

Leitfaden zur Bearbeitung der Geschichte „Die Eliza-Protokolle“

1. Konzeptionelle Vorüberlegungen

Die Medienunterrichtseinheiten, die innerhalb der Berliner Modellstudie zum Einsatz kommen, sollen es Kindern ermöglichen, ihre Freizeitmediennutzung zu analysieren, zu reflektieren und auch kritisch zu hinterfragen. Wichtig ist dabei, dass Schülerinnen und Schüler stets den Eindruck haben, dass der Teil ihrer Freizeit, der von Mediennutzung bestimmt wird, nicht einfach verurteilt wird, sondern dass immer beide Seiten berücksichtigt werden: Einerseits die Faszinationskraft, die besonders von neuen, interaktiven Medienformaten ausgeht, andererseits aber auch die Risiken, die mit der Nutzung elektronischer Medien verbunden sein können. Dabei sind wir während der Konzeption immer dem Dreischritt „Sensibilisierung“, „Problematisierung“ und „Verhaltensanpassung“ gefolgt. In der ersten Unterrichtseinheit stand die „Sensibilisierung“ sehr klar im Vordergrund. In der zweiten Unterrichtseinheit soll nun der zweite Punkt, die Problematisierung bestimmter Mediennutzungsmuster, stärker betont werden. Die Geschichte „Die Eliza-Protokolle“ soll genau das leisten: Es werden auffällige Formen der Mediennutzung dargestellt und in ihren Auswirkungen beschrieben. Generell geht es in „Die Eliza-Protokolle“ um die Abhängigkeit von Medienformaten wie dem Computerspiel, aber auch dem Fernsehen oder dem Chatroom. Dabei wird gezeigt, dass Medien für Kinder und Jugendliche oftmals unverzichtbar sind und sowohl als Kommunikationsmittel wie auch in ihrer Rolle als Unterhaltungsmedium einen zentralen Platz in ihrem Leben einnehmen. Doch manchmal sind Medien auch nur Ersatz für andere Bedürfnisse, Ablenkung in kleineren oder größeren Lebenskrisen oder verdrängen große Teile anderer, wertvoller Freizeitaktivitäten. Dies zu erkennen und in jedem der in der Geschichte erzählten Fälle zu entscheiden, wo Medien helfen und wo sie schaden können, ist Hauptanliegen der zweiten Unterrichtseinheit.

2. Aufbau und Handlung der Geschichte

Geschildert wird eine einzige Nacht im Leben eines Dreizehnjährigen mit dem Namen Bela. Einige Jahre älter als die Zielgruppe der Geschichte, bietet Bela durchaus Identifikationspotential. Belas Leben ist zum Zeitpunkt der Handlung geprägt von großen Belastungen. Im Mittelpunkt seiner Aufmerksamkeit steht die Sorge um seine Mutter, die in einer anderen Stadt an Krebs operiert wird. Da der Vater die Mutter ins Krankenhaus begleitet hat, ist Bela für einige Tage unter der Aufsicht einer Nachbarin allein in der elterlichen Wohnung. Neben der Sorge um die Mutter und der nächtlichen Einsamkeit in der Wohnung hat Bela auch mit schulischen Problemen zu kämpfen. Seine Noten sind in letzter Zeit – wohl auch aufgrund der Belastungen in der Familie – massiv abgerutscht. Doch seinem strengen und unnahbaren Deutschlehrer kann oder will sich Bela nicht anvertrauen. Auch im Freundeskreis gibt es Probleme. Bela, der in letzter Zeit in seiner Freizeit fast ausschließlich ein Fantasyspiel am Computer spielt, hat sich von seinen alten Freunden in letzter Zeit immer weiter entfernt. Die Beiden teilen Belas Leidenschaft für das Computerspiel nur bedingt und sind außerdem fest in die zahlreichen Freizeitaktivitäten ihrer Familien eingebunden. Auch diese offene Zurschaustellung des intakten Familienlebens seiner Freunde belastet Bela, der von seinen Eltern aufgrund der Erkrankung seiner Mutter wenig beachtet wurde. So sitzt er zum Anfang der Geschichte noch spät am Abend vor dem Computer seines Vaters, spielt allein sein Computerspiel und arbeitet zeitgleich an einem Aufsatz über den gebürtigen Berliner Informatiker Joseph Weizenbaum, dessen Arbeiten in den sechziger Jahren die Forschungen zur Künstlichen Intelligenz prägten. Durch den Aufsatz wird Bela auf das von Weizenbaum entwickelte Computerprogramm ELIZA aufmerksam. Eliza wurde bereits in den sechziger Jahren programmiert um zu zeigen, wie mittels eines Computerprogramms ein menschlicher Gesprächspartner simuliert werden kann. Über einen Link im Internet gelangt Bela zu einer modernen Version von ELIZA und fängt an, sich spaßeshalber mit ihr zu unterhalten. Obwohl er fasziniert von der Echtheit einiger Antworten von ELIZA ist, erkennt er relativ schnell die Grenzen dieses Computerprogramms.

