

Realität und Fiktion in den Medien



Materialien für den Unterricht

Medien
in die
Schule

Impressum

Titel

Realität und Fiktion in den Medien
im Projekt »Medien in die Schule«
– Materialien für den Unterricht –

Herausgeber



Freiwillige Selbstkontrolle
Multimedia-Diensteanbieter e.V.
Beuthstraße 6
10117 Berlin
030 / 24 04 84 30
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
www.google.de

Unterstützer



Deutschland sicher im Netz e.V.



Telefónica Germany



Auerbach Stiftung

2. Überarbeitete Auflage – Dezember 2015

Gestaltung und Layout: Michael Schultz / www.typelover.de
Illustrationen: Marcel Vockrodt



Vervielfältigung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle (Titel,
Herausgeberschaft sowie Auflage) erlaubt. Weitere Informationen:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

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

www.medien-in-die-schule.de

Inhaltsverzeichnis

1

Einführung 04

- 05 Ziel
- 05 Relevanz
- 13 Hintergrund
- 15 Aufbau des Unterrichtsthemas
- 16 Modulübersicht
- 17 Unterstützende Materialien

2

Module 20

20 **Modul 1: Realität und Fiktion: Was ist das?**

- 21 Einführung
- 21 Ziel
- 21 Zeitbedarf
- 22 Unterrichtseinheiten (UE1a – UE1b)

26 **Modul 2: Realität und Fiktion im Fernsehen**

- 27 Einführung
- 27 Ziel
- 27 Zeitbedarf
- 28 Unterrichtseinheiten (UE2a – UE2b)

32 **Modul 3: Realität und Fiktion im Internet**

- 33 Einführung
- 33 Ziel
- 33 Zeitbedarf
- 35 Unterrichtseinheiten (UE3a – UE3e)

3

Material- und Arbeitsblätter 42



EINFÜHRUNG

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. Hinsichtlich des Internets steht im Zentrum der Unterrichtseinheiten das Bewusstsein für Möglichkeiten und Grenzen der Selbstinszenierung, für Anwendungen und Risiken von virtueller Realität sowie für gefakte Inhalte und Informationsbewertung in Bezug auf Realität und Fiktion.

Relevanz

Alles, was die Massenmedien darstellen, hat irgendetwas mit der Wirklichkeit zu tun, bildet sie aber nie 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 hingegen erfunden, Schauspieler_innen 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 bezieht sich also nicht darauf, 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 Nachrichtenagenturen, Journalist_innen oder Redakteur_innen in den Sendern oder bei Zeitschriften für wichtig halten und von dem sie vermuten, dass es einen größeren Teil ihrer Rezipient_innen interessiert. Viele Krisen und politische Entscheidungen, die langfristig Relevanz für Nationen oder Kontinente haben, werden von den Medien zunächst gar nicht wahrgenommen, dennoch sind sie tatsächlich vorhanden 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 Berichterstatte_r_innen. Durch digitale Medien des Web 2.0 haben sich die möglichen Formen der Informationsverbreitung vereinfacht. Zahlreiche Internet-User_innen nutzen inzwischen Blogs, Video-on-Demand-Plattformen oder Gruppen in Sozialen Netzwerken, um spezifische Informationen einer breiten Masse zur Verfügung zu stellen. Oftmals dienen diese Inhalte auch den Nachrichtenagenturen oder Nachrichtenformaten im Fernsehen als Informationsquelle. So werden z.B. YouTube-Videos aus Krisen- oder Kriegsregionen in Nachrichtensendungen gezeigt und analysiert oder Erfahrungsberichte, die in Blogs oder in Sozialen Netzwerken veröffentlicht wurden, zur Veranschaulichung von Ereignissen oder Problematiken verwendet. Damit verbunden ist eine – oftmals hysterische – Diskussion um den Qualitätsjournalismus und wie das Web 2.0 diesen verändert.

Einhergehend mit dem Trend der nutzergenerierten Informationen hat sich auch der Inhalt der dargestellten Informationen gewandelt. Web 2.0-Plattformen werden hauptsächlich dafür genutzt, interessensbasierte Informationen zu recherchieren und zu verbreiten. 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 hingegen können das Bedürfnis nach sehr spezifischen Informationen stillen.

Während es in den klassischen Medien selbst bekannte und relevante Ereignisse nicht immer in die Nachrichten oder die Berichterstattung schaffen, weil

z.B. das ökonomische Interesse zu gering ist, sorgt das Internet dafür, dass Ereignisse auch ohne aufwendige journalistische Stützpunkte vor Ort Aufmerksamkeit finden können. Manchmal erreichen aber auch fiktionale Filme, dass sich die Öffentlichkeit für Krisen, Kriege oder Konflikte interessiert. So war beispielsweise der Bürgerkrieg in Ruanda einer der grausamsten Konflikte des 20. Jahrhunderts, in der medialen Darstellung spielte er allerdings 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 auf Kigali eskalieren die Konflikte derart, dass innerhalb von 100 Tagen mehr als eine Million Menschen getötet werden. Der Hotelangestellte Paul übernimmt nach der Flucht des belgischen Hoteldirektors ein Vier-Sterne-Hotel und gewährt insgesamt 1.200 Menschen Zuflucht. Da die UN-Mitarbeiter_innen aber nur einen Beobachterstatus haben, können nur die ausländischen Flüchtlinge aus dem Hotel ausreisen, die Einheimischen werden allesamt getötet.

Dieses Beispiel zeigt, dass auch die Fiktion einen hohen Realitätsbezug haben kann, der unter Umständen sogar besser geeignet ist, Anteilnahme und Interesse an einem realen Ereignis zu erzeugen. Menschen können politische oder historische Vorgänge besser verstehen, wenn sie in Form einer Geschichte mit Individuen erzählt werden, mit denen man sich identifiziert oder die einem zumindest sympathisch sind. Filme wie *Schindlers Liste*² oder die amerikanische Serie über den *Holocaust*³ haben sicher einen ebenso wichtigen Beitrag zur Aufarbeitung der Verbrechen im Nationalsozialismus geleistet wie der Geschichtsunterricht in den Schulen oder zahlreiche Dokumentationen.

Glaubwürdigkeit und Vertrauen

Am Beispiel von Nachrichtensendungen in totalitären Regimen wird schnell 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 Vergangenheit zu tun als die dokumentarisch aufgemachten Kriegswochenschauen in den Kinos oder die Nachrichten, die die vom Regime kontrollierten Medien boten.

Auch das Informationsangebot kann die Wirklichkeit völlig verzerrt darstellen: einerseits durch die persönlichen Überzeugungen der an der Produktion bzw. Veröffentlichung von Nachrichten beteiligten Personen, und andererseits durch bestimmte Interessen des politischen oder kommerziellen Systems. Dies betrifft nicht nur die Berichterstattung in totalitären Systemen. Vor anstehenden Wahlen oder bei Markteinführung neuer Produkte besteht bei den Verantwortlichen wenig Interesse daran, über problematische Produktionsbedingungen, künftige Kosten und Konsequenzen unpopulärer oder auch populistischer Entscheidungen zu berichten. Öffentliche Diskussion und Meinungsbildung lassen

1 *Hotel Ruanda*. USA, Italien, Großbritannien, Südafrika, 2004, Regie: TERRY GEORGE, 121 Min., FSK: 12.

2 *Schindlers Liste*. USA, 1993, Regie: STEVEN SPIELBERG, 194 Min., FSK: 12.

3 *Holocaust – Die Geschichte der Familie Weiß*. USA, Deutschland, 1978, Regie: MARVIN J. CHOMSKY, 419 Min., FSK: 12.

sich daher unter Umständen durch das Angebot an Pressemeldungen und Nachrichtenthemen beeinflusst.

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 eine sehr hohe Glaubwürdigkeit, während diversen Boulevardblättern weniger Seriosität zugetraut wird.

⁴ vgl. MPFS 2014, S. 15

Informationsquellen aus dem Internet genießen weniger Vertrauen als die altbekannten Medien.⁴ Dies kann am noch vergleichsweise jungen Alter des Internets und des noch jüngeren Web 2.0 liegen, aber auch an der Vielzahl der unterschiedlichen Formen: angefangen von digitalen Nachrichtenportalen über Onlineauftritte von Fernsehnachrichten oder Tageszeitungen bis hin zu nutzergenerierten Inhalten. Überdies sind die dargestellten Informationen, besonders jene, die von Nutzern selbst erstellt sind, teilweise nur schwer verifizierbar. Digitale Medien bewegen sich dementsprechend in einem Spannungsfeld zwischen der Partizipation der Bürger_innen an der Verbreitung und den damit verbundenen Unsicherheiten in der Beurteilung von Informationen. Dieses Spannungsfeld sollte jedoch sehr differenziert betrachtet werden. Auch wenn es sich bei Web 2.0-Angeboten meist nicht um professionellen Journalismus handelt, können die 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 ein Mittel für gesellschaftliche Veränderungen und öffentliche Kritik. Eindrucksvoll war dies beim Arabischen Frühling zu beobachten. Hier fand ein Großteil des Informationsaustausches im Internet statt. Das Internet diente dabei nicht nur der schnellen Verbreitung von Informationen, sondern darüber hinaus als Organisations- und Kommunikationsplattform.

Das Internet kann zudem für die Verbreitung von gezielten Falschinformationen oder Verschwörungstheorien verwendet werden. Nicht immer entsprechen Informationen journalistischen Standards und Anforderungen: Nutzer_innen sollten sie jedoch nicht pauschal als vertrauensunwürdig einschätzen, sondern Inhalt und Quelle genau analysieren.

Auch wenn sich in der Konstruktion von Wirklichkeitsvorstellungen Berichterstattung und Fiktion bei den Zuschauer_innen 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, handelt es sich um einen fiktiven Charakter.

Dennoch ist eine fiktionale Sendung wie der *Tatort* für viele Bereiche der Realitätsvermittlung relevant. Unsere Vorstellung darüber, wie Polizei und Justiz arbeiten und Verbrechen aufklären, entnehmen wir eher dem *Tatort* als der medialen Prozessberichterstattung. Aber bemerken wir auch, dass in fast jedem *Tatort*

Verhaltensweisen von Polizist_innen vorkommen, die eindeutig gegen die Strafprozessordnung verstoßen? In Krimis werden Informationen illegal beschafft, Kommissar_innen brechen ein, um vermutetes Beweismaterial zu sichern, und besorgen sich für Gentests Haare aus dem Badezimmer, in das sie sich unter einem Vorwand Zutritt verschaffen. Gerade weil der *Tatort* schon durch seinen Namen als ein realitätsbezogenes Format daherkommt, glauben die Zuschauer_innen, rechtswidriges Verhalten von Polizist_innen sei erlaubt und normal?

