Nationalsozialismus beherrschten Medien zu entnehmen waren.

¹ Hotel Ruanda, USA, Italien, Großbritannien, Südafrika, 2004, Regie: Terry George, 121 Minuten, FSK: 12

² Holocaust - Die Geschichte der Familie Weiß, USA Deutschland 1978, Regie: Marvin J. Chomsky,

Auch das Informationsangebot kann die Wirklichkeit völlig verzerrt darstellen. Zum einen kann durch die persönlichen Überzeugungen der an der Produktion beziehungsweise Veröffentlichung von Nachrichten beteiligten Personen, zum anderen aber durch bestimmte Interessen des politischen oder kommerziellen Systems, die Realität anders dargestellt werden, als sie ist. Dies betrifft nicht nur die Berichterstattung in totalitären Systemen. Einige Monate vor der Bundestagswahl am 22. September 2013 hörte man beispielsweise nur noch wenig von der Eurokrise und den damit verbundenen zukünftigen Kosten. Abgesehen von der „Linken“ haben alle Parteien im Bundestag für die Eurorettung gestimmt, sodass kaum jemand ein Interesse hatte, das Thema im Wahlkampf zu diskutieren. Für die Frage, wie sich die Zuschauer_innen aus den verschiedenen Quellen – nennen wir sie vereinfacht Berichterstattung und Fiktion – ihr jeweiliges Weltbild oder eine Vorstellung von bestimmten Facetten der Realität konstruieren, spielt die Glaubwürdigkeit des Senders oder eines bestimmten Formates eine wichtige Rolle. Die „Tagesschau“ und die „Tagesthemen“ in der ARD genießen vermutlich eine sehr hohe Glaubwürdigkeit, während diversen Boulevardblättern weniger Seriosität zugetraut wird.

Informationsquellen aus dem Internet genießen weniger Vertrauen, als die altbekannten Medien³. Dies mag zum einen an der im Vergleich relativ kurzen Existenzdauer des Internets und des noch jüngeren Web 2.0 liegen, zum anderen aber auch an der Vielzahl der unterschiedlichen Formen – angefangen von digitalen Nachrichtenportalen, über Onlineauftritte von Fernsehnachrichten oder Tageszeitungen bis hin zu nutzergenerierten Inhalten. Gleichzeitig sind die dargestellten Informationen, besonders solche, die von Nutzern selbst erstellt sind, teilweise nur schwer verifizierbar. Digitale Medien bewegen sich dementsprechend in einem Spannungsfeld zwischen Partizipation der Bürger_innen an der Informationsverbreitung und den damit verbundenen Unsicherheiten in der Beurteilung von Informationen. Dieses Spannungsfeld muss jedoch sehr differenziert betrachtet werden. Auch wenn es sich in Web 2.0-Angeboten meist nicht um professionellen Journalismus handelt, können ihre Berichte

und Dokumente genauso glaubwürdig sein. Gerade in Krisenregionen oder diktatorisch regierten Ländern sind sie oftmals eine der wenigen zuverlässigen Quellen abseits des kontrollierten staatlichen Journalismus'. Gleichzeitig sind solche Informationen in nicht wenigen Fällen auch ein Mittel für gesellschaftliche Veränderungen und öffentliche Kritik. Eindrucksvoll war dies am Arabischen Frühling zu erkennen. Hier fand ein Großteil des Informationsaustausches im Internet statt. Das Internet dient dabei nicht nur der schnellen Verbreitung von Informationen, sondern gleichzeitig als Organisations- und Kommunikationsplattform. Aber auch für die Verbreitung gezielter Falschinformationen oder sogenannter Verschwörungstheorien kann das Internet genutzt werden. Selbst wenn es sich nicht um solch drastische Fälle handelt, entsprechen die Informationen nicht immer journalistischen Standards und Anforderungen. Hier gilt es für den Nutzer_innen, sowohl Inhalt der Information als auch deren Quelle genau zu analysieren und Informationen nicht pauschal als vertrauensunwürdig zu betrachten.

Aber auch wenn sich in der Konstruktion von Wirklichkeitsvorstellungen bei den Zuschauer_innen Berichterstattung und Fiktion vermischen, so können sie doch den Wirklichkeitsbezug zuordnen: wird in den Nachrichten über einen Toten berichtet, ist der wahrscheinlich tatsächlich tot, wird im „Tatort“ ein Toter gezeigt, dann ist dieser sicher nur erfunden.

Dennoch ist der fiktionale Tatort für viele Bereiche der Realitätsvermittlung relevant. Unsere Vorstellung darüber, wie die Polizei und Justiz arbeiten und wie sie Verbrechen aufklären, werden wir stärker dem „Tatort“ entnehmen als der Prozessberichterstattung der Medien. Aber merken wir auch, dass in fast jedem „Tatort“ Verhaltensweisen von Polizist_innen vorkommen, die eindeutig gegen die Strafprozessordnung verstoßen? In fast jedem Krimi werden Informationen illegal beschafft, Kommissar_innen brechen ein, um vermutetes Beweismaterial zu sichern und holen für Gentests Haare aus der Bürste im Badezimmer, in das sie sich mit dem Vorwand Zutritt verschaffen, sie müssten mal zur Toilette. Gerade weil der Tatort bereits durch seinen Namen als ein realitätsbezogener Krimi daherkommt, glauben die Zuschauer_innen, rechtswidriges

³ vgl. MPFS 2012a, S. 16f.

Verhalten von Polizist_innen sei erlaubt und normal? Zuschauer_innen entwickeln im Laufe der Zeit unmerklich eine hohe Form von Genrekompetenz, die ihnen hilft, die jeweils vermittelten Informationen, Meinungen, Verhaltensweisen oder Vorstellungen im Hinblick auf die Wirklichkeitsrelevanz zu bewerten. Diese Genrekompetenz entsteht dadurch, dass Zuschauer_innen über einen längeren Zeitraum entsprechende Genrevorlieben entwickeln, Sendungen aus diesem Genre immer wieder sehen und dadurch intuitiv die Muster erkennen. Sie wissen, dass in fiktionalen Filmen oder Serien die Welt zunächst aus den Fugen gerät und die Held_innen in anscheinend ausweglose Situationen geraten. Sie wissen aber auch, dass die gleichen Held_innen zum Schluss als Sieger_innen dastehen. Natürlich wissen die Zuschauer_innen auch, dass diese Muster nichts mit der Wirklichkeit zu tun haben. Aber sie helfen, mit den eigenen Gefühlen und Ängsten besser zurecht zu kommen, weil man hofft, dass sich auch die eigenen Konflikte lösen wie im Krimi oder im Liebesfilm, sie helfen, die eigenen Gefühle zu bewältigen (Mood-Management).

Menschen wie du und ich:

Der Siegeszug des Reality-TV

Während bis Ende der 1990er Jahre Spielfilme oder Serien – also fiktionale Programme – den größten Anteil im Unterhaltungsprogramm der Fernsehsender ausmachten, begann mit den Talkshows die neue Ära des Reality-Fernsehens: „Vera am Mittag“, „Jürgen Fliege“, „Arabella Kiesbauer“ oder „Britt“, die als letzte Talkerin im Juli 2013 bei Sat.1 ihren Abschied feierte, beherrschten zumindest am Nachmittag die Programme. Die gestylten und geschönten professionellen Medienprofis wichen den oft schreienden Talkshowgästen mit ihren komplett abstrusen Problemen, die sie lautstark mit anderen Gästen, die meist gegenteiliger Auffassung waren, unter der Leitung einer meist überforderten Moderation erörterten. Sogenannte Überraschungsgäste wurden unter irgendeinem Vorwand eingeladen und erfuhren in der Sendung, dass ihr Ehemann seit Jahren regelmäßig ins Bordell oder die eigene Ehefrau in den Swingerclub geht. Talkshows galten als Reality Fernsehen – aber wie viel haben Sie

tatsächlich mit Realität zu tun?

Von „Big Brother“ (RTL II 2000) über „Ich bin ein Star – holt mich hier raus“ (RTL 2004) und die Coachingformate „Einsatz in vier Wänden“ RTL (2003-2013) oder „Super Nanny“ (RTL 2004-2012) bis hin zu „Deutschland sucht den Superstar“ (DSDS, RTL ab 2002) oder „Raus aus den Schulden“ (RTL seit 2007): Das Fernsehen beschäftigt sich nicht länger mit den Problemen gut situerter Bildungsbürger_innen, sondern mit denen der Menschen am anderen Ende der Skala. Der Vorteil für die Sender: Die Formate sind sowohl für Zuschauer_innen mit niedrigem als auch mit höherem Bildungsgrad attraktiv. Während die einen ähnliche Probleme haben und dafür nach Lösungen suchen (involvierter Rezeptionsstil), schauen die gebildeten auf die Talkshow-Gäste oder Schuldner_innen hinab wie auf Tiere im Zoo und freuen sich, dass sie von deren Problemen weit entfernt sind (distanzierter Rezeptionsstil).⁴ Die Frage, welche Relevanz Reality-TV für die Wirklichkeit der Zuschauer_innen hat, resultiert also weniger aus der Sendung selbst, sondern aus der Interaktion zwischen dem Inhalt einer Sendung und der Lebenswirklichkeit der Zuschauer_innen.

Kennzeichnend für Reality TV ist, dass es sich um reale Menschen handelt, die sich selbst und nicht eine Rolle darstellen. Dennoch geht es nicht um die Abbildung ihrer Realität. Niemand hätte Interesse daran, einen Kaffeeklatsch bei einem der Kandidat_innen von „DSDS“ oder einem Talkshowgast per Videoübertragung anzusehen. Spannend wird die vermeintliche Realität durch die Zusammensetzung der Personen, durch die Kommentierung anderer Gäste, eine Jury oder durch die Inszenierung eines Konfliktes, der durch die Dramaturgie immer mehr eskaliert. Real ist also das Reality TV nicht.

Scripted Reality

Seit 2010 gibt es eine neue Produktionsweise, die sehr real aussieht, fast wie Dokumentation, bei der es sich aber tatsächlich um Fiktion handelt. „Familien im Brennpunkt“, „Die Schulumittler“, „Privatdetektive im Einsatz“, „X Diaries“ oder „Berlin Tag und Nacht“ wirken wie abgefilmtes Leben, was aber nur insofern stimmt, als dass es sich bei den agierenden Personen nicht um Schauspieler_innen handelt, sondern um gecas-

⁴ vgl. Hasebrink und Grünwald

tete Menschen, die in Aussehen, Sprache und Habitus den erfundenen Figuren sehr ähnlich sind. Das Drehbuch wird nicht auswendig gelernt, sondern nach dem Durchschauen wieder weggelegt, so dass den Laiendarsteller_innen viel Gestaltungsspielraum und vor allem eine eigene Sprache bleibt. Deshalb wirken die Dialoge nicht gestellt, sondern echt. Hinzu kommt, dass nicht im Studio, sondern in realen, eigens für die Sendungen angemieteten Wohnungen gedreht wird. Schon bevor die ersten dieser Formate ausgestrahlt wurden, gab es derartige Protestwellen, dass man das Gefühl hatte, durch diese Formate sei nun der Gipfel des Sündenfalls beim Fernsehen erreicht. Kritisiert wurde vor allem, dass sie den Anschein von Dokumentation erwecken, so dass die Zuschauer_innen ihren fiktionalen Charakter nicht erkennen können. Begriffe wie „Lügenfernsehen“ oder „Pseudodoku“ sollten diese neuen Formate diffamieren. Die öffentlich-rechtlichen Sender schworen, so etwas niemals ins Programm zu nehmen. Die Süddeutsche Zeitung kritisierte, man habe nach Sichtung der Sendungen den Eindruck, „ganz Deutschland bestehe nur aus Hartz IV Empfängern.“ Allgemein wurde kritisiert, in den Sendungen würden sich die Mitwirkenden nur lautstark anschreien und abstruse Probleme behandeln. Dies würde Jugendlichen eine völlig falsche Vorstellung von der Normalität vermitteln, wobei davon ausgegangen wird, dass die Bedeutung für das Normalitätskonzept jugendlicher Zuschauer_innen besonders hoch sei, weil sie das Geschehene als Realität einschätzen. Scripted Reality hat die Diskussion um das Verhältnis von Realität und Fiktion neu entfacht. Interessant ist, dass die einen meinen, aufgrund der hohen Glaubwürdigkeit des Fernsehens würden viele Zuschauer_innen solche Sendungen für Realität halten. Die anderen meinen hingegen, dadurch, dass die Zuschauer_innen irgendwann den fiktionalen Charakter der Pseudo-Wirklichkeit erkennen, würden sie das Fernsehen bald insgesamt nicht mehr für echt halten.⁵ Dass jugendliche Zuschauer_innen das Fernsehen längst vom Sockel der seriösen Realitätsvermittlung gestoßen haben, zeigt sich auch daran, dass es für sie offenbar keine Rolle spielt, ob das Gesehene echt oder gespielt ist. Daher ist es wichtig, sie auf die Bedeutung

dieser Unterscheidungsfähigkeit aufmerksam zu machen und Indizien dafür zu finden, ob es sich um Reality oder um Scripted Reality handelt. Die Frage spielt wahrscheinlich deshalb keine große Rolle, weil jugendliche Scripted Reality sofort als Unterhaltungssendung und nicht als Dokumentation identifizieren, so dass die Frage nach der Produktionsart nicht relevant ist. Dabei wurde auch deutlich, dass sowohl Reality als auch Scripted Reality wenig Identifikationsangebote bereithalten und im Wesentlichen konzentriert überspitzte moralische Dilemmata darstellen, die den Einzelnen, aber auch die Gruppe in einen Diskurs darüber bringen, welche Verhaltensvarianten sie für richtig und welche für falsch halten.