ELIZA antwortet oftmals schematisch, wiederholt sich oder bezieht sich in ihren Antworten nicht auf das vorher Gesagte. Schließlich schläft er, erschöpft vom Arbeiten und dem langen Spielen am Computer, am Schreibtisch ein.

Als Bela nach einem Albtraum erwacht, sieht er, dass ELIZA ihm auf seine letzte Frage anders geantwortet hat als vorher. Die Antwort wirkt *menschlich*. Und tatsächlich: Im darauf folgenden Gespräch verhält sich ELIZA wie ein menschlicher Gesprächspartner. Bela berichtet Eliza von seinen zahlreichen Problemen, von seiner Einsamkeit und von seiner Leidenschaft für das Fantasy-Computerspiel. Daraufhin zeigt ELIZA ihm Gespräche mit zwei anderen Jugendlichen, die sie protokolliert hat: Die ELIZA-Protokolle von Fiona und Mario. In diesen Gesprächen wird deutlich, warum Medien für Kinder und Jugendliche wichtig sein können, aber auch, welche Probleme die Abhängigkeit von diesen Medien unter Umständen mit sich bringt. Zum ersten Mal seit Langem fühlt sich Bela nicht mehr einsam und unverstanden. Doch dann passiert etwas Seltsames: Die verständnisvolle ELIZA verwandelt sich. Im Gespräch über die in den Protokollen angesprochenen Probleme entpuppt sie sich als größenwahnsinniges Computerprogramm, das den Menschen seine Lösungen aufzwingen will. Auch für Bela hat sie schnell eine Lösung parat: Sein Computerspiel muss schnellstmöglich gelöscht werden. Belas Protest wischt sie barsch beiseite. Dann beginnt sie mit der Umsetzung ihres Plans: Erst kontrolliert ELIZA Belas Computer, später dringt sie sogar in die Telefonanlage ein. Bela gerät in Panik und die ganze Szenerie gewinnt mehr und mehr alpträumhafte Züge. Das Telefon klingelt. Dann erwacht Bela.

Die siebte Szene der Geschichte beschreibt ein letztes Gespräch zwischen Bela und ELIZA. Es wird deutlich, dass die ELIZA, die sich zunächst wie ein echter Mensch verhielt und sich nach und nach in ein Monster verwandelte, nur einem Traum von Bela entsprungen ist. Er erzählt der echten, der Computer-ELIZA, dass seine Eltern wieder zuhause sind und seine Mutter wieder gesund wird. Alles scheint sich zum Guten zu wenden.

Die Geschichte besteht aus 7 Kapiteln:

1. Nachtschicht
Einführung der Hauptfigur Bela
2. Ein Gespräch in der Dunkelheit
Einführung des Computerprogramms ELIZA
3. Ich bin ein Meister aller Waffen
Belas Gespräch mit ELIZA über seine Sorgen und die Faszinationskraft und die Abhängigkeit von Computerspielen
4. Fiona
Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Fiona über Handys, SMS, Chatten, Castings-Shows und über den Fluch, nicht dem klassischen Schönheitsideal zu entsprechen
5. Mario
Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Mario über das Spielen von Gewaltcomputerspielen
6. Notbremse
ELIZA wird größenwahnsinnig und dringt in Belas Computer ein
7. Abschied
Belas letztes Gespräch mit ELIZA. Es wird deutlich, dass Kapitel 3 bis 6 von Bela nur geträumt wurden

Die gesamte Geschichte, Aufgabenvorschläge und nützliche Internetlinks finden Sie außerdem auf der Internetseite <http://medienstudie.twoday.net>, auf der Sie auch gerne Kommentare zur Geschichte und zu den einzelnen Aufgaben hinterlassen können.

