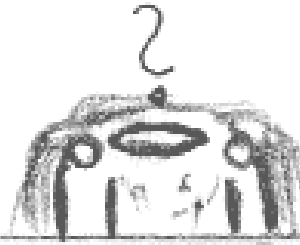


Darsteller:

Hauptrolle



Der Geköpfe



Seinkopf



„GEWALT wird es immer wieder

Ein europäisches Unterrichtsprojekt zu Gewaltdarstellungen und medialen Wirkungszusammenhängen

Claudia Mikat

Der Anlass ist nichtig. Jemand hat in der Pause ein Strichmännchen mit einer langen Nase an die Tafel gemalt und mit dem Namen eines Jungen versehen. Der aber ist mit einem anderen Jungen aus der Klasse verfeindet und weist die Tat ohne Zögern seinem Erzfeind zu. „Da ist der auf den los und plötzlich waren die gegenseitig im Schwitzkasten. Der eine hatte einen puterrotten Kopf, der andere tat so, als wenn er am Ersticken wäre, und ich hatte erst einmal 20 Minuten zu tun, um zu klären, was eigentlich vorgefallen ist“, beschreibt die Lehrerin die Szene. Nicht immer gelingt die goldene pädagogische Regel, Lernende „dort abzuholen, wo sie sich gerade befinden“, also an den lebensweltlichen Erfahrungen der Zielgruppe anzuknüpfen wie in diesem Fall. Denn – ungewollt – liefert das verfeindete Jungspaar dieser 8. Klasse eines Berliner Gymnasiums den Einstieg in ein medienpädagogisches Projekt zum Thema Gewalt oder genauer: zum Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen im Fernsehen und aggressivem oder unsozialem Verhalten in der Realität.

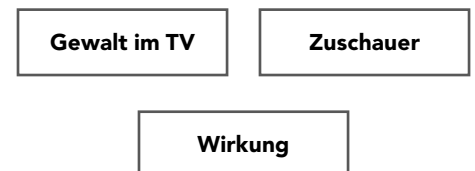
Bei dem Projekt, das von den Europaschulen initiiert und aus EU-Mitteln finanziert wurde, handelt es sich um eine Kooperation mehrerer europäischer Länder. Beteiligt sind drei Schulen aus Belgien, Deutschland und den Niederlanden, in einer späteren Projektphase wer-

den zwei weitere Schulen aus Italien und Österreich hinzukommen. Konzipiert wurde das Vorhaben von der Europaschule Mol, der Nederlandse Filmkeuring in Den Haag und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen in Berlin. Ziel ist die Entwicklung und Erprobung von Unterrichtseinheiten und Materialien zu Gewaltdarstellungen und medialen Wirkungszusammenhängen für Schülerinnen und Schüler zwischen 13 und 14 Jahren.

Als roter Faden, der sich durch die sechs 90-minütigen Unterrichtseinheiten zieht, dient ein Modell, das die Wirkung von TV-Gewalt in Abhängigkeit von verschiedenen Bedingungen auf Seiten der Zuschauer und auf Seiten der Mediendarstellung selbst skizziert. Im Verlauf des Projekts wird dieses Schaubild von Lehrenden und Schülerinnen und Schülern gemeinsam entwickelt, um Einblicke in die verschiedenen Wirkungsbedingungen zu ermöglichen. Dabei werden viele Fragen zum Thema diskutiert: vom eigenen Umgang mit dem Fernsehen, der Sehdauer und bestimmten Genrepräferenzen über gestalterische Mittel, die bestimmte Gefühle erzeugen können, bis hin zu der Frage, inwieweit die Medien Botschaften und Wertvorstellungen vermitteln. Ausgangspunkt sind jeweils kurze Ausschnitte aus Filmen und Fernsehsendungen, daneben Zeitungsmeldungen und -berichte, Fragebögen, Mediensteckbriefe sowie von den Ju-

gendlichen selbst erstellte Materialien wie Geschichten, Comics oder Wandzeitungen, die die Diskussion in Kleingruppen widerspiegeln.

Abbildung Modell 1:



Ausgangspunkt: Grundmodell zur Wirkung von TV-Gewalt auf die Zuschauer.

Mitgeschmack Blut



geben, egal was man guckt ..."

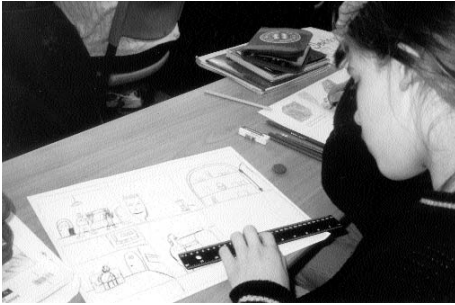
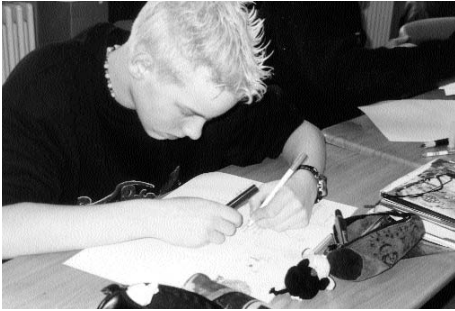
„ ... weil meine Eltern nicht wollen, dass ich so wie die Ami-Schüler denke“ – Befürchtung direkter Medienwirkungen

Was ist eigentlich Gewalt? In welchen Formen begegnet sie uns in Filmen und Fernsehensendungen? Und wie wirken diese Darstellungen von Gewalt auf uns Zuschauer? Diesen Fragen wird in den ersten Unterrichtsstunden nachgegangen.

An der Tafel hängen drei Karten: „Gewalt im TV“, „Zuschauer“ und „Wirkung“. Die Schülerinnen und Schüler erhalten aktuelle Zeitungsberichte über Gewalttaten Jugendlicher, die mit medialen Vorlagen in Verbindung gebracht werden, z. B. über den Amoklauf in Littleton, die tödlichen Steinwürfe von einer Darmstädter Autobahnbrücke oder über einen Siebenjährigen, der seinen kleinen Bruder erschlagen hat.

