
Ben Bachmair

TV-Kids

Otto Maier Ravensburg



Sie haben sich dieses Buch gekauft, weil der hier behandelte Themenkreis Sie betrifft. Nach der Lektüre kennen Sie die tieferen Zusammenhänge und Beispiele zu deren Gestaltung.

Natürlich ist es unmöglich, für jede denkbare Situation ein konkretes Lösungsmodell vorzustellen. Deshalb wollen wir Sie auch nicht allein lassen, wenn bei Ihnen eine spezielle Frage zu diesem Buch offengeblieben ist.

Unsere Lektorin Diplom-Sozialpädagogin Lorelies Scheiner ist gern bereit, Ihnen mit ihren Erfahrungen weiterzuhelfen oder Ihre Frage an die Autorin oder den Autor dieses Buches weiterzuleiten. Schreiben Sie ihr einfach.

Frau Lorelies Scheiner
Ravensburger Buchverlag – Redaktion Sachbuch
Marktstraße 22-26 – 88212 Ravensburg

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Bachmair, Ben:

TV-Kids / Ben Bachmair. – Orig.-Ausg. –

Ravensburg : Maier, 1993

ISBN 3-473-42729-2

96 95 94 93 4 3 2 1

Originalausgabe

© Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH, 1993

Alle Rechte vorbehalten

Fotos: Ben Bachmair (Seite 19, 30, 31), Ernst Fesseler (Seite 51, 52, 55, 71, 74, 87), EM-Entertainment, München (Seite 29),

André Lützen/ZEITmagazin (Seite 49)

Abdruck Seite 76 aus: Tomi Ungerer, Zeraldas Riese.

Die Bekehrung eines Menschenfressers.

© 1970 by Diogenes Verlag AG, Zürich

Textpassage Seite 18 aus Astrid Lindgren, Ronja Räubertochter.

© Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg 1982

Umschlagfoto: Ernst Fesseler

Umschlaggestaltung: Ekkehard Drechsel BDG

Satz: DTP – Ventura Publisher 3.0

Gesamtherstellung: Appl, Wemding

Printed in Germany

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier

ISBN 3-473-42729-2

Inhalt

Erziehen im Netz von Medien und Konsum: Meinungen abwägen – Spuren suchen	7
Schneisen durch den Meinungswirrwarr	9
Medienspuren im Leben der Kinder entdecken und entschlüsseln	28
Erziehungsaufgabe: fernsehen	38
Ermutigung: Was Kinder mit Fernseherlebnissen und Fernsehbildern machen	42
Botschaften	44
Der Blick in die Schatztruhe der Bilder	54
Bilder, um sich der eigenen Identität sicher zu werden	61
Bilder für Mädchen: „Prinzessin“ Barbie kann nicht alles sein!	66
Bilder für Jungen: Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen	82
Befürchtungen: Was macht das Fernsehen mit den Kindern?	90
Sie sind nicht harmlos, obwohl kein Kind ihretwegen weint: Cartoons als Deutungsmuster	92
Angst vor Horror und Gewalt auf dem Bildschirm	101
Integrieren: Fernseherlebnisse in den Fluß des Alltags einbinden und ihnen damit eine neue Bedeutung geben	121
Literatur und Verweise	126

Erziehen im Netz von Medien und Konsum: Meinungen abwägen – Spuren suchen

Eine Familie sitzt vor dem Fernseher. Die beiden Kinder im Alter von fünf und vierzehn Jahren sind dabei. Der „Weiße Hai“ läuft. Natürlich soll die Fünfjährige nicht zuschauen, wie ein Monsterfisch Menschen zerfleischt. Der erziehungsbewußte Vater holt die Tochter aus dem Zimmer. Riesengeschrei.

Mädchen: „*Ich geh heute nicht ins Bett, wenn du's mich nicht anschauen läßt.* (Geschrei) *Wann darf ich das anschauen?*“

Vater: „*Wenn du groß bist.*“

Mädchen: „*Das dauert mir zu lange, bis ich groß bin wie Axel.* (Axel ist der große Bruder, der den Film anschauen darf.) *Du kannst doch zaubern! Ich will, daß die Mama kommt. Ich will ihr was sagen, wenn du nicht hier bist.* (Mutter kommt) *Will dir was sagen. Wann darf ich auch mal solche Sachen sehen?*“