Wie stark das Bedürfnis nach Kommentierung und Diskurs ist, zeigt der Erfolg der seit Oktober 2011 bei RTL II laufenden Daily Soap „Berlin Tag und Nacht“ bei Facebook. Bereits nach einem halben Jahr verfolgten über 2 Millionen Zuschauer_innen neben den Sendungen auch die Facebook-Auftritte der Akteur_innen, die nicht in ihrer persönlichen Identität auftreten, sondern in den Rollen bleiben, die sie bei „Berlin Tag und Nacht“ spielen. Und natürlich reagieren sie nicht selber auf Anfragen oder Bemerkungen, sondern dahinter steckt eine Redaktion des Senders. Das stört die Beteiligten aber nicht. In vielen Kommentaren wird deutlich, dass sie dies durchaus realisieren, aber es geht ihnen nicht um Realität, sondern um Authentizität: solange alles so sein könnte, wie es sich darstellt, ist es für sie in Ordnung. Und neben der Diskussion im Freundeskreis oder in der Schule über die Frage, ob sich Joe, Ole oder Jenny richtig oder falsch verhalten haben, wird inzwischen über das iPhone oder den Computer in der Social Community mit Facebook-Freund_innen darüber gestritten.

Auch in Onlinemedien finden sich Scripted-Reality-Formate, beispielsweise in Form von zahlreichen Ratgebervideos auf YouTube, in denen die Protagonist_innen in definierte Rollen schlüpfen. Inzwischen gibt es regelrechte YouTube-Stars, die mit ihren Videos eine erhebliche Popularität erreicht haben und nicht selten damit auch finanzielle Vorteile erzielen.

⁵ So die Dokumentarfilmerin Dominique Klughammer in epd medien

Realität und Fiktion in der Onlinekommunikation

Die Frage, was real und was fiktional ist, betrifft im Bereich der digitalen Medien noch eine weitere Dimension. Dabei geht es im Onlinebereich nicht nur um die Frage, ob ein Informations- oder Unterhaltungsformat realistisch wirkt oder Realität abbilden soll, sondern um Fragen nach der Echtheit von Kommunikation und Kommunikationsträgern. Dies schließt sowohl den konkreten, wechselseitigen Austausch (Chat, Messaging etc.) als auch die Selbstdarstellung (Profile in Sozialen Netzwerken, Videos im eigenen Channel etc.) mit ein.

Die anonyme Nutzungsmöglichkeit des Internet ermöglicht es, mit anderen zu kommunizieren, ohne dabei die eigene Identität preiszugeben. Dies betrifft auch klassische Kommunikationswege (z.B. den Brief oder das Telefon), im Online-Bereich kommt dem aber eine neue Bedeutung zu, da das Potential der Verbreitung der eigenen Inhalte ein weitaus größeres ist.

Identität, Selbstdarstellung, Kommunikation – Real oder Fiktiv?

Das Internet ermöglicht, etwa in Chaträumen, Foren oder auch sozialen Netzwerken, die Kommunikation bei Nutzung von Pseudonymen. Dabei können diese als solche erkennbar sein („Donald Duck“) oder durch Nutzung eines üblichen Namens als reale Bezeichnung der beteiligten Person daherkommen. Auch Zwischenformen sind üblich, in denen etwa der Vorname und das Alter, jedoch keine weiteren Informationen (wie der Nachname) preisgegeben werden („Lisa17“, „Max11“). Auch die Inhalte der Kommunikation selbst entsprechen oft nicht der Realität. Chats bieten hier die Möglichkeit gerade für Teenager, sich an nicht realen Charakteren auszuprobieren.

Auch hier ist eine gewisse Kompetenz mit dem Medium erforderlich, damit die Nutzer_innen verstehen, dass der Name in solchen Kommunikationsräumen oft frei wählbar ist – ebenso wie der Kommunikationsinhalt. Eine Gewähr oder Nachprüfbarkeit der Echtheit von beidem ist grundsätzlich nicht möglich. Diese Kompetenz bildet sich in aller Regel durch die Nutzung und ist ab einem bestimmten Alter vorhanden. Teenager wissen zumeist, bei welchen Kommunikationspartnern sie das Geschriebene nicht für bare Münze nehmen

können. Für Kinder in jüngeren Jahren ist dieses Wissen jedoch keine Selbstverständlichkeit. Hier besteht auch die Möglichkeit, dass Kinder oder Jugendliche in die Irre geführt werden. Das Grooming, das heißt die Annäherung von z.B. potentiellen sexuellen Straftätern an Minderjährige, kann über eine vorgegaukelte Identität erfolgen.

Das Internet bietet zudem mit seinen multimedialen Möglichkeiten auch die idealen Voraussetzungen für Selbstdarstellung. In sozialen Netzwerken können Profile angelegt werden, die eine Kurzdarstellung der Person bedeuten und grundsätzlich frei gestaltbar sind. Durch das „Teilen“ von alltäglichen und weniger alltäglichen Ereignissen via Foto, Text und Ton besteht ein ständiger Kontakt mit der eigenen Peergroup, gegebenenfalls darüber hinaus. Auch hier können die Nutzer_innen mit darstellerischen Mitteln und Freiheiten agieren, um das Ereignis ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Die Frage, wie „realitätsnah“ entsprechende Darstellungen sind, liegt in der Hand der Veröffentlichenden. Die Selbstdarstellung im Internet hängt mit weiteren Aspekten des Jugendmedienschutzes zusammen, etwa mit dem Cybermobbing oder der ungewünschten Verbreitung privater Daten. Ungeschickte Selbstdarstellung kann etwa dazu führen, dass andere Nutzer_innen diese zum Anlass nehmen, die Veröffentlichende mit Hilfe der Online-Kommunikationsmittel zu mobben.

Auch bei der Selbstdarstellung ist ab einem gewissen Alter von der Kompetenz der rezipierenden Nutzer_innen auszugehen, diese Informationen nicht automatisch als „Realität“ wahrzunehmen, und gleichfalls mit der Preisgabe eigener Informationen aus den genannten Gründen vorsichtig zu sein.

Die Fähigkeit, Realität und Fiktion zu unterscheiden beziehungsweise auch die Graubereiche zwischen den Polen zu erkennen, steigt mit zunehmender Lebensbeziehungsweise Medienerfahrung. Um die Inhalte der Medien in die eigene Lebenswelt richtig einzuordnen ist es wichtig zu wissen, was es für Konsequenzen haben kann, wenn man die Ebene des funktionalen oder des virtuellen verlässt. Hier wird es immer wichti-

ger, kritisch mögliche Absichten und Interessen derer zu prognostizieren, die virtuell einen Kontakt vorbereiten wollen, den man real nicht haben will oder der einem sogar schadet.

Ziel

Die Fähigkeit zur Unterscheidung von Realität und Fiktion ist ein wesentliches Element für den kompetenten Umgang mit Medieninhalten. Schüler_innen sollen dafür sensibilisiert werden, dass es in allen Medien Inhalte gibt, die im Schwerpunkt Realitätsdarstellungen, fiktionales Erzählen oder aber die bewusste Vermischung beider Pole beinhalten. Die Unterrichtseinheiten sollen eine erhöhte Fähigkeit zur Identifizierung und Entschlüsselung z.B. von „Scripted Reality“-Formaten des Fernsehens geben. In Bezug auf das Internet steht ein Bewusstsein für Möglichkeiten und Grenzen der Selbstinszenierung und unter Umständen „gefakte“ Inhalte im Zentrum der Unterrichtseinheiten.

Hintergrund

In der Entwicklungspsychologie geht man davon aus, dass Kinder ab ca. 6 bis 7 Jahren Realität (Wirklichkeit) und Fiktion (Erfundenes) relativ gut unterscheiden können.⁶ Doch gibt es immer wieder Medienformate, bei denen es für den Rezipienten eine Herausforderung ist, diese Unterscheidung sicher vorzunehmen. Allerdings werden auch die Fähigkeiten der Mediennutzer_innen, solche Unterscheidungen zu treffen, immer besser, indem sie die richtigen Fragen stellen. Im Bereich des Spielfilms hat man schon vor langem angefangen, typische Elemente des Dokumentarfilms zu verwenden, um die offensichtliche Fiktion gefühlt real darzustellen (z.B.: „Berlin, Polizeidirektion, 11. August 2012, 17:03 Uhr“ als Einleitung in ein neues Kapitel eines Kriminalfilms). Fiktionale Inhalte, die nicht authentisch sind, mit Dialogen, die überhaupt nicht passen und Szenarien, die nicht nachvollziehbar sind, ziehen den Zuschauer nicht in die Handlung und sind deshalb erfolglos. Der so genannte Genremix, in dem Elemente aus verschiedenen Formaten vermischt werden, ist für die jungen Zuschauer längst nichts Neues mehr. Entscheidender als die Fähigkeit, in den Medien sicher zwischen Fiktion und Realität zu unterscheiden,

ist die Frage, was aus der virtuellen Realität der Medien in die Konstruktion des eigenen Weltbildes und der Identität einfließt. „Bei den derzeit im Trend liegenden Scripted-Reality-Formaten stellt sich das Problem, dass Realität und Fiktion nur schwer zu unterscheiden sind: Die fiktionalen Geschichten im Dokumentationsstil sind aus Jugendschutzsicht relevant, wenn die irreführende Suggestion von Authentizität mit problematischen Botschaften verbunden ist und diese eventuell noch verstärkt“ (Mikat 2012, S. 44).⁷ Die Gefahr, Fiktion für Dokumentation zu halten, wird vor allem bei jungen Nutzer_innen gesehen, von denen 30% die Scripted-Reality-Formate für „echt“ halten, eine weitere große Gruppe glaubt, sie seien auf der Grundlage echter Fälle produziert worden.⁸ Bei den „Pre-Teens“ zwischen zehn und 13 Jahren scheinen diese Sendungen auf jeden Fall sehr beliebt zu sein, da hier das Kinderprogramm allmählich an Bedeutung verliert und insbesondere der Sender RTL mit Scripted-Reality-Formaten wie „Familien im Brennpunkt“ eingeschaltet wird.⁹ Unabhängig von der Frage, ob diese Wirkungsprognose zutrifft, bietet Scripted-Reality für den Unterricht eine brauchbare Grundlage, um das Verhältnis von Realität und Fiktion zu diskutieren und die Fähigkeit der Jugendlichen zu schärfen, eine plausible Analyse anzustellen, durch die Fiktion von Realem unterschieden werden kann.

Aufhebung der Grenzen zwischen Privatheit und Öffentlichkeit

Medienprofis, die wissen, welche Folgen ein Auftritt der medialen Öffentlichkeit für Ihr Leben haben kann, sind auf dem Rückzug, normale Menschen, die offensichtlich bereit sind, auch Blamage, Hohn und Spott in Kauf zu nehmen, um sich medial zu präsentieren, dagegen auf dem Vormarsch. Was mit den Talkshows der 1990er Jahre begonnen hat, setzt sich seit Jahren im Internet fort. Auch dort müssen sich nicht nur junge Nutzer_innen immer wieder die Frage stellen, ob angebotene Inhalte „echt“ oder „gefaked“ – also gefälscht oder bewusst täuschend – sind. Ganze Webseiten können gefälscht sein – entweder zum materiellen (z.B. Internetauftritte von Banken zum Phishing) oder zum ideellen Schaden (z.B. etwa wenn eine Internet-

⁶ vgl. Dorothea König: Die Entwicklung des Kindes zwischen fünf und sieben Jahren. Seminararbeit unter <http://dk.akis.at/entwicklungspsychologie.html>

⁷ Mikat 2012, S. 44

⁸ Maya Götz, tv diskurs Kinderheft

⁹ vgl. Hofmann 2012, S. 29

plattform als Mittel der Diskreditierung missbraucht werden soll) der User_innen. Auf der anderen Seite werden junge und alte Nutzer_innen in bestimmten Situationen sogar gezielt aufgefordert, ihre Identität zu verschleiern und sich nicht so einfach zu erkennen zu geben (z.B. besondere Pseudonyme oder „Nicknames“ statt des eigenen Namens in Sozialen Netzwerken, Foren, Chats und E-Mails). Unter Umständen ist diese Selbstfiktionalisierung sogar Voraussetzung für das Dabei-Sein (z.B. sogenannte Avatare, also künstliche Personen in Rollenspielen). In anderen Kontexten, etwa in kinderaffinen Communities, wird dagegen aus Sicherheitsgründen auf die Authentizität der persönlichen Informationen Wert gelegt. So soll verhindert werden, dass sich z.B. Erwachsene, als Kinder „getarnt“, in diesen Communities bewegen.

Trends wie günstige und einfach zu bedienende Videokameras und Smartphones, das Internet mit YouTube & Co. oder auch Fernsehsendungen zum Mitmachen lassen die mediale Selbstdarstellung inzwischen zu einer Angelegenheit werden, die nicht nur Profis vorbehalten, sondern für jedermann möglich ist. Positiv gesehen kann hier ein spielerischer Umgang mit Selbstdarstellung beobachtet werden, durch den potentiell die Mechanismen der Medienwelt durchschaubar und ein Stück weit beherrschbar werden. Andererseits drohen diese Entwicklungen einen Trend zur Selbstinszenierung und eine „Gesellschaft der Beachtungsexzesse“¹⁰ zu befördern.

Aufbau des Unterrichtsthemas

Das Themengebiet „Realität und Fiktion“ besteht aus drei Modulen.