Die Zeitungsartikel werden kritisch gelesen. „Blödsinn, da müsste ja jeder von uns, der das gesehen hat, sich genauso verhalten“, kommentiert ein Junge spontan, und es wird schnell deutlich, dass der in den Berichten skizzierte direkte Wirkungszusammenhang auf das Verhalten der Zuschauer oder auf ihre Einstellung gegenüber Gewalt so nicht stimmen kann. Dass Gewaltdarstellungen im Fernsehen allein nicht gewalttätig oder aggressiv machen, auf der anderen Seite auch nicht ohne jede Wirkung sind, sagt den

Jugendlichen der gesunde Menschenverstand sowie die eigene Erfahrung mit dem Medium und mit Gewalt in ihrem Alltag. Da aber auch die häusliche Fernseherziehung oft von einer vereinfachten Sicht auf die vermeintlichen Medienwirkungen geprägt ist, verfügen sie selbst teilweise über solch einseitige Vorstellungen. Eine 14-Jährige etwa darf *South Park* nicht sehen, weil es „zu brutal ist und aggressiv. Ich glaube das auch, weil man hat ja von den Schülern in Amerika gehört, die mit Gewehren rumballernd rumgerannt sind und nicht viel drüber nachgedacht haben [...]“. Ich kann meine Eltern verstehen, weil sie wollen nicht, dass ich so wie die Ami-Schüler denke.“ Bei einem 13-Jährigen zielen die elterlichen Beschränkungen auf „richtig harte Horrorfilme, wo viel Blut fließt, Sex- oder halt Pornofilme. Meine Eltern [...] wollen, dass ich ein normaler Mensch werde und nicht ein Schwerverbrecher oder Kindervergewaltiger. Ich finde, sie haben Recht.“ Andere sind hinsichtlich der Verbote durch die Eltern weniger verständnisvoll und differenzierter in Bezug auf die Wirkung von Filmen. Ein 14-Jähriger meint: „Kriegsfilme soll ich nicht gucken. Meine Eltern glauben, dass diese Filme [...] gewaltverherrlichend sind und selbst zu solchen Taten anleiten. Ich kann sie verstehen, weil es zum Teil stimmt. Wenn man diese Filme aber mit Verstand anschaut, sind sie sehr abschreckend und zeigen die Brutalität im Krieg.“



Äußerungen dieser Art werden von der Lehrerin zum Anlass genommen, den Blick wieder auf die ersten drei Karten des Modells zu lenken. Offensichtlich ist der Zusammenhang nicht so einfach, weil Zuschauer nicht gleich Zuschauer ist. Und Gewalt ist nicht gleich Gewalt, wie in der folgenden Unterrichtsstunde am Beispiel einiger Filmausschnitte deutlich wird.

In einer Talkshow wirft eine Frau ihrem Exfreund einen Blumenstrauß an den Kopf, in *Kevin allein zu Haus* schleudert der kleine Kevin zwei Einbrechern Farbeimer entgegen, so dass sie die Treppe hinunterstürzen, in *Jurassic Park* greift ein Dinosaurier Kinder in einem Auto an, in *Independance Day* fliehen Menschen in einem Autotunnel vor einer Feuersbrunst.

Handelt es sich bei diesen Szenen um Gewalt oder nicht und: Wie wirken die Darstellungen auf die Jugendlichen? Die Auffassungen sind sehr unterschiedlich. Für einige etwa ist die Talkshow-Szene keine Gewalt, weil es „doch nur ein Blumenstrauß“ gewesen ist, den die Frau geworfen hat, für andere ist entscheidend, dass sie „so 'ne Haltung“ hatte und „unkontrolliert explodiert“ sei. Im Fall von Kevin ist sich die Klasse einig, dass die Folgen der Gewalt heruntergespielt werden, weil die Einbrecher eigentlich fast getötet wurden. Einige aber finden diese Szene lustig, andere das Übertriebene und Verharmlosende eher abstoßend.

Die Einschätzungen und Begründungen werden in einer Tabelle an der Tafel geordnet. Auf der Grundlage des entstandenen Tafelbilds wird eine gemeinsame Definition von Gewalt entwickelt: Gewalt ist die Schädigung von Menschen, Tieren, Pflanzen oder Sachen. Gewalt hat immer Opfer. Es gibt verschiedene Arten von Gewalt, z. B. die körperliche oder seelische. Diese Gewaltformen sind im Fernsehen in Bild und Ton allgegenwärtig.¹

Deutlich wird, dass die Gewaltdarstellungen im Fernsehen ganz unterschiedliche Wirkungen haben können. In vielen Zeitungsberichten wird von direkten Auswirkungen auf das Verhalten der Zuschauer oder auf ihre Einstellungen gegenüber der Gewalt ausgegangen. Gewaltdarstellungen können aber auch abschreckend wirken, und unter „Wirkung“ kann man auch verschiedene Gefühle verstehen, z. B. Erheiterung oder Angst. Wie die Gewaltdarstellungen wirken, hängt von verschiedenen Faktoren auf Seiten der Darstellung selbst und auf Seiten der Zuschauer ab. Ziel der folgenden Stunden ist es, diese Einflussfaktoren für die Wirkung von Mediengewalt zu vertiefen. Dies geschieht, indem das Wirkungsmodell Schritt für Schritt erweitert wird.

„Die könnten glauben, das ist echt“: Das Alter der Zuschauer

Ein wesentlicher Faktor für die Wirkung von Mediengewalt auf Seiten der Zuschauer ist das Alter und die Fähigkeit, zwischen Film und Realität zu unterscheiden. Am Beispiel einer Sequenz aus *König der Löwen* wird – nach zunächst albernen Reaktionen – dieser Aspekt diskutiert. Die Szene zeigt, wie der Vater des kleinen Simba von einem Fels gestoßen wird und stirbt. Ein Junge findet die Szene „schon traurig, also am Anfang spannend und dann auch traurig“, und ein anderer bekennt: „Na ja, ich hatte 'ne Gänsehaut und irgendwie Mitleid.“ Wie würden jüngere Kinder auf diese Szene reagieren? „Die könnten weinen und den Tod des Vaters als ganz schlimm empfinden, weil sie vielleicht auch Angst haben, dass ihr eigener Vater stirbt“, vermutet ein Mädchen. Obwohl es sich um einen Zeichentrickfilm handle, so ein anderes, könnten Jüngere die Szene für real halten, „weil die Figuren so niedlich und menschlich sind, und man sich in die so gut hineinversetzen kann“. Ein Junge

Anmerkungen:

1

Vgl.:
Institut Jugend Film Fernsehen (Hg.):
Die Sache mit der Gewalt – Informationen und Einstiegsanregungen zu Gewalt im Alltag und in den Medien. Bd. 1 der Gesamtausgabe Baukasten Gewalt. München 1995. ISBN 3-929061-13-9 10,00 DM, 40 Seiten.

fügt hinzu: „Und diese Musik, die wühlt natürlich auch die Kinder auf.“

Alle würden jüngeren Kindern bestimmte Sendungen oder Genres verbieten, wenn sie, z. B. als Babysitter, für sie verantwortlich wären. „Wenn sie noch klein sind, wissen sie noch nicht, was Recht und Unrecht ist, deswegen würde ich vielleicht Filme, bei denen es um Gewalt geht, verbieten“, begründet dies eine 14-Jährige. Im Gegensatz zu ab 12-Jährigen, so die anderen, seien Jüngere „vom Fernsehen noch leicht beeinflussbar“, weil sie „nicht zwischen Realität und Scheinwelt unterscheiden“ und „diese Filme oft noch nicht verstehen und verarbeiten können“.