Mutter: „*Wenn du groß bist!*“

Mädchen: „*Das dauert zu lange.*“

Fernsehen ist gleich konsumieren

Eigentlich geht es dem Mädchen nicht so sehr darum, einen Film anzuschauen. Sie will endlich auch so groß, stark und selbständig sein wie ihr Bruder Axel. Fernsehen ist längst mehr als Film und Bildinformation. Für dieses Mädchen ist es im Augenblick der entscheidende Maßstab: Wie alt bin ich, was darf ich schon? Dazu kommt der Film gerade recht, weil der Maßstab eindeutig ist. Im Kindergarten schwärmt sie für Pumuckl, weil der unsichtbar ist und so tolle Sachen macht. Ihren Freundinnen sagt sie, daß sie noch vor „Heidi“ zu Hause sein muß. Mit dem Fernsehen ist es wie mit Autos, vollen Schaufenstern oder Urlaubsreisen: es ist Teil unseres und unserer Kinder Leben, obwohl wir meinen, die optimale Welt für Kinder sollte doch eher wie auf einem Bauernhof aussehen, auf dem Oma und Opa leben und arbeiten und trotzdem Zeit für die Kinder haben. Medien und Konsum sind Errungenschaften der Industriegesellschaft, wir sind davon fasziniert, nutzen sie intensiv, oft auch mit schlechtem Gewissen, wissen wir doch, wie sehr die Glitzerwelt der Waren und der Medien unser Leben und das unserer Kinder beeinflusst. Wer noch vor der Zeit selbstverständlichen Konsums aufgewachsen ist, spürt noch eher ein Unbehagen. Wie ist das, in einer

Konsumwelt aufzuwachsen, in der scheinbar alles verfügbar ist? Mit den Nachrichtensendungen können wir an allen dramatischen Ereignissen dieser Welt teilhaben. Wenn nur ein Anflug von Langeweile aufkommt, können wir uns sofort mit der Fernbedienung Spannung auf den Bildschirm holen. Besorgt sind wir zu Recht, wie oberflächlich und hektisch das Medienangebot für Kinder ist und wie sehr Kinder als Spielzeug-, Süßigkeiten- und Mode-Konsumenten raffiniert umworben werden. Erschreckend sind die Bilder der Gewalt auf dem Bildschirm: Reißen sie unsere Kinder in die Verwahrlosung und Aggressivität?

Ziel des Buches

Dieses Buch über Kinder und Fernsehen stellt nicht die Ängste in den Mittelpunkt, nicht was Kindern Schreckliches passieren kann, wenn sie fernsehen. Erziehung läuft dann gut, wenn die Erwachsenen von dem fasziniert sind, was den Kindern gelingt. Dann ist Erziehung Förderung und Unterstützung.

Wie entdeckt und bewertet man das, was den Kindern in der Auseinandersetzung mit dem Fernsehen gelingt? Dabei hilft die Frage, was die Kinder denn mit alledem, was sie auf dem Bildschirm sehen, aktiv anfangen. Wichtig ist gerade bei einer passiv machenden Konsummaschine wie dem Fernsehen, Kinder als Menschen wahrzunehmen, die ihre Themen leben und das intensiv ausdrücken, was sie erlebt haben und was sie bewegt. Dabei unterscheiden sich Mädchen von Jungen.

Ist es gelungen, den Bildschirm als Teil eines gelingenden Kinderlebens wahrzunehmen, erst dann ist es im zweiten Schritt sinnvoll und auch notwendig, den Befürchtungen darüber nachzugehen, was das Fernsehen mit den Kindern macht.

In den im Buch geschilderten Beispielen geht es immer um einzelne Kinder oder um Kindergruppen, die in ihrem jeweiligen Lebenszusammenhang und vor ihrem Lebenshintergrund vorgestellt werden. Die Funktion der Fernsehbilder in jedem dieser Kinderleben zu entdecken und zu verstehen, gelingt nur, wenn man wie beim Puzzle die einzelnen Teile anschaut und dabei überlegt, wie wohl das Gesamtbild aussehen könnte: Wie benutzen Kinder die Fernehbilder, um Botschaften zu geben, etwas über sich zu verstehen, Angst zu vermeiden, sich durchzusetzen.

Das Buch versucht außerdem, einen Blick auf Qualitätsfernsehen, also auf gute Fernsehsendungen zu werfen. Deshalb gibt es manchmal längere Passagen, in denen Filme analysiert werden. Gelegentlich sind auch Teile von Filmprotokollen abgedruckt, um sich mit dem Aufbau eines Films vertraut zu machen. Weil Kinder sich das Fernsehprogramm nicht nach Qualitätsmerkmalen aussuchen, werden auch banale, hektische und brutale Filme besprochen.