Zuschauer_innen entwickeln im Laufe der Zeit unmerklich eine versierte Genrekompetenz, die hilft, die jeweils vermittelten Informationen, Meinungen, Verhaltensweisen oder Vorstellungen im Hinblick auf die Wirklichkeitsrelevanz zu bewerten. Diese Genrekompetenz entsteht durch die Ausbildung von Vorlieben, wiederholten Konsum von Sendungen des Genres und das intuitive Erkennen von Mustern. Es ist bekannt: In fiktionalen Filmen und Serien gerät die Welt zunächst aus den Fugen und die Held_innen geraten in scheinbar ausweglose Situationen, um am Ende als Sieger_innen dazustehen. Natürlich wissen die Zuschauer_innen, dass diese Muster wenig mit der Wirklichkeit zu tun haben. Aber sie tragen dazu bei, eigene Gefühle und Ängste besser zu bewältigen (Mood-Management).

Menschen wie du und ich: Der Siegeszug des Reality-TV

Während bis Ende der 1990er Jahre Spielfilme und Serien – also fiktionale Programme – den größten Anteil im Unterhaltungsprogramm der Fernsehsender ausmachten, begann ab Mitte der 90er Jahre mit den Talkshows die neue Ära des Reality-Fernsehens. *Vera am Mittag* (SAT.1, 1996-2013), *Fliege – die Talkshow mit Jürgen Fliege* (DAS ERSTE, 1994–2005), *Arabella* (Pro7, 1994-2004) oder *Britt – Der Talk um eins* (SAT.1, 2001–2013), die als letzte Talkerin im Juli 2013 ihren Abschied feierte, beherrschten zumindest am Nachmittag die Programme. Die Talkshowgäste rekrutieren sich fast ausschließlich aus »einfachen Leuten« mit echten oder vermeintlichen Problemen, die sie laut und konfrontativ erörterten. Talkshows galten als Reality-Fernsehen – aber wie viel haben sie tatsächlich mit Realität zu tun?

Von *Big Brother* (RTL II, 2000–2011; SIXX seit 2015), *Promi Big Brother* (SAT.1, ab 2013) über *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* (RTL 2004, 2008–2009, seit 2011) und die Coachingformate *Einsatz in vier Wänden* (RTL, 2003-2013) und *Die Super Nanny* (RTL, 2004-2011) bis hin zu *Deutschland sucht den Superstar* (kurz DSDS; RTL, ab 2002), *Goodbye Deutschland! Die Auswanderer* (VOX, ab 2006) und *Raus aus den Schulden* (RTL, ab 2007): Das Fernsehen beschäftigt sich nicht mit den Problemen gut situerter Bildungsbürger_innen, sondern mit denen der Menschen anderer Sozialmilieus. Der Vorteil für die Sender: Die Formate sind sowohl für Zuschauer_innen mit niedrigerem als auch höherem Bildungsgrad attraktiv. Während die Einen ähnliche Probleme haben und dafür nach Lösungen suchen (involvierter Rezeptionsstil), schau-

en die Anderen auf Talkshowgäste oder Schuldner_innen herab (distanzierter Rezeptionsstil). Die Relevanz von Reality-TV resultiert weniger aus der Sendung selbst, als aus der Wechselwirkung zwischen dem Inhalt einer Sendung und der Lebenswirklichkeit der Zuschauer_innen.

Kennzeichnend für Reality-TV ist, dass reale Menschen interagieren, die sich selbst und nicht eine Rolle präsentieren. Dennoch geht es nicht um die Abbildung ihrer Realität: Niemand hätte Interesse daran, einen wirklich stattfindenden Kaffeeklatsch bei einem der Kandidat_innen von *DSDS* per Videoübertragung anzusehen. Spannend wird die vermeintliche Realität durch die Konstellation der beteiligten Personen, die Kommentare anderer Gäste, eine Jury oder die Inszenierung eines Konfliktes, der immer mehr eskaliert. Real ist das Reality-TV also nicht.

Scripted Reality

Seit 2010 gibt es eine neue Produktionsweise – die Scripted Reality, Skript-Doku bzw. Pseudo-Doku oder Pseudo-Doku-Soap – die sehr dokumentarisch anmutet, bei der es sich aber tatsächlich um Fiktion handelt. *X-Diaries – love, sun & fun* (RTL II, ab 2010), *Berlin – Tag & Nacht* (RTL II, ab 2011), *Schicksale – und plötzlich ist alles anders* (SAT.1, ab 2010) oder *Auf Streife* (SAT.1, ab 2013) wirken wie abgefilmtes Leben:⁵ Die agierenden Personen sind zumeist gecastete Menschen, die in Aussehen, Sprache und Habitus den erfundenen Figuren sehr ähnlich sind. Das Drehbuch dient nur als Skript, so dass den Laiendarsteller_innen viel Gestaltungsspielraum im eigenen Sprachgestus bleibt. Deshalb wirken die Dialoge nicht gestellt, sondern echt. Hinzu kommt, dass nicht im Studio, sondern in existenten, für die Sendungen angemieteten Wohnungen gedreht wird.

Schon bevor die ersten dieser Sendungen ausgestrahlt wurden, vermittelten Proteste den Eindruck, der absolute Tiefpunkt beim Fernsehen sei nun erreicht. Kritisiert wurde vor allem, dass sie den Anschein von Dokumentation erwecken, so dass die Zuschauer_innen ihren fiktionalen Charakter nicht erkennen können. Mit Begriffen wie »Lügenfernsehen«⁶ oder »Pseudo-Doku« wurden diese neuen Formate beschrieben. Die öffentlich-rechtlichen Sender verlautbarten, solche Formate nicht ins Programm zu nehmen. Die SÜDDEUTSCHE ZEITUNG kritisierte, man könnte nach Sichtung der Sendungen »leicht zu dem Schluss kommen, ganz Deutschland sei auf Hartz IV.«⁷

Allgemein wird bemängelt, in den Sendungen würden die Mitwirkenden nur lautstark und vulgär kommunizieren, abstruse Probleme behandeln und häufig bestehende Vorurteile bedienen. Dies vermittele Jugendlichen eine völlig falsche Vorstellung von der Normalität, wobei davon ausgegangen wird, dass die Bedeutung für das Normalitätskonzept jugendlicher Zuschauer_innen besonders hoch ist, weil sie die Inhalte nicht immer als Fiktion erkennen.

Scripted Reality hat die Diskussion um das Verhältnis von Realität und Fiktion neu entfacht. Interessant sind zwei Positionen: Einerseits hielten viele

5 Aktuelle Medienbeispiele zum Unterrichtsthema finden sich auf der Projektwebsite.

Weblink www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/realitaet-und-fiktion-in-den-medien

6 Die Sendung *Panorama* beschäftigte sich unter dem Titel *Das Lügenfernsehen* (DAS ERSTE, 2011) mit dem Thema Scripted Reality.

Weblink <http://daserste.ndr.de/panorama/archiv/2011/luegenfernsehen127.html>

7 JAKOBS, HANS-JÜRGEN (2010): *Scripted Reality. Fast ein klassisches Drama*. In: SZ vom 16.10.2010.

Weblink www.sueddeutsche.de/medien/scripted-reality-fast-ein-klassisches-drama-1.1012620

Zuschauer_innen aufgrund der hohen Glaubwürdigkeit des Fernsehens solche Sendungen für Realität. Andererseits nähmen sie das Fernsehen bald insgesamt nicht mehr ernst, wenn sie den fiktionalen Charakter der Pseudo-Wirklichkeit erkennen. Die Dokumentarfilmerin Dominique Klughammer weist auf eine Untersuchung hin, nach der es den Zuschauer_innen egal sei, ob das Fernsehen Realität vortäusche.⁸

Dass Jugendliche das Fernsehen längst vom Sockel der seriösen Realitätsvermittlung gestoßen haben, zeigt sich daran, dass es für sie offenbar keine Rolle spielt, ob Inhalte echt oder gespielt sind. Daher ist es wichtig, sie auf die Bedeutung dieser Unterschiede aufmerksam zu machen. Die Frage spielt wahrscheinlich deshalb keine große Rolle, weil Jugendliche Scripted Reality sofort als Unterhaltungssendung und nicht als Dokumentation identifizieren – die Produktionsart ist für sie irrelevant. Dabei wird auch deutlich, dass sowohl Reality als auch Scripted Reality wenig Identifikationsangebote bereithalten und im Wesentlichen konzentriert überspitzte moralische Dilemmata darstellen, die Einzelne und Gruppen in einen Diskurs darüber bringen, welche Verhaltensvarianten sie für richtig und für falsch halten.

Wie stark das Bedürfnis nach Kommentierung und Diskurs ist, zeigt der Erfolg der seit Oktober 2011 bei RTL II laufenden Reality-Seifenoper *Berlin – Tag & Nacht*: Über 3 Millionen Zuschauer_innen verfolgen neben den Sendungen auch die FACEBOOK-Auftritte der Akteur_innen, die nicht in ihrer persönlichen Identität auftreten, sondern in den Rollen bleiben, die sie in der Pseudo-Doku-Soap spielen. Natürlich reagieren sie nicht selber auf Anfragen oder Bemerkungen, das besorgt eine Redaktion des Senders. Das stört die Beteiligten aber nicht. In vielen Kommentaren wird deutlich, dass sie dies durchaus durchschauen, aber es geht ihnen nicht um Realität, sondern um Form von *Authentizität*: Solange alles so sein könnte, wie es sich darstellt, ist es in Ordnung. Und neben der Diskussion im Freundeskreis wird auch über das Smartphone oder den Computer in der Social Community mit FACEBOOK-Freund_innen darüber gestritten, ob sich Joe, Ole oder Jenny richtig oder falsch verhalten haben.

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 YouTube-Stars, die mit ihren Videos eine erhebliche Popularität erreicht haben und nicht selten damit auch finanzielle Vorteile erzielen bzw. professionell vermarktet werden.

