

Krieg am Bildschirm versus tatsächliches Kriegsgeschehen: Die zwei Seiten der Medaille – „Honor and Horror“

Stand: 20.01.2022

Jahrgangsstufen	R9/M9
Fach	Ethik – Lernbereich 1: Friedensethik
Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Soziales Lernen • Werteerziehung
Zeitraumen	6 Unterrichtseinheiten
Benötigtes Material	Fimplakate, Fotos, Interviews, Computer mit Internetzugang für Recherche, Plakate, Tonpapier etc.

Kompetenzerwartungen und Inhalte

Eth9 Lernbereich 1: Friedensethik

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler...

- erkennen, dass Filme und Computerspiele oft kein realistisches Bild von tatsächlichem Kriegsgeschehen abgeben, und schätzen dadurch Konsequenzen von kriegerischen Auseinandersetzungen besser ein.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Krieg und Heldentum in Filmen und Computerspielen

Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen die Darstellung von Protagonisten in Kriegsfilmen sowie die Gefühle von Gamern bei Kriegsspielen mit der äußeren Haltung und den Gefühlen traumatisierter Soldaten. Dadurch wird eine bessere Einschätzung der Konsequenzen kriegerischer Auseinandersetzungen angebahnt.

Mögliche kompetenzorientierte Impulse:

- Vergleicht die Hauptdarsteller auf den Filmplakaten mit den Soldaten auf den Fotos. Findet passende Adjektive, die die Personen beschreiben und notiert diese am Rand der Plakate bzw. der Fotos.
- Geht im Internet auf die Suche nach Aussagen zu Gefühlen von Gamern bei Kriegsspielen. Vergleicht diese mit der Gefühlswelt von traumatisierten Soldaten. Fertigt eine Gegenüberstellung an.
- Stellt das Verhältnis zwischen der Darstellung von Krieg in Film und Computerspielen zu tatsächlichem Kriegsgeschehen und seinen Folgen auf individuelle Art und Weise dar.

Hinweise zum Unterricht

In der Gruppe, z. B. 4er-Gruppen, können die Schülerinnen und Schüler im ersten Durchgang Filmplakate von bekannten Kriegsfilmern betrachten, wie z. B. „The Patriot“ mit Mel Gibson oder „The Outpost“ mit Orlando Blum. Dabei sollten auch die Filmtitel beachtet werden. Zusätzlich kann die jeweilige Titelmelodie eingespielt werden. Ihre Eindrücke notieren die Schüler jeweils am Rand der Plakate.

Im zweiten Durchgang können die Gruppen Fotos von traumatisierten Soldaten erhalten, deren äußere Haltung, Mimik und Gestik beschreiben und am Rand der Fotos fixieren.

Die einzelnen Gruppen können ihr Ergebnis jeweils vor der Ethik-Gruppe vorstellen und die gefundenen Eigenschaften können im Plenum verglichen werden.

Für die Recherche im Internet kann sich die jeweilige Gruppe noch einmal aufteilen: Ein Teil sucht nach Aussagen zu Gefühlen von Gamern beim Spielen von Kriegsspielen (z. B. in Gamerforen), der andere Teil liest Interviews mit zurückgekehrten Soldaten (z. B. von Robert Sedlatzek-Müller, der in seinem Buch „Leben nach dem Überleben“ seine Geschichte erzählt) und arbeiten deren psychische Verfassung heraus.

Anschließend kann die Gruppe wieder zusammenkommen und die beiden Gefühlswelten in einer grafischen Darstellung gegenüberstellen.

Für die Zusammenfassung ihrer Erkenntnisse über das Verhältnis von Kriegsdarstellung in Film und Computerspielen zum tatsächlichen Kriegsgeschehen und seinen Folgen können die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsform sowie die Methode selbst wählen, z. B. eine Collage, eine Silhouette oder eine Medaille zum Wenden (mit dem Titel „die zwei Seiten der Medaille: Honor und Horror“) in Einzelarbeit, ein Tagebuch-Ausschnitt oder eine Tonaufnahme eines Soldaten vor und nach dem Kriegseinsatz in Partner- oder Gruppenarbeit usw.

Die Präsentation der Ergebnisse kann in Form eines Gallery-Walks erfolgen.

Beispiele für Produkte und Lösungen der Schülerinnen und Schüler

verzweifelt



depressiv
gequält
erschüttert
traumatisiert

am Boden zerstört

traurig und leer



allein, einsam
schwach
geschockt

ratlos, verzweifelt

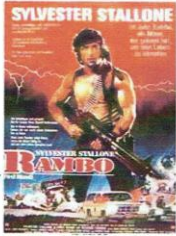
nachdenklich



ratlos
schämt sich
traurig
müde
zurückgezogen

enttäuscht

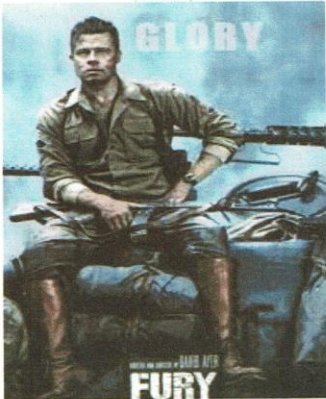
stark mutig



selbstbewusst
maskulin
selbstsicher
gewalttätig
eingebildet
mächtig
siegesicher
stolz

bedeutet im Althochdeutschen „kühn“, „glänzend“, „ruhmreich“ (Wikipedia)