Schneisen durch den Meinungswirrwarr

Zum Verhältnis Kinder/Fernsehen gibt es viele und widersprüchliche Meinungen, Ängste und Theorien. In einer Diskussion mit Eltern, wie das Weihnachtsfest mit oder trotz Fernsehen gestaltet werden kann, betont eine Mutter, wie sehr sie sich darum bemüht, Weihnachten in der traditionellen Form zu gestalten. Dazu schreibt sie ihren Kindern (12 und 14 Jahre alt) genau vor, wann sie sich ausnahmsweise vom Familienverbund vor den Fernseher zurückziehen dürfen. Selbstverständlich ist ihr auch, daß dies nur einmal pro Festtag sein darf und dann auch nur bei Filmen, die zum Charakter des Festes passen. Ihr eigener, sozusagen privater Fernsehkonsum ist dagegen alles andere als kontrolliert. So bestimmend sie für das Familienfest und ihre Kinder ist, so wenig denkt sie über ihr eigenes Fernsehverhalten nach. Nebenbei erzählt sie, daß die Vormittage während der Woche, wenn die Familie aus dem Haus ist, doch sehr öde sind und sie sich sehr allein fühlt. Dann schaltet sie die Fernsehgeräte (!) im Haus an und sieht sich neben der Hausarbeit das Vormittagsprogramm an. Für die Kinder möglichst wenig und wenn, dann nur gute Fernsehsendungen, für sich selbst Fernsehen, um die Einsamkeit zu vertreiben. In diese und andere Widersprüche sind unsere Bewertungsmaßstäbe für Fernsehen, Medien und Konsum verstrickt. Viel wird dazu aus verschiedenen wissenschaftlichen Positionen gesagt, aber nur wenig läßt sich beweisen. Im folgenden versuche ich etwas Licht in das Dunkel des Meinungsdschungels zu bringen und vier Typen von Argumenten vorzustellen.

*1. Argument:
Fernsehen als ver-
rohende Ursache*

Macht Fernsehen dumm und gewalttätig?

Die aktuelle Diskussion in der Zeitung

**Schüler werden immer aggressiver –
Exzessiver Videokonsum kann kaum neutralisiert werden**
(Süddeutsche Zeitung vom 11. 02. 92, Seite 7)

In die allgemeine Diskussion um Gewalttätigkeiten in der Schule und den Einfluß von visuellen Medien hat sich jetzt auch der Bayerische Lehrer- und Lehrerinnenverband eingeschaltet, der sozusagen

„an der Front“ kämpft. „Unsere Lehrerinnen und Lehrer sehen sich kaum noch in der Lage, die verheerenden Auswirkungen des exzessiven Fernseh- und Videokonsums bei Kindern und Jugendlichen aufzuarbeiten“, stellte Präsident Albin Dannhäuser fest. „Insbesondere aggressives Verhalten, seelische Deformation und vermindertes moralisches Urteilsvermögen als Folge brutaler Gewaltdarstellungen können in unseren Schulen nicht mehr nebenbei neutralisiert werden.“ Angesichts der „beängstigenden Unkultur“ von Fernsehen und Videos appellierte Dannhäuser eindringlich an die Eltern, ihre Kinder nur ausgewählte Sendungen sehen zu lassen und vor allem die Zeit vor dem Bildschirm zu beschränken. Die Diskussion, ob etwa Gewaltdarstellungen im Fernsehen negative Auswirkungen auf Verhalten und Vorstellungswelt der Kinder haben, nannte der Lehrpräsident eine „akademische Phantomdiskussion“, die in der pädagogischen Praxis nicht weiterhelfe. Nur weltfremde Pseudoexperten könnten behaupten, daß der Konsum billiger, gewaltdurchsetzter Programme keinerlei Folgen auf Vorstellungswelt und Verhalten von Kindern und Jugendlichen hätte. Die Schulentwicklung spreche eine andere Sprache, weiß Dannhäuser: Konzentrationsschwäche, Herumzappeln, Desinteresse am Unterricht, Langeweile, Rücksichtslosigkeit und Gewalttätigkeit der Schüler könnten nicht wegdiskutiert werden. „Störendes Verhalten im Klassenzimmer, das auf die anderen Kinder übergreift und das Unterrichten zeitweise unmöglich macht, hat in den letzten fünf Jahren erschreckend zugenommen.“

USA: Neues Lieblingsspiel der Kinder hat gefährliche Folgen

(Süddeutsche Zeitung vom 11. 06. 92)

Anstelle von Tornistern tragen viele amerikanische Schulkinder in diesen Tagen Wasserflaschen auf dem Rücken. Es sind Ersatz-tanks für „Waffen“. Die Kinder sind gerüstet für die Wasserschlacht. Der letzte Schrei auf dem US-Spielzeugmarkt sind wasserspritzende Maschinenpistolen, sie schießen kraftvoll bis zu 20 Meter weit. Ein reiner Spaß, meint die Herstellerfirma. Einen Buben in Boston hat dies jedoch das Leben gekostet. Der 15jährige wurde erschossen, mit einer richtigen Pistole. Aus einer Wasserschlacht war Ernst geworden. Ähnliche Vorfälle wie in Boston ereignen sich zur Zeit täglich an vielen Orten der USA, zum Glück bisher sonst nicht mit tödlichem Ausgang. An einer Straßenecke in Harlem in New York wurde ein Passant aus Versehen – so jedenfalls sagen die daran beteiligten Jugendlichen – von einem Wasserstrahl getroffen. Er sah sich einer Gruppe von acht jungen Schützen gegenüber. Das Opfer zog blank und schoß zurück. Mit einem Revolver. Zwei Jugendliche liegen jetzt mit Schußwunden im Krankenhaus. In einer Kleinstadt in Pennsylvania spritzten feixende Teenager aus dem fahrenden Auto in die Menge auf dem Bürgersteig. Jemand aus der Menge schoß zurück. Eine Kugel verletzte ein Mädchen am Arm. Die Neuheit auf dem Spielzeugmarkt wurde binnen kurzem millionenfach verkauft. Damit