8 Debatte: *Der Tod der Ambivalenz - Scripted Reality verändert den Dokumentarfilm*. In: epd medien, 39/2012, S. 6-10).

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 nicht nur darum, ob ein Informations- oder Unterhaltungsformat realistisch wirkt oder Realität abbilden soll, sondern um Fragen nach der Echtheit von Kommunikation und Kom-

munikationsträgern. Dies schließt sowohl den konkreten Austausch (Chat, Messaging etc.) als auch die Selbstdarstellung (Profile in Sozialen Netzwerken, Videos im eigenen Channel etc.) ein.

Das Internet ermöglicht es, mit anderen zu kommunizieren, ohne dabei die eigene Identität preiszugeben. Das gilt zwar auch für klassische Kommunikationswege (Brief oder Telefon), im Online-Bereich kommt dem aber eine neue Bedeutung zu, da das Potential der Verbreitung der eigenen Inhalte viel größer ist.

Identität, Selbstdarstellung, Kommunikation – real oder fiktiv?

Im Internet kann, etwa in Chaträumen, Foren oder auch Sozialen Netzwerken, unter Verwendung von Pseudonymen kommuniziert werden. Diese können als solche erkennbar sein (*Donald Duck*) oder durch Nutzung eines üblichen Namens als echte Bezeichnung der Person erscheinen. Auch Zwischenformen sind gebräuchlich, in denen nur Vorname und Alter (nicht jedoch der Nachname) preisgegeben werden (*Lisa17, Max11*). Auch die Inhalte der Kommunikation selbst entsprechen oft nicht der Realität. Chats bieten gerade für Teenager die Möglichkeit, sich an fiktiven Charakteren auszuprobieren.

Eine gewisse Kompetenz im Umgang mit dem Medium ist erforderlich, damit die Nutzer_innen verstehen, dass in solchen Kommunikationsräumen der Name oft erfunden ist – ebenso wie der Inhalt. 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 Kommunikationspartner_innen sie das Geschriebene nicht für bare Münze nehmen können. Für jüngere Kinder ist dieses Wissen jedoch keine Selbstverständlichkeit. Es besteht die Gefahr, dass Kinder oder Jugendliche in die Irre geführt werden. Das Grooming, d.h. die Annäherung von z.B. potentiellen Sexualstraftäter_innen an Minderjährige, kann über eine vorgegaukelte Identität erfolgen.

Das Internet bietet in seiner Multimedialität zudem die idealen Voraussetzungen zur Selbstdarstellung. In sozialen Netzwerken können Profile angelegt werden, die eine Kurzdarstellung der Person enthalten und grundsätzlich frei gestaltbar sind. Durch das »Teilen« von alltäglichen und weniger alltäglichen Ereignissen via Foto und Video, Text und Ton besteht ein ständiger Kontakt mit der eigenen Peergroup, ggf. auch darüber hinaus. Hier können die Nutzer_innen mit diversen Mitteln operieren, um das Ergebnis ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Die Frage, wie *realitätsnah* die 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 Veröffentlichungen können zu Mobbing führen.

Bei der Selbstdarstellung ist ab einem gewissen Alter von der Kompetenz der rezipierenden Nutzer_innen auszugehen, Informationen nicht automatisch als korrekt wahrzunehmen und mit der Preisgabe eigener Daten vorsichtig zu sein.

Die Fähigkeit, Realität und Fiktion zu unterscheiden und die Graubereiche zwischen beiden Polen zu erkennen, steigt mit zunehmender Lebens- und Medienerfahrung. Um Medieninhalte richtig in die eigene Lebenswelt einzuordnen, ist es wichtig, kritisch mögliche Absichten und Interessen derer zu hinterfragen, die Informationen bereitstellen bzw. Kontakt aufnehmen.

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.⁹ Doch gibt es Medienformate, die für Rezipient_innen eine Herausforderung sind, diese Unterscheidung sicher vorzunehmen.

Allerdings werden auch die Fähigkeiten der Mediennutzer_innen, zu differenzieren, immer besser. Im Bereich des Spielfilms werden schon länger typische Elemente des Dokumentarfilms verwendet, um die offensichtliche Fiktion real darzustellen (z.B. »Berlin, Polizeidirektion, 11. August 2015, 17:03 Uhr« als Einleitung eines neuen Kapitels in einem Krimi). Fiktionale Inhalte, die nicht authentisch sind, mit unpassenden Dialogen und nicht nachvollziehbaren Szenarien, ziehen den Zuschauer nicht in die Handlung und sind deshalb erfolglos. Der 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.«¹⁰ Die Gefahr, Fiktion für Dokumentation zu halten, wird vor allem bei jungen Nutzer_innen gesehen, von denen 30 % die Formate für *echt* halten, eine weitere große Gruppe glaubt, sie seien auf der Grundlage echter Fälle produziert worden.¹¹ Bei den *Pre-Teens* zwischen 10 und 13 Jahren scheinen diese Sendungen sehr beliebt zu sein, da hier das Kinderprogramm allmählich an Bedeutung verliert und insbesondere der Sender RTL mit Scripted-Reality-Formaten wie

⁹ Vgl. KÖNIG, DOROTHEA (2000): *Die Entwicklung des Kindes zwischen fünf und sieben Jahren*. Seminararbeit am Institut für Psychologie der UNIVERSITÄT WIEN.

Weblink

<http://dk.akis.at/entwicklungspsychologie.html>

¹⁰ MIKAT 2012, S. 44

¹¹ Interview mit MAYA GÖTZ (2012): *Wenn Kinder fernsehen*. In: *tv diskurs* 59, 1/2012, S. 23-29.

Weblink

http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/59/gottberg_goetz023_tvds9.pdf

Familien im Brennpunkt eingeschaltet wird.¹² Scripted Reality bietet 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 anzufertigen, durch die Fiktives von Realem unterschieden werden kann.

Aufhebung der Grenzen zwischen Privatheit und Öffentlichkeit

Medienprofis, die wissen, welche Folgen ein Auftritt in der medialen Öffentlichkeit für ihr Leben haben kann, sind auf dem Rückzug; Privatpersonen, 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 im WWW 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. Phishing, Daten- und Identitätsdiebstahl) oder zum ideellen Schaden (z.B. Diskreditierung) der User_innen. In bestimmten Situationen werden Nutzer_innen sogar gezielt aufgefordert, ihre Identität zu verschleiern (z.B. durch Pseudonyme oder *Nicknames* anstelle des eigenen Namens in Sozialen Netzwerken, Foren und Chats). Unter Umständen ist diese Selbstfiktionalisierung sogar Voraussetzung für das Dabeisein (z.B. als Avatar, d.h. künstliche Person oder grafischer Stellvertreter einer echten Person in Computerspielen). 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.

Der Trend zu günstigen und einfach zu bedienenden Videokameras und Smartphones, das Internet mit YouTube & Co. und 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«¹³ zu befördern.

13 PÖRKSEN; KRISCHKE 2012

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 beide 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 Rolle von Realität und Fiktion im Internet. Dabei werden Betrug und Täuschungsmöglichkeiten bei Informations- und Kommunikationsangeboten diskutiert. Für die Risiken und Möglichkeiten der Fiktionalisierung in virtuellen Welten wird sensibilisiert.

Modulübersicht

Modul 1 – Realität und Fiktion: Was ist das?

| | | | |
|-------|----------------|--|----|
| UE1-a | ⌚ 30 Min. | Begriffsklärung <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> | 22 |
| UE1-b | ⌚ min. 60 Min. | Vertiefende Recherche <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> im Medienalltag | 24 |

Modul 2 – Entstehung von Nachrichtensendungen

| | | | |
|-------|---------------|---|----|
| UE2-a | ⌚ 30 Min. | Realität und Fiktion im Fernsehen – Fernsehformate und ihre Merkmale | 28 |
| UE2-b | ⌚ 60-105 Min. | Dreh von fiktionalen / realitätsnahen Szenen einer Fernsehsendung | 30 |

Modul 3 – Produktion einer Nachrichtensendung

| | | | |
|-------|-----------|---|----|
| UE3-a | ⌚ 20 Min. | Realität und Fiktion im Internet | 35 |
| UE3-b | ⌚ 25 Min. | Information und Wissen | 36 |
| UE3-c | ⌚ 45 Min. | Identitäten und Profil: Jeder kann Jede sein?! | 37 |
| UE3-d | ⌚ 60 Min | Virtuelle Welten und Online-Games | 39 |
| UE3-e | ⌚ 30 Min. | Empfehlungen für den Umgang mit Realität und Fiktion im Internet | 41 |

Unterstützende Materialien

Aktuelle Medienbeispiele zum Unterrichtsthema finden sich auf der Projektwebsite unter www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/realitaet-und-fiktion-in-den-medien

Beispiele für Scripted-Reality-Sendungen

- Achtung Kontrolle! (KABEL EINS):
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>
- Familien im Brennpunkt (RTL):
<http://rtl-now.rtl.de/familien-im-brennpunkt.php>
- Familien-Fälle (SAT.1): www.sat1.de/tv/k11
- Frauentausch! (RTL II):
<http://rtl2now.rtl2.de/frauentausch.php>
- Lenßen (SAT.1): www.sat1.de/tv/lenssen
- Schicksale – und plötzlich ist alles anders (SAT.1):
www.sat1.de/tv/schicksale
- Verdachtsfälle (RTL): <http://rtl-now.rtl.de/verdachtsfaelle.php>

Soziale Netzwerke und Apps (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/Anwendungen individuelle Zugangsbeschränkungen für Minderjährige haben. So ist z.B. eine Mitgliedschaft bei Facebook erst ab dem 13. Lebensjahr erlaubt.

- FACEBOOK <https://de-de.facebook.com>
- GOOGLE+ <https://plus.google.com>
- YOUNOW www.younow.de
- WHATSAPP www.whatsapp.com/?l=de
- SNAPCHAT www.snapchat.com
- INSTAGRAM <https://instagram.com>
- TWITTER <https://twitter.com>

Satire und medienkritische Internetseiten

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

- www.der-postillon.com www.schleckysilberstein.com
- www.kojote-magazin.de www.bildblog.de
- www.titanic.de

Informationsseiten und Wikis

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

Einführende Materialien

- MA HSH (MEDIENANSTALT HAMBURG / SCHLESWIG HOLSTEIN) (2011): *Schein & Sein – Inszenierte Wirklichkeiten in Reality-TV & Web 2.0. Eine Handreichung für den Unterricht*. Überarbeitete Neuauflage. Norderstedt: MA HSH. 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* 46, 4/2008, S. 34-39.
→ http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/46/mikato34_tvd46.pdf
- MIKAT, CLAUDIA (2012): *Casting- und Coachingformate aus Sicht des Jugendmedienschutzes*. In: HACKENBERG, ACHIM; HAJOK, DANIEL; SELG, OLAF (Hrsg.): *Auf Augenhöhe? Rezeption von Castingshows und Coachingsendungen*. Konstanz: UVK, S. 43-56.

