

## **Grün, Leopold/Hecke, Helene: „Krieg in den Medien“ – ein Lernprogramm. Eine Alternative zum Verbot von Killerspielen**

Lost? Orientierung in den Medienwelten, 2008, S. 106-112

Kriege und Gewalt finden überall in der Gesellschaft statt. Ihre mediale Abbildung ebenso. Für die Berichterstattung gelten dabei scheinbar andere Regeln als für fiktive Stoffe. Wie aber soll man Jugendlichen erklären, warum bestimmte Kriegsspiele indiziert sind, während in den TV-News ebenfalls Granateinschläge oder amputierte Opfer vorgeführt werden? Gibt es „gute Gewalt“ in Aufklärungsfilmen – und „schlechte Gewalt“ in Egoshootern? Wenn ein Film wie *Der Soldat James Ryan* realistisches Sterben zeigt, werden weitere Widersprüche des Jugendschutzes deutlich. Zumindest für die Prüfer der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Derlei Sequenzen kann man nicht einfach für den 20:15-Blockbuster freigeben. Andererseits liegt das Motiv dieses Filmes nun gerade nicht in der Gewaltverherrlichung. Es ist ein Antikriegsfilm. Doch ein „guter Antikriegsfilm muss“, wie Medienwissenschaftler Lothar Mikos sagt, „drastische Szenen zeigen, auch wenn dies im Widerspruch zu allen Jugendschutz-Argumentationen steht.“<sup>1</sup> Problematische Einflüsse werden gewöhnlich an den Jugendschutz delegiert. Das bloße Fernhalten oder Verbieten ist aber weder konstruktiv noch wirkungsvoll.

Denn selbst gewalthaltige Stoffe haben ihre Ambivalenzen, das sieht man an Debatten um Filme wie eben *James Ryan* oder *Black Hawk Down*. Und viel diskutierte Jugendschutzgesetze oder Fernsehfreigaben können eines nicht verhindern: Die Medienkompetenz Jugendlicher besteht vor allem aus dem Wissen wo man was findet. Und das betrifft gerade auch jugendgefährdende Inhalte. Dass etwas verboten ist, heißt noch lange nicht, dass man es nicht irgendwo herunterladen kann.

Woher sollen Jugendliche einen bewussten Umgang mit Gewaltdarstellungen beziehen? Es fehlt immer noch an standardisierten und im Lehrplan integrierten medienpädagogischen Anleitungen, die die oft stereotype Dramaturgie von so genannten „Killerspielen“ oder soldatischen Superhelden durchschaubar machen und die Wirkung auf das eigene Verhalten hinterfragen. An dieser Stelle setzt das Lernprogramm *Krieg in den Medien* – kurz KIM – an.

## Was ist „KIM“?

Eine Arbeitsgruppe der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen hat in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung, der Hessischen Stiftung für Friedens- und Konfliktforschung sowie dem Institut für Bildung in der Informationsgesellschaft eine Materialiensammlung erarbeitet, die genau auf dieses Problem zielt. *Krieg in den Medien* ist ein modernes und interaktives Lernprogramm, sowohl für den Einsatz im Schulunterricht geeignet (für Sek. I und II), als auch für den privaten Gebrauch. Die Einführungstouren moderieren sich selbst, fast schon wie ein Computerspiel.

Denn der User soll ja gerade eigenverantwortlich mit eigenen Fragen umgehen lernen. Sowohl vom Umfang, als auch von den Einsatzmöglichkeiten her ist diese DVD ein Novum. Die Didaktik interaktiver Lernangebote steckt bei allen technischen Möglichkeiten noch in den Kinderschuhen. Bei dieser Sammlung aber war es das Ziel, neben der reinen Wissensvermittlung über Kriege auch Methoden der medialen Inszenierungen hinterfragbar zu machen. 250 kurze Medienbeispiele erläutern das theoretische Konzept: Dazu gehören Nachrichten aus Hörfunk und Fernsehen, Filmausschnitte und Ausschnitte aus Computerkriegsspielen. Mit Texten und Zitaten wird immer wieder die Wechselwirkung zwischen Medien und Krieg veranschaulicht. Ein Konflikt wird zum Inhalt, zum Kinoerfolg oder zur Nachrichtenware. Der Content wird stets nach bestimmten Interessenlagen produziert. Die Kriegsreporterin Bettina Gaus spricht in Bezug auf Kriegsberichterstattung gar vom „Militainment“. Jede mediale Inszenierung hat ihre manipulative Meta-Ebene. Diese zu erkennen wäre Zeichen echter Medienkompetenz.