könnte bald Schluß sein. Bostons Bürgermeister Raymond Flynn hat an die Besitzer von Spielzeugläden appelliert, Wasser-Maschinenpistolen nicht mehr zu verkaufen. Bisher ohne Erfolg. Jetzt wird der Ruf laut, dann eben den Verkauf gesetzlich zu verbieten. (Anmerkung der Redaktion: Dieses Spielzeug ist auch in Deutschland zu haben. Der Verkauf ist ebenso erfolgreich wie in den USA. Aufgrund der hohen Verkaufszahlen bleiben die warnenden Stimmen ungehört.)

Vierjähriger „Batman“ erschießt seinen Vater

(Süddeutsche Zeitung vom 29. 05. 92, Seite 64)

Johannesburg – Ein vierjähriger Junge, der regelmäßig Gewaltvideos ausgesetzt wurde, hat in der Nähe von Johannesburg seinen Vater erschossen. Der Polizei gab die Mutter an, der kleine Sebastian habe ein Kostüm seines Comic-Helden „Batman“ angezogen, sich die Pistole des Vaters verschafft und diesem im Elternschlafzimmer zugerufen: „Du bist verhaftet!“ Dann fiel der Schuß. Das Kind sagte nach Darstellung der Mutter: „Batman hat Daddy totgeschossen.“ Ihr Sohn habe vermutlich keine klare Vorstellung von dem, was passiert sei. Er habe immer wieder Szenen aus seinen Lieblingsfilmen nachgestellt. Der 34jährige Bergbauingenieur war sofort tot.

Die Diskussion über die Wirkung der Gewalt im Fernsehen beginnt mit spektakulären Anlässen immer wieder aufs Neue. So sorgte zum Beispiel eine Vergewaltigungsszene in der Arzt- und Familienserie „Die Schwarzwaldklinik“ für große Aufregung, weil sie bis dahin nur Geschichten erzählte, die sich die ganze Familie ansehen konnte. Auch neuere Medien wie Videos oder private Sender machen und machen auf sich aufmerksam, indem sie die vertrauten Grenzen des „guten Geschmacks“ verletzen. Es folgt dann die gängige Erklärung: Gewaltdarstellungen sind die Ursache für aggressives und sogar gewalttätiges oder kriminelles Verhalten von Zuschauern.

Was liegt diesen Aussagen zugrunde?

Welche Denkfehler sind enthalten?

Die Beziehung zwischen Menschen und Fernsehen wird sehr einfach und mechanisch gesehen: Fernsehen transportiert Bilder und Botschaften zu den Zuschauern und „füllt“ die passiven Zuschauer mit Bildern ab. Die Fernsehbilder prägen also das Handeln und Denken der Zuschauer entsprechend dem Inhalt der Bilder. Die Bilderflut reißt die Zuschauer mit und unterwirft ihr Denken, ihre Ziele und Wünsche den dargestellten Fernsehbildern.

Die Beziehung Mensch und Fernsehbild

Dieses einfache Modell von Ursache (Fernsehbilder und Fernseherlebnisse) und Wirkung (Menschen werden aggressiv oder verwahrlosen) übersieht die symbolische Qualität, die Bilder und Texte immer haben. Das Bild eines Messers und ein Messer in der Hand, mit dem man gerade etwas schneidet, sind zwei grundsätzlich verschie-

dene „Dinge“. Sicherlich kann man vor beidem Angst entwickeln: vor dem Messer als Mordwerkzeug in der Hand eines Zombie ebenso wie vor dem Messer, mit dem man sich in die Hand schneidet. Trotzdem darf man beides nicht gleichsetzen. Sicher gibt es zwischen dem Bild und dem Ereignis Zusammenhänge. Sie sind jedoch kompliziert in das Gefüge der jeweiligen Persönlichkeit und ihres Lebensumfeldes verwoben.

Gewalt im Märchen

Der Blick zurück auf die traditionellen Medien und ihre kulturelle Einbindung, insbesondere auf die Märchen, die nahezu überfließen von Gewalttätigkeit und Grausamkeit, zeigt, wie unzureichend das zuvor beschriebene einfache, mechanische Modell der Medienwirkung und wie unbrauchbar die Gleichsetzung der Gewaltdarstellung mit gewalttätigem Handeln ist. Zwar ist gelegentlich die Vermutung zu hören, die „Grausamkeit“ der Märchen würde Kinder ängstigen. Nirgendwo wird jedoch darüber spekuliert, daß Märchen Kinder gewalttätig machen. In der wissenschaftlichen Diskussion wurde oft davon ausgegangen, daß Kinder auf komplizierte Weise auf Gewaltdarstellungen reagieren, indem sie sie nachahmen, Angst vor diesen Bildern vermeiden, sich daran gewöhnen u.ä.m. Man arbeitet dabei mit mehr oder weniger komplizierten Modellen des Lernens. Zumeist wird jedoch mit diesen Lernmodellen nur die Befürchtung genährt, Kinder oder Jugendliche könnten Gewaltaktivitäten, die sie auf dem Bildschirm sehen, nachahmen.