„... weil es im Alltag nicht viel zu lachen gibt“: Genrepräferenzen

Den eigenen Fernsehgewohnheiten, ihren Vorlieben und Abneigungen nähern sich die Jugendlichen, indem sie einen Teil des zuvor ausgefüllten Fragebogens in Kleingruppen auswerten und anhand dieser Ergebnisse auf einer Wandzeitung verschiedene Zuschauerprofile der Klasse erstellen. Die „Forschungsfragen“, die ihre Auswertung leiten, beziehen sich u. a. auf die durchschnittliche tägliche Fernsichtnutzung, auf Lieblingssendungen und Genres sowie auf Darstellungen von Gewalt in den beliebten Sendungen. Die Jugendlichen sollen erkennen, inwieweit sie selbst als aktive Rezipientinnen und Rezipienten in das Wirkungsgeschehen eingebunden sind. Denn ihre Vorlieben und Nutzungsmuster bestimmen, welchen Medieninhalten sie sich zuwenden und damit, ob und in welcher Weise Gewaltdarstellungen auf sie wirken.

Hinsichtlich des beliebtesten bzw. unbeliebtesten Genres ist sich die Klasse einig: Komödien werden von Mädchen wie Jungen gleichermaßen gemocht, Western von beiden

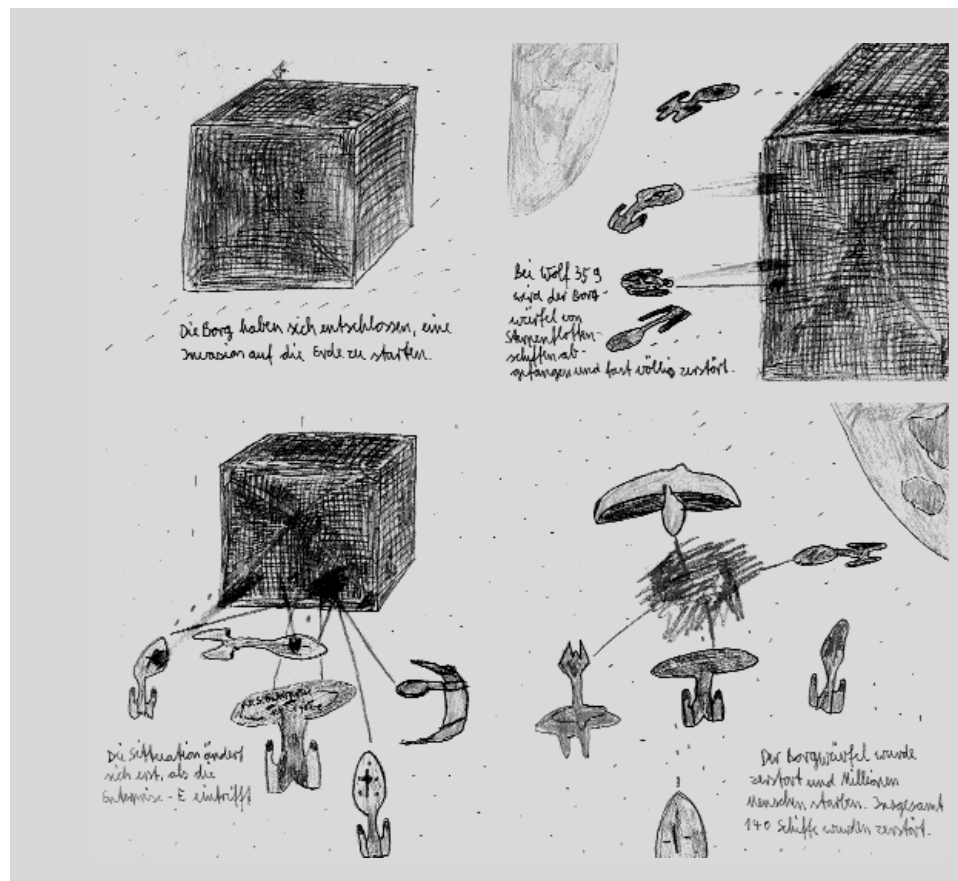
Geschlechtern abgelehnt. „Gut ist an Komödien“, so eine 14-Jährige, „dass man sie sich abends zum Abschalten und Entspannen anschauen kann, man muss nicht viel nachdenken“. Auch den Jungen gefallen Komödien, weil es „wichtig ist, im Leben zu lachen“ und – so ein 13-Jähriger, „weil es im Alltag nicht viel zu lachen gibt“. Westernfilme dagegen sind unbeliebt. Sie sind „sterbenslangweilig, zum Einschlafen“, so eine 14-Jährige, denn „es geht meist um Leute mit großen Hüten, die auf Pferden durch die Landschaft ziehen oder mit anderen kämpfen“. Die Jungen urteilen ähnlich streng: „Western sind billig gemacht und völlig unrealistisch“, sie „zeugen nicht von hoher Intelligenz“.