Modul 1 widmet sich zunächst der Frage, was mit Realität und Fiktion überhaupt gemeint ist und in welcher gegenseitigen Abhängigkeit Realität und Fiktion stehen. Kernthema ist hier die spezifische Realität der (Massen-)Medien. Modul 1 dient als Grundlage für die weiteren Module, die sich jeweils der Thematik in einzelnen Medien widmen. Da die folgenden Module aufbauend gestaltet sind, sollte Modul 1 in jedem Fall durchgeführt werden.

Modul 2 thematisiert Realität, Fiktion und deren Mischformen im Fernsehen. Auf praktische Art und Weise wird in den Umgang mit Realität im Fernsehen eingeführt. Im Zentrum stehen hier die verschiedenen Formate des Reality-TV.

Modul 3 behandelt die Frage, inwieweit Realität und Authentizität auch im Internet eine Rolle spielen. Dabei sollen anhand von Beispielen der Fälschung und Täuschung im WWW sicherheitsrelevante Aspekte diskutiert werden. In einem praktischen Teil sollen die Schüler_innen selbst ein Fakeprofil und/oder Bildverfremdungen erstellen und persönliche und gesellschaftliche Folgen diskutieren.



Modul 1 – Realität und Fiktion – Was ist das?Theoretischer Teil

- UE1-a Begriffsklärung „Realität“ und „Fiktion“ (ca. 30 Min.)
- UE1-b Vertiefende Recherche „Realität“ und „Fiktion“ (mind. 60 Min.)

Modul 2 – Realität und Fiktion im FernsehenTheoretischer Teil

- UE1-a Realität und Fiktion im Fernsehen – Fernsehformate und ihre Merkmale (ca. 30 Min.)

Praktischer Teil

- UE1-b Dreh einer fiktionalen/realitätsnahen Sendung (ca. 60 – 105 Min.)

Modul 3 – Realität und Fiktion im InternetTheoretischer Teil

- UE2-a Realität und Fiktion im Internet (ca. 20 Min.)
- UE2-b Berühmte Fakes im WWW (ca. 25 Min.)

Praktischer Teil

- UE2-c Realität und Fiktion in Sozialen Netzwerken – Einführung (ca. 15 Min.)
- UE2-d Fakes in Sozialen Netzwerken – praktischer Teil (ca. 30 Min.)
- UE2-e „Und plötzlich ist der Eiffelturm in New York“ – Bildverfremdungen im WWW – Einführung (ca. 15 Min.)
- UE2-f „Und plötzlich ist der Eiffelturm in New York“ – Bildverfremdungen und Werbung im WWW – Praktischer Teil (ca. 30 – 75 Min.)

Unterstützende Materialien**Beispiele für Scripted-Reality-Sendungen, die man über die Internetseiten der Fernsehsender finden kann:**

- Achtung Kontrolle, kabeleins: <http://www.kabeleins.de/tv/achtung-kontrolle>
- Berlin – Tag & Nacht, RTL II: <http://rtl2now.rtl2.de/berlin-tag-nacht.php>
- Betrugsfälle, RTL: <http://rtl-now.rtl.de/betrugsfaelle.php>
- Die Schulumittler, RTL: <http://rtl-now.rtl.de/die-schulumittler.php>
- Familien im Brennpunkt, RTL: <http://rtl-now.rtl.de/familien-im-brennpunkt.php>
- Familienfälle, Sat.1: <http://www.sat1.de/tv/familien-faelle>
- Frauentausch, RTL II: <http://rtl2now.rtl2.de/frauentausch.php>
- K11 – Kommissare im Einsatz, Sat.1: <http://www.sat1.de/tv/k11>
- Lenßen, Sat.1: <http://www.sat1.de/tv/lenssen>
- Schicksale, Sat.1: <http://www.sat1.de/tv/schicksale>
- Verdachtsfälle, RTL: <http://rtl-now.rtl.de/verdachtsfaelle.php>
- Mitten im Leben, RTL: <http://rtl-now.rtl.de/mitten-im-leben.php>

Links zu für das Unterrichtsthema relevanten Internetseiten

Soziale Netzwerke (Auswahl)

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass für Soziale Netzwerke eine Anmeldung erforderlich ist. Dies sollte mit den Schüler_innen diskutiert werden. Kein/e Schüler_in sollte zu einem Beitritt zum Zwecke der unterrichtlichen Behandlung aufgefordert werden.

Beachten Sie bitte auch, dass die einzelnen Netzwerke individuelle Zugangsbeschränkungen für Minderjährige haben. So ist z.B. eine Mitgliedschaft bei Facebook erst ab dem 13. Lebensjahr erlaubt.

- <http://www.wer-kennt-wen.de/>
- <http://www.lokalisten.de>
- <https://de-de.facebook.com/>
- <https://plus.google.com>

Satire- und medienkritische Internetseiten

Hinweis: Die aufgelisteten Seiten unterscheiden sich stark. Während bei einigen der satirische Charakter im Vordergrund steht, sind wieder andere „medien- und gesellschaftskritische“ Analysten aktueller Nachrichten und Informationen.

- www.der-postillon.com
- www.kojote-magazin.de
- www.titanic.de
- <http://www.schleckysilberstein.com>
- <http://www.bildblog.de/>

Informationsseiten und Wikis

- www.wikipedia.org
- <http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de/>
- <http://www.zensur-archiv.de>
- <http://www.mimikama.at/>
- <http://www.br.de/grips/faecher/grips-deutsch/d34-medien-realitaet-fiktion-film-100.html>

Theoretischer Hintergrund und Forschungsergebnisse

Einführende Materialien

- **Medienanstalt Hamburg / Schleswig Holstein (o.A.):** Schein & Sein – Inszenierte Wirklichkeiten in Reality-TV & Web 2.0 – Eine Handreichung für den Unterricht. Online unter <http://www.ma-hsh.de/aktuelles-publikationen/publikationen/schein-sein/>
- **Mikat, Claudia (2008):** Heilsamer Schock oder Traumatisierung? Zur Bewertung von dokumentarischem Material aus Jugendschutzsicht. In: tv diskurs, 4/2008, S. 34-39
- **Mikat, Claudia (2012):** Casting- und Coachingformate aus Sicht des Jugendmedienschutzes. In: Hajok, Daniel / Selg, Olaf / Hackenberg, Achim (Hrsg.): Auf Augenhöhe? Rezeption von Castingshows und Coachingsendungen. Konstanz: UVK 2012, S. 43-56.

Weiterführende Materialien

- **br-alpha (o.A.):** GRIPS Deutsch 34. Wie erkenne ich Fiktion oder Wirklichkeit? Online unter <http://www.br.de/grips/faecher/grips-deutsch/34-medien-filmstudios100.html>
- **Faulstich, Werner (2008):** Grundkurs Fernsehanalyse. Paderborn: Fink Verlag.
- **Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (2007):** Verhaltenssubkodex für Chatanbieter der FSM (VK-C). Online unter www.fsm.de/inhalt.doc/Verhaltenssubkodex_Chat.pdf
- **Götz, Maya u.a. (2012):** Wie Kinder und Jugendliche „Familien im Brennpunkt“ verstehen. In: TelevIZion 25/2012/1., S. 55-57
- **Hackenberg, Achim / Hajok, Daniel / Selg, Olaf (2012):** „Sozialethische Desorientierung“ als Risikodimension des Jugendmedienschutzes. In: JMS-Report, Heft 2/2010, S. 2-6
- **Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (o.A.):** Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema. Online unter <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

- **Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (o.A.):** Understanding Media - Film und Medien im digitalen Zeitalter. Online unter <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=667>
- **Hofmann, Ole (2012):** KidsReport 2011. Wie sieht die Realität des Kinderprogramms aus? In: TelevIZion 25/2012/1, S. 27-29.
- **klicksafe.de (o.A.):** Soziale Netzwerke. Online unter <http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/soziale-netzwerke/>
- **klicksafe.de (o.A.):** Umfassendes Lehrerhandbuch. Online unter <http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/lehrerhandbuch/>
- **Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest – mpfs (Hrsg.) (2012a) KIM-Studie 2010:** Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger in Deutschland. Online unter <http://www.mpfs.de/index.php?id=479>
- **Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest – mpfs (Hrsg.) (2012b) JIM-Studie 2011:** Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online unter <http://www.mpfs.de/index.php?id=270>
- **Mikos, Lothar (2012):** Das Spiel mit der Realität. Darstellungsformen im Reality-TV. In: TelevIZion 25/2012/1 S. 48-51
- **Pörksen, Bernhard / Krischke, Wolfgang (2012):** Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: Hajok, Daniel / Selg, Olaf / Hackenberg, Achim (Hrsg.): Auf Augenhöhe? Rezeption von Castingshows und Coachingsendungen. Konstanz: UVK 2012, S. 57-70.
- **Rack, Stefanie / Fileccia, Marco / klicksafe.de (2012):** Ich bin öffentlich ganz privat. Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web. Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. Online unter www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Zusatzmodul_LH__Datenschutz_klicksafe.pdf
- **Selg, Olaf (2012):** Verängstigung durchs Fernsehen. In: Thema Jugend. Heft 3/2012, S. 16-18
- **Wolf, Fritz (2008):** Alles Doku oder was? Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Düsseldorf. Online unter: http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Aktuelle_Forschungsprojekte/allesdoku-zusam.pdf



Modul 1

Realität und Fiktion – Was ist das?

Einführung

60 Prozent der älteren Kinder und Jugendlichen sehen täglich fern, im Durchschnitt fast zwei Stunden.¹¹ Gerade im meistgesehenen Sender RTL werden die Zuschauer_innen mit dem Trend der Vermengung von Realität und Fiktion in sogenannten Scripted-Reality-Formaten konfrontiert. Auch im Internet sind Realität und Fiktion nicht immer auf Anhieb zu unterscheiden, etwa bei den Identitäten von Chat-Nutzern. Daher müssen die Schüler_innen für das Thema und seine Bedeutung sensibilisiert werden.

Ziel

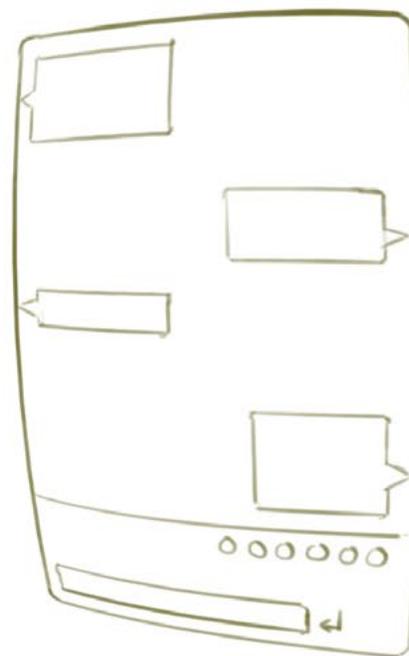
Das Modul 1 bietet eine Einführung in die Thematik. Begrifflichkeiten sollen geklärt und unterschieden werden. Die Relevanz des Themas für den eigenen alltäglichen Medienumgang der Schüler_innen – insbesondere in Bezug auf Fernsehen und Internet – wird erarbeitet.

Zeitbedarf

Der Zeitbedarf beläuft sich auf ca. 90 Minuten.

Unterrichtseinheiten des Moduls

UE1-a	Begriffsklärung „Realität“ und „Fiktion“	ca. 30 Min.
UE1-b	Vertiefende Recherche „Realität“ und „Fiktion“ und Diskussion	ca. 60 Min.
	Zusammen	ca. 90 Min.

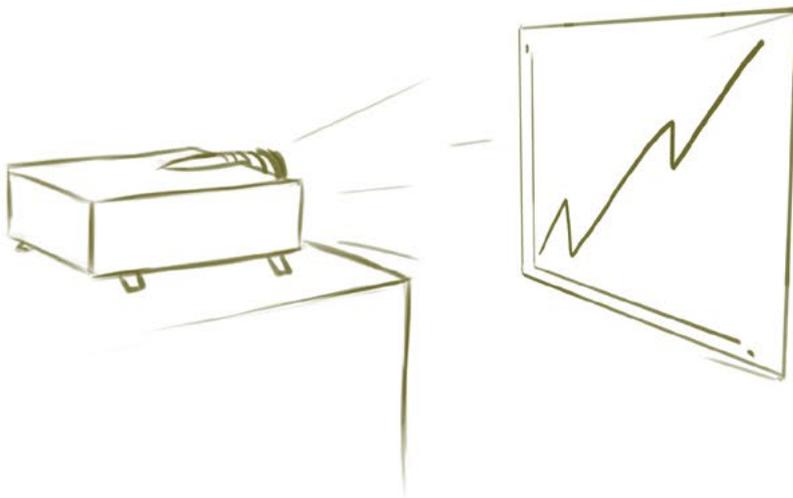


UE1a – Begriffsklärung „Realität“ und „Fiktion“ (ca. 30 Min.)