Auch in der Berichterstattung über schwer verständliche Gewalttaten taucht diese Erklärung gern auf: angestiftet durch die Gewalttätigkeit auf dem Bildschirm haben Kinder oder Jugendliche Ähnliches im Alltag auch getan. Auch in der öffentlichen Diskussion findet diese Theorie spontane Zustimmung. Beispiele über die Verrohung von Kindern durch Horror-Fernsehen verunsichern auch solche Eltern, die Vertrauen in die Fähigkeiten ihrer Kinder setzen, eigene Erfahrungen zu sammeln und diese auch zu verarbeiten. Dieses Vertrauen in die Kinder sollten wir uns durch keine Horrorberichterstattung zerstören lassen und lieber sehr genau hinschauen, welche konkrete Bedeutung die Bilder der Gewalt im Leben eines Kindes haben können. Medienerlebnisse hinterlassen immer Spuren im Denken und im Handeln der Menschen, sie werden jedoch immer von den Menschen in den Fluß ihrer Alltagserlebnisse und in das Mosaik ihres eigenen Lebens integriert.

Funktion der Gewaltdarstellung

In dieser Richtung argumentiert auch die wohl älteste Theorie zur Bedeutung von Gewaltdarstellungen. Sie unterstellt Gewaltdarstellungen die Funktion der Reinigung (Katharsis): Visionen von und Erfahrungen mit Leben, Tod, Krieg, Liebe usw. werden auf eine Bühne (heute: Bildschirm) gebracht, damit die Zuschauer ihre eigene Phantasie- und Erlebniswelt in eine überhöhte Welt- und Lebensdeutung integrieren können.

Aber reichen diese theoretischen Erklärungen für unser Alltagsleben aus?

Wir wissen noch sehr wenig darüber, welchen Sinn Gewaltdarstellungen im Fluß der Alltagsereignisse haben, obwohl die Forschungsliteratur zu „Gewalt und Medien“ kaum mehr zu überschauen ist. Die Medien bieten viele und erschreckende Bilder an. Wollen wir die Bilder der Gewalt und des Grauens verstehen, müssen wir sie als Deutungen und Chiffren für die Zusammenhänge in unserer Welt entschlüsseln und verstehen lernen und versuchen, auf diese dargestellte Welt – und nicht nur auf die Kinder als Konsumenten – verändernd und gestaltend einzuwirken.

**2. Argument:
Fernsehen als Droge
und Flucht**

Phantasieangebote als Drogen und Flucht aus der Wirklichkeit?

Die Menschen sind nun einmal mit den Medien eine enge Bindung eingegangen. Eine Auseinandersetzung damit ist daher zwangsläufig notwendig. Kinder sitzen im Schnitt mehr als eineinhalb Stunden täglich vor dem Bildschirm, fahren dann mit dem Walkman auf den Ohren mit ihrem Mountainbike, konzentrieren sich auf den „Gameboy“ und kaufen sich auch das passende Systemspielzeug zur Fernsehserie. Die Medien – und insbesondere das Fernsehen – sind Teil eines verflochtenen Medien- und Konsumnetzes, in dem unsere Kinder aufwachsen und in dem sie wesentliche Lebenserfahrungen machen.

Beispiel „Lindenstraße“

Mutter Beimers vergessener Sohn
(Süddeutsche Zeitung vom 25./26. 07. 92, Seite 6)

Markus Bartl ist süchtig. Er kann sich ein Leben ohne die Fernsehserie „Lindenstraße“ und ihre Bewohner nicht mehr vorstellen.

Markus Bartl läßt die Rolläden herunter und steckt das Telefon aus. Der Videorecorder ist aufnahmebereit. Jeden Sonntagabend dasselbe Ritual. Drei Stunden vor Sendebeginn ist Markus schon ganz aufgeregt. Verabredungen mag er dann keine mehr treffen, denn „auf dem Weg nach Hause könnte etwas dazwischenkommen oder mir etwas zustoßen, so daß ich die neue Folge verpassen würde“. Schon der Gedanke daran läßt ihn verzweifeln. „*Ich bin süchtig*“, sagt er. „*Süchtig nach der „Lindenstraße“*“. Ob bei Mutter Beimer in der Küche oder bei Else Kling im Hausflur: Markus Bartl zieht jede Woche für eine halbe Stunde in die Lindenstraße. Seit der ersten Folge im Dezember 1985 lebt er mit den Bewohnern dieser Straße. Wenn es um die „Lindenstraße“ geht, blüht der sonst eher verschlossene 20jährige auf. Alles, was da seit Jahren passiert, „das kann doch in jeder Familie vorkommen“. Im Gegensatz zu anderen Serien ist die „Lindenstraße“ für ihn realistisch. Immer wieder betont er das. „Lindenstraße“ sei kein „Kitsch und keine seichte Unterhal-