Bei den weiteren Genrevorlieben sind die Unterschiede zwischen den Mädchen und den Jungen deutlicher. Neben Komödien bevorzugen die Mädchen Musikclips („wegen der Stars“ und „weil sie die Musik unterstreichen“) und Horrorfilme, die wegen des positiv erlebten Angstkitzels und ihrer Realitätsferne beliebt sind: „Ich finde Horrorfilme gut, weil ich mich gern erschrecken lasse, und sie zeigen mir Dinge, die ich nie für möglich gehalten hätte“, erklärt beispielsweise eine 13-Jährige. Ein anderes Mädchen findet Horrorfilme „abwechslungsreich, kurzweilig, spannend. Die meisten [...] Horrorfilme sind auch gleichzeitig unrealistisch und deshalb nicht auf das wirkliche Leben übertragbar.“

Bei den weiteren Genrevorlieben sind die Unterschiede zwischen den Mädchen und den Jungen deutlicher. Neben Komödien bevorzugen die Mädchen Musikclips („wegen der Stars“ und „weil sie die Musik unterstreichen“) und Horrorfilme, die wegen des positiv erlebten Angstkitzels und ihrer Realitätsferne beliebt sind: „Ich finde Horrorfilme gut, weil ich mich gern erschrecken lasse, und sie zeigen mir Dinge, die ich nie für möglich gehalten hätte“, erklärt beispielsweise eine 13-Jährige. Ein anderes Mädchen findet Horrorfilme „abwechslungsreich, kurzweilig, spannend. Die meisten [...] Horrorfilme sind auch gleichzeitig unrealistisch und deshalb nicht auf das wirkliche Leben übertragbar.“

Bei den weiteren Genrevorlieben sind die Unterschiede zwischen den Mädchen und den Jungen deutlicher. Neben Komödien bevorzugen die Mädchen Musikclips („wegen der Stars“ und „weil sie die Musik unterstreichen“) und Horrorfilme, die wegen des positiv erlebten Angstkitzels und ihrer Realitätsferne beliebt sind: „Ich finde Horrorfilme gut, weil ich mich gern erschrecken lasse, und sie zeigen mir Dinge, die ich nie für möglich gehalten hätte“, erklärt beispielsweise eine 13-Jährige. Ein anderes Mädchen findet Horrorfilme „abwechslungsreich, kurzweilig, spannend. Die meisten [...] Horrorfilme sind auch gleichzeitig unrealistisch und deshalb nicht auf das wirkliche Leben übertragbar.“

Die Jungen geben Science-Fiction-Filme und – mit einigem Abstand – Action- und Horrorfilme sowie Sportsendungen als ihre bevorzugten Genres an.



Star Trek: Der erste Kontakt: „... etwas nicht Wirkliches, aber etwas, das vielleicht noch wird“ – Science-Fiction-Serien in den Augen der Jungen.

Ausschlaggebend für die Beliebtheit der Spielfilmgenres sind Spannung, tolle Animationen und Spezialeffekte. Beim Science-Fiction-Genre scheint von den gezeichneten Phantasiewelten einer fernen Zukunft jedoch eine besondere Faszination für die Jungen auszugehen. „Science-Fiction mag ich sehr, weil es etwas nicht Wirkliches ist, aber etwas, das vielleicht noch wird“, erklärt ein 13-Jähriger. Serien wie *Star Trek* und *Deep Space Nine*, findet auch ein 14-Jähriger, sind „eine Vorahnung darauf, wie es im 24. Jahrhundert sein kann“. Einen Jungen fasziniert, „wie die Phantasie eines Menschen eine Fernsehserie erschaffen kann, die die ganze Welt sich anschaut“, einen anderen begeistert eher „die gute verkapselte Story“ einer Folge, in der „das Raumschiff Voyager [...] durch eine Anomalie im Raum in eine Art Zeitstrudel geraten war“. Science-Fiction-Filme und -Serien sind beliebt, „weil sie einen vom Alltag ablenken“, „weil man aus dem Alltag in eine Phantasie-Welt fliehen kann“. „Science-Fiction“, so ein 14-Jähriger, „lässt mich träumen und nachdenken.“

Die Begründungen für die Vorlieben zeigen die vielen verschiedenen Funktionen auf, die Fernsehen – je nach bestimmten Voraussetzungen der Zuschauer wie alterstypische Fragen und Probleme, Geschlecht, Interessen, aktuelle Stimmungslage etc. – für die Jugendlichen haben kann. Fernsehen kann stressreduzierend und belebend wirken, es kann Projektionsflächen für Wünsche und Träume bereitstellen, die im Alltag nicht ausgelebt werden können. Filme und Fernsehsendungen können Gegenwelten aufzeigen, die dazu einladen, dem Alltag zu entfliehen, oder sie können alltagsnahe Geschichten erzählen, die Anknüpfungspunkte für Identifikationen, für Identitätsfragen und für die Bewältigung aktueller Probleme liefern.

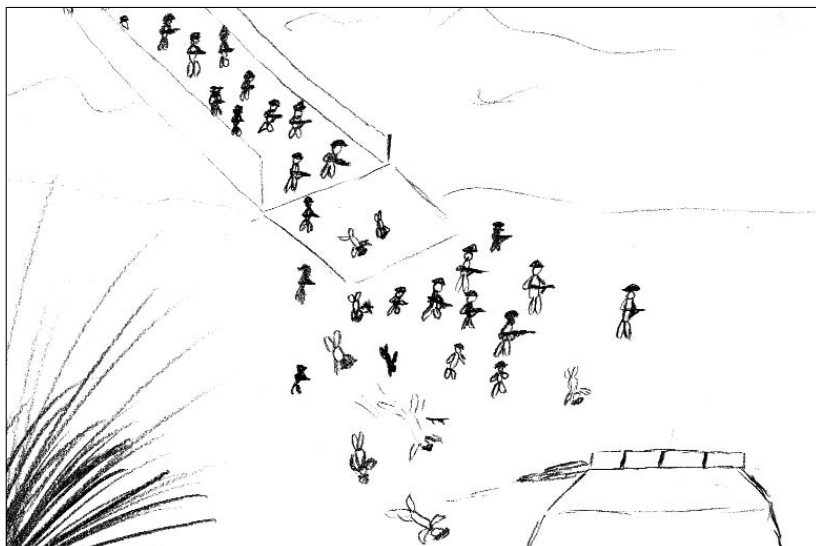
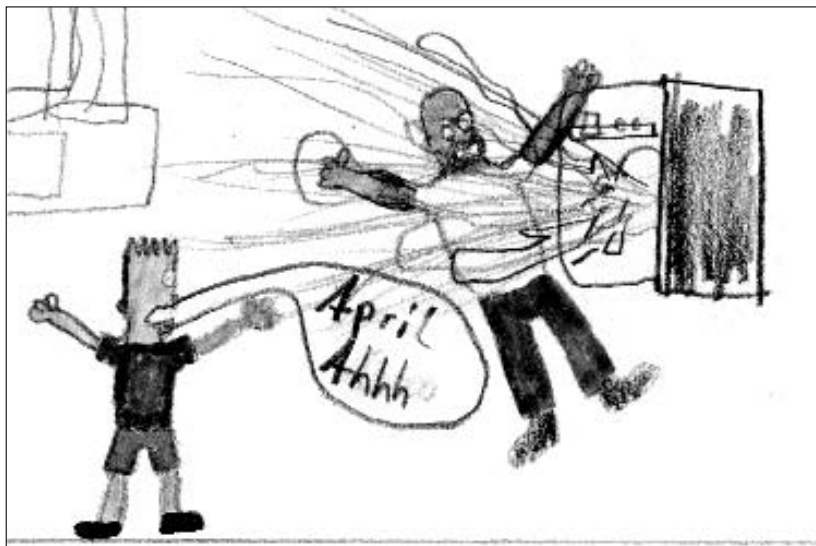
oben:
„... lustig, weil sie auf schwarzem Humor basieren“: Gewaltszenen in der Serie *Die Simpsons*.