Aufgabe	Klärung der Begriffe Realität und Fiktion sowie gängiger Synonyme.	
Lernziel	Unterscheidung der Begriffe sowie Erkennen von medialen Einflüssen bei der Konstruktion von Realität und Fiktion.	
Ablauf	<p>Anhand eines Unterrichtsgespräches wird in die Thematik eingeführt. Von besonderer Bedeutung sind die medialen Erfahrungen der Schüler_innen.</p> <p>Als exemplarische Fragestellung können folgende Hinweise dienen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was versteht man unter „Realität“ und unter „Fiktion“? • Wo begegnet uns diese Unterscheidung? • Welche ähnlichen und verwandten Worte gibt es? • Welche Rolle spielen Medien bei unserer Wahrnehmung von dem, was real oder fiktiv erscheint? 	<p>Zur Veranschaulichung der Thematik können Medienbeispiele aus der Lebenswelt der Jugendlichen gezeigt werden (siehe Linkliste im Bereich „Unterstützende Materialien“).</p> <p>Die Ergebnisse des Unterrichtsgespräches sollten dokumentiert werden. Hierfür können Tafel/Whiteboard oder Flipchart etc. genutzt werden. Als Dokumentationsmethode wird die Erstellung einer Mindmap vorgeschlagen, die die Begriffe untergliedert und mögliche Fragestellungen der Schüler_innen festhält. Im weiteren Verlauf kann darauf zur weiteren Klärung zurückgegriffen werden.</p>
Hinweise	<p>In der Diskussion werden wahrscheinlich verschiedene Aspekte von „Fiktion“ und „Realität“ genannt werden. Das Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_01 enthält einige dieser Aspekte, die von der Lehrkraft aufgegriffen werden können, um medien-spezifische Perspektiven in die Diskussion einzubringen. Das Materialblatt kann den Schüler_innen auch zur Unterstützung an die Hand gegeben werden.</p> <p>Eine spielerische Bezugnahme auf den Schulalltag kann das Verständnis für die Bedeutung der Begriffe in der eigenen Lebenswelt erleichtern, z.B. Realität ist für die meisten Schüler_innen der tägliche Gang in die Schule. In jedem Fach immer die Note 1 zu bekommen, bleibt höchstwahrscheinlich für alle eine Fiktion.</p>	<p>Die für das Unterrichtsgespräch veranschlagte Zeit scheint auf den ersten Blick sehr lang. Jedoch dient die Begriffsklärung als Grundlage für alle folgenden Einheiten und Module und sollte aus diesem Grunde, ausführlich gestaltet werden.</p> <p>Zur Ergebnisdokumentation können webbasierte kollaborative Lernformen eingesetzt werden – z.B. Mindmaps oder Wortwolken. Weitere Informationen finden sich im Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet, Modul „Gedanken strukturieren mit Mindmaps und Wortwolken“.</p>
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_01 • Im Falle der Nutzung eines Online-Tools: Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet • Tafel/Whiteboard, Flipchart, Papier 	

UE1-b – vertiefende Recherche „Realität“ und „Fiktion“. im Medienalltag (ca. 60 Min.)		
Aufgabe	Spezifische mediale Aspekte von Realität und Fiktion sammeln und ordnen.	
Lernziel	Einübung der Begriffe und Einordnung in den persönlichen Medienalltag.	
Ablauf	<p>Nach der abstrakten Begriffsklärung soll das Erarbeitete durch Recherche mit weiteren Inhalten und mit Beispielen unterfüttert werden. Ziel der Recherche ist es, sowohl ein historisch weiter zurückliegendes als auch ein aktuell breites Spektrum der Möglichkeiten der Relevanz von „Realität und Fiktion“ bzw. „Wirklichkeit und Inszenierung“, und „Sein und Schein“ aufzumachen.</p> <p>Exemplarische Fragestellungen/Unterrichtsanregungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wo überall stellt sich die Frage nach „Realität und Fiktion“, nach „Wirklichkeit und Inszenierung“, nach „Sein und Schein“? • Wo wird Realität verändert und wo unverändert abgebildet? • Inwiefern war das früher einmal anders als heute? <p>Je nach Leistungsvermögen der Klasse wird die Recherche auf Medienformen konkretisiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernsehen • Internet • Kunst (optional) • Fotografie (optional) • Kino (optional) 	<p>Hierbei können die folgenden Mittel angewandt werden:</p> <p>Stationenlernen</p> <p>Die oben genannten Bereiche werden als einzelne Stationen vorbereitet, die jede/r Schüler_in durchläuft. Dazu werden diese in Gruppen eingeteilt. In jeder Station werden je ein Beispiel und verschiedene Recherchemittel zur Verfügung gestellt (je nach Vorhandensein in der Schule z.B. Fachliteratur, Zeitschriften, Zeitungsartikel, Zugang zum Internet). Ziel der Recherche ist es, weitere Beispiele zu finden und einzuordnen. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt und verglichen. Das Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_02 unterstützt die Schüler_innen bei der Dokumentation.</p> <p>Kleingruppenarbeit</p> <p>Die Klasse wird in bis zu fünf Gruppen eingeteilt, die jeweils einen Themenbereich bearbeiten. Hierfür stellt die Lehrkraft geeignete Recherchemittel zur Verfügung. Die Ergebnisse werden in geeigneter Form präsentiert.</p> <p>Bei der Ergebnispräsentation und Diskussion im Klassenplenum kann die Ansprache der folgenden Aspekte sinnvoll sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bekanntheitsgrad des Beispiels • mögliche Parallelen zu anderen Beispielen aus anderen Themenbereichen • mögliches Ziel der Fiktion • mögliche Aspekte des Erkennens einer Inszenierung • Wie verhält sich das Gefundene zur „richtigen“ Wirklichkeit?

Hinweise	<p>Das Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_03 unterstützt die Lehrkräfte bei der Vorbereitung der Stationen und/oder der Kleingruppenarbeit.</p> <p>Die Suchwege, wesentliche Stichworte und gegebenenfalls auch entstehende Fragen werden notiert. Die Fundstellen sollen für eine spätere Ergebnispräsentation im Plenum bereitgehalten werden. Die Schüler_innen werden dazu angehalten, eine Tabelle auszufüllen</p>	<p>(Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_02) oder eine eigene Präsentation (beispielsweise ein Plakat oder eine Mindmap) zu erstellen.</p> <p>Die einzelnen Ergebnisse können – wenn in UE1-a erstellt – in der Mindmap bzw. dem entstandenen Tafelbild ergänzt werden. So entsteht eine Übersicht, die auch für die Durchführung der folgenden Module von Vorteil sein kann.</p>
Materialien	<ul style="list-style-type: none">• Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_02• Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_03• Recherchemedien und (optional) Präsentationsmedien	



Modul 2

Realität und Fiktion im Fernsehen

Einführung

Gerade das Fernsehen hat den Ruf, besonders realistische Darstellungen anbieten zu können. Die lange Tradition der Berichterstattung und auch von Live-Übertragungen sichern dem Fernsehen einen besonderen Status der Authentizität. Hinzu kommt, dass die meisten Menschen dazu neigen, bewegten Bildern mehr „Echtheit“ zuzubilligen („Ich glaube, was ich sehe.“). Auch der Aspekt der Fiktion, also der Unterhaltung und Entspannung durch Erfundenes, spielt für viele Fernsehzuschauer_innen eine mindestens genauso große Rolle. Gerade die fiktionalen Inhalte werden häufig genutzt, um dem eigenen anstrengenden Alltag zu entkommen oder den langweiligen Alltag zu bereichern. Zunehmend populärer werden solche fiktionalen Formate, die einen möglichst hohen Realitätsbezug in der Wahrnehmung der Zuschauer_innen erreichen wollen. So genannte Scripted-Reality-Formate sind bei Jugendlichen besonders beliebt.

Ziel

In Modul 2 sollen die Fragen von Wahrheit und Authentizität von Inhalten thematisiert werden, die Schüler_innen im Fernsehen finden. Es gilt, das Bewusstsein für das Spannungsverhältnis zwischen Realität und Fiktion, zwischen Authentizität und Täuschung zu schärfen und Strategien für den kompetenten Umgang damit zu entwickeln. Dabei sind vor allem audiovisuelle Mischformen sowie das Erkennen dieser von Bedeutung. In einem praktischen Teil werden ausgewählte Formate selbst produziert.

Zeitbedarf

Der Zeitbedarf beläuft sich auf ca. 90-135 Min. bei singularer Durchführung des Moduls. Zuvor ist jedoch die Durchführung von Modul 1 zu empfehlen, da hier in die begrifflichen und theoretischen Grundlagen eingeführt wird.

Unterrichtseinheiten des Moduls

UE2-a	Realität und Fiktion im Fernsehen – Fernsehformate und ihre Merkmale	ca. 30 Min.
UE2-b	Dreh einer fiktionalen/realitätsnahen Sendung	ca. 60–105 Min.
	Zusammen	ca. 90–135 Min.



UE2-a – Realität und Fiktion im Fernsehen – Fernsehformate und ihre Merkmale (mind. 30 Min.)

Aufgabe	Differenzierung verschiedener Fernsehgenres und ihrer Merkmale.	
Lernziel	Unterscheidung von Fernsehformaten und Einschätzung bezüglich ihres jeweiligen Charakters.	
Ablauf	<p>In einem Unterrichtsgespräch werden möglichst viele unterschiedliche Fernsehformate gesammelt. Anschließend werden einige kurze Medienbeispiele gezeigt, um die Unterschiedlichkeit der Formate aufzuzeigen.</p> <p>Auf dieser Grundlage können Merkmale und Eigenschaften zusammengetragen werden. Je nach Klassenstufe können so auch Unterschiede diskutiert werden.</p> <p>Nachdem die Sendungen den genannten Fernsehformaten zugeordnet worden sind, werden diesen Genres Kennzeichen als Unterscheidungsmerkmale zugeordnet (a). Danach werden die Genres von den Schüler_innen zusammen mit den Lehrer_innen in eine Abfolge gebracht (b).</p>	<p>a) Zur Unterscheidung werden drei Aspekte untersucht:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Welche Themen kommen vor? 2) Welche handelnden Personen/Figuren kommen vor? 3) Geht es eher um Realität oder um Fiktion? <p>b) Die Sendungen werden zwischen zwei Polen in eine graduelle Abfolge gebracht: Realität ↔ Mischformen ↔ Fiktion</p> <p>Das Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_05 kann die Schüler_innen beim Festhalten der Merkmale unterstützen.</p>
Hinweise	<p>Das Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_04 bietet eine kurze Einführung in die wichtigsten TV-Genres. Nutzen Sie vor allem Beispiele aus der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen. Scripted-Reality-Formate wie z.B. „Berlin Tag und Nacht“, „Mitten im Leben“, „Die Schulumittler“, aber auch Nachrichtensendungen</p>	<p>sind bei den Schüler_innen bekannt und können so umfassend diskutiert werden.</p> <p>Für die Beispielsendungen können die gängigen Mediatheken der Fernsehsender genutzt. Die Einordnung zwischen zwei Polen kann auf einer Tafel oder auch mithilfe von Moderationskarten auf einer Pinnwand erfolgen.</p>
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_04 • Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_05 • Tafel/Whiteboard/Pinnwand, Beamer, internetfähiger PC und Tonquelle 	

UE2-b – Dreh einer fiktionalen/realitätsnahen Sendung (ca. 60 – 105 Min.)

Aufgabe	Herstellung einer Fernsehsendung.	
Lernziel	Eigene Inszenierung von Realität und/oder Fiktion und Erkennen der nötigen Mechanismen.	
Ablauf	<p>Bisher wurde man als Mediennutzer_in mit dem Gegensatz von „Realität und Fiktion“ in den Medien nur als passive/r Zuschauer_in konfrontiert. Doch inzwischen sind digitale Videokameras und insbesondere Smartphones mit ihren meist sehr guten Kameras weit</p>	<p>verbreitet. So wird es möglich, selbst mitzumischen und Selbstinszenierung und Selbstfiktionalisierung für viele andere sichtbar zu gestalten oder realitätsnah die eigene Lebenswelt zu dokumentieren.</p>

<p>Ablauf</p>	<p>Gemeinsamer Einstieg</p> <p>Die Einstiegshürde in die praktische Phase kann niedrig gehalten werden. Es reicht der Hinweis, dass keine anspruchsvolle technische Ausrüstung oder professionelle Kenntnisse für den Dreh benötigt werden. Gegebenenfalls kann auch einigen Schüler_innen mehr Verantwortung für den praktischen Teil der UE übergeben werden.</p> <p>Zunächst erfolgt eine Abfrage nach vorhandenen einfachen Aufnahmegeräten, die qualitativ ausreichend sein können (z.B. Handy-/Smartphone-Kameras). Zudem können so mögliche Probleme aufgrund des Mangels an schuleigenen Aufnahmegeräten gelöst werden.</p> <p>Alternativ stellen die Lehrer_innen die Handhabung schuleigener Geräte vor oder nutzt die wahrscheinlich vorhandene Kompetenz einiger Schüler_innen und lässt diese die Geräte vorführen (insbesondere Digitalkameras mit Mikrofon und Stativ).</p> <p>Arbeit in Kleingruppen</p> <p>Es werden Kleingruppen gebildet. Den Gruppen werden Aufgaben zugewiesen: 1. Realität dokumentieren oder 2. Fiktion oder 3. eine Mischform inszenieren.</p> <p>Die Gruppen müssen sich dann für ein Genre entscheiden oder bekommen von den Lehrer_innen eines zugewiesen (gegebenenfalls mit</p>	<p>Hilfe von Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_05 und Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_04).</p> <p>Exemplarische Unterrichtsanregungen</p> <p>Anregungen zu 1. Realität: Für eine Klassen-Nachrichtensendung / Dokumentation / Wissenssendung kann z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Arbeit einer der Fiktion-Gruppen aufgezeichnet werden • eine Lehrkraft interviewt werden • die Schulbibliothek / die Schulkantine / das Sekretariat / die Schulleitung / der Sportplatz / der Pausenhof porträtiert werden (Achtung: vorab rechtzeitige Absprachen!) <p>Anregungen zu 2. Fiktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielerische Inszenierung einer Soap-Szene / Scripted-Reality-Szene • Thema: Verliebt-Sein, Sport, Elternkonflikt, Schulprobleme <p>Anregungen zu 3. Mischform:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielerische Inszenierung einer Real-Life-Szene / Casting-Szene • Thema: „Dschungel-Camp für Schüler“, „Das Klassen-Model“, „Der Klassen-Star“ <p>Abschluss</p> <p>Anschließend werden die Ergebnisse im Klassenplenum präsentiert.</p>
<p>Hinweise</p>	<p>Der Zeitaufwand richtet sich nach Umfang der zu erstellenden Sendung und dem damit betriebenen Aufwand.</p> <p>Bei dieser Übung soll es jedoch nicht auf die ästhetische Qualität der Bilder ankommen, sondern auf den dargestellten Inhalt. Ebenfalls</p>	<p>ist eine nachträgliche Bearbeitung (z.B. Schnitt oder der Einsatz von Effekten) nicht vorgesehen. Genutzt werden können Handycameras oder eine einfache Webcam. Musik kann z.B. auch gleichzeitig eingesungen oder bei der Ergebnispräsentation live abgespielt werden.</p>
<p>Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_05 • Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_04 • Aufgabenbeschreibung für Kleingruppen, • Aufnahmegeräte (Handy/Smartphone/Digitalkameras), Computer/Laptop-Pool, Beamer/ Fernseher, Tonquelle 	

Modul 3

Realität und Fiktion im Internet

Einführung

Diese Unterrichtseinheit führt das Thema vom Fernsehen weiter zum Medium Internet. Das Internet hat für Kinder und Jugendliche sowohl als Unterhaltungs- und Mitmachmedium in der Freizeit als auch als Bildungs- und Informationsmedium im schulischen Alltag eine immer größere Bedeutung. Laut KIM-Studie 2012 sind 27% der 10- bis 11-Jährigen und laut JIM-Studie 2012 48% der 12- bis 13-Jährigen und sogar 69% der 14- bis 15-Jährigen täglich online.¹² Hinzu kommen jeweils circa 50% junge User_innen, die ein- oder mehrmals in der Woche im Internet surfen.