tung“ wie andere Serien. Die Dramen, die sich Woche für Woche in der „Lindenstraße“ abspielen, kennt Markus zum Teil aus eigener Erfahrung. Markus' Eltern ließen sich scheiden, als er zehn Jahre alt war. Das Jugendamt schaltete sich ein. Ein Jahr lang lebte er im Jugendheim, anschließend mußte er in ein Internat. Jedes Wochenende durfte er seine Großmutter besuchen. Als seine Großmutter dann 1988 starb, war das für ihn das Schlimmste in seinem Leben. Einen Tag nach dem Tod der Großmutter sah er sich die nächste Folge seiner Lieblingsserie an. „*Lindenstraße' war für mich der Beweis, daß das Leben immer weitergeht.*“ Überall in der kleinen Einzimmerwohnung von Markus Bartl ist die Lindenstraße präsent. Neben seinem Bett hängt ein Poster, auf dem seine Serienhelden zu sehen sind. Für den Ahnungslosen ist es ein Gewirr von Personen mit Kreuz- und Querverbindungen, ein hoffnungsloses Durcheinander. An allen Wänden hängen Autogrammkarten und eingerahmte Privatfotos seiner „Lindenstraße“-Familie. Neben Büchern zur Serie steht auf der Schrankvitrine das neu erschienene Kochbuch der Mutter Beimer. Auch wenn Markus Vegetarier ist und noch kein Rezept aus diesem Buch ausprobiert hat, ist er überzeugt, daß die Kochergebnisse hervorragend sein müssen. Seiner Großmutter hat er früher beim Kochen und Backen geholfen. „Das habe ich gern gemacht. Ich hätte auch Koch werden können“, sagte er rückblickend. Markus hat versucht, privaten Kontakt zu seiner „Lindenstraße“-Familie aufzunehmen. Ludwig Haas, der Dr. Dressler, mochte das allerdings gar nicht und hat dann auch gleich den Telefonhörer aufgeknullt. Markus hat dafür volles Verständnis.

Dieser junge Mann ist ganz und gar nicht süchtig. Er hat nur seine sozialen „Rolläden“ heruntergelassen und das Telefon/„Alltagsgespräch“ „ausgesteckt“, um sich voll und ganz auf die Idealkonstruktion eines Nachbarschaftslebens zu konzentrieren. Er kann als Zuschauer zwar mitfühlen, braucht jedoch keine eigenen Kränkungen und Verletzungen zu fürchten. Die „Lindenstraße“ zeigt die Konflikte und Themen des Lebens, wie das alltägliche Leben gelingt und mißlingt. Zielrichtung der Geschichten ist dabei immer, miteinander gesprächsfähig und zuhörfähig zu bleiben. Dieser Optimismus, ja diese soziale Utopie über das alltägliche Leben macht sie so faszinierend. Insbesondere, weil das Mißlingen auf dem Bildschirm nicht persönlich weh tut, dagegen das Zusammenleben und Sprechen mit den wirklichen Nachbarn oft viele schmerzhaft Konflikte bringt. Ein soziales Risiko einzugehen, hat der junge Mann verlernt, vermutlich hat er Verluste und Enttäuschungen nicht verkraftet. Schon einen Tag nach dem Tod der Großmutter sah er sich die nächste Folge seiner Lieblingsserie an. „*Lindenstraße' war für mich der Beweis, daß das Leben immer weitergeht.*“, sagte er. Das hat ihm beim Weiterleben sicherlich geholfen. Weil er Aktivitäten und Kommunikation sucht, sammelt er Lindenstraße-Produkte und versucht, mit den „hinter“ der Filmwelt stehenden realen Personen, den

Schauspielern, Kontakt aufzunehmen. Dies ist eine, gerade auch für Kinder, nicht ungewöhnliche Form der Folgekommunikation, bei der Zuschauer erste eigene Schritte aus der Phantasie heraus in den realen Alltag gehen.