Bearbeitungsvorschläge

Kapitel 1: Nachtschicht

Einführung der Hauptfigur Bela

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Sorgen und Probleme im Zusammenleben der Familie
- Einsamkeit
- Schulprobleme
- Verwenden von Internetseiten wie wikipedia.de für die Hausaufgaben

2. Bearbeitungsvorschläge:

2.1. Fragen:

- Wie sieht Bela wohl genau aus?
- Wie und wo wohnt er wohl?
- Wie sehen seine Eltern aus?
- Wer ist Joseph Weizenbaum? Wie stellen die Kinder ihn sich vor?
- Wie stellen sich die Schüler/innen Belas Nachbarin vor?
- Wie stellen sich die Kinder Belas Lehrer, Herrn Prahmann vor?
- Was ist ein Therapeut bzw. ein Psychologe? Warum gehen Menschen dorthin?
- Wie stellen sich die Kinder die Abschiedsszene vor, in der Belas Mutter aus dem Taxi winkt?
- Wie fühlt sich Bela, als er abends allein zu Hause ist?
- Was ist Wikipedia? Kann man damit wirklich bei den Hausaufgaben mogeln?
- Was ist das Tolle an Wikipedia, was ist nicht so gut daran?

2.2. Aufgabe:

Bearbeitung einer eigenen kleinen Rechercheaufgabe beliebigen Inhalts mithilfe von Wikipedia (z.B. über die Joseph Weizenbaum)

Kapitel 2: Ein Gespräch in der Dunkelheit

Einführung des Computerprogramms ELIZA

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Faszination und Grenzen künstlicher Intelligenz
- Faszination von Computerspielen

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen:

- Welche Computerspiele spielen die Kinder in der Klasse am Liebsten?
- Kennen die Kinder Computerspiele, die so ähnlich sind wie das von Bela?
- Wie stellen sich die Kinder ELIZA vor?
- Was bedeutet chatten? Welches Kind hat schon einmal gechattet?
- Wie reden Psychologen? Warum stellen sie immer nur Fragen und beantworten Fragen mit Gegenfragen? Warum wiederholen Psychologen oft das, was ihr Gesprächspartner vorher gesagt hat?
- Warum wirkt es oft so, als würde Eliza wirklich mit Bela reden?
- Wie hätte man ELIZA noch überlisten können, so dass herauskommt, dass sie ein Computerprogramm ist?

2.2. Aufgabe:

Die Klasse wird beauftragt, selbst einmal mit ELIZA zu sprechen (Der entsprechende Link findet sich auf der Internetseite <http://medienstudie.twoday.net>). Dazu muss zuerst eine Strategie entwickelt werden, worüber die Kinder mit Eliza reden sollen. Die Lehrkraft muss darauf achten, dass keine echten Probleme zur Sprache kommen. Wenn die Schüler/innen in Gruppen vor dem Computer sitzen, können sie ihr Gespräch mit ELIZA im Anschluss ausdrucken und in der Klasse vorlesen. So kann gezeigt werden, wo ELIZA sich wie ein echter Mensch verhält und wo nicht.

Kapitel 3: Ich bin ein Meister aller Waffen

Belas Gespräch mit ELIZA über seine Sorgen und die Faszinationskraft und die Abhängigkeit von Computerspielen

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Konflikte im Freundeskreis
- Computerspielsucht
- Einsamkeit

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1 Fragen:

- Was ist in Kapitel 3 anders an ELIZA?
- Warum findet Bela sein Computerspiel so faszinierend?
- Was ist so toll daran, mit vielen Waffen kämpfen zu können?
- Was für eine Rolle spielt der Aspekt, dass man in dem Computerspiel sehr mächtig sein kann?
- Im Computerspiel gibt es verschiedene Level, so dass fast jeder bereits als Anfänger Erfolg haben kann. Für jeden Erfolg gibt es Punkte, neue Waffen, neue Figuren und vielleicht sogar ein Lob vom Computer. Was ist der Unterschied zum realen Leben?
- Was wäre, wenn man im realen Leben auch einmal „Zwischenspeichern“ könnte, zum Beispiel vor einer Klassenarbeit?
- Kann das Computer spielen dabei helfen, sich weniger einsam zu fühlen?
- Wann und warum können Computerspiele auch Anlass für Konflikte mit Freunden sein?
- Kann man von Computerspielen süchtig werden? Was spricht dafür, was spricht dagegen?
- Was sind wohl Anzeichen für eine Computerspielsucht?
- Was ist der Unterschied zwischen Computerspielsucht und zum Beispiel dem Rauchen?
- Was kann man gegen Sucht tun?
- Was stört Bela daran, dass seine beiden Freunde so viel mit ihren Eltern unternehmen?