Während Erwachsene oft noch zwischen einer „echten“ Freundschaft und einer „virtuellen“ Internet-Bekanntheit unterscheiden, gehören für Kinder die Internet-Freunde genauso zum „richtigen Leben“ – meist sind es ja auch Mitschüler_innen.

Das Internet dient ebenfalls als Erprobungs- und Erfahrungsraum. So können beispielsweise Profile in Sozialen Netzwerken Raum geben, um mit Identitäten und Rollen zu spielen und Grenzen auszuloten – ein für die Adoleszenz typischer Prozess. Solche sogenannten Fakeprofile – also gefälschte oder unechte Profile – können jedoch auch für negative Zwecke benutzt werden – etwa zur Beleidigung Dritter in anonymer Form.

Ziel

In Modul 3 sollen die Fragen von Wahrheit und Authentizität von Kommunikationsanlässen und (Kommunikations-)Inhalten thematisiert werden, die Schüler_innen im Internet finden beziehungsweise selbst bereitstellen. Es gilt, das Bewusstsein für das Spannungsverhältnis zwischen Realität und Fiktion, zwischen Authentizität und Täuschung zu schärfen und Strategien für den kompetenten Umgang damit zu entwickeln.

Die Unterscheidung von „virtueller Realität“ und „realer Welt“ soll nicht abstrakt, sondern in Bezug auf die eigene Lebenswelt behandelt werden. Hierzu dient die Vertiefung anhand der Themen „Begegnungen in Sozialen Netzwerken / Chaträumen“ und „Bildverfremdung“.

Zeitbedarf

Der Zeitbedarf beläuft sich auf ca. 135 Min. bei singulärer Durchführung der Unterrichtseinheit. Zuvor ist jedoch die Durchführung von Modul 1 zu empfehlen, da hier in die begrifflichen und theoretischen Grundlagen eingeführt wird.

Unterrichtseinheiten des Moduls

UE3-a	Realität und Fiktion im Internet	ca. 20 Min.
UE3-b	Berühmte Falschmeldungen und Fälschungen im WWW	ca. 25 Min.
UE3-c	Realität und Fiktion in Sozialen Netzwerken - Einführung	ca. 15 Min.
UE3-d	Fakes in Sozialen Netzwerken	ca. 30 Min.
UE3-e	„Und plötzlich ist der Eiffelturm in New York“ – Bildverfremdungen im WWW – Einführung	ca. 15 Min.
UE3-f	„Und plötzlich ist der Eiffelturm in New York“ – Bildverfremdungen und Werbung im WWW – Praktischer Teil	ca. 30–75 Min.
Zusammen mind. 135–180 Min.		

¹² vgl. mpfs 2012b, S.34; JIM 2012, S. 31

UE3-a – Realität und Fiktion im Internet (ca. 20 Min.)	
Aufgabe	Zusammenfassen der internetbasierten Nutzungsmöglichkeiten und Bezugnahme auf die Thematik „Realität und Fiktion“.
Lernziel	Erkennen der vielfältigen Nutzungsformen im World Wide Web (WWW) und den damit verbundenen Möglichkeiten, Realität zu verfremden.
Ablauf	<p>Ausgangspunkt für diese UE sind die Internet-Erfahrungen der Schüler_innen. Nachdem die Begriffe „Realität“ und „Fiktion“ geklärt sind, sollen sie Beispiele aus ihrer eigenen Internetnutzung nennen, in denen das Spektrum „Realität und Fiktion“, „Wirklichkeit und Inszenierung“ bzw. „Sein und Schein“ ihrer Meinung nach eine Rolle spielt.</p> <p>Falls die Schüler_innen nicht genügend Ideen bzw. Erfahrungen haben bzw. diese nicht in der Klasse offenlegen möchten, können die folgenden Impulse gegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf welchen Internetseiten könnte etwas real, wo könnte etwas erfunden sein? • Was genau könnte real, was könnte erfunden sein? <ul style="list-style-type: none"> • Welche realen Informationen können problematisch sein, wenn man sie selbst ins Netz stellt oder wenn andere sie ins Netz stellen? • Welche erfundenen Informationen können problematisch sein, wenn man sie selbst ins Netz stellt oder wenn andere sie ins Netz stellen? • Welche Rolle spielen in diesem Zusammenhang <ul style="list-style-type: none"> • Soziale Netzwerke? • Chaträume? • Bewertungsportale für Einkäufe, Hotels o.ä.? • Wikipedia? • YouTube ? • Online-Spiele?
Hinweise	Es kann sein, dass nicht alle in der Klasse die genannten Internetseiten kennen. Nach Möglichkeit sollen die Schüler_innen, die eine bestimmte Seite genannt haben, sie zunächst mit eigenen Worten beschreiben.
Materialien	• Tafel/Whiteboard/Flipchart o.ä. zur Sammlung der genannten Punkte.



UE3-b – berühmte Fälschungen und Falschmeldungen im WWW (ca. 25 Min.)

Aufgabe Mittels Internetrecherche werden berühmte Falschmeldungen und Fälschungsgeschichten im WWW gesucht und analysiert.

Lernziel Erkennen der Vielfalt von Betrug- und Täuschungsmöglichkeiten im Netz.

Ablauf **Arbeit in Kleingruppen**

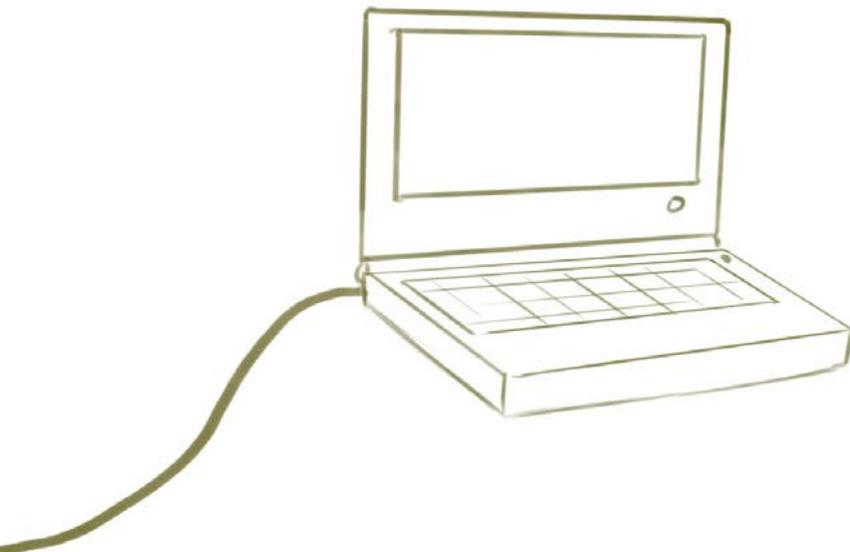
Je Gruppe soll eine Fälschung/Falschmeldung im Internet recherchiert und behandelt werden.

- Welchen Inhalt hatte die Meldung?
- Wie ist die Fälschung entdeckt und aufgedeckt worden? Welche Konsequenzen, Folgen gab es?

Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum kurz ausgewertet.

Hinweise In Kleingruppen recherchieren die Schüler_innen bekannte/berühmte Fälschungen/Falschmeldungen im Internet. Anreize können z.B. Satire-Websites wie www.der-postillon.com oder www.kojote-magazin.de bieten. Aber auch Aufklärungsseiten wie z.B. <http://www.mimikama.at/> (Informationen bezüglich Falschmeldungen bei Facebook) und <http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de/> können genutzt werden.

Materialien PC/Laptop-Pool inkl. Internetzugang, ggf. Beamer und Leinwand zur Auswertung im Plenum.



UE3-c – Realität und Fiktion in Sozialen Netzwerken – Einführung (ca. 15 Min.)		
Aufgabe	Einführung in den Themenbereich Soziale Netzwerke	
Lernziel	Sensibilisierung für fiktionale Aspekte in Sozialen Netzwerken – Diskussion von Nutzen und Nachteilen von fiktionalen Elementen.	
Ablauf	<p>Diese Unterrichtseinheit soll in die Diskussion um den Realitätsgehalt von Inhalten in Sozialen Netzwerken einführen. Dazu werden spezifische Merkmale herausgestellt und mögliche Problemsituationen erörtert. Exemplarische Fragestellungen zum Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer hat alles ein eigenes Profil in einem Sozialen Netzwerk, also z.B. bei Facebook oder Google+? • Wer weiß, ab welchem Alter man offiziell dabei sein darf? • Seit wann seid ihr dabei? • Welche Erlebnisse hattet ihr dort im Hinblick auf die Realität und Fiktion? 	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Erlebnisse hattet ihr in Chaträumen bzw. mit Messenger-Diensten (ICQ, MSN Messenger) im Hinblick auf Realität und Fiktion? • Welchen Personen seid ihr dort schon begegnet? Hattet ihr den Eindruck, diese waren nicht „echt“ oder gewollt „undercover“? • Welche Konsequenzen können Fakes in Sozialen Netzwerken haben (positiv wie negativ)? Für wen (Profilinhaber und Dritte etc.)?
Hinweise	<p>Bei den Schüler_innen bekannte Fakeprofile können als Anschauungsobjekte dienen. Natürlich kann es sein, dass die Schüler_innen diese Fragen nicht vor der Klasse beantworten möchten. Daher kann auch das ARBEITSBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_06 ausgeteilt</p>	<p>und von jedem in Stillarbeit ausgefüllt werden MATERIALBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_07 bietet einige Diskussionsansätze für den/die Lehrer_in. Diese können zur Steuerung des Unterrichtsgesprächs genutzt werden.</p>
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • ARBEITSBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_06 • MATERIALBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_07 • Tafel o.ä. zur Sammlung der Diskussionsergebnisse (optional) 	



UE3-d – Fakes in Sozialen Netzwerken (ca. 30 Min.)

Aufgabe	Erstellen von Fakeprofilen in sozialen Netzwerken – auf Papier.	
Lernziel	Erkennen von Fakeprofilen – Zusammenstellen möglicher Merkmale.	
Ablauf	<p>Anhand eines analogen Profilschemas (MATERIALBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_08) werden Fakeprofile erstellt. Dazu wird in bis zu fünf Kleingruppen gearbeitet. Jede Gruppe erhält dabei eine unterschiedliche Aufgabenstellung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gruppe (gemischt geschlechtlich): Erstellen eines Profils mit dem Zweck, einen Jungen oder ein Mädchen möglichst gut anzusprechen. Dabei kann eine Person der Gruppe (nur wenn gewollt) als Vorbild dienen. 2. Gruppe (nur Mädchen oder nur Jungen): Erstellen eines Profils mit dem Zweck, das jeweils präferierte (andere oder gleiche) Geschlecht möglichst gut anzusprechen. Dabei kann eine Person der Gruppe (nur wenn gewollt) als Vorbild dienen. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Gruppe: Erstellen eines Fakeprofils eines aktuellen Stars aus der Lebenswelt der Schüler_innen. 4. Gruppe: Erstellen eines Profils einer Institution (z.B. der Schule) auf möglichst positive Art und Weise 5. Gruppe: Erstellen eines Profils einer Institution (z.B. der Schule) auf möglichst negative Art und Weise. <p>Anschließend werden die Profile vorgestellt und miteinander verglichen. Mögliche Erkennungsmerkmale für den „Fake“ werden gemeinsam festgehalten. Die Ergebnisse werden auch in Hinblick auf mögliche Folgen für Profilersteller und (wenn gegeben) gefälschter Person/Institution diskutiert.</p>
Hinweise	<p>MATERIALBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_07 bietet einige Hinweise als Hintergrund für die Lehrer_innen.</p> <p>MATERIALBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_08 kann als Grundlage für die analogen Profile genutzt werden. Es empfiehlt sich, dieses auf größere Plakate oder Flipchartpapier zu übertragen.</p>	
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • MATERIALBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_07 • MATERIALBLATT_REALITÄT_UND_FIKTION_08 • Plakat- / Flipchartpapier und Stifte für Profile; Tafel o.ä. für Sammlung der Merkmale 	