***Flucht aus
der Wirklichkeit?***

Wie denken wir über die Einheit von Menschen und Medien? Steht nicht die vermutete große Gefährdung durch die „Droge“ Fernsehen bei unseren Gedanken im Vordergrund? Der Gedanke von der gefährlichen Beziehung zwischen Menschen und Medien ist schon recht alt. Früher, vor der Zeit des Fernsehens, wurde Gedrucktes als bedrohlich, ja als Rauschmittel und Hilfsmittel zur Flucht aus der Wirklichkeit des Alltags angesehen. In der Revolutionszeit, vor etwa 200 Jahren, schrieb der Dichter Karl Philipp Moritz in seinem autobiographischen Roman „Anton Reiser“, daß er seine erniedrigenden Lebensumstände, Kälte und Hunger nur deshalb aushielt, weil er in eine Welt der Bücher und des Theaters floh. Noch in den 50er Jahren unseres Jahrhunderts bekämpften pädagogisch orientierte Erwachsene Romanhefte und Comics als „Schmutz und Schund“. Solch eine negative Bewertung hat lange Tradition, gab es doch Zeiten, da wurde zum Beispiel auch das Lesen für Frauen als gefährlich eingestuft. Mit dem Auftauchen des Films verschob sich nun der Gegenstand der Kritik. Die Traumwelt des Films faszinierte den Menschen so sehr, daß dies zur Folge hatte, daß man nun darin eine Gefährdung vermutete. In den 60er Jahren zeigte sich eine neue Verbindung von Menschen und Medien: das Fernsehen wurde zum alltäglichen Konsumprodukt. Das rief die Pädagogen mit ihren Warnungen auf den Plan: Fernsehen wurde die „Droge“ im Wohnzimmer, die Einheit von Mensch und Bildschirm als Sucht angesehen. Bei dieser 200 Jahre alten Theorie von der Realitätsflucht und Droge spielt sicher auch die Angst unserer Kultur vor der unberechenbaren Phantasie eine Rolle. Medien, insbesondere die Filmmedien, haben eine besondere Nähe zu den Phantasiebildern der Menschen.

Von Ritterkampf und Traumwelt

Mit diesem Rückblick auf den alten Erklärungsversuch, daß Medien zu Drogen werden und zur Flucht in die Traumwelt „verhelfen“, läßt sich ein bestimmtes Grundmuster erkennen.

Beispiel „Anton Reiser“

In Karl Philipp Moritz' autobiographischem Roman „Anton Reiser“ wird ein sensibler, kränkelder Junge geschildert, der in einer zerrütteten Familie mit überdreht frommem Vater und widersprüchlicher Mutter aufwächst. Anton Reiser ängstigt sich oft, wobei er sehr sensibel für Phantastisches und Mythisches ist:

„Aber von seinem zweiten und dritten Jahr an erinnerte er sich auch der höllischen Qualen, die ihm die Märchen seiner Mutter und seiner Base im Wachen und im Schlafen machten: Wenn er bald im Traume lauter Bekannte um sich her sah und die ihn plötzlich mit

scheußlich verwandelten Gesichtern anblickten, bald eine hohe düstere Stiege hinaufstieg und eine grauenvolle Gestalt ihm die Rückkehr verweigerte, oder gar der Teufel bald wie ein fleckiges Huhn, bald wie ein schwarzes Tuch an der Wand ihm erschien. Als seine Mutter noch mit ihm auf dem Dorfe wohnte, jagte ihm jede alte Frau Furcht und Entsetzen ein, so viel hörte er beständig von Hexen und Zaubereien; und wenn der Wind oft mit sonderbarem Getöse durch die Hütte pfiff, so nannte seine Mutter dies im allegorischen Sinne den handlosen Mann, ohne weiter etwas dabei zu denken. Allein sie würde es nicht getan haben, hätte sie gewußt, wie manche grauenvolle Stunde und wie manch schlaflose Nacht dieser handlose Mann ihrem Sohn noch lange nachher gemacht hat.“

Worum geht es dem Jungen Anton? Er wünscht sich vermutlich viel Schutz und Geborgenheit bei seiner Mutter, in einer Welt, die ihn sehr ängstigt und in der er sich dunklen Mächten hilflos ausgeliefert fühlt:

„Eine von Antons seligsten Erinnerungen aus den frühen Jahren seiner Kindheit ist, als seine Mutter ihn in ihren Mantel eingehüllt durch Sturm und Regen trug. Auf dem kleinen Dorfe war die Welt ihm schön, aber hinter dem blauen Berge, nach welchem er immer sehnsuchtsvoll blickte, warteten schon die Leiden auf ihn, die die Jahre seiner Kindheit vergelten sollten.“

Dieser Wunsch, geborgen und getragen zu sein, ist also grundsätzlich nicht erfüllbar, weil es die anziehende und zugleich ängstigende Welt „hinter den blauen Bergen“ gibt. Der Junge Anton hat also zwei widersprüchliche Wünsche und Themen:

Geborgenheit in einer gefährlichen Welt und das lockende künftige große Leben „hinter den blauen Bergen“. Für Anton, das wenig geborgene Kind, ist klar, daß er in die lockende, ferne Welt der „blauen Berge“ will. Er ahnt und erwartet jedoch die für ihn dort lauenden Gefahren. Dieser spannungsreiche Widerspruch in ihm führte Anton vor etwa 200 Jahren zu Büchern der griechischen Mythologie und zu Helden- und Kriegsphantasien. Heute säße er sehr wahrscheinlich vor dem Fernseher.