unten:
„...bewegend, schockierend, brutal und erschütternd“ – authentische Kriegs Atmosphäre in *Der Soldat James Ryan*.

„Wer keine Narben hat, lacht über die Wunden anderer“: Gewaltszenen in beliebten Sendungen

In allen beliebten Sendungen oder Filmen kommen Gewaltszenen vor, die auf den Wandzeitungen beschrieben und bewertet werden. „van Garret wird vom kopflosen Reiter geköpft (sieht man richtig). Davor wird ihm ein Zaunpfahl durch den Oberkörper gerammt“, schreibt beispielsweise eine Gruppe über eine Gewaltszene aus *Sleepy Hollow* und bewertet sie als „ziemlich brutal und spannend, weil man nie weiß, wer der Mörder ist.“ Ein zweites Team schreibt: „Ermordung eines Vampirs durch Pflöcke ins Herz: Diese Szene finden wir cool, weil sie nicht der Realität entspricht/Starkes Mobbing [...]: diese Szene

finden wir abschreckend, weil sie der Realität entspricht.“ Eine dritte Gruppe findet die Gewaltszenen in den *Simpsons* „lustig, weil sie auf schwarzem Humor basieren“, die Gewalt in *Ein Soldat namens James Ryan* dagegen „bewegend, schockierend, brutal und erschütternd“, weil es sich um eine „Kriegsdarstellung [...] mit realer Story und authentischer Atmosphäre“ handelt. Eine weitere Gruppe unterscheidet in der Bewertung zwischen Jungen und Mädchen: „Boys: finden es toll, interessant. Girls: manchmal erschreckend, traurig, manchmal lustig, beängstigend“. Am unteren Ende der Wandzeitung fügen die Jungen eine Begründung hinzu: „Boys: Wer keine Narben hat, lacht über die Wunden anderer.“



In der Zusammenfassung wird festgestellt: Filme und Fernsehsendungen wirken nicht auf alle Zuschauer gleich, weil die Menschen unterschiedlich sind. Sie unterscheiden sich in ihrem Alter und damit in ihrer Fähigkeit, Film und Wirklichkeit zu trennen. Sie schauen unterschiedlich lange und oft fern, sie mögen verschiedene Dinge und entsprechend suchen sie sich aus dem Fernsehen jeweils andere Angebote aus. Wer viele Filme sieht, in denen bestimmte Gewaltszenen vorkommen, bewertet die Szenen anders als jemand, der derartige Filme überhaupt nicht anschaut. Die Zuschauer nutzen das Fernsehen und seine Inhalte also in einer ganz bestimmten Art und Weise. Es hängt daher auch von ihnen selbst ab, ob und wie sie die Gewalt wahrnehmen, ob und wie sie eine Geschichte oder eine Szene verstehen und interpretieren.

Nutzung:

Umgang mit dem Fernsehen und seinen Inhalten

Gewalt im TV, z. B.: jemanden verletzen, etwas zerstören ...

- körperlich:
schlagen, töten
(erdrosseln; erstechen;
erschießen ...)
- seelisch:
beschimpfen, beleidigen,
bedrohen ...

Zuschauer:

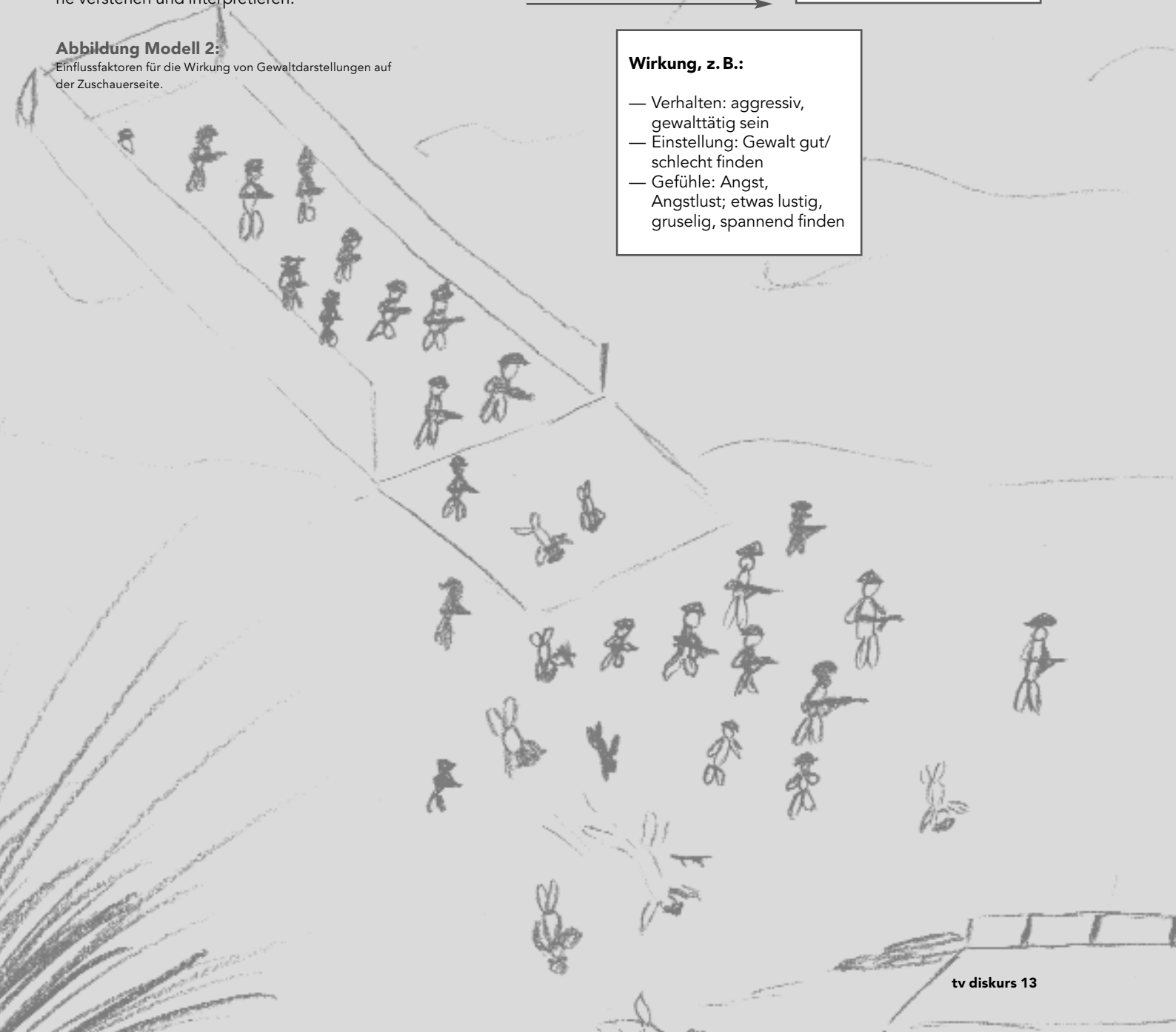
- Alter
- Wissen
- Persönlichkeit
- Vorlieben,
Interessen
- Genrekenntnisse
Erwartungen an Filme
- Wie oft, wie lange
sieht jemand fern,
mit anderen oder allein?