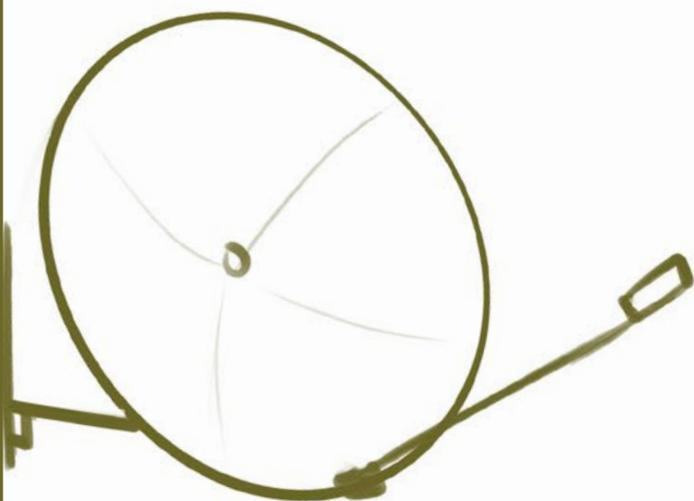
<p>UE3-e – Und plötzlich ist der Eiffelturm in New York – Bildverfremdungen im WWW – Einführung (ca. 15 Min.)</p>	
Aufgabe	Unterrichtsdiskussion und Recherche zu Bildverfremdungen im Netz.
Lernziel	Erkennen von möglichen Verfremdungen von digitalen Bildern und Videos und deren Zwecke (– für Werbung).
Ablauf	<p>Einführung</p> <p>Digitale Videos und Fotos sind gute Beispiele für die Vermischung von Realität und Inszenierung. Noch nie war es so einfach wie heute, mit Hilfe von entsprechenden Computerprogrammen Fotos zu verändern und sogar zu fälschen. Das wird zu Hause gemacht, um die eigenen Urlaubsbilder zu verschönern oder um witzige Bilder für den eigenen Internetauftritt zu erstellen, das wird von Profis gemacht, um z.B. Models noch schöner aussehen zu lassen. Und das wird leider manchmal auch gemacht, um bewusst zu betrügen oder jemanden zu beleidigen.</p> <p>Variante I: Recherche-Aufgabe mit anschließender kurzer Diskussion</p> <p>Sucht im Internet nach bekannte Fälschungen aus der Vergangenheit, nach aktuellen Bildfälschungen bzw. „Spaßbearbeitungen“. Als Suchbegriff kann z.B. „Mona Lisa fake“ dienen.</p> <p>Variante II: Diskussion anhand durch die Lehrer_innen vorbereiteter Beispielbilder</p> <p>Gerade aus dem Bereich der Politik gibt es hier wichtige historische Beispiele, im Internet z.B. unter http://www.zensur-archiv.de/index.php?title=Politik. Diese können dazu dienen,</p> <p>1) zu zeigen, dass es Bildmanipulation schon vor dem digitalen Zeitalter gab und</p> <p>2) die Relevanz der Thematik von der individuellen auf die gesellschaftlich-politische Ebene zu führen.</p> <p>Unter http://demo.fb.se/e/girlpower/retouch/retouch/index.html lässt sich Schritt für Schritt nachvollziehen, wie das Bild eines Models auf einem Magazincover verfremdet wird. (Die Erläuterungen dazu sind auf Englisch, aber die Veränderungen lassen sich auch ohne den begleitenden Text nachvollziehen. Mögliche Diskussionsanreize dabei können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wozu werden Bilder verfremdet? (Werbung, Selbstdarstellung etc.) • Was ist noch Verschönerung und wann fängt Fälschung/Betrug an? • In welchen Gebieten ist es vielleicht sogar sinnvoll, ein Bild zu bearbeiten und wo nicht? • Journalistische Bilder werden aufgrund eines „Pressekodex“ grundsätzlich nicht bildlich verfremdet. Ist es dann legitim, z.B. Bilder von Politikern mit Schweißfleck zu zeigen? • Welche Folgen kann ein verfremdetes Bild möglicherweise für die dargestellte Person haben?
Hinweise	Achten Sie bei einer Bildersuche auf einen jugendsicheren Modus, wie z.B. Google SafeSearch.
Materialien	• Computer mit Internetanschluss für die Recherche, Beamer für Präsentation

UE2-g – Und plötzlich ist der Eiffelturm in New York – Bildverfremdungen und Werbung im WWW – Praktischer Teil (ca. 30 Min.)

Aufgabe	Selbstständige Verfremdung eines Fotos.	
Lernziel	Nachvollziehbarkeit von Verfremdungsmechanismen und Erkennen möglicher Folgen.	
Ablauf	<p>Je nach Vorkenntnissen der Klasse kann auch selbst die Bildbearbeitung im Spektrum von „Verschönerung“ bis „Fälschung“ am Computer durchgeführt werden, z.B. mit dem kostenlosen und freien Bildbearbeitungsprogramm „GIMP“. Aber auch einfachere Programme, die zumeist auf den jeweiligen Betriebssystemen vorinstalliert sind, können genutzt werden. Zusätzlich bietet der Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet eine Auflistung von Online-Tools zur Bildbearbeitung. Diese sind meist intuitiv verwendbar. In jedem Fall sollte die Lehrer_innen über Grundkenntnisse verfügen, gegebenenfalls können aber auch kompetente Schüler_innen der Klasse die Software demonstrieren.</p> <p>Verfügen die Schüler_innen über mobile Endgeräte – z.B. ein Tablet oder ein Smartphone – können auch diese für die Unterrichtseinheit</p>	<p>genutzt werden. Sie enthalten zumeist sehr rudimentäre Bildbearbeitungsprogramme. Zudem finden sich in den jeweiligen App-Stores viele kostenlose Apps zur Bildverfremdung (hierbei bitte Kosten, Datenmenge und Download beachten).</p> <p>Beispiele für mögliche Aufgabenstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inszeniere dich als Superheld_in. (Füge dein eigenes Gesicht in eine „Superman“-Figur ein.) • Verschönere deine Schule. (Mache eine Digitalaufnahme von der Schule und führe einige Verschönerungen durch, z. B. durch Farben oder Hinzufügen von Grünanlage.) • Schaffe ein neues Klontier. (Stelle zwei oder mehr Tierbilder so zusammen, dass ein neues Lebewesen entsteht.)
Hinweise	<p>Natürlich macht diese Aufgabe mehr Spaß, wenn z.B. Fotos aus dem Internet von Sportler_innen, Musiker_innen oder anderen Prominenten verwendet werden. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass die Schüler_innen keine Bilder/Fotos nehmen, die urheberrechtlich geschützt sind und dass immer eine Quellenangabe vorhanden ist. Ebenso sollten keine Bilder angefertigt werden, die Personen böswillig verunglimpfen und verunstalten oder beleidigend sind (und dann auch noch</p>	<p>in Umlauf gebracht werden). Daher kann gegebenenfalls auch entsprechend „neutrales“ Material bereitgestellt werden (z.B. eigene Landschaftsaufnahmen, Tierbilder).</p> <p>Diese Aufgabe soll die zuvor diskutierten Mechanismen praktisch erlebbar machen. Je nach Zeitvolumen lohnt es sich, die Dauer der Durchführung zu erhöhen und die Ergebnisse mit „professionellen“ Bildverfremdungen zu vergleichen.</p>
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet • Computer (ggf. mit Internetanschluss) oder Tablets und Smartphones in ausreichender Anzahl, Beamer und Leinwand zur Präsentation der Ergebnisse 	

Material- und Arbeitsblätter

Nr.	Titel	Verwendung
01	Realität und Fiktion in den Medien – Begriffe und Statements	UE1-a
02	Realität und Fiktion, Wirklichkeit und Inszenierung, Sein und Schein	UE1-b
03	Realität und Fiktion in verschiedenen Formaten, Medien und Genres – Unterrichtsanregungen	UE1-b
04	Wichtige Fernseh-Genres im Überblick	UE2-a, UE2-b
05	Zuordnung von Fernsehsendungen zu Genres	UE2-b
06	Profile im Internet	UE3-c
07	Wer bin ich – Wer bist du? / Diskussionsanreize zu Sozialen Netzwerken	UE3-c, UE3-d
08	Profilvorlage Soziale Netzwerke	UE3-d



Materialblatt 1

Realität und Fiktion in den Medien – Begriffe und Statements

Gegenüberstellung

Realität: Wirklichkeit, das tatsächlich Gegebene (z.B. das Zuhause).

Fiktion: Inszenierung, Erfindung, Erdachtes (z.B. Harry Potter).

Während Fiktion eine bewusste Täuschung ist, mit der die Zuschauer_innen einverstanden sind und durch die sie sich unterhalten lassen, kann man die unbewusste Täuschung als Lüge verstehen, von der die Zuschauer_innen vielleicht gar nichts wissen. In diesem Zusammenhang sind die Scripted Reality-Formate in die Kritik geraten.

Medien und Realität

Inhalte der Medien können Teil der Realität sein. Vieles von dem, was wir über die Welt wissen, haben wir über die Medien gelernt – auch über fiktionale Inhalte. So haben zum Beispiel auch diejenigen von uns ein Bild von New York, die noch nie da waren. In den Medien kann so getan werden, als ob das Erfundene Realität ist bzw. sich wirklich ereignet (hat) oder ereignen haben könnte. Trotzdem ist es Fiktion (z.B. Tatort-Krimis; deutliches Kennzeichen: professionelle Schauspieler_innen spielen). Medien können auch versuchen, die Realität möglichst genau abzubilden (z.B. Live-Übertragung eines Fußballspiels oder eine Dokumentation). Manchmal liegen Realität und Fiktion eng beieinander, manchmal ist die Fiktion aber auch ganz weit weg von der alltäglichen Realität und will gar nicht mit ihr verwechselt werden, sondern bewusst ganz anders sein (z.B. Science Fiction- oder Fantasyfilme).

Das bedeutet auch: Medien schaffen mit ihren Darstellungen ein eigenes Bild von der Realität, geprägt durch die Auswahl der Inhalte und die Formen der Darstellung.

Medienrealität/Medienwirklichkeit

Wenn Realität in den Medien abgebildet wird, verändert sie sich, weil die Wahrnehmung eine andere, eine reduzierte ist. Man kann die gezeigte Wirklichkeit nicht riechen oder anfassen. Und viel entscheidender ist: Man kann sie nicht nach eigenen Interessen betrachten, denn man sieht nur einen Ausschnitt der Realität. Daher nennt man die in den Medien transportierte Realität „Medienrealität“ oder auch „Medienwirklichkeit“ (im Gegensatz zu der Realität, die uns umgibt und in der wir tagtäglich leben).

Medienrealität oder Medienwirklichkeit kann weitgehend auf die „echte“ Realität bzw. Wirklichkeit zurückgreifen (z.B. Nachrichtensendung), dann kann man die Dinge oder Ereignisse auch irgendwo „in echt“ sehen, anfassen, erfahren.

Medienrealität kann aber auch fast nur für die Medien geschaffen werden (z.B. Fernseh-Soaps, Zeichentrickfilme, Single-Computerspiele), dann können die Dinge oder Ereignisse nicht außerhalb des Fernsehers oder des Internets gesehen werden – und schon gar nicht angefasst.

Ein Medieninhalt gilt als realistisch, wenn er versucht, die Wirklichkeit möglichst ohne fälschende Verzerrung wiederzugeben.

Die Grenze von der Fiktion zur Täuschung ist fließend

Wissen die Zuschauer_innen, dass das Gezeigte (zur Unterhaltung) erfunden ist, können sie sich trotzdem ganz darauf einlassen, da nicht die Gefahr besteht, dass sie während oder über die Zeit der Sendung hinaus einen falschen Eindruck von der Welt vermittelt bekommen. Die zeitweise Entführung in eine (traumhafte) fiktionale Welt gehört zum „Agreement“, also zum stillen Einverständnis zwischen Medium, Medieninhalt und Zuschauer_innen.

Wissen die Zuschauer_innen dagegen nicht, ob der Medieninhalt der Wirklichkeit entstammt oder erfunden ist, können sie ihn nicht entsprechend in ein Weltbild einordnen. Und wenn sie einen fiktionalen Inhalt entgegen den Tatsachen als der Wirklichkeit entstammend aufnehmen, täuschen sie sich sogar bzw. werden getäuscht.

Scripted Reality (auch: Real Fiction, Dramatainment)

Diese Formate täuschen vor, dass sie dokumentarisch die Wirklichkeit z.B. im Leben einer Familie wiedergeben. Die Protagonisten sind jedoch Laienschauspieler_innen, die nach drehbuchartigen Vorgaben agieren. Der dabei entstehende, etwas hölzerne Darstellungsstil kann von den Zuschauer_innen oftmals nicht als „nach Vorgaben gespielt“ erkannt werden, sondern wird als „ist echt so passiert“ eingeordnet. Man könnte sagen, dass die Zuschauer_innen von den Sendungsmacher_innen bewusst hinters Licht geführt werden sollen. Der Medienwissenschaftler Bernhard Pörksen spricht sogar von „Publikumsbetrug“. In diesem Zusammenhang könnte, je nach Tendenz des Gezeigten, auch ein völlig falsches Bild von den Menschen um uns herum entstehen; etwa, wenn nur noch „kaputte“ Typen mit Konflikten gezeigt werden und gerade jüngere Zuschauer_innen die Unterschiede nicht erkennen können. Dann droht dieses Bild ihr „Normalitätskonzept“ einseitig negativ zu beeinflussen.

„Die Grenze zwischen Fiktionalem und Dokumentarischem war immer schon unscharf und kannte viele Übergänge, Scripted Reality macht sich diesen Umstand lediglich auf neuartige Weise zunutze“ (Gerd Hallenberger: Realität, Reality und Scripted Reality. Umgangsweisen mit Wirklichkeit. In: tv diskurs 55, 2011, S. 70).