Weiterführende Materialien

- BR-ALPHA (2013): *GRIPS Deutsch 34. Wie erkenne ich Fiktion oder Wirklichkeit?* URL: www.br.de/grips/faecher/grips-deutsch/34-medien-filmstudios100.html

- FAULSTICH, WERNER (2008): *Grundkurs Fernsehanalyse*. Paderborn: Fink Verlag.
- Fileccia, Marco (u.a.) (2013): *Knowhow für junge User. Mehr Sicherheit im Umgang mit dem World Wide Web. Materialien für den Unterricht*. Herausgegeben von KLICKSAFE.DE. (KLICKSAFE-Lehrerhandbuch) <http://tinyurl.com/naam5d6>
- FILECCIA, MARCO; RACK, STEFANIE (2015): *Ich bin öffentlich ganz privat. Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web*. Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. Herausgegeben von KLICKSAFE.DE. 3. überarbeitete Aufl. <http://tinyurl.com/q2xrtbq>
- GÖTZ, MAYA; BULLA, CHRISTINE; HOLLER, ANDREA; GRUBER, SIMONE; SCHWARZ, JUDITH (2012): »Man sieht, wie es wirklich in anderen Familien zugeht«: Kinder und Jugendliche und ihr Verständnis von »Familien im Brennpunkt«. In: *TelevIZion* 25/2012/1, S. 55-59. <http://tinyurl.com/nhjulcv>
- HACKENBERG, ACHIM; HAJOK, DANIEL; SELG, OLAF (2012): »Sozialethische Desorientierung« als Risikodimension des Jugendmedienschutzes. In: *JMS-Report*, Heft 2/2010, S. 2-6. HOFMANN, OLE (2012): *KidsReport 2011. Wie sieht die Realität des Kinderprogramms aus?* In: *TelevIZion* 25/2012/1, S. 27-29. <http://tinyurl.com/plabvmy>
- LPR HESSEN (HESSISCHE LANDESANSTALT FÜR PRIVATEN RUNDFUNK RUNDFUNK UND NEUE MEDIEN) (o.A.): *Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema*. (DVD) www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622
- LPR HESSEN (HESSISCHE LANDESANSTALT FÜR PRIVATEN RUNDFUNK UND NEUE MEDIEN) (o.A.): *Understanding Media – Film und Medien Medien im digitalen Zeitalter*. (DVD) <http://tinyurl.com/obtmu32>
- MIKOS, LOTHAR (2012): *Das Spiel mit der Realität. Darstellungsformen im Reality-TV*. In: *TelevIZion* 25/2012/1, S. 48-51.
- MPFS (MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST) (Hrsg.) (2014): *JIM-Studie 2011. Jugend, Information, (Multi-)Media*. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: MPFS. www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf

MODUL 1

Realität und Fiktion: Was ist das?



Einführung

Medienkonvergenz und technische Weiterentwicklungen von Internet, mobilen Endgeräten und Zusatzdiensten auch im Fernsbereich (*Second Screen*) tragen zu einer Vielzahl von Partizipationsmöglichkeiten an Informationsbereitstellung und Verbreitung bei. Die tägliche Kommunikationspraxis verändert sich und damit die Grundlagen zur Konstruktion von Wirklichkeit, von Normen und Werten einer Gesellschaft.

60 % der älteren Kinder und Jugendlichen sehen täglich fern, im Durchschnitt ca. 102 Minuten.¹⁴ Gerade im meistgesehenen Sender RTL werden die Zuschauer_innen mit dem Trend der Vermengung von Realität und Fiktion in sogenannten Scripted-Reality-Formaten konfrontiert. 87 % der Jugendlichen nutzen täglich das Handy, 81 % das Internet zur Unterhaltung, Information und Kommunikation.¹⁵ Hier sind Realität und Fiktion nicht immer auf Anhieb zu unterscheiden, etwa bei den Identitäten in Sozialen Netzwerken oder der Glaubwürdigkeit von Informationen. Die zunehmende Vermischung von virtueller und realer Welt erfordert die Fähigkeit, Medienangebote in Bezug auf Realität und Fiktion im Sinne von möglichen Täuschungen und Manipulationen kritisch zu hinterfragen. Daher müssen die Schüler_innen für das Thema und seine Bedeutung sensibilisiert werden.

¹⁴ vgl. MPFS 2014, S. 20

¹⁵ vgl. MPFS 2014, S. 11

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 und kritisch reflektiert.

Zeitbedarf

Der Zeitbedarf beläuft sich auf ca. 90 Minuten.

Unterrichtseinheiten des Moduls

- | | | |
|------|-----------|---|
| UE1a | ⌚ 30 Min. | Begriffsklärung <i>Realität und Fiktion</i> |
| UE1b | ⌚ 60 Min. | Vertiefende Recherche <i>Realität und Fiktion</i> im Medienalltag |

insges. ⌚ 90 Min.

| | |
|-------------------|--|
| ✍ Aufgabe | Klärung der Begriffe <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> sowie gängiger Synonyme |
| 💡 Lernziel | Unterscheidung der Begriffe sowie Erkennen von medialen Einflüssen bei der Konstruktion von <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> |
| ➔ Ablauf | <p>Im Unterrichtsgespräch wird in die Thematik eingeführt. Von besonderer Bedeutung sind die medialen Erfahrungen der Schüler_innen. <i>Exemplarische kann es um folgende Fragestellungen gehen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ...→ Was versteht man unter <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> ...→ 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 Unterstützende Materialien). Die Ergebnisse des Unterrichtsgesprächs sollten dokumentiert werden. Hierfür können Tafel / Whiteboard / Flipchart 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 Klärung zurückgegriffen werden.</p> |
| 📄 Hinweise | <p>In der Diskussion werden wahrscheinlich verschiedene Aspekte von <i>Fiktion</i> und <i>Realität</i> genannt werden. Das Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_01 enthält einige dieser Aspekte, die von der Lehrkraft aufgegriffen werden können, um medienspezifische 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. <i>Realität</i> 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 <i>Fiktion</i>.</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</p> |

finden sich im **Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet** (Modul Gedanken strukturieren mit Mindmaps und Wortwolken) sowie im **Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps**.



Materialien

- ⇨ **Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o1**
- ⇨ Im Falle der Nutzung eines Online-Tools: **Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet** sowie **Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps**
- ⇨ **Tafel / Whiteboard / Flipchart, Papier**



Aufgabe

Spezifische mediale Aspekte von Realität und Fiktion sammeln und ordnen



Lernziel

Einübung der Begriffe und Einordnung in den persönlichen Medienalltag

→ **Ablauf**

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 breites aktuelles Spektrum der Möglichkeiten der Relevanz von *Realität* und *Fiktion*, *Wirklichkeit* und *Inszenierung* und *Sein* und *Schein* aufzumachen.

Exemplarische Fragestellungen/Unterrichtsanregungen:

- Wo überall stellt sich die Frage nach *Realität* und *Fiktion*, nach *Wirklichkeit* und *Inszenierung* und *Sein* und *Schein*?
- Wo wird Realität verändert und wo unverändert abgebildet?
- Inwiefern war das früher einmal anders als heute?

Je nach Leistungsvermögen der Klasse wird die Recherche auf Medienformen konkretisiert:

- Fernsehen
- Kunst (optional)
- Kino (optional)
- Internet
- Fotografie (optional)

Hierbei können folgende Mittel angewandt werden:

Stationenlernen

Die o.g. Bereiche werden als einzelne Stationen vorbereitet, die jede_r Schüler_in durchläuft. Dazu werden diese in Gruppen eingeteilt. An 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 in der Klasse vorgestellt und verglichen. Das [Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o2](#) unterstützt die Schüler_innen bei der Dokumentation.

Kleingruppenarbeit

Die Klasse wird in bis zu fünf Gruppen eingeteilt, die jeweils einen Themenbereich bearbeiten. Hierfür stellt die Lehrkraft Recherchemittel zur Verfügung. Die Ergebnisse werden in geeigneter Form präsentiert.

Bei der Ergebnispräsentation und Diskussion in der Klasse kann die Ansprache der folgenden Aspekte sinnvoll sein:

- ⇨ 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?

Zum Abschluss können in einer Wertediskussion die folgenden Fragen erörtert werden:

- ⇨ Können die gefundenen Beispiele Einfluss auf das Zusammenleben in der Gesellschaft haben? Welchen?
- ⇨ Verändert sich eine Gesellschaft durch eine wachsende Anzahl von Möglichkeiten Realität und Fiktion zu vermischen? Und wie kann man damit umgehen?



Hinweise

Das [Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_03](#) unterstützt die Lehrkräfte bei der Vorbereitung der Stationen und/oder der Kleingruppenarbeit. Die Suchwege, wesentliche Stichworte und ggf. 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 ([Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_02](#)) oder eine eigene Präsentation (z.B. ein Plakat oder eine Mindmap) zu erstellen.

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.



Materialien

- ⇨ [Arbeitsblatt_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 anzubieten. Die lange Tradition der Berichterstattung und Live-Übertragungen sichern dem Fernsehen einen eigenen Status der Authentizität. Hinzu kommt, dass die meisten Menschen dazu neigen, bewegten Bildern mehr »Echtheit« zuzubilligen (»Ich glaube, was ich sehe.«).