Wirkung, z. B.:

- Verhalten: aggressiv,
gewalttätig sein
- Einstellung: Gewalt gut/
schlecht finden
- Gefühle: Angst,
Angstlust; etwas lustig,
gruselig, spannend finden

Abbildung Modell 2:

Einflussfaktoren für die Wirkung von Gewaltdarstellungen auf der Zuschauerseite.





„Scratchy ist tot, aber nur bis zur nächsten Folge“ – Sendungstypen, Genres und Bewertung von Gewalt im Film

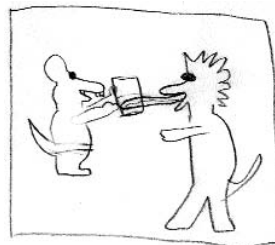
Von welchen Faktoren auf der Seite der Medien hängt es ab, wie eine Gewaltdarstellung auf die Zuschauer wirkt und wie sie sie bewerten? Inwieweit unterscheiden sich die Darstellungen von Gewalt? Zu diesen Fragen wird in den kommenden zwei Unterrichtsstunden gearbeitet.

oben:
„... ziemlich brutal und spannend, weil man nie weiß, wer der Mörder ist“:
Sleepy Hollow.

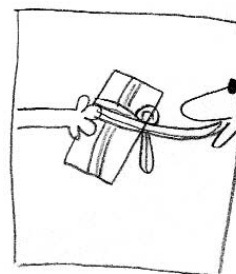
In Bezug auf die Darstellungsweise von Gewalt werden zunächst Genremuster herausgearbeitet. Denn in Krimis, Action- oder Horrorfilmen wird Gewalt jeweils anders „verpackt“, und auch die Darstellung der Täter und der Opfer folgt bestimmten Mustern.

Um diese Schemata zu entdecken, sollen die Jugendlichen auf der Grundlage der Wandzeitung eine Gewaltszene selbst entwickeln. Sie werden gebeten, als „Drehbuchschreiber/-in“ eine der auf den Wandzeitun-

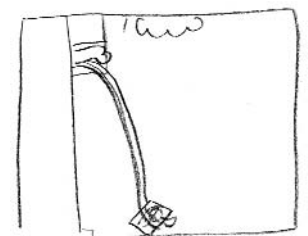
gen genannten Gewaltszenen in wenigen Sätzen näher zu beschreiben, so dass sie zu dem entsprechenden Genre passen. Dabei können sie entweder eine kurze Geschichte schreiben oder ihre Geschichte in Comiczeichnungen umsetzen. Sie sollen darauf achten, welche Personen in ihrer Geschichte handeln, welche Konfliktsituation zu der Gewalt geführt hat und welche (sichtbaren) Folgen die Gewalt in der Geschichte hat.



Die Simpsons – Itchy & Scratchy:
„Bart und Lisa Simpson gucken im TV die Krusty-Show. Nach einer Weile kommt der Cartoon *Itchy & Scratchy* ...



Itchy streitet sich mal wieder mit Scratchy. Diesmal befinden sich die beiden in einem Wolkenkratzer. Itchy nimmt Scratchys Zunge und wickelt sie um einen Ziegelstein ...



Dann geht er zum Fenster und hält den Stein samt Zunge hinaus. Plötzlich lässt er den Stein fallen ...

In einem zweiten Schritt geht es um die Bewertung der Gewalt im Film. Ein Band mit drei Videosequenzen wird angesehen: eine Szene aus *Roger Rabbit*, in der eine Cartoonfigur von einer Dampfwalze plattgewalzt wird, eine Szene aus *Hook*, in der Hook einen Jungen im Fechtduell tötet und eine Szene aus der amerikanischen Fernsehproduktion *When noone would listen*, in der ein Vater seinen Sohn niederschlägt, um ihn abzuhärten und ihm beizubringen, sich zu wehren.

In der Auswertung der gezeichneten und geschriebenen Geschichten und in der Diskussion der Filmausschnitte kommen die verschiedenen Faktoren auf der Seite des Mediums zur Sprache. Es gibt bestimmte Strickmuster für einzelne Genres, aber auch genreübergreifende Gemeinsamkeiten, wie Film- und Fernsehgeschichten erzählt werden und wie Gewalt dargestellt wird (Konflikte, Täter–

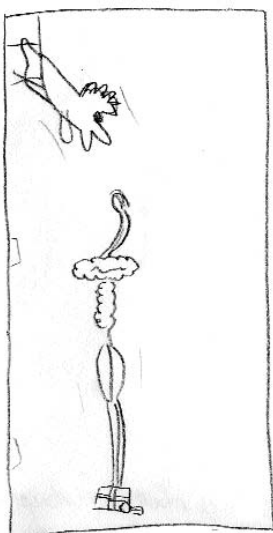
Opfer, Gewalt als spannungssteigerndes Mittel, Gewalt als einzige Möglichkeit, Konflikte zu lösen).