Arbeitsblatt 2

Realität und Fiktion, Wirklichkeit und Inszenierung, Sein und Schein

Tabelle 1: Wo kommen „Realität und Fiktion“, „Wirklichkeit und Inszenierung“, „Sein und Schein“ vor?

Vorkommen	Merkmale	Fundstelle

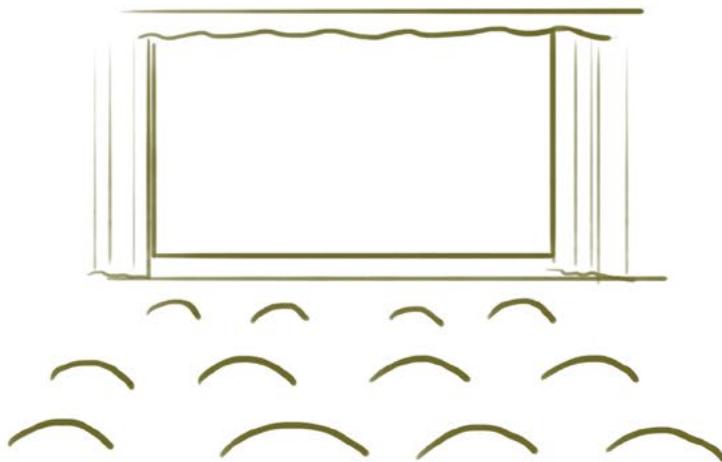
Materialblatt 3

Realität und Fiktion in verschiedenen Formaten, Medien und Genres

Die Frage nach der Unterscheidung von Realität und Fiktion ist wahrscheinlich so alt wie die Kunst und die Medien. Sie kommt an vielen Stellen unter den verschiedensten Aspekten vor:

- Theater: „Schein und Sein“ bestimmt das Theater von der Antike bis heute. Mal sind Darstellung und Personen näher an der Lebenswirklichkeit der Zuschauer_innen (z.B. in den Strömungen des Realismus und Naturalismus), mal scheinen sie weiter davon entfernt (z.B. in den Strömungen von Dadaismus und Surrealismus). Aber dies hängt immer auch von der Erwartung des Zuschauers ab: „Das im Drama gestaltete Gleichnis hat seine eigene Realität, die anderen Gesetzen folgt als der Ablauf des alltäglichen Daseins. Hier liegt die Gefahr, dass der Zuschauer Schein und Sein verwechselt und vom Dichter verlangt, dass er die ganze Fülle der sinnlich erlebten Welt auf die Bühne bringe.“ (Erich Franzen: Formen des modernen Dramas. München 1961, S. 57)
- Bildende Kunst: Die Verwechslung von „Sein und Schein“ kann aber auch spielerisch verwendet werden, z.B. in der bildenden Kunst in Form von Augentäuschungen („Trompe l’oeil“): Bestimmte Gegenstände werden so dargestellt, dass sie für das Auge als „wirklich“ erscheinen (vgl. z.B. https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Edward_Collier%27s_painting_%27Newspapers,_Letters_and_Writing_Implements_on_a_Wooden_Board%27.jpg&filetimestamp=20070430042446 oder <http://www.peinturemurale.com/index.php?page=637&level=ill> und <http://www.peinturemurale.com/index.php?page=653&level=ill>)
- Fotografie: Urlaubsfotos werden mit dem Anspruch gemacht, „echte“ Momente für die Erinnerung festzuhalten. Doch auch hier gibt es immer wieder „Erfindungen“, die mit der Wirklichkeit spielen (z.B. im Internet zu „Der Schiefe Turm von Pisa“)
- Literatur: In der Literatur wird der Roman einerseits als „fiktionale Kunstform“ angesehen. „Entweder einen Roman schreiben oder leben! Der Roman ist kein Leben, das Leben kein Roman. Schreibe ich also den Roman, geht das Leben an mir vorbei, lebe ich aber, dann geht der Roman fort, um nie wiederzukommen“, so der Autor Sten Nadolny. [Literaturempfehlung: Sten Nadolny: Netzkarte, 1981] Für den der Beat- und Pop-Literatur zugerechneten Autor Rolf Dieter Brinkmann dagegen ist diese Trennung von Realität und Fiktion nicht mehr aufrecht zu erhalten bzw. unwichtig: Für ihn ist Literatur zugleich Lebenspraxis, der Übergang von der Alltagssprache zum literarischen Produkt ist fließend (z.B. in seinen Tonbandaufnahmen <http://www.intermedium-rec.com/recordsd/cd023.html>).
- Kinofilm: Das Kino möchte einerseits als große „Traumfabrik“ Geschichten erzählen, die eindeutig fern der Realität sind (z.B. die Verfilmung der „Harry Potter“ Romane oder die „Ice Age“ Computeranimationsfilme). Andererseits werden mit Dolby-Surround-Anlagen und 3-D-Animationen große Anstrengungen unternommen, den Zuschauern das Gefühl des „wirklichen“ Dabei-Seins zu geben. Im Übrigen stand der Transfer von Wirklichkeit auf die Leinwand am Anfang der Kinogeschichte, mit dem knapp 50 Sekunden langen Film „Ankunft eines Zuges im Bahnhof von La Ciotat“, gefilmt von den Gebrüdern Lumière im Jahr 1895. Einige Zuschauer sollen bei der Premierenvorführung in Paris panisch reagiert haben, weil sie dachten, der Zug käme tatsächlich auf sie zu.

- Radio: 1938 konnte Orson Welles mit einem Live-Hörspiel nach dem Roman „Krieg der Welten“ (Autor: Herbert George Wells) viele Zuschauer massiv verunsichern, die an die Landung von Außerirdischen glaubten (ob es die allseits kolportierte „Massenpanik“ tatsächlich gab, ist inzwischen umstritten, vgl. z.B. <http://www.zeithistorische-forschungen.de/site/40209150/default.aspx>).
- Fernsehen: Nachrichtensendungen, Magazinbeiträge und Dokumentationen erwecken insbesondere mit Bewegtbildern und O-Tönen den Anschein des Realitätsabbildes. Auch Formate wie Gerichtsschows, Talkshows oder Casting-Sendungen erheben zunächst den Anspruch, den Zuschauern „wirkliche“ Fälle, Talk-Gäste mit authentischen Problemen und Kandidaten mit „echtem“ Talent (oder „echt talentfrei“) anzubieten. Scripted Reality ist ein relativ neuer Trend und ein Zwitter zwischen Abbildung von Realität und Schauspielerei: Laiendarsteller agieren nach drehbuchartigen Vorgaben. Filme und Fernsehserien bewegen sich zwischen erfundenen Figuren und der Darstellung von Ereignissen und Personen mit „realem“ Hintergrund.
- Internet: Während die meisten Seiten im Internet einen Bezug zur Realität haben und „echt“ sind (z.B. Nachrichtenangebote, Sport-Seiten), gibt es auch Webseiten, die fiktional-spielerische Inhalte haben, z. B. Online-Games. Zugleich gibt es Angebote im Internet, die dem User die Wahl lassen, sich ganz so realitätsnah wie möglich zu zeigen oder aber anderen etwas vorzuspielen (z.B. Facebook, YouTube). Über das spielerisch-fiktionale hinausgehen betrügerische Internetseiten, die durch Nachahmung bekannter Seiten gezielt versuchen, Besucher zu täuschen um sich finanziell zu bereichern.



Materialblatt 4

Wichtige Fernseh-Genres im Überblick

Merkmale hinsichtlich der Fragen:

1. Welche Themen/Objekte kommen vor?
2. Welche handelnden Personen/Figuren kommen vor?
3. Geht es eher um Realität oder um Fiktion?

Live-Übertragungen berichten von tatsächlichen Ereignissen zum Zeitpunkt des Geschehens; 1. Themen/Objekte: Ereignisse z.B. Sport (Fußball, Formel 1, Olympische Spiele); 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (z.B. Moderator_innen, Sportler_innen); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, zeitgleich (z.B. Fußball-Länderspiel)

Nachrichtensendungen/-magazine geben zumeist tagesaktuelle Informationen über „reale“ Ereignisse, die wesentlich sind, um insbesondere das politisch-gesellschaftliche Geschehen zu verstehen; 1. Themen/Objekte: wichtige Ereignisse in Deutschland und der Welt; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (z.B. im Studio und in den Beiträgen); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, zeitnah (z.B. „Tagesschau“ oder „RTL Nachtjournal“)

Wissenschaftssendungen (auch: Schulfernsehen, Natur- und Tiersendungen): Technik und Natur stehen im Mittelpunkt, oft sehr an wissenschaftlichen Fakten orientiert; 1. Themen/Objekte: vielfältige Vorgänge aus der Umwelt; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (im Studio und in den Beiträgen); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos (z.B. „Galileo“, ProSieben; „Quarks & Co“, WDR)

In **Ratgebersendungen/Coaching-TV** wird Wissen praxisnah für die Anwendung der Zuschauer_innen ver-

mittelt. 1. Themen/Objekte: lebensnahe Vorgänge und Themen, die viele Zuschauer_innen betreffen können; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (im Studio und in den Beiträgen); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos, den Zuschauer ansprechend (z.B. „Ratgeber Internet“, NDR; „Raus aus den Schulden“, RTL)

Dokumentation: spezifisches Fernsehformat mit selbstgedrehten Studioaufnahmen und Interviews sowie Verwendung von Archivmaterial, behandelt im Schwerpunkt ein bestimmtes Thema, verfolgt oft ein bestimmtes Ziel (Aufklärung über bestimmten Sachverhalt) in einem größeren Kontext, tendenziell objektiv mit verschiedenen Perspektiven auf das Thema, oft umfangreiche Recherchen notwendig; 1. Themen/Objekte: Vorgänge und Themen, die viele Zuschauer_innen interessieren können; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (im Studio und in den Beiträgen); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos (z.B. das ZDF-Dokumentationsformat „360 Grad“)

Dokumentarfilm: ein längeres Format, oft in Spielfilmlänge (ca. 90 Min.), das oft mit Filmkameras auch für das Kino gedreht wird, oft aufgrund seiner Gestaltung und seines Inhalts über die Tagesaktualität hinaus von bleibendem (historischem) Interesse, oft mit spezifischer „Handschrift“ der Regisseur_innen, vereint im Idealfall Aufklärung und Ästhetik (das Gezeigte hat es als Ereignis wirklich einmal gegeben, unabhängig von Kino und Fernsehen); 1. Themen/Objekte: Vorgänge und Themen, die viele Zuschauer_innen interessieren können; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen, oft historisch (in den Beiträgen); 3. Faktor R-F:

realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos, eher distanzierter Blick

Doku-Drama: die Kombination von fiktiven mit dokumentarischen Elementen. Aufgebaut nach dramaturgischen Gesetzen des Dramas, häufig mit fließenden Übergängen zwischen Fiktionalem und Dokumentarischem: Moderation, nachgespielte Szenen von wirklichen Ereignissen (sogenannte „Reenactments“) und dokumentarisches Material können abwechseln. Eine Mischform, die nur im Fernsehen zu finden ist. (Das Gezeigte hat es als Ereignis wirklich einmal gegeben, unabhängig vom Fernsehen.) 1. Themen/Objekte: Vorgänge und Themen, die viele Zuschauer_innen interessieren können; 2. handelnde Personen/Figuren: Schauspieler_innen, die reale Menschen darstellen, oft historisch (in den Beiträgen); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos, eher distanzierter Blick (z.B. „Die Manns – ein Jahrhundertroman“, <http://www.imdb.de/title/tt0250573/>, http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Manns_%E2%80%93_Ein_Jahrhundertroman)

Doku-Soap: Verknüpfung von Dokumentation mit anekdotischem Erzählen in Serienform, wie in fiktionalen Soaps z.B. mit parallel montierten Erzählsträngen und Cliffhangern am Ende der Folge, oft Geschichten aus dem Alltag, ohne künstliche Dramatik (das Gezeigte gibt es als Ereignis wirklich, unabhängig vom Fernsehen). 1. Themen/Objekte: Vorgänge und Themen, die viele Zuschauer_innen interessieren können; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen, 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos, eher distanzierter Blick (z.B. Tierklinik- oder Zoo-Serien)

Mockumentarys sind fiktive Dokumentationen. Das Genre wird oft zu Satirezwecken und als Anlass zur Reflexion des Wahrheitsgehalts von medialen Beiträgen genutzt. Dabei nehmen die Darstellungen Bezug auf eine wahre Begebenheit, greifen Gerüchte auf und entsprechen gängigen gesellschaftlichen Klischees. Inhaltlich sind sie „vereinnahmend“ und einseitig (z.B. werden nur widerlegbare Gegenargumente zugelas-

sen) und sind in ihrer Struktur äußerst einfach aufgebaut. Ein aktuelles Beispiel ist „Fraktus“, wo eine fiktive Band der „Neuen Deutschen Welle“ auf ihrer Comebacktour begleitet wird.