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 von Fantasy-Serien und Dramedy (Kofferwort aus den Begriffen Drama und Comedy) werden häufig genutzt, um dem anstrengenden und langweiligen Alltag zu entkommen oder ihn zu bereichern. Zunehmend populärer sind Formate, die einen möglichst hohen Realitätsbezug in der Wahrnehmung der Zuschauer_innen erreichen wollen. Scripted-Reality-Formate, Dating- und Castingshows 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 vorfinden. Es gilt, das Bewusstsein für das Spannungsverhältnis zwischen Realität und Fiktion sowie 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 Minuten bei singulärer 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

- | | | |
|------|---------------|--|
| UE2a | ⌚ 30 Min. | Realität und Fiktion im Fernsehen – Fernsehformate und ihre Merkmale |
| UE2b | ⌚ 60-105 Min. | Dreh von fiktionalen/realitätsnahen Szenen einer Fernsehsendung |

.....
insges. ⌚ 90-135 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. Auf dieser Grundlage können Merkmale und Eigenschaften zusammengetragen werden. Je nach Klassenstufe können so auch Unterschiede diskutiert werden. Nachdem die Sendungen den genannten Fernsehformaten zugeordnet worden sind, werden diesen Genres Kennzeichen als Unterscheidungsmerkmale zugeordnet (a). Danach werden die Genres von der Klasse zusammen mit den Lehrer_innen in eine Abfolge gebracht (b).</p> <p>a) Zur Unterscheidung werden drei Aspekte untersucht:</p> <ul style="list-style-type: none">→ Welche Themen kommen vor?→ Welche handelnden Personen/Figuren kommen vor?→ 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> <p>Zum Abschluss können in einer Wertediskussion die folgenden Fragen erörtert werden:</p> <ul style="list-style-type: none">→ Wie bewerten die Schüler_innen die Handlungsweisen der Personen / Figuren?→ Sind die Sendungen dafür geeignet, Umgangsformen bzw. Lösungsstrategien für Alltagssituationen zu übernehmen?→ Haben die Sendungen Einfluss auf das reale Leben, unabhängig davon ob sie Realität, Fiktion oder Mischformen abbilden? |
|  Hinweise | 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 <i>Berlin – Tag & Nacht</i> , Castingshows wie <i>DSDS</i> aber auch Nachrichten- |

sendungen sind bei den Schüler_innen bekannt und können umfassend diskutiert werden. Für die Beispielsendungen können die gängigen Mediatheken der Fernsehsender genutzt werden.

Die Einordnung zwischen zwei Polen kann auf einer Tafel oder mithilfe von Moderationskarten auf einer Pinnwand erfolgen. Vertiefend kann die Einleitung des Unterrichtsthemas Nachrichtensendungen verstehen und selbst erstellen genutzt werden.



Materialien

- ⇨ [Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_04](#)
- ⇨ [Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_05](#)
- ⇨ Tafel / Whiteboard / Flipchart, Papier
- ⇨ Beamer, internetfähiger PC und Tonquelle

| | |
|---|--|
|  Aufgabe | Dreh von fiktionalen/realitätsnahen Szenen einer Fernsehsendung |
|  Lernziel | Mechanismen und Methoden der Inszenierung von Realität und /oder Fiktion kennen |
| → Ablauf | <p>Bisher wurden Mediennutzer_innen mit dem Gegensatz von Realität und Fiktion in den Medien nur als passive Zuschauer_innen konfrontiert. Inzwischen sind jedoch digitale Videokameras und Smartphones mit ihren meist sehr guten Kameras weitverbreitet. So wird es möglich, mitzumischen und Selbstinszenierung und Selbstfiktionalisierung für viele andere sichtbar zu gestalten oder realitätsnah die eigene Lebenswelt zu dokumentieren.</p> <p>Gemeinsamer Einstieg</p> <p>Die Einstiegshürde in die praktische Phase kann niedrig gehalten werden. Es reicht der Hinweis, dass weder eine anspruchsvolle technische Ausrüstung noch professionelle Kenntnisse für den Dreh benötigt werden. Ggf. kann einigen Schüler_innen mehr Verantwortung im praktischen Teil der UE übergeben werden. Zunächst erfolgt eine Abfrage nach vorhandenen einfachen Aufnahmegeräten, die qualitativ ausreichend sein können (z.B. Handy-/Smartphone-Kameras). (So können mögliche Probleme aufgrund des Mangels an schuleigenen Aufnahmegeräten gelöst werden.) Alternativ stellen die Lehrer_innen die Handhabung schuleigener Geräte vor oder nutzen die wahrscheinlich vorhandene Kompetenz einiger Schüler_innen und lassen diese die Geräte vorführen (insbes. Digitalkameras mit Mikrofon und Stativ).</p> <p>Arbeit in Kleingruppen</p> <p>Es werden Kleingruppen gebildet. <i>Den Gruppen werden Aufgaben zugewiesen: 1) Realität dokumentieren oder 2) Fiktion oder 3) eine Mischform inszenieren.</i> Die Gruppen müssen sich für ein Genre entscheiden oder bekommen von den Lehrer_innen eines zugewiesen (ggf. mithilfe von Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_05 und Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_04). Hilfreich für die Produktion sind ggf. Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_09 und Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_10.</p> <p>Exemplarische Unterrichts Anregungen</p> <p>Anregungen zu 1) Realität: <i>Für eine Klassen-Nachrichtensendung / Dokumentation/Wissenssendung kann z.B. :</i></p> <p>→ die Arbeit einer der Fiktion-Gruppen aufgezeichnet werden</p> |

- eine Lehrkraft interviewt werden
- die Schulbibliothek / die Schulkantine / das Sekretariat / die Schulleitung/der Sportplatz/der Pausenhof porträtiert werden (Achtung: vorab rechtzeitige Absprachen, ggf. Drehgenehmigung einholen)

Anregungen zu 2) Fiktion:

- spielerische Inszenierung einer Soap-Szene / Scripted-Reality-Szene
- Themen: Verliebtsein, Sport, Elternkonflikt, Schulprobleme

Anregungen zu 3) Mischform:

- spielerische Inszenierung einer Real-Life-Szene / Casting-Szene
- Themen: *Dschungel-Camp für Schüler, Das Klassen-Model, Der Klassen-Star*

Abschluss

Die Ergebnisse werden in der Klasse präsentiert.

Die Schüler_innen diskutieren ihre Umsetzung von Realität und Fiktion und Aspekte von Manipulation und Dramatisierung.



Hinweise

Der Zeitaufwand richtet sich nach Umfang der zu erstellenden Szenen / Sendung und dem damit betriebenen Aufwand.

Bei dieser Übung soll es jedoch nicht auf die ästhetische Qualität der Bilder ankommen, sondern auf den dargestellten Inhalt. Eine nachträgliche Bearbeitung (z.B. Schnitt oder der Einsatz von Effekten) ist nicht vorgesehen. Genutzt werden können Handykameras oder eine einfache Webcam. Musik kann z.B. auch gleichzeitig eingesungen oder bei der Ergebnispräsentation live abgespielt werden.



Materialien

- [Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_04](#)
- [Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_05](#)
- [Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_09](#)
- [Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_10](#)
- Aufgabenbeschreibung für Kleingruppen
- Aufnahmegeräte (Handy / Smartphone / Digitalkamera)
- Computer / Laptop, Beamer / Fernseher, Tonquelle

MODUL 3

Realität und Fiktion im Internet



Einführung

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 2014 sind 38 % der 10- bis 11-Jährige und laut JIM-Studie 2014 64 % der 12 bis 13-Jährigen sogar 90 % der 18 bis 19-Jährigen täglich online.¹⁶

16 MPFS 2014a, S. 33
und MPFS 2014b, S. 23

Leicht und schnell auffindbare Informationen im Internet müssen hinsichtlich ihrer Quellen und ihres Wahrheitsgehaltes bewertet werden können. Die Informationen können fiktiv sein, auch wenn sie realistisch dargestellt sind. In virtuellen Welten können die physikalischen Grundlagen der realen Welt außer Kraft gesetzt sein oder einfache Lösungen für komplexe Situationen angeboten werden und so zu falschen Schlüssen für die Realität führen.

Während Erwachsene oft noch zwischen einer *echten* Freundschaft und einer *virtuellen* Internet-Bekannntschaft unterscheiden, gehören für Kinder die Internet-Freund_innen genauso zum *richtigen Leben* – zumeist sind es ja auch Mitschüler_innen.

Das Internet dient außerdem als Erprobungs- und Erfahrungsraum: Profile in Sozialen Netzwerken und virtuellen Spielwelten können beispielsweise Raum geben, um mit Identitäten und Rollen zu spielen und Grenzen auszuloten – ein für die Adoleszenz typischer Prozess. 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** werden die Fragen von Wahrheit in Kommunikationsanlässen und -inhalten thematisiert, die Schüler_innen im Internet finden bzw. 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* wird in Bezug auf die eigene Lebenswelt behandelt.






Zeitbedarf






Der Zeitbedarf beläuft sich auf ca. 180 Minuten 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

| | | |
|------|-----------|---|
| UE3a | ⌚ 20 Min. | Realität und Fiktion im Internet |
| UE3b | ⌚ 25 Min. | Information und Wissen |
| UE3c | ⌚ 45 Min. | Identitäten und Profile: Jeder kann Jeder sein?! |
| UE3d | ⌚ 60 Min. | Virtuelle Welten und Online-Games |
| UE3e | ⌚ 30 Min. | Empfehlungen für den Umgang mit Realität und Fiktion im Internet |

insges. ⌚ 180 Min.