Ruhm



Ruhm
ist ein weitreichendes hohes Ansehen, das eine bedeutende Person aufgrund von herausragenden Leistungen, Eigenschaften bei der Allgemeinheit genießt. (Wikipedia)

Zorn, Wut

Er sieht stark aus.
Er schaut selbstsicher aus.
Er sieht aus als würde er die Kontrolle haben.
Er sieht aus als hätte er keine Gnade.
Er sieht wie ein Krieger aus.
Er ist beeindruckt und Ernst.

Abb. 1 - 5:

Ergebnisse der ersten beiden Durchgänge:
Kriegsfilm (Plakate und Filmmusik) und Bilder von
traumatisierten Soldaten

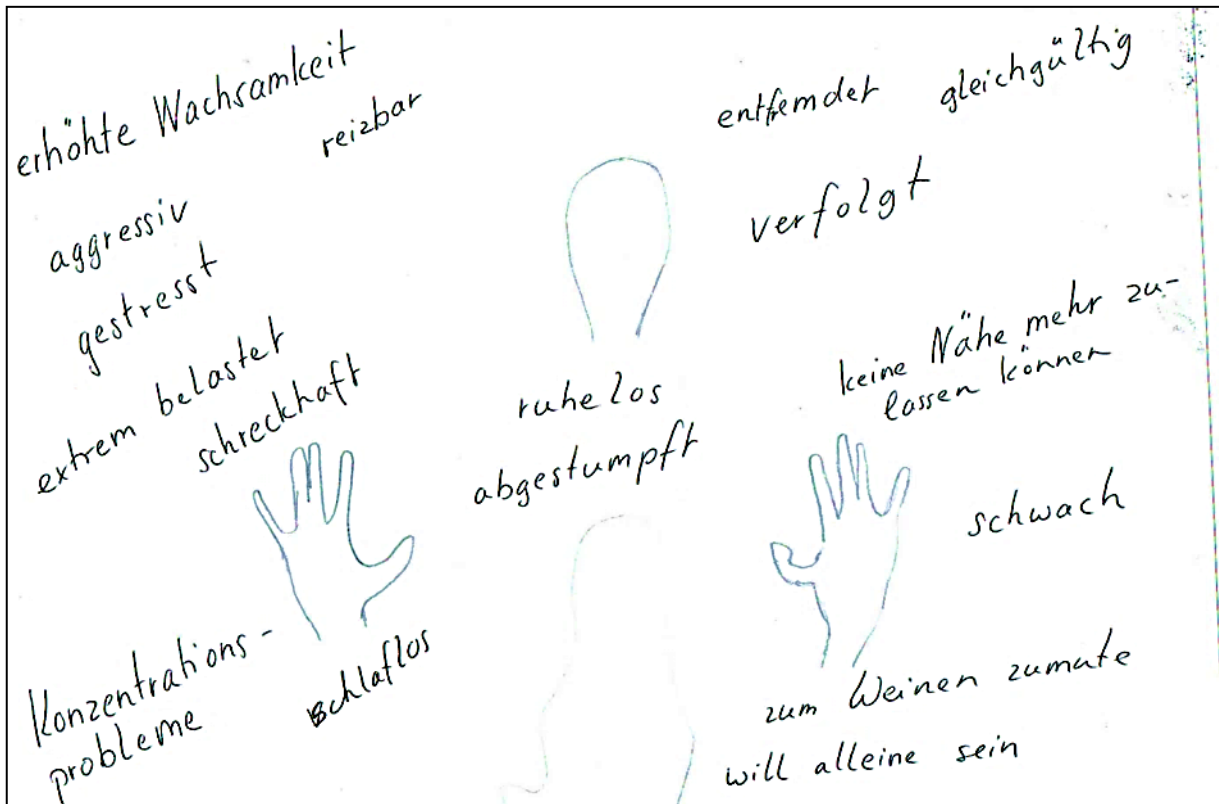


Abb. 6 und 7

Ergebnisse der Internetrecherche zu
Gamern (links) und
Kriegsheimkehrern (oben)