## Kriege, Inszenierungen und Propaganda

*Krieg in den Medien* präsentiert sich in drei Themenblöcken: Der erste Teil klärt grundlegend Begriffe von Krieg und Medien. Mit den kulturellen Veränderungen wandeln sich auch die Formen von Gewalt. Wie spiegeln sich also Kriege im Laufe der Geschichte in zeitgenössischen Medien wider – von antiken Schlachtliedern und Flugzetteln bis hin zum dreidimensionalen Egoshooter über die alliierte Landung in der Normandie ...

Der zweite Teil vertieft Fragen nach den Mitteln der Inszenierung. Wie werden

schnelle Schnittfolgen, Nahaufnahmen, Musik zu bestimmten Zwecken eingesetzt? Und vor allem: Was kommt in der Dramaturgie einiger Genres überhaupt nicht vor? Besonders Computerspiele klammern die unerträglichen Seiten der Gewalt beinahe vollständig aus. Es geht weder um Opfer, um Schmerz und Leid, noch um politische oder soziale Grundkonflikte. Jedes Medienprodukt kann nur einen schmalen Blickwinkel auf die Realität wiedergeben.

Und wenige Schnitte verändern die komplette Bildaussage. Aber gerade das, was ausgeblendet bleibt, wäre vielleicht der interessantere Teil der Botschaft. Die Dramaturgie – gerade von kommerziellen Kriegsfilmern – ist ausgerichtet auf Heldenverherrlichung und einfache Feindbilder. Viele der vorgestellten Spiele oder Filme richten sich dabei an eine Generation, die selbst nie einen Krieg erleben musste. So fällt es Jugendlichen schwer, die gelieferte Information hochzurechnen und zu differenzieren.

Wenn Jugendliche ausdauernd Spaß haben an virtuellem Nahkampf oder Vietnam-Kriegsszenarien, heißt das noch lange nicht, dass sie – wie einige Medienwirkungsforscher behaupten – ihre Gewalterfahrungen irgendwann in Echtzeit ausleben müssen. Häufig aber ist ihnen nicht bewusst, an welche brutalen Wirklichkeiten das Setting tatsächlich anknüpft. Knallige Explosionen haben nur wenig mit möglichem menschlichem Leid zu tun. Und mit politischen Hintergründen will sich in technisch faszinierenden 3D-Schlachtfeldern erst recht niemand mehr befassen.

Im dritten Teil der DVD geht es um Propaganda. Hier wird es besonders spannend. Was ist eigentlich Propaganda? Anhand von historischen Gegebenheiten werden Beispiele für den Missbrauch der Massenmedien für propagandistische Zwecke dargestellt. In den Kriegen der letzten hundert Jahre hat man immer auch die neuesten medialen Entwicklungen für die Beeinflussung des Gegners oder der eigenen Bevölkerung eingesetzt – vom Stummfilm im Ersten Weltkrieg bis zum Warblog im Dritten Golfkrieg: Die Medien ändern sich, die Propagandaformen und -methoden allerdings scheinen weitgehend die gleichen zu bleiben.

Die Grenzen zwischen einer faustdicken Lüge und geschickt geschnittenen Bildern sind dabei fließend. Selbst für den Profi ist der Unterschied nicht immer durchschaubar, für den Zuschauer nur, wenn er sich möglicher Manipulation bewusst ist. Aber wie entstehen Nachrichten überhaupt? Welche Gestaltungsmittel, Meldungen, Bilder wirken in welcher Weise?

Kriegsreporterin Bettina Gaus erläutert, wie so genanntes „Militainment“

funktioniert: „Wenn Blut geflossen ist, interessiert das jede Redaktion der Welt. Die Frage ist nur, ob man den Hintergrundbericht dazu auch noch losbekommt.“ Das Warten auf Angriffe, der Ekel und die Angst sind meist keine Meldung wert. Die „eingebetteten“ („embedded“) Journalisten stehen ständig unter dem Druck, spektakuläre Bilder liefern zu müssen. Denn auch Nachrichten sind eine Ware und müssen sich verkaufen. Sie werden unter bestimmten Prämissen hergestellt und nicht immer so wertfrei präsentiert, wie man sich das vorstellen möchte. So machen sich auch die seriösesten News-Redaktionen gelegentlich zum Büttel der Propaganda, wie RTL-Korrespondentin Antonia Rados zugesteht. Schließlich können sie nur jene Meldungen weitergeben, die ihnen von verschiedenen Konfliktparteien zugeliefert werden.