| | |
|--|---|
|  Aufgabe | Sammlung von Nutzungsmöglichkeiten des Internets, in denen Realität und Fiktion eine Rolle spielen |
|  Lernziel | Kennen der vielfältigen Nutzungsformen im World Wide Web und den damit verbundenen Möglichkeiten, Realität zu verfremden |
|  Ablauf | <p>Ausgangspunkt für diese UE sind die Interneterfahrungen der Schüler_innen. Nachdem die Begriffe <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> geklärt sind (hier können auch nochmal die Ergebnisse der Mindmap aus UE1-a zur Hilfe genommen werden), sollen sie Beispiele aus ihrer eigenen Internetnutzung sammeln, in denen das Spektrum von <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i>, <i>Wirklichkeit</i> und <i>Inszenierung</i> bzw. <i>Sein und Schein</i> ihrer Meinung nach eine Rolle spielen. Dazu wird an Tafel / Whiteboard / Flipchart eine zweiseitige Tabelle mit den Stichworten <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> (im Internet) angelegt. Die Schüler_innen sammeln dafür in Kleingruppen von 2 bis 4 Personen jeweils 5 Beispiele für die beiden Spalten, die dann in der Klasse von allen Gruppen zusammengetragen werden. Bei der Vorstellung und dem Eintragen ihrer Beispiele begründen sie jeweils ihre Wahl.</p> <p><i>Falls die Schüler_innen nicht genügend Ideen/Erfahrungen haben oder diese nicht in der Klasse offenlegen möchten, können folgenden Impulse helfen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ Auf welchen Internetseiten könnte etwas real, wo etwas erfunden sein? ⇨ Was genau könnte real, was könnte erfunden sein? ⇨ 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: <i>Soziale Netzwerke, Chaträume, Bewertungsportale für Einkäufe, Hotels o.ä., Wikipedia, YOUTUBE, Online-Spiele</i> |
|  Hinweise | Anhand der entstandenen Liste wird in der Klasse anschließend diskutiert, welchen Überbegriffen die Nennungen zugeordnet werden können (Kommunikation, Wissen, Unterhaltung etc.), um die Vielfalt der Bereiche in denen Realität und Fiktion im Internet vorkommen können, nochmals deutlich hervorzuheben. Dazu werden die Überbegriffe den Nennungen der Liste in einer anderen Farbe hinzugefügt. |
| | 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 |

| | |
|--|--|
|  Aufgabe | Mittels Internetrecherche werden berühmte Falschmeldungen, Fälschungsgeschichten und Verschwörungstheorien im WWW gesucht und analysiert |
|  Lernziel | Erkennen von Betrug- und Täuschungsmöglichkeiten bei Informationen und Wissensangeboten im Netz |
|  Ablauf | <p>Zum Einstieg wird in einem Unterrichtsgespräch diskutiert, welchen Quellen die Schüler_innen auf der Suche nach Informationen und Wissen trauen bzw. wie sie überprüfen, ob sie einer Quelle trauen können. Vor diesem Hintergrund erarbeitet die Klasse in 3 Gruppen in einer Internetrecherche jeweils eine Definition zu den Themen: Fake, Falschmeldungen und Verschwörungstheorien und sammelt in einem weiteren Schritt Beispiele dazu.</p> <p><i>Fragestellungen für die Definitionen sind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → Was ist ein Fake? Eine Falschmeldung? Eine Verschwörungstheorie? <p><i>Fragestellungen für die Beispiele sind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> → Welchen Inhalt hatte(n) die Meldung(en)? → Wie ist die Fälschung entdeckt und aufgedeckt worden? → Welche Rolle spielte die Geschwindigkeit der Verbreitung? → Gab es Reaktionen der Community/User und welche Rolle spielten sie? → Wie wichtig war dabei die Professionalität der Darstellung? → Welche Konsequenzen und Folgen gab es? <p>Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse in der Klasse vor. Im abschließenden Klassengespräch wird das Thema Realität und Fiktion in der Informations- und Wissensdarstellung diskutiert und die Überprüfungsmöglichkeiten für die Glaubwürdigkeit von Quellen in einer Checkliste an der Tafel festgehalten.</p> |
|  Hinweise | <p>In Kleingruppen recherchieren die Schüler_innen bekannte/berühmte Fälschungen und 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. www.mimikama.at (Informationen zu Falschmeldungen bei Facebook, Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch) und http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de können genutzt werden.</p> |
|  Materialien | <ul style="list-style-type: none"> → Tafel / Whiteboard / Flipchart → PC / Laptop-Pool inkl. Internetzugang |

| | |
|---|--|
|  Aufgabe | Erstellen und Auswerten einer Mindmap zu den eigenen Erfahrungen mit Realität und Fiktion in Sozialen Netzwerken und Anfertigen von Fakeprofilen in sozialen Netzwerken (auf Papier) |
|  Lernziel | Sensibilisierung für fiktionale Aspekte in Sozialen Netzwerken: Kennen von Nutzen und Nachteilen fiktionaler Elemente und von Fakeprofilen |
|  Ablauf | <p>Eine einführende Diskussion beschäftigt sich mit dem Realitätsgehalt von Inhalten in Sozialen Netzwerken.</p> <p><i>Handlungsleitende Fragen können sein:</i></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? <p>Dann werden in einer Mindmap spezifische Merkmale herausgestellt und mögliche Problemsituationen erfasst. <i>Dazu werden Antworten auf folgende Fragen gesammelt und in der Mindmap festgehalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ...⇒ Welche Erlebnisse hattet ihr in Chaträumen bzw. mit Messenger-Diensten im Hinblick auf Realität und Fiktion? ...⇒ Welchen Personen seid ihr dort begegnet? Hattet ihr den Eindruck, diese waren nicht <i>echt</i> oder gewollt <i>undercover</i>? ...⇒ Welche Konsequenzen können Fakes in Sozialen Netzwerken haben (positiv wie negativ)? Und für wen (Profilinhaber, Dritte etc.)? <p>Zur Unterstützung kann das Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o6 genutzt werden.</p> <p>Anschließend werden in mehreren Kleingruppen Fakeprofile als Collagen erstellt. (Dazu kann das Profilschema von Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o8 zusätzlich genutzt werden). Für die Collage wird den Schüler_innen eine größere Anzahl von Magazinen und Zeitschriften zur Verfügung gestellt.</p> <p><i>Jede Gruppe erhält dabei eine unterschiedliche Aufgabenstellung:</i></p> <p>1) Gruppe (gemischtgeschlechtlich): 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.</p> |

2) Gruppe (gleichgeschlechtlich): 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.

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.

Weitere Ideen für Fakeprofile können von den Schüler_innen eingebracht werden.

Die Schüler_innen stellen ihre Profile mit dem jeweiligen Motiv (wer, warum) in der Klasse vor und ordnen das Profil den eigenen Erfahrungen in der Mindmap zu. Mögliche Erkennungsmerkmale für den *Fake* werden gemeinsam diskutiert und im Hinblick auf mögliche Folgen für die Profilersteller_innen und (wenn gegeben) die im Profil Gefälschten (Personen, Institutionen) diskutiert. Zum Abschluss der Unterrichtseinheit werden Reaktionsmöglichkeiten auf ungewünschte Kontakte besprochen und festgehalten.







Hinweise

Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o7 bietet zusätzliche Diskussionsansätze. **Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o8** kann als Grundlage für die analogen Profile genutzt werden. Es empfiehlt sich, dieses auf größere Plakate oder Flipchart-Papier zu übertragen.



Materialien

- **Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o6**
- **Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o7**
- **Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o8**
- Tafel / Whiteboard / Flipchart
- Plakat- / Flipchart-Papier und Stifte
- Magazine, Zeitungen, Klebstoff, Scheren, Pappe

| | |
|---|--|
|  Aufgabe | Darstellung von Faszination und Risiken virtueller Welten und Online-Games |
|  Lernziel | Kennen der Unterschiede von realer und virtueller Welt, Bewertungs- und Unterscheidungsvermögen der Konsequenzen für Handlungen in realer und virtueller Welt |
|  Ablauf | <p>Zum Einstieg in das Thema werden in der Klasse »virtuelle Welten« gesammelt, die die Schüler_innen kennen bzw. in denen sie sich bewegen. Dazu stellt der/die Schüler_in die virtuelle Welt kurz vor und hält sie anschließend mit Bezeichnung an der Tafel/Whiteboard/Flipchart fest. Nicht genannte Formen und Einsatzmöglichkeiten virtueller Welten (Wissenschaft etc.) können im Anschluss ergänzt werden. Dann bereitet sich die Klasse in Gruppen von ca. 5-6 Schüler_innen auf fiktive Experten-Interviews zum Thema <i>Virtuelle Welten und Online-Games</i> vor.</p> <p><i>Dafür erhält jede Gruppe einen anderen Diskussionsschwerpunkt:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ Gruppe 1: Was ist das Besondere/das Faszinierende an virtuellen Welten? ⇨ Gruppe 2: Welche Risiken bergen virtuelle Welten? ⇨ Gruppe 3: Wie unterscheiden sich reale und virtuelle Welt? ⇨ Gruppe 4: Wie sieht die zukünftige Entwicklung virtueller Welten aus? <p>Die Ergebnisse der Diskussion in der Gruppe werden dann als Experten-Interviews in der Klasse vortragen. Dazu bestimmt jede Gruppe eine_n fiktive_n Expert_in mit Funktion (Wissenschaftler_in, Journalist_in, Produktentwickler_in etc.) und den/die Interviewer_in und bereitet ihre Diskussionsergebnisse mit ca. 5 Fragen und Antworten (eventuell auf Karteikarten) für das Interview vor. Im Anschluss an jedes Experten-Interview werden in einer Kurz-Auswertung fehlende Aspekte ergänzt und 3-4 der genannten Aspekte als Stichworte an Tafel/Whiteboard/Flipchart festgehalten.</p> <p>Nachdem alle Experten-Interviews geführt wurden, diskutiert die Klasse abschließend, wie sie den Einfluss virtueller Welten in Bezug auf die reale Welt einschätzt und welchen Stellenwert virtuelle Welten künftig haben könnten.</p> |
|  Hinweise | <p>Die Schüler_innen können schon darauf hingewiesen werden, 3-4 Aspekte ihres Themas als Stichworte für die Auswertungssammlung bereitzuhalten. Vertiefend kann das Materialblatt JUGENDMEDIENSCHUTZ_14 (Internet aus der Perspektive des Jugendmedienschutzes) des Unterrichtsthemas Einführung in den Jugendmedienschutz genutzt werden.</p> |

**Materialien**

- Materialblatt_NACHRICHTEN_11
- Materialblatt_JUGENDMEDIENSCHUTZ_14
- Tafel / Whiteboard / Flipchart
- Karteikarten

UE3e – Empfehlungen für den Umgang mit Realität und Fiktion im Internet

⌚ 30 Min.