Wie die Zuschauer die Gewalt empfinden und bewerten, hängt davon ab, ob die Folgen für die Opfer zu sehen bzw. dem Zuschauer bewusst sind oder von ihm ernst genommen werden. In vielen Filmen werden die Folgen der Gewalt ausgeblendet, so dass die Gewalt weniger schlimm erscheint. In Zeichentrickfilmen und Komödien können Gewaltdarstellungen lustig sein, weil die Zuschauer wissen, dass die Darstellung überzogen ist, in realistischen Zusammenhängen wirkt die Darstellung von Gewalt dagegen eher bedrohlich oder beängstigend. Ob die Gewalt abschreckend oder gerechtfertigt wirkt bzw. gar nicht als Gewalt wahrgenommen wird, hängt entscheidend davon ab, ob die Filmgeschichte eine Identifikation mit dem Täter oder dem Opfer nahe legt. Filme können über ihre Ge-

schichte und die handelnden Figuren Gewalt positiv oder negativ bewerten oder auch verharmlosen. Die Darstellungsweise und die Bewertung der Gewalt im Film bestimmen also auch die Wirkung auf die Zuschauer.

„Viele Filme könnte man auch ohne Gewalt spannend machen“ – Gewalt und Spannung: Dramaturgische und filmische Gestaltungsmittel

Die letzte Themeneinheit vertieft die Frage der medialen Darstellungsweise und widmet sich filmischen Gestaltungsmitteln. Aus *Independence Day* und *Jurassic Park* werden nochmals Ausschnitte angesehen, spannende und ruhige Sequenzen. Die Schülerinnen und Schüler sollen herausfinden, wodurch in den Szenen Spannung erzeugt bzw. verstärkt wird. Auf der Videokassette sind die jeweiligen Szenen daher mehrfach hintereinander aufgenommen



Alle Gedärme werden mit rausgezogen und Scratchy springt hinterher, um sie wieder zu fangen. Scratchy fliegt schneller als seine Gedärme und „schluckt“ sie dabei runter. Scratchy freut sich, dass er es geschafft hat, sein Inneres wieder aufzunehmen ...

Aber wie die Schwerkraft so spielt, landet Scratchy ziemlich unsanft auf dem Boden und ist tot – aber nur bis zur nächsten Folge.“

(aus den Bildunterschriften der Schülerzeichnung).

worden, mit Originalton, ohne Ton sowie mit verschiedenen Musikstücken unterlegt.

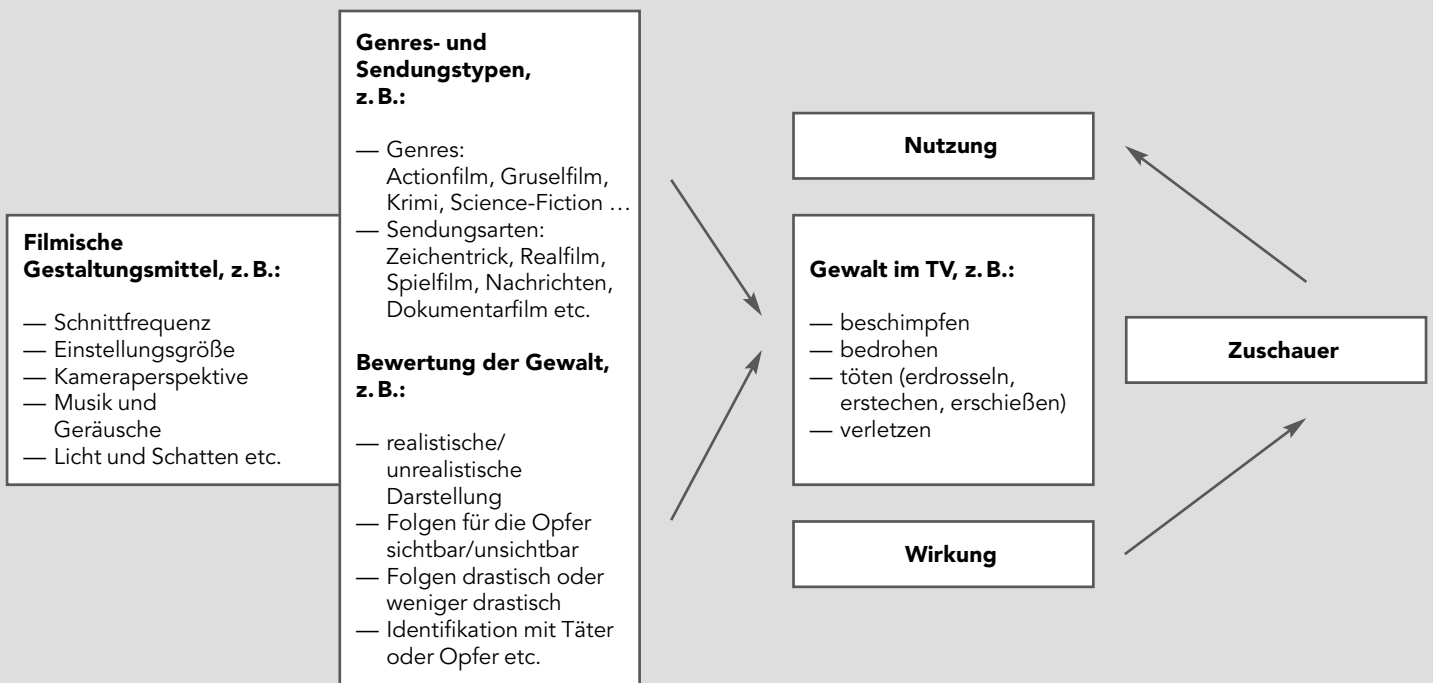
Um den Einfluss filmischer Gestaltungsmittel zu erkennen, erhalten die Jugendlichen verschiedene Beobachtungsaufgaben, z. B. zur Schnittfrequenz (Zählt die Anzahl der Schnitte der spannenden und der ruhigen Szene!), zur Musik und zu Geräuschen (Wie wirken die Szenen ohne Musik? Probiert an der Szene andere Musiken aus, z. B. mit einem Kassettenrekorder.) oder zu Einstellungsgrößen (Wann wird eine Großaufnahme, wann eine Totale benutzt? Was passiert mit uns Zuschauern z. B. in der Szene aus *Jurassic Park*

bei der Großaufnahme der Gesichter der Kinder?).