2.2 Aufgabe:

Die Schüler spielen selbst ELIZA. Sie interviewen sich gegenseitig. Ein/e Schüler/in spielt immer ELIZA. Das kann am Computer z.B. in einem Chatroom geschehen. Die Kinder können aber auch „normale Interviews“ führen, wobei der Inhalt mitgeschrieben wird. Eine weitere Möglichkeit ist es, einen Kassettenrekorder mit Mikofon zur Aufnahme des Gesprächs zu verwenden und sich das Ergebnis hinterher gegenseitig vorzuspielen. Das Thema des Interviews könnte „Sucht und Abhängigkeit“ heißen. Einerseits kann über Computerspielsucht gesprochen werden und in wie weit die Schüler sich selbst für computerspielsüchtig halten, es kann aber auch über andere Abhängigkeiten gesprochen werden.

Kapitel 4: Fiona

Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Fiona über Handys, SMS, Chatten, Castings-Shows und über den Fluch, nicht dem klassischen Schönheitsideal zu entsprechen

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Umzug in eine andere Stadt (Neue Klasse, Verlust der alten Freunde)
- Neue Medien als Instrumente der Kommunikation mit alten Freunden
- Konflikte mit Eltern über die Mediennutzung (Zeit, Kosten)
- Probleme mit dem in den Medien vermittelten Schönheitsideal

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen:

- Was sind die Probleme, wenn man in eine andere Gegend zieht?
- Ist es möglich, mit alten Freunden noch Kontakt zu halten, auch wenn sie weit entfernt wohnen?
- Können Medien dabei helfen, alte Kontakte aufrechtzuerhalten?
- Können Medien vielleicht auch verhindern, dass man sich neue Freunde sucht?
- Wie schätzen die Schüler das Verhalten von Fionas Eltern ein? Ist es gut oder eher schlecht?
- Welche Konflikte kann es mit Eltern über Mediennutzung geben?
- Macht sich Fiona eigentlich zurecht Sorgen darüber, dass sie in ihrer neuen Klasse keine Freunde findet?
- Welche Charaktereigenschaften an Fiona sind sympathisch? Was gefällt Leila an ihr, was könnte neuen Freunden an ihr gefallen?
- Welches Schönheitsideal wird im Fernsehen gezeigt?
- Wie beurteilen die Schüler die Szene aus der Casting-Show, in der Witze über die dicke Frau gemacht wurden?
- Fallen den Kindern Beispiele ein, wo im Fernsehen Witze über dicke Menschen oder über andere Menschen, die dem Schönheitsideal nicht entsprechen, gemacht worden sind? Warum senden die Fernsehsender so etwas?
- Fiona beschreibt, dass im Fernsehen einerseits immer nur schöne, schlanke Menschen gezeigt werden, dass aber andererseits dauernd Werbung für Essen und Süßigkeiten läuft. Warum ist das so? Wirkt diese Werbung so, wie Fiona es beschreibt?

2.2. Aufgabe:

Die Schüler versetzen sich in die Rolle von Leila oder eines männlichen Freundes von Fiona, die/der ihr eine E-Mail schreibt. Die Schüler versuchen Fiona Tipps zu geben, wie sie in ihrer neuen Klasse besser zurecht kommen kann und schreiben ihr, was sie an Fiona alles gut finden. Außerdem geben sie Fiona Tipps, wie sie mit ihren Eltern eine Vereinbarung darüber treffen kann, damit sie wieder SMSen und Chatten darf. Dazu müssen sie aber auch Vorschläge machen, wie Fiona ihren Eltern entgegen kommen muss, um Kosten und Zeit dieser Tätigkeiten in Grenzen zu halten.