## **Das Material**

Die didaktische DVD *Krieg in den Medien* enthält Beispiele, wie sich die Verflechtung von Krieg und Medien in unterschiedlichen Genres darstellt: Dokumentation, Fiktion, Unterhaltung etc. Dementsprechend liefert die DVD eine große Bandbreite multimedialer Materialien, so z. B. Darstellungen von spätmittelalterlichen Flugblättern, Tondokumente, Kriegsphotografien, Ausschnitte aus historischen und aktuellen Spielfilmen sowie Auszüge aus Computerspielen und Internetseiten.

Drastische Bildbeispiele konnten dabei sachgemäß nicht vermieden werden. Doch in anmoderierter Form, pädagogisch eingebunden in analysierende Fragestellungen, verliert sich der Thrill am großen Leinwand-Gemetzel. Der Zuschauer wird dafür sensibilisiert, mit welchen Tricks Bildaussagen manipuliert werden können und zu welchem Zweck dies geschieht.

Angereichert ist das Material mit eigens für diese DVD geführten Interviews, in denen Experten ihre Erkenntnisse zusammenfassen und ihre Positionen erläutern. Befragt wurden neben Bettina Gaus und Antonia Rados auch der Politikwissenschaftler Prof. Dr. Herfried Münkler, der Spieletester Marek Klingelstein, der Journalist und Fernsehmoderator Thomas Kausch, der Medienwissenschaftler Lothar Mikos und der Fernsehreporter Guido Schmidtke. In diesen Gesprächen werden fiktionale Bilder mit denen der Berichterstattung verbunden und durch Erfahrungen verschiedener Akteure praktisch und theoretisch untermauert.

Zugeordnet zu jedem Themenblock und schon in den Einführungstouren gibt es vertiefende Frage- oder Diskussionsanregungen. Für den Einsatz im

Schulunterricht empfehlen sich außerdem die Arbeitsblätter sowie das umfangreiche Handbuch mit konkreten Entwürfen von didaktisch-methodischen Unterrichtseinheiten.

### **Jeder Zuschauer sein eigener Regisseur**

Kriege sind für die meisten von uns weit weg oder lange her. Doch in den Medien sind sie stets präsent. Gewalteskalation bleibt ein ewiger Kassenknüller und wird zudem in Nachrichten als zivilisatorische Notwendigkeit dargestellt. Warum aber schickt man Jugendliche – sozusagen – komplett ohne Grundausbildung in diesen medialen Schützengraben? Die meisten Eltern sind davon überfordert, ihren Nachwuchs über die fragwürdige Faszination eines großen Film-Showdowns aufzuklären.

Die konzeptionelle Umsetzung der DVD unterstützt den Diskurs über Krieg und Frieden. Sie hilft Jugendlichen, durch die Auseinandersetzung mit Mitschülern Antworten auf nicht immer eindeutig zu beantwortende Fragen auszuhandeln, eigene Positionen zu entwickeln bzw. diese Positionen zu hinterfragen.

Die DVD *Krieg in den Medien* trägt damit der Tatsache Rechnung, dass das gleiche Medium mit gleichem Inhalt bei verschiedenen Menschen aufgrund ihrer unterschiedlichen emotionalen und kognitiven Voraussetzungen ganz verschiedene Reaktionen auslösen kann. Diese Erkenntnis war bei der Entwicklung des Lernprogramms wichtig. Denn sie trug bei zur didaktischen Devise von *Krieg in den Medien* : Am besten für den (nicht nur) jugendlichen Zuschauer ist es, wenn er Informationen selbst filtern kann, um gleichsam sein eigener Regisseur zu werden: an der Fernbedienung genauso wie im wirklichen Leben.

DVD-ROM *Krieg in den Medien* ist erhältlich bei der Bundeszentrale für politische Bildung; Preis: 6 Euro. Informationen und Bestellung unter: [www.bpb.de/publikationen/9CI183,0,Krieg\\_in\\_den\\_Medien.html](http://www.bpb.de/publikationen/9CI183,0,Krieg_in_den_Medien.html)  
[Zugriffsdatum: 06.10.2008].

## **Anmerkungen**

- 1) Lothar Mikos im Experteninterview auf der DVD-ROM Krieg in den Medien, Berlin/Bonn 2007.
- 2) Bettina Gaus im Experteninterview auf der DVD-ROM Krieg in den Medien, Berlin/Bonn 2007.
- 3) Bettina Gaus im Experteninterview auf der DVD-ROM Krieg in den Medien, Berlin/Bonn 2007.
- 4) Antonia Rados im Experteninterview.