

## Digitale Welten – AV-Medien-Tipps

Der Begriff 'Audiovisuelle Medien', der Unterrichtsmaterialien wie Filme, Dias oder Hörkassetten bezeichnete, klingt inzwischen etwas antiquiert. Das liegt vor allem daran, dass die vom unterschiedlichen Format her gedachte Abgrenzung zwischen diesen Medienarten zunehmend keinen Sinn mehr macht: letztlich handelt es sich bei Film, Bild oder Ton immer um Datensätze. Entsprechend ändert sich deren Distribution: man erhält das Material in digitaler Gestalt über Internet-Plattformen wie [www.planet-schule.de](http://www.planet-schule.de) oder beispielsweise das Downloadportal der evangelischen und katholischen Medienzentralen unter [www.medienzentralen.de](http://www.medienzentralen.de). Noch befinden wir uns im Übergang: man kann Medien weiterhin in materieller Gestalt ausleihen und die DVD nach Hause tragen. Die Zukunft sieht in verschiedener Hinsicht jedoch anders aus.

Was die digitale Revolution bedeutet oder bedeuten könnte, ist eine Frage, die seit Kubricks '2001 – Odyssee im Weltraum' im Kino thematisiert wird. Inzwischen selbst 'digitalisiert', beschäftigt sich der Film immer wieder mit verschiedenen Aspekten der Entwicklung und liefert interessante Anstöße für den Unterricht. Klassisch hierbei natürlich die 'Matrix'-Trilogie mit ihrem philosophischen Ansatz, Spielbergs 'Minority Report' im Blick auf Datensammlung und Überwachung oder 'A.I. - Artificial Intelligence', der eine mögliche Menschenähnlichkeit von Robotern weiter denkt. Aktuell sind von besonderem Interesse 'Transcendence' mit Johnny Depp und 'Her' von Spike Jonze. In beiden Filmen wird die Frage gestellt, ob 'Leben' auch in und durch Computer auf nicht-biologischer Basis verwirklicht werden könnte. Einen schönen Überblick über die Auseinandersetzung mit digitalen Welten im Kino bietet [en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_films\\_about\\_computers](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_about_computers).

Joseph Weizenbaum war einer der großen Kritiker der digitalen Entwicklung, gerade weil er zu ihren Gründervätern und Pionieren gehörte. In der kurz vor seinem Tod entstandenen Dokumentation 'Plug and Pray - Von Computern und anderen Menschen' argumentiert er mit Grundsatzüberlegungen, Beispielen und Rückgriffen auf seine Biografie als Computerwissenschaftler gegen eine Entwicklung, in der seiner Meinung nach die Hybris des Menschen mit Händen zu greifen ist. Seine Kritik richtet sich gegen die grassierende Technikeuphorie und das damit verbundene Menschenbild, in dem der

Mensch sich zum Herrn der Schöpfung aufschwingt.

Konkrete Felder, in denen sich die gegenwärtigen Entwicklungen in der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern besonders auswirken und auch die Schule verändern, sind Computerspiele und soziale Netzwerke. Die Risiken, die hier lauern, werden exemplarisch in zwei Spielfilmen, 'Homevideo' und 'Ben X' skizziert, beides fiktive Biografien von Jugendlichen, für die das Verhältnis zwischen realer Welt und Medienwelt im Prozess der Identitätsfindung zur Schlüsselfrage wird. Weniger grundsätzlich, näher am Alltag und in eine Krimi-Handlung verpackt, beschäftigt sich 'Chat-Geflüster' mit den konkreten Gefahren von 'Freundschaften', die sich in sozialen Netzwerken aufbauen lassen. Cybermobbing, also der Missbrauch der digitalen Kommunikation durch die Jugendlichen selbst, ist in unterschiedlicher Perspektive Thema der Filme 'Cybermobbing' – Was ist das?', 'Cybermobbing' und 'Virtual Life – Freunde, Feinde, Family'.

Wir alle sind zu Prosumern geworden. Wir sind nicht länger nur Konsumenten, sondern auch Produzenten von Medien. Eine Homepage zu gestalten, einen Blog zu erstellen oder eine Bildergalerie einzurichten, ist jeder und jedem möglich geworden. Diese aktive und kreative Seite der neuen Medien bietet Möglichkeiten für den Unterricht, die geforderte Ausbildung von Medienkompetenz spielerisch zu verwirklichen, etwa, indem man selbst einen Film gestaltet. Wie einfach das ist, indem man die Filmfunktion von Fotoapparaten oder Handys und ein einfaches Schnittprogramm verwendet, demonstriert die Broschüre 'Moviemaker live – Mit einfachen Medien Filme drehen' der Fachstelle 'medien und kommunikation' ([www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de)).

Bei 'medien und kommunikation' finden sich eine ganze Reihe weiterer Veröffentlichungen, die der Veränderung des Medienbegriffs und den didaktischen und pädagogischen Möglichkeiten der digitalen Welten gerecht zu werden versuchen, u.a. 'Geocaching – Auf der Suche nach ...' über eine aktualisierte Form der Schnitzeljagd, 'Filme online – Angebote und Perspektiven' über die Präsenz von Filmen aller Art im Internet und 'Jenseits der Pixel – Digitale Bilder in der Bildungsarbeit' über den Einsatz von Bildern, die kaum noch etwas mit der herkömmlichen Projektion von Dias zu tun hat.