| | |
|--|---|
|  Aufgabe | Entwicklung und Sammlung von Argumenten und Empfehlungen zum Umgang mit dem Thema Realität und Fiktion im Internet |
|  Lernziel | Reflektieren des eigenen Verhaltens im Internet und wissen, welche Interessen bei fiktiven Informationen, Profilen oder virtuellen Angeboten greifen |
|  Ablauf | <p>Zum Abschluss der Unterrichtseinheit werden die Ergebnisse von einer/ einem Schüler_in oder dem/der Lehrer_in zusammengefasst: <i>Was bedeutet Realität und Fiktion im Internet – in den Sozialen Netzwerken, bei der Kommunikation, bei Wissens- und Informationsangeboten, virtueller Realität sowie Online-Spielen?</i> Vor diesem Hintergrund sind alle Schüler_innen aufgefordert jeweils eine Empfehlung für ihre jüngeren Geschwister bzw. jüngere Kinder auszusprechen: Was müssen sie in Bezug auf Realität und Fiktion im Internet beachten und lernen?</p> <p>Jede_r notiert eine Empfehlung auf einem Blatt Papier, die im Anschluss in der Klasse präsentiert und zu einem großen Plakat thematisch sortiert zusammengefügt werden.</p> |
|  Hinweise | In einer Erweiterung können die Schüler_innen auch Empfehlungen an die Betreiber_innen von Internetplattformen, Spieleentwickler_innen, Eltern etc. geben. Dafür werden unterschiedliche Plakate vorbereitet, auf denen die Empfehlungen sortiert gehängt werden können. |
|  Materialien | ⇨ Plakat, Papier, Stifte |

MATERIAL- UND ARBEITSBLÄTTER



| Titel | Verwendung |
|---|---------------------|
| 01 Realität und Fiktion in den Medien – Begriffe und Statements | UE1a 44 |
| 02 Realität und Fiktion, Wirklichkeit und Inszenierung, Sein und Schein | UE1b 46 |
| 03 Realität und Fiktion in verschiedenen Formaten, Medien und Genres – Unterrichtsanregungen | UE1b 47 |
| 04 Wichtige Fernseh-Genres im Überblick | UE2a, UE2b 49 |
| 05 Zuordnung von Fernsehsendungen zu Genres | UE2b 52 |
| 06 Profile im Internet | UE3c 53 |
| 07 Wer bin ich – Wer bist du? / Diskussionsanreize zu Sozialen Netzwerken | UE3c, UE3d 54 |
| 08 Profilvorlage Soziale Netzwerke | UE3d 55 |
| 09 Einstellungsgrößen | UE2b 56 |
| 10 Perspektiven | UE2b 57 |
| 11 Virtuelle Welten und Online-Games | UE3d 58 |

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 für die Zuschauer_innen unbewusste Täuschung als Lüge verstehen, von der sie 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 wir z.B. ein Bild von New York, ohne je dort gewesen zu sein. In den Medien kann so getan werden, als ob das Erfundene Realität ist bzw. sich wirklich ereignet (hat) oder ereignet haben könnte. Trotzdem ist es Fiktion (z.B. Tatort-Krimis, in denen professionelle Schauspieler_innen agieren). Medien können versuchen, die Realität möglichst genau abzubilden (z.B. per Live-Übertragung eines Fußballspiels oder durch eine Dokumentation). Gelegentlich liegen Realität und Fiktion eng beieinander, manchmal ist die Fiktion aber auch sehr weit weg von der alltäglichen Wirklichkeit und will gar nicht mit ihr verwechselt werden, sondern bewusst völlig anders sein (z.B. in Science Fiction- oder Fantasyfilmen). 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. in Nachrichtensendungen); in diesem Fall kann man die Dinge oder Ereignisse irgendwo wirklich sehen, anfassen und 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 oder gar angefasst werden. 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 wurde, können sie sich trotzdem ganz darauf einlassen. Es besteht keine Gefahr, dass sie während oder nach der Sendung 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) der Wirklichkeit zuordnen, täuschen sie sich sogar bzw. werden getäuscht.

› Scripted Reality (auch Real Fiction, Dramatainment)

Scripted-Reality-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. 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.«¹

¹ HALLENBERGER, GERD: *Realität, Reality und Scripted-Reality. Umgangsweisen mit Wirklichkeit*. In: tv diskurs 55, 2011, S. 70).

Realität und Fiktion, Wirklichkeit und Inszenierung, Sein und Schein

| ? Wo kommen <i>Realität und Fiktion, Wirklichkeit und Inszenierung, Sein und Schein</i> vor? | | |
|--|----------|------------|
| Vorkommen | Merkmale | Fundstelle |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

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.«¹

🎨 Bildende Kunst

Die Verwechslung von *Sein* und *Schein* kann aber auch spielerisch verwendet werden, z.B. in Form von Augentäuschungen (*Trompe-l'œil*). Bestimmte Gegenstände werden so dargestellt, dass sie für das Auge als *wirklich* erscheinen.²

📷 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. Man denke z.B. an Fotos mit dem Schiefen 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 «³, so der Autor STEN NADOLNY. Für den der Beat- und Pop-Literatur zugeordneten Autor ROLF DIETER BRINKMANN dagegen ist diese Trennung von Realität und Fiktion nicht mehr aufrechtzuerhalten bzw. unwichtig: Für ihn ist Literatur zugleich Lebenspraxis, der Übergang von der Alltagssprache zum literarischen Produkt ist fließend (z.B. in seinen Tonbandaufnahmen).

¹ ERICH FRANZEN: *Formen des modernen Dramas*. München 1961, S. 57

² vgl. z.B.: ↗ <http://tinyurl.com/owkjjsn>

³ STEN NADOLNY: *Netzkarte*. München 1981

Kinofilm

Das Kino möchte einerseits als große »Traumfabrik« Geschichten erzählen, die eindeutig fern der Realität sind (wie 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* viele Zuschauer massiv verunsichern, die an die Landung von Außerirdischen glaubten. Ob es die allseits kolportierte »Massenpanik« tatsächlich gab, ist inzwischen umstritten. (Original: H. G. WELLS: *The War of the Worlds*. 1898.)

Fernsehen

Nachrichtensendungen, Magazinbeiträge und Dokumentationen erwecken insbesondere mit Bewegtbildern und O-Tönen den Anschein des Realitätsabbildes. Auch Formate wie Gerichtsshow, Talkshows oder Casting-Sendungen erheben zunächst den Anspruch, den Zuschauern »wirkliche« Fälle, Studiogäste 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_innen 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 den User_innen die Wahl lassen, sich so realitätsnah wie möglich zu zeigen oder aber anderen etwas vorzuspielen (z.B. FACEBOOK, YOUTUBE). Betrügerische Internetseiten, die durch Nachahmung bekannter Seiten gezielt versuchen, Besucher_innen zu täuschen, um sich finanziell zu bereichern gehen über das spielerisch-fiktionale hinaus.

Virtuelle Realität

In der virtuellen Realität bzw. in virtuellen Welten können je nach Einsatzgebiet von Spielwelten bis hin zu konkret gebauten Umgebungen für wissenschaftliche Anwendungen fiktionale wie reale Elemente abgebildet sein. Die Interaktivität und die Möglichkeit in Echtzeit zu interagieren machen einen großen Teil der Faszination für virtuelle Welten aus, die dadurch täuschend real wirken können.

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.

Nachrichtensendungen / -magazine geben zumeist tagesaktuelle Informationen über *reale* Ereignisse, die wesentlich sind, um insbesondere das politisch-gesellschaftliche Geschehen zu verstehen.

Wissenschaftssendungen (auch Schulfernsehen, Natur- und Tiersendungen): Technik und Natur stehen im Mittelpunkt, oft sehr an wissenschaftlichen

Ratgebersendungen/Coaching-TV vermitteln Wissen praxisnah und anwenderfreundlich.

Dokumentationen sind ein spezifisches Fernsehformat mit selbstgedrehten Studioaufnahmen und Interviews sowie unter Verwendung von Archivmaterial. Sie behandeln im Schwerpunkt ein bestimmtes Thema, verfolgen oft ein Ziel (Aufklärung über einen Sachverhalt) in einem größeren Kontext, sind tendenziell objektiv und bieten verschiedene Perspektiven auf ein Thema. Umfangreiche Recherchen sind zumeist notwendig.

Dokumentarfilme sind ein längeres Format (oft in Spielfilmlänge von ca. 90 Min.), das mit Filmkameras auch für das Kino gedreht wird. Häufig sind sie aufgrund der Gestaltung und des Inhalts über die Tagesaktualität hinaus von bleibendem (historischem) Interesse, zeigen eine spezifische »Handschrift« der Regisseur_innen und vereinen im Idealfall Aufklärung und Ästhetik. (Das Gezeigte hat es als Ereignis wirklich gegeben.)

Doku-Dramen kombinieren fiktive mit dokumentarischen Elementen: Aufgebaut nach dramaturgischen Gesetzen des Dramas, häufig mit fließenden Übergängen zwischen Fiktionalem und Dokumentarischem, können Moderation, nachgespielte Szenen von wirklichen Ereignissen (sog. *Reenactments*) und dokumentarisches Material abwechseln. Eine Mischform, die nur im Fernsehen zu finden ist. (Das Gezeigte hat es als Ereignis wirklich gegeben.)

Doku-Soaps verknüpfen Dokumentation mit anekdotischem Erzählen in Serienform wie in fiktionalen Soaps z.B. mit parallel montierten Erzählsträngen und Cliffhangern am Ende der Folge, oft sind es Geschichten aus dem Alltag, ohne künstliche Dramatik. (Das Gezeigte gibt es als Ereignis wirklich.)

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 (es werden z.B. nur widerlegbare Gegenargumente zugelassen) und sind in ihrer Struktur äußerst einfach aufgebaut. Ein aktuelles Beispiel ist der Film *Fraktus – Das letzte Kapitel der Musikgeschichte*, in dem eine fiktive Band der *Neuen Deutschen Welle* auf ihrer Comeback-Tour begleitet wird.

Real-Life-TV nennt man 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. Ihr Leben wird für das Fernsehen aufgezeichnet und/oder live übertragen (eigene *Medienrealität*). Damit es unterhaltsam ist, werden gegensätzliche Charaktere ausgewählt, die oft von den Fernsehmacher_innen auf Stereotypen reduziert werden (»die Zicke«, »der Lustige«, »der Draufgänger« usw.). Das Gezeigte gibt es wirklich, aber nur für und wegen des Fernsehens – als Inszenierung des Authentischen.

Fernsehfilme/ Kinofilme: Den Kinofilm gab es schon vor der Erfindung des Fernsehens. Vieles, was für das Kino gedreht wurde, wird auch im Fernsehen gezeigt. Zahlreiche Filme werden inzwischen auch nur für das Fernsehen gedreht oder vom Fernsehen und Kino zusammen »koproduziert«; daher arbeiten viele Regisseure für beides.