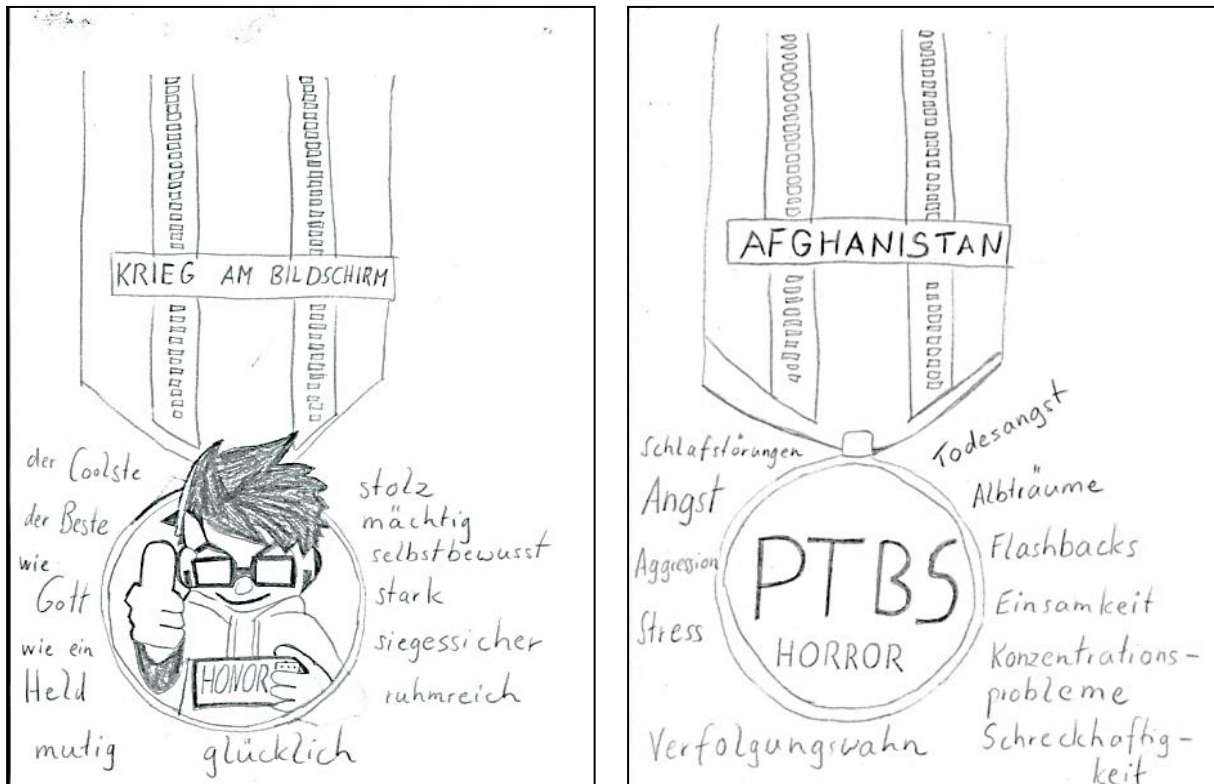


Abb. 8 und 9: Die zwei Seiten der Medaille: „Honor and Horror“

Was sagt uns das:

In Kriegsfilmen bekommt man den Eindruck als würde man immer gewinnen und man sei der Stärkste.

Krieg ist in Filmen ein Ort, an dem starke Männer noch stärker werden.

In der Realität ist das aber ganz anders, die Soldaten werden durch den Krieg depressiv, erschüttert und erleben ihre Traumata immer wieder aufs Neue (Posttraumatische Belastungsstörung).

Wirklicher Krieg macht Soldaten schwach.

Sie stehen unter Schock und werden hilflos, während im Film jedes Problem gelöst wird.

Was sagt uns das?

- In Kriegsfilmen wird alles immer so dargestellt als würde man der Stärkste sein und die Protagonisten werden verschont.
- In Kriegsspielen ist der Tod reversibel und oft nicht mehr als eine Zahl am Bildschirm.
- In der Realität schaut der Krieg anders aus, viele Soldaten sterben und werden traumatisiert.

Abb. 10 und 11: Ergebnis aus dem Vergleich von Kriegsfilmen mit der Realität

Anregungen zur Reflexion und Dokumentation des Lernprozesses

Für die Dokumentation des Lernprozesses dienen:

- die Filmplakate und Fotos mit Eigenschaften
- die Plakate mit der Gegenüberstellung der Gefühlswelten
- die Endprodukte aus Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit

Reflexion des Lernprozesses:

- durch persönliche Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler im Anschluss an den Gallery-Walk, z.B. über Satzanfänge wie „Besonders überrascht hat mich...“, „Krieg kann...“, „Computerspiele können...“, „Besonders beeindruckt hat mich...“ usw., im Sitzkreis oder auf einem Plakat.

Anregungen zum weiteren Lernen

- Interviews mit Gamern an der Schule oder im Bekanntenkreis mit selbst entwickelten Fragebögen zu den verwandten Themen wie „Gefühle beim Spielen?“ oder „Mein Umgang mit virtueller Gewalt“, „Meine Lieblings-Kriegsspiele“
- Dokumentationen zu „Posttraumatische Belastungsstörung bei Soldaten und Kriegsoptionen“ oder „Killerspiele und ihre Folgen für Jugendliche“

Quellen- und Literaturangaben

- ISB München, 2022
- NJOY (NDR Radio): „Krieg im Kopf: Roberts Kampf gegen das Trauma“
- NDR-Doku: „Soldaten mit PTBS – Therapien gegen das Trauma“
- SZ-Magazin (Süddeutsche Zeitung): [sz-magazin.sueddeutsche.de/neue-fotografie/fuer-immer-krieg](https://www.sz-magazin.sueddeutsche.de/neue-fotografie/fuer-immer-krieg)
- GameZone-Forum