Kapitel 5: Mario

Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Mario über das Spielen von Gewaltcomputerspielen

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Negative Wirkungen von Gewalt in Computerspielen
- Gründe der Faszination von Gewalt in den Medien
- Umgang mit vertraulichen Informationen

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen:

- Warum findet Bela, dass ELIZA fies zu ihm ist?
- Was können negative Wirkungen des Spielens von Gewaltcomputerspielen sein? Wie kann es wohl dazu kommen?
- Was sind verschiedene Arten von Gewaltcomputerspielen? Was ist ein Ego-Shooter, was ist ein Prügelspiel?
- Welche Spiele dieser Art kennen die Schüler/innen?
- Warum sind solche Spiele für Kinder verboten und für Erwachsene erlaubt?
- Was ist an Gewalt so faszinierend?
- Was ist der Unterschied zwischen Cowboy-und-Indianer-Spielen und dem Spielen von Ego-Shootern gegen seine Freunde?
- Was ist der Unterschied zwischen realer Gewalt und Gewalt in Computerspielen?
- Macht es einen Unterschied, ob man sich einen Film anschaut, in dem jemand einen anderen erschießt oder ob man ein Computerspiel spielt, in dem man selbst jemanden erschießt?
- Warum schafft es ELIZA nicht, Mario zu überzeugen? Wie könnte man geschickter vorgehen?

2.2. Aufgabe:

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf und diskutieren über Sinn, Unsinn und Gefahren von Gewaltcomputerspielen. Die Mädchen übernehmen die Rolle von Mario und verteidigen seine Position. Die Jungen übernehmen die Rolle von Eliza und versuchen ihn davon zu überzeugen, dass er unrecht hat.

Kapitel 6: Notbremse

ELIZA wird größenwahnsinnig und dringt in Belas Computer ein

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Konsequenzen aus bedenklichem Mediennutzungsverhalten
- Die Rolle der Eltern in der Medienerziehung
- Denkstrukturen von Computern – Denkstrukturen von Menschen
- Sicherheit im Internet und Schutz vor unerwünschten Übergriffen

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen:

- Wie sehen die Kinder die Rolle von Marios Eltern? Hätten sie schon einmal eingreifen müssen? Was hätten sie tun können?
- Wie beurteilen die Kinder ELIZAs Lösung, alle Computerspiele einfach zu löschen?
- Warum kommt ELIZA wohl zu dem Ergebnis, einfach alle Spiele löschen zu wollen? Hat das vielleicht etwas damit zu tun, das ELIZA ein Computer ist?
- Gibt es Situationen, in denen es keine einfache Lösung gibt? Wie würde ein Computer in einer solchen Situation reagieren?
- Was denken die Kinder, welche Lösung ELIZA für Fiona hätte? Wäre das eine gute Lösung?
- Ist es tatsächlich möglich, dass ein Computerprogramm aus dem Internet die Kontrolle über den heimischen Computer übernimmt? Wie kann man sich vor so etwas schützen?
- Was meint Bela damit, als er sagt: „Aber das meinte ich ganz anders!“ ? Ist Belas Hauptproblem wirklich die Computerspielsucht? Welches andere Problem könnte dahinter stehen?

2.2. Aufgabe:

- keine

Kapitel 7: Abschied

Belas letztes Gespräch mit ELIZA. Es wird deutlich, dass Kapitel 3 bis 6 von Bela nur geträumt wurden

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Auflösung der Geschichte

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen

- keine

2.2 Aufgabe:

in der Geschichte ist zwischen Kapitel 6 und 7 eine Lücke. Diese Lücke sollen die Kinder füllen, indem sie diesen Teil der Geschichte selbst schreiben. Dabei können folgende Fragen beantwortet werden:

- Wie könnte wohl das erste Telefongespräch zwischen Bela und seiner Mutter verlaufen sein?
- Wie verläuft der nächste Tag in der Schule, als Bela seinen Aufsatz vorstellen soll?
- Was ist mit Belas Freunden? Unternehmen sie in Zukunft wieder mehr zusammen? Was könnte das sein?
- Wie verläuft die Projektwoche, in der die Klasse eine Ausstellung über Joseph Weizenbaum organisieren soll? Was könnte Bela zu dieser Ausstellung beitragen?
- Wie ist es, als Belas Eltern endlich nach Hause kommen? Worüber redet Bela mit seinen Eltern? Wie fühlt er sich?