Serien/ Soaps haben den Vorteil, dass sie an vorangehende Folgen anschließen können. So entsteht eine größere Bindung zwischen Publikum und Sendungsinhalt. Die Zuschauer_innen erkennen Handlung und Figuren wieder und werden manchmal richtige

Dramedies (zusammengesetztes Wort aus Drama und Comedy) sind Fernsehserien, die sich häufig in einer Mischung aus Humor und Ernsthaftigkeit sozialkritischen Themen widmen (z.B. *Orange Is the New Black*, NETFLIX).

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.

Talkshows sind Gesprächssendungen, die die Fernsehzuschauer_innen zur eigenen Positionierung anregen können (insbesondere Polit-Talks), und zumeist vor Studiopublikum mit dem Reiz des Unerwarteten und Spontanen stattfinden.

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.

Castingshows im Fernsehen sind Talentwettbewerbe, die zum Mitfiebern und zur Identifikation mit den Kandidat_innen anregen – und manchmal auch zum Mitentscheiden über kostenpflichtige Votings.

Datingshows sind Spielsehows oder Reality-Formate, in deren Zentrum die Kontaktaufnahme der teilnehmenden Kandidat_innen steht. Je nach Format mit der Absicht potentielle Partner_innen kennenzulernen (z.B. *Der Bachelor* und *Die Bachelorette*, RTL; *Bauer sucht Frau*, RTL; *Take Me Out*, RTL).

Scripted Reality: Diese Formate täuschen vor, dass sie dokumentarisch die Wirklichkeit z.B. im Leben einer Familie wiedergeben. Die Protagonisten_innen sind jedoch Laienschau-spieler_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. *Berlin – Tag & Nacht*, RTL II).

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.

Zuordnung von Fernsehsendungen zu Genres

| Genre | Sendung (2 Beispiele) | Merkmale |
|----------------------|-----------------------|----------|
| Live-Übertragungen | | |
| | | |
| Nachrichtensendung | | |
| | | |
| Wissenschaftssendung | | |
| | | |
| Real Life-TV | | |
| | | |
| Fernsehfilm/Kinofilm | | |
| | | |
| Serien/Soaps | | |
| | | |
| Spiel-/Quizsendung | | |
| | | |
| Talkshow | | |
| | | |
| Castingshow | | |
| | | |

Profile im Internet

| Ich habe / hatte ein Profil bei | Gute Erfahrungen | Schlechte Erfahrungen |
|---------------------------------------|------------------|-----------------------|
| Facebook Seit wann / bis wann? | | |
| Google+ Seit wann / bis wann? | | |
| Seit wann / bis wann? | | |
| Seit wann / bis wann? | | |
| Seit wann / bis wann? | | |
| Seit wann / bis wann? | | |

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

Weil schon so viele Menschen in Sozialen Netzwerken unterwegs sind und dort ihre Kontakte pflegen, überwiegt auch bei Kindern die Neugier: Das Dabeisein 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 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.

Profilvorlage Soziale Netzwerke

Name des Sozialen Netzwerkes

Name Profilbesitzer_in

| | |
|------------|---|
| Profilbild | Profilinformationen (Geschlecht, Geburtsdatum etc.) |
|------------|---|

Freunde

Gruppen

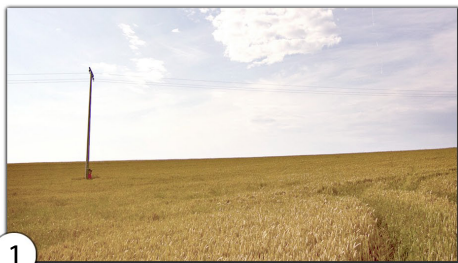
Fotos

Likes

Statusmeldungen / Post etc.

Einstellungsgrößen

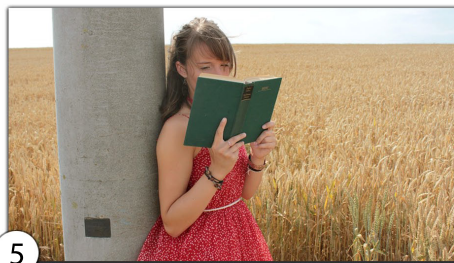
Einstellungsgrößen *Person*



1

Super-Totale

Der Mensch ist nur ein Teil des großen Ganzen, ideal für die Einführung von Handlungsorten.



5

Halb-Nah

Umgebung tritt zunehmend in den Hintergrund, auch gut geeignet für zwei Personen im Bild.



2

Totale

Mensch und Handlungsort sind vollständig erfassbar, eine ganze Gruppe fände Platz im Bild.



6

Porträt

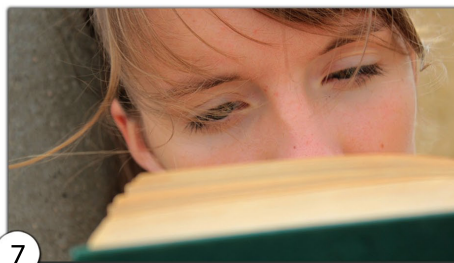
Aus der Fotografie bekannte Einstellungsgröße, die von Brust bis Kopf reicht.



3

Halb-Totale

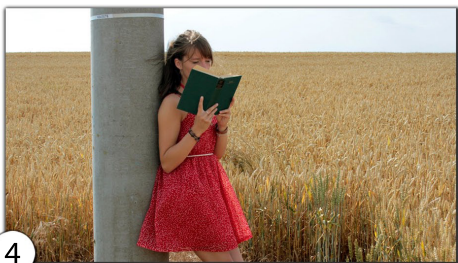
Von Kopf bis Fuß des Protagonisten, der Handlungsort ist nur noch begrenzt zu erfassen.



7

Nah

Die Stirn wird angeschnitten und der Zuschauer tritt in die Intimsphäre des Protagonisten.



4

Amerikanisch

Beliebte Einstellungsgröße, einst im Western für den Sheriff samt Pistolengürtel konzipiert.



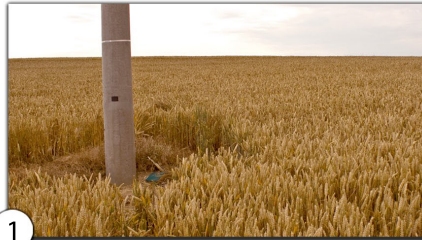
8

Detail

Wirkungsstarker Bildausschnitt, der besonders konsequent den Blick des Zuschauers lenkt.

Perspektiven

Einstellungsgrößen *Objekt*



1

Totale

Ohne menschlichen Bezugspunkt ist das Objekt in dieser Einstellung kaum auszumachen.



3

Nah

Durch den Einsatz von Objekten im Vordergrund entsteht eine größere Tiefenwirkung.



2

Halb-Totale

Objekt und Handlungsort sind zu erkennen, feine Details sind allerdings nicht sichtbar.



4

Makro

Für derart vergrößernde Nahaufnahmen muss sich das Objektiv im Makro-Modus befinden.

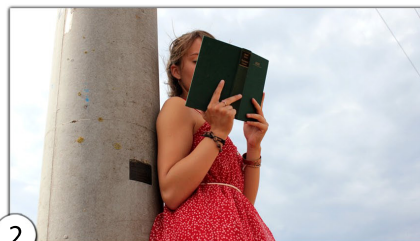
Perspektiven



1

Vogel-Perspektive

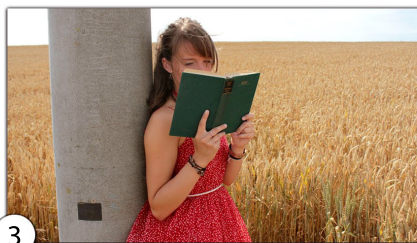
Der Blick von oben herab lässt den Menschen kleiner und unterwürfig erscheinen.



2

Frosch-Perspektive

Durch die nach oben gerichtete Kamera wirkt der Mensch größer und mächtiger.



3

Augenhöhe

Klassische Normalperspektive ohne Wertung, ideal für Interviews.

Virtuelle Realität und Online-Games

Virtuelle Welten

In der virtuellen Realität bzw. in virtuellen Welten können, je nach Einsatzgebiet von Online-Spielwelten bis hin zu konkret gebauten Umgebungen für wissenschaftliche Anwendungen und Edutainment, sowohl fiktionale wie reale Elemente abgebildet sein. Die Interaktivität und die Möglichkeit in Echtzeit zu interagieren machen einen großen Teil der Faszination für virtuelle Welten aus, die dadurch täuschend real wirken können. Weiterentwicklungen wie Virtual-Reality-Brillen oder Augmented-Reality-Brillen erweitern bzw. verändern zusätzlich die Kommunikations-, Informations- und Erlebnismöglichkeiten durch Sensoren für Kopf- bzw. Augenbewegungen.

Augmented Reality (erweiterte Realität) – Ergänzung/Einblendung zusätzlicher Informationen in das Sichtfeld (z.B. bei Google-Glasses) oder bei mobilen Endgeräten in eine reale Kameraperspektive sowie Aktivierung von Kamerafunktionen und Kommunikationstools durch Sprachbefehle.

Faszination und Risiko bei virtuellen Welten und Online Games

- ↔ Interaktivität
- ↔ Ausgestaltung der Welten (Grafik, Story)
- ↔ Überwindung physikalischer Gesetzmäßigkeiten
- ↔ Immersionskraft (Intensität der Wahrnehmungsverschiebung von realer zu virtueller Welt)
- ↔ permanente Spielbarkeit
- ↔ Erfindung virtueller/idealisierter Identität/Schlüpfen in andere Rollen
- ↔ Erlebnis anderer Perspektiven
- ↔ Ständige Weiterentwicklung/Verbesserung des Avatars (virtuelle Spielfigur)
- ↔ Flow
- ↔ Zugehörigkeit zu einer Community/Clan/Gilde
- ↔ Chatähnliche Kommunikationsfeatures, Austausch
- ↔ Kontaktrisiko
- ↔ zunehmende Identifikation mit dem Avatar
- ↔ Realitätsverlust – Attraktivität der Parallelwelt
- ↔ Handlung ohne Konsequenzen in der realen Welt
- ↔ Suchtpotential
- ↔ Kosten (Item-Selling)



Handwriting practice area consisting of 20 horizontal dotted lines.



Medien
in die
Schule

Alle Materialien der Unterrichtsreihe » Medien in die Schule « sowie zahlreiche Zusatz-
informationen sind online verfügbar unter www.medien-in-die-schule.de.

Ein Projekt von



Unterstützt durch