Real-Life-TV: serielle Inszenierungen mit spielähnlichen Situationen, die nur für das Fernsehen gemacht werden. Die Protagonist_innen (je nach Sendung nur Prominente) sind i.d.R. keine Schauspieler_innen und werden in künstlich geschaffene Szenarien versetzt und ihr Leben wird für das Fernsehen aufgezeichnet und/oder live übertragen (eigene „Medienrealität“). Damit es unterhaltsam ist, werden gegensätzliche Charaktere ausgewählt, die oft für die Zuschauer_innen von den Fernsehmachern auf Stereotypen reduziert werden („die Zicke“, „der Lustige“, „der Draufgänger“, „das Dummerchen“ usw.) Das Gezeigte gibt es wirklich, aber nur für und wegen des Fernsehens; Inszenierung des Authentischen. 1. Themen/Objekte: Vorgänge und Themen, die viele Zuschauer_innen interessieren können; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen, 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos, eher distanzierter Blick (z.B. „Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!“, RTL; „Big Brother“, RTLII)

Fernsehfilm/Kinofilme: Den Kinofilm gab es schon vor der Erfindung des Fernsehens. Vieles, was für das Kino gedreht wurde, wird auch im Fernsehen gezeigt. Viele Filme werden aber inzwischen auch nur für das Fernsehen gedreht oder von Fernsehen und Kino zusammen „koproduziert“; daher arbeiten auch viele Regisseure für das Kino und das Fernsehen. 1. Themen/Objekte: zumeist erfunden, aber für viele Zuschauer_innen interessant gestaltet (Liebe, Verbrechen, Familie); 2. handelnde Personen/Figuren: Schauspieler, die Rollen spielen; 3. Faktor R-F: kann an der Realität angelehnt sein (z.B. Liebesfilm), können aber auch völlig losgelöst davon sein (z.B. Science Fiction)

Serien/Soaps: Serien und Soaps haben den Vorteil, dass sie an vorangehende Folgen anschließen können. So entsteht eine größere Bindung zwischen Zuschauer_innen und Sendungsinhalt. Die Zuschauer erken-

nen Handlung und Figuren wieder und wenn ihnen das Gezeigte gefällt, werden sie manchmal richtige „Fans“, die keine Folge verpassen wollen. 1. Themen/Objekte: zumeist erfunden, aber für viele Zuschauer_innen interessant gestaltet (Liebe, Verbrechen, Familie); 2. handelnde Personen/Figuren: Schauspieler, die Rollen spielen; 3. Faktor R-F: können an der Realität angelehnt sein (z.B. Daily Soaps), können aber auch einer völlig „eigenen Welt“ entstammen (z.B. Science Fiction, Anime-Serien)

Spiel-/Quizsendungen dienen der Unterhaltung der Zuschauer_innen und regen durch den Ratespielcharakter oft zum Mitfiebern mit den Kandidat_innen oder zum Mitraten zu Hause am Bildschirm an. 1. Themen/Objekte: aktuelle oder historische Themen, die viele Zuschauer_innen kennen bzw. interessieren; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (Moderator_innen und Kandidat_innen); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos, manchmal „live“ (z.B. „Wer wird Millionär“, RTL; „Null Gewinnt“, ARD)

Talkshows: Gesprächssendungen, die die Fernsehzuschauer_innen zur eigenen Positionierung anregen können (insbesondere Polit-Talks), zumeist vor Studio publikum mit dem Reiz des Unerwarteten und Spontanen. 1. Themen/Objekte: mit Themen bzw. Gästen, die viele Zuschauer_innen interessieren können, oft mit dem Hang zur überraschenden Neuigkeit; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen, manchmal mit Gesprächsvorgaben (Moderator_innen und Talk-Gäste); 3. Faktor R-F: realitätsnah, authentisch, mal ereignisgebunden, mal zeitlos, manchmal „gescripted“, manchmal „live“ (z.B. „maybrit illner“, ZDF; „Britt – Der Talk um eins“, Sat.1)

Gerichtsshow: Fernsehübertragungen aus Gerichtssälen sind in Deutschland nicht erlaubt, daher können die Abläufe nicht direkt der Realität entstammen. Ähnlich wie bei Krimis besteht die Möglichkeit, einen falschen, effektheischenden Eindruck der Arbeit von Justiz und Polizei zu erhalten. 1. Themen/Objekte:

Grundlage sind oft echte Fälle, die viele Zuschauer_innen interessieren können, und die für das Fernsehen zusätzlich dramatisiert werden; 2. handelnde Personen/Figuren: oft echte Jurist_innen (Staatsanwält_innen, Richter_innen, Verteidiger_innen) und Laiendarsteller_innen für Zeug_innen und Angeklagte; 3. Faktor R-F: an realen Fällen orientiert, aber für dynamischen Ablauf gescripted (z.B. „Richter Alexander Hold“, Sat.1)

Castingshows: Talentwettbewerbe, die zum Mitfiebern und zur Identifikation mit den Kandidat_innen anregen – und manchmal auch zum Mitentscheiden über kostenpflichtige Votings. 1. Themen/Objekte: der Weg der Kandidaten_innen zum vermeintlichen Musik- oder Model-Star interessiert viele Zuschauer_innen; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (Moderator_innen, Juror_innen, Kandidat_innen), die manchmal nach Vorgaben agieren; 3. Faktor R-F: der Traum vom „Star-Sein“ wird realitätsnah inszeniert, die Sendungen entstammen komplett der „Fernsehrealität“ (z.B. „Deutschland sucht den Superstar“, RTL; „Germany’s Next Topmodel“, ProSieben)

Scripted Reality: Diese Formate täuschen vor, dass sie dokumentarisch die Wirklichkeit z.B. im Leben einer Familie wiedergeben. Die Protagonisten_innen sind jedoch Laienschauspieler_innen, die nach drehbuchartigen Vorgaben agieren. Der dabei entstehende, etwas hölzerne Darstellungsstil kann von den Zuschauer_innen oftmals nicht als „nach Vorgaben gespielt“ erkannt werden, sondern wird als „ist echt so passiert“ eingeordnet. Man könnte sagen, dass die Zuschauer_innen von den Sendungsmacher_innen bewusst getäuscht werden. (z.B. Familien im Brennpunkt, RTL)

Und was ist eigentlich mit **Werbung**? Werbespots stellen Dinge oder Ereignisse in einer einseitig positiven Perspektive dar, um die Zuschauer_innen zum Konsum zu bewegen. 1. Themen/Objekte: Vorgänge und Dinge, die viele Zuschauer_innen interessieren können; 2. handelnde Personen/Figuren: echte Menschen (Prominente) oder Laiendarsteller_innen oder Schauspieler_innen; 3. Faktor R-F: oft realitätsnah und authentisch erscheinende Inszenierung, die aber nur die positive Seite eines Produktes hervorhebt, des Öfteren mit bewusst (komisch) überzogene Darbietung bzw. Trickdarstellungen.

Arbeitsblatt 5

Zuordnung von Fernsehsendungen zu Genres

Genre	Sendung Beispiel 1	Sendung Beispiel 2	Merkmale
Live-Übertragungen			
Nachrichtensendung			
Wissenschaftssendung			
Real Life-TV			
Fernsehfilm/Kinofilm			
Serien/Soaps			
Spiel-/Quizsendung			
Talkshow			
Castingshow			

Arbeitsblatt 6

Profile im Internet

Ich habe / hatte mal ein Profil bei:	Seit wann / bis wann?	Gute Erfahrungen?	Schlechte Erfahrungen?
Facebook			
Google+			
...			
...			
...			



Materialblatt 7

Wer bin ich – Wer bist du? / Diskussionsanreize zu Sozialen Netzwerken

W Weil schon so viele Menschen in Sozialen Netzwerken unterwegs sind und dort ihre Kontakte pflegen, überwiegt auch bei Kindern die Neugier: Das Dabei-Sein in Sozialen Netzwerken wie Google+ oder Facebook macht Spaß. Dabei ist die Nutzung von Facebook und Google+ offiziell erst ab 13 Jahren erlaubt. Trotzdem kommen auch immer mehr jüngere Nutzer_innen hinzu, denn bei der Altersangabe wird gern ein wenig geschummelt. Und schon hat man die eigene „Realität“ ein wenig hinter sich gelassen und arbeitet an seiner eigenen „Fiktion“.

Wichtig für einen sicheren Aufenthalt im Internet ist der Schutz der Privatsphäre. Daher ist es gerade für Jüngere wichtig, die eigene Identität nicht einfach komplett offenzulegen. Man darf also einfach mal jemand anders sein und sich einen Phantasienamen (Nickname) zulegen. Doch das machen andere natürlich auch. Deswegen kann man nicht sicher sein, wer die andere Person wirklich ist.

Soziale Netzwerke und Chaträume bieten den jungen Nutzer_innen Abwechslung und Unterhaltung. Im Umgang miteinander gibt es aber wie auf dem Schulhof auch mal Ärger: Wenn Schüler_innen anonym mit Nicknames im Netz unterwegs sind, kann die Hemmschwelle für Anmache oder Bedrohungen sinken. Wegen der besonderen Chat-Sprache kann auch mal ein Scherz kann falsch verstanden werden. Oder irgendjemand postet ungefragt ein unschönes oder manipuliertes Foto, das andere bloßstellen kann. Kommt es dann zur Auseinandersetzung, kann diese eskalieren. Oft schließen sich auch mehrere gegen Einzelne zusammen. Das kann für die Betroffenen zur permanenten Belastung werden, weil das Internet ständig erreichbar ist (Cyber-Mobbing). Die Beleidigungen enden dann also nicht wie früher nach dem Schulunterricht,

sondern können den ganzen Tag weitergehen, weil die „virtuelle Realität“ auch zu Hause weiterexistiert.

Anonymität im Internet kann auch genutzt werden, um z.B. auf Bewertungsportalen über Ärzt_innen oder Lehrer_innen falsche Angaben zu verbreiten. Es stellt sich also auch hier immer die Frage, ob die Bewertungen einer wahren Erfahrung und damit der Realität entsprechen oder ob getäuscht wird.



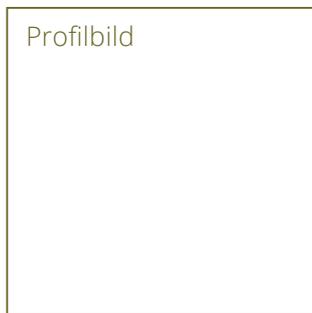
Materialblatt 8

Profilvorlage Soziale Netzwerke

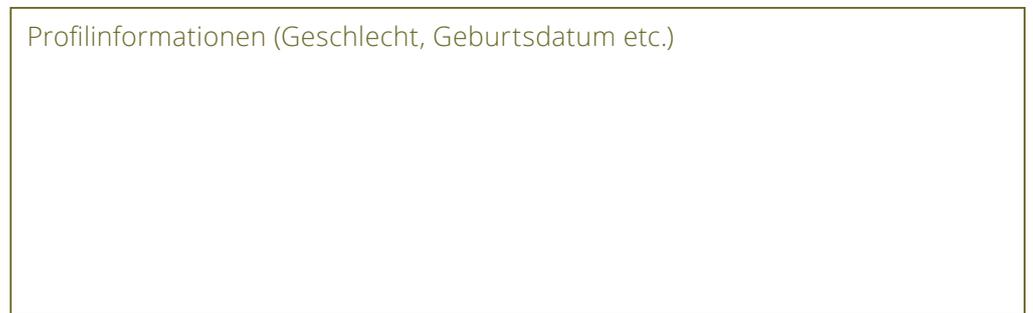
NAME DES SOZIALEN NETZWERKES

NAME PROFILBESITZER_IN

Profilbild



Profilinformationen (Geschlecht, Geburtsdatum etc.)



Freunde



Gruppen



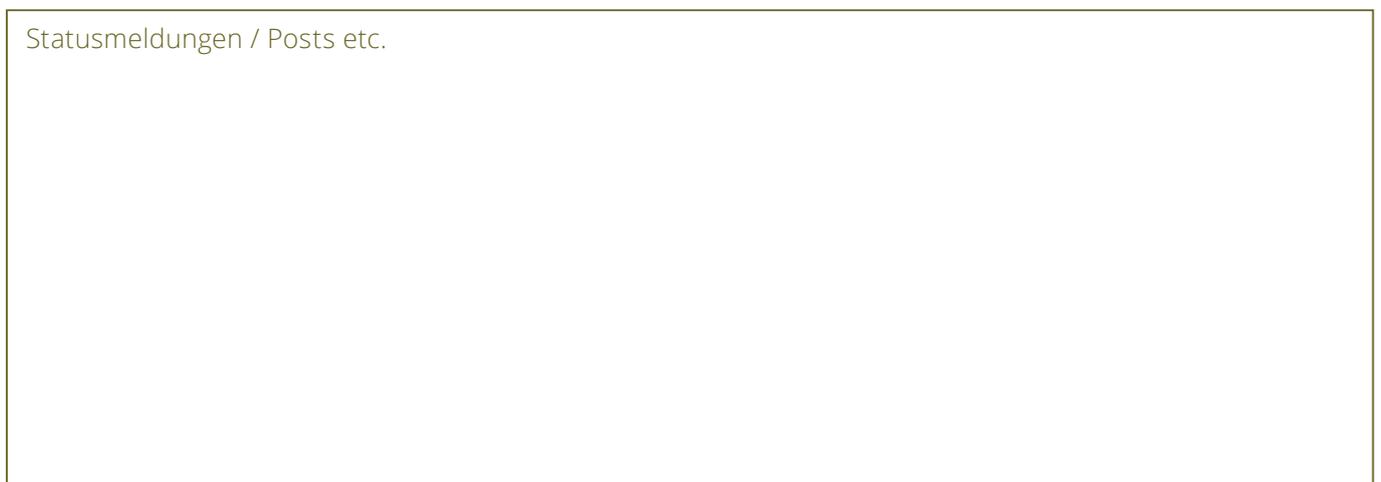
Fotos



Likes



Statusmeldungen / Posts etc.





Alle Materialien der Unterrichtsreihe „Recherchieren, Informieren, Kommunizieren, Unterhalten: Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen – Materialien für den Unterricht“ sowie zahlreiche Zusatzinformationen sind online verfügbar unter: www.medien-in-die-schule.de.