Im Ergebnis wird deutlich, dass Gewalt in Film und Fernsehen bewusst inszeniert wird, um eine bestimmte Wirkung beim Zuschauer hervorzurufen, z. B. die Spannung zu steigern, einen Gruseffekt zu erzielen o.Ä.

Spannung und Angst kann man erzeugen, z. B. durch hektische Musik und laute Geräusche, durch viele schnelle Schnitte, durch ein erschrecktes Gesicht in Großaufnahme etc. Der Blick der Kamera auf das Geschehen bestimmt Aufmerksamkeit, Gefühle und Sympa-

thien der Zuschauer mit: Betrachtet die Kamera das Geschehen aus der Perspektive des Opfers, beispielsweise aus Sicht der Kinder, die in *Jurassic Park* von einem Dinosaurier angegriffen werden, so nehmen auch die Zuschauer eher diese Perspektive ein, d. h. sie fürchten sich vor dem übermächtigen Tier, bangen mit den Kindern, identifizieren sich mit ihnen. Film ist wie eine Sprache, eine Einzelszene setzt sich aus vielen verschiedenen Elementen zusammen, und wie diese Szene wirkt, hängt vom Zusammenspiel der einzelnen Elemente ab.



Einflussfaktoren für die Wirkung von TV-Gewalt auf Seiten der Mediendarstellung.

„... war aber 'n netter Versuch“ – Fazit

Was halten die Jugendlichen von diesem Projekt? Macht es ihrer Meinung nach Sinn, zu dem Thema in der Schule zu arbeiten? Sollte man die Unterrichtsstunden an einer anderen Schule wiederholen?

Ermutigend sind Antworten wie diese: „Ja, auf jeden Fall“, meint ein 14-Jähriger. „Man versteht besser, was eben genau passiert im Film [...] und dass es nur ein Film ist, dass man weiß, in der Realität ist es was ganz anderes, und dass man es eben vermeiden sollte, in der Realität, so etwas zu tun.“ „Ich glaub´ ja“, meint ein 13-Jähriger, „weil es zeigt eben die Wirkungen auf die einzelnen Zuschauer und die Unterschiede bei den Zuschauern überhaupt“. Auch ein anderer Junge fand den Unterricht „eigentlich ganz o.k., [...] man lernt auch so dabei, dass Gewalt meistens überflüssig ist im Fernsehen, ich denke mal, viele Filme könnte man auch ohne Gewalt spannend machen. Also das ist eigentlich ganz o.k. und das sollte man weitermachen.“

Einige Jugendliche fanden das Projekt zwar ganz interessant, die gewählten Filmausschnitte jedoch unpassend. „Wir hatten so ein Beispiel mit einem Kind, das geweint hat wegen seinem Vater und so, das fand ich eigentlich ganz gut, also bei dem Beispiel hatte ich am meisten Mitleid [...] *Kevin allein zu Haus* oder *Hook*, das war zu albern“, erinnert sich ein 14-Jähriger, und ein gleichaltriges Mädchen meint: „Vielleicht sollte man einen Filmausschnitt, wo richtig krass Gewalt drinne ist, auch mit reinnehmen. Also nicht, weil ich das

jetzt brauche oder so, aber weil zum Thema Gewalt im Fernsehen diese Ausschnitte – das waren eigentlich Kinderfilme.“

Einige Jugendliche würden das Projekt eher mit jüngeren Schülerinnen und Schülern durchführen, „weil in unserer Klasse, da können die meisten schon unterscheiden zwischen Realität und Spiel“, so ein 14-Jähriger. Ein 13-jähriger Junge fügt hinzu: „Und wenn Sie sagen, wir sollen uns etwas nicht anschauen, dann schauen wir es uns trotzdem an. Da würde ich sagen, dass es bei Jüngeren vielleicht mehr Sinn macht.“

Dass viele hinter dem Unterrichtsprojekt die Absicht vermuten, direkten Einfluss auf ihr Fernsehverhalten zu nehmen und sie dazu zu bringen, bestimmte Sendungen und Filme nicht mehr anzuschauen, zeigen auch Statements, in denen die Jugendlichen großen Wert darauf legen, dass sich nichts an ihrem Fernsehverhalten geändert hat oder ändern wird. „Also, meine Einstellung zu Gewalt hat sich nicht geändert“, meint ein 14-Jähriger, „ich konsumiere ja Gewalt wie andere, wenn nicht sogar mehr, und [...] ich bin dafür nicht so anfällig. Aber wie andere darauf reagieren, in der Klasse oder so, das finde ich schon ganz schön interessant. Ich selber seh das halt alles locker und anderen geht das einfach nicht so“. Ein Gleichaltriger findet: „Ich bin eben mehr zum Nachdenken angeregt worden, aber gelernt habe ich dabei nichts“, und ein anderer Junge konstatiert: „Eigentlich hat sich nichts verändert, aber war 'n netter Versuch.“

Interessante Aspekte gab es aber dennoch: „Also [...] z. B. Mobbing, also seelische

Gewalt“, erklärt ein 14-Jähriger den Lerneffekt, „dass ich mir schon überlege jetzt, was ich zu anderen Leuten sage und dass ich mir wirklich bewusst bin, was ich ihnen auch antun kann damit.“ Eine 13-Jährige schließlich fasst zusammen: „Ich denk mal, das hat schon irgendwo einen Sinn, aber es ist eigentlich egal, was man guckt, es wird immer wieder Gewalt geben.“

Das Unterrichtsprojekt wurde in Deutschland an der ausgewählten Europaschule in sechs Doppelstunden umgesetzt. Dieses geschah im Rahmen des Deutsch- und Kunstunterrichts. In den Niederlanden wird es das Fach „Social Science“, in Belgien der muttersprachliche Unterricht und die Fächer Religion bzw. Ethik sein. Die Auswertung des Projekts und das Zusammenführen der unterschiedlichen Erfahrungen sowie die Fertigstellung der didaktischen Materialien erfolgt im Laufe des Jahres 2000.

Claudia Mikat studierte Erziehungswissenschaften und Medienpädagogik. Seit 1994 leitet sie die Geschäftsstelle der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) in Berlin.