Geborgenheit und Verlockung

Kampfphantasien

„Von dem Hause, wo Antons Vater logierte, bis nach dem Gesundbrunnen und der Allee dabei, war ein ziemlich weiter Weg. Anton schleppte sich demungeachtet mit seinem schmerzenden Fuße, das Buch unterm Arm, hinaus und setzte sich auf seine Bank in der Allee, wo er im Lesen nach und nach seinen Schmerz vergaß und bald nicht nur auf der Bank in Pyrmont, sondern auf irgendeiner Insel mit hohen Schlössern und Türmen oder mitten im wilden Kriegsgetöse sich befand. Mit einer Art von wehmütiger Freude las er nun, wenn Helden fielen, es schmerzte ihn zwar, aber doch deutete ihm, sie mußten fallen. Dies mochte auch wohl einen großen Einfluß auf seine kindischen Spiele haben. Ein Fleck voll hochgewachsener Nesseln oder Disteln waren ihm so viele feindliche

*Phantasiematerial
aus Büchern*

Köpfe, unter denen er manchmal grausam wütete und sie mit seinem Stabe einen nach dem anderen herunterhieb. Wenn er auf der Wiese ging, so machte er eine Scheidung und ließ in seinen Gedanken zwei Heere gelber oder weißer Blumen gegeneinander anrücken. Den größten unter ihnen gab er Namen von seinen Helden, und eine benannte er auch wohl von sich selber. Dann stellte er eine Art von blinden Fatum vor, und mit zugemachten Augen hieb er mit seinem Stabe, wohin er traf. Wenn er dann seine Augen wieder eröffnete, so sah er die schreckliche Zerstörung, hier lag ein Held und dort einer auf dem Boden hingestreckt, und oft erblickte er mit einer sonderbar wehmütigen und doch angenehmen Empfindung sich selbst unter den Gefallenen.“

Die Heldengeschichten der Antike sind für Anton wichtig. Sie bieten ihm den für seine Krankheit angemessenen Phantasiestoff. Sie ermöglichen ihm, als Held vom siegreichen Kampf zu träumen.

In und mit diesen Phantasien katapultiert er sich auch aus dem schwierigen Familienalltag heraus. Und damit auch weg von seiner Mutter, weil sie ihn doch nicht beschützt, hinein in die heldenhafte Kampf- und Männerwelt. Die „Bilder“ der Bücher, die er liest (Telemach, Helden- und Göttersagen), tauchen in seinen Spielen wieder auf: der Ritter, der die Blumen köpft, der mit eisernem Zepter herrscht, der Musterung hält. Wäre nicht die immerwährende Angst in ihm, schuld am Unglück in seiner Welt zu sein, dann würde er mit seinem Spiel vermutlich einen großen Schritt in die Eigenständigkeit der Pubertät hineingehen. Eigentlich nähert er sich den für seine Entwicklung richtigen symbolischen Quellen (wir würden sie heute Medien nennen) und den richtigen Spielen (auch diese Aktionsspiele und Spielarrangements sind heute noch üblich), weil er in seinen Phantasien sein Thema und seine Wünsche bearbeitet: groß, stark, berühmt und gewalttätig zu sein. Es fehlt ihm die Chance, seine Themen und Wünsche auch im Alltag zu verwirklichen. Der unauf lösbare Widerspruch liegt in seinen Lebenserfahrungen mit seiner Familie, mit seinem Vater und mit seiner Mutter, und natürlich liegt der Widerspruch auch in seiner Zeit, die ihm ein enges, ärmliches und bevormundetes Leben vorschreibt. Weil er sich selbst als Ursache seiner Probleme und Schwierigkeiten sieht, wendet er sich zerstörerisch gegen sich selber. Ein Held ist er nur noch in seinen Träumen. Das Phantasiematerial dazu holt er sich weiterhin aus Büchern. Hinzu kommt seine Faszination für das Theater.

„Das Lesen war ihm nun einmal so zum Bedürfnis geworden, wie es in Morgenländern das Opium sein mag . . .“ – „Er vergaß sich und die Welt.“

Was ist passiert? Anton gelingt es nur, seine Themen und Probleme in seiner Phantasie zu bearbeiten, mit Bildern, die Eltern ängstigen und erschrecken können. In dieser Phantasiewelt leben Figuren und Bilder der jeweiligen Kultur. Damals waren es Bücher und Theater, heute sind es Fernsehen, Comics und Spielzeug .

**3. Argument:
Fernsehen als Teil
der Kinderwelt**

Lebenswelt mit Medien und Konsum

Sicher ist das Leben der Kinder heute wesentlich anders als in den Zeiten unserer Urgroßeltern, an die wir uns mit der Geschichte von „Heidi“ zurückerinnern wollen. „Heidi“ ist die Geschichte von einem kleinen Mädchen, das aus der bäuerlichen Arme-Leute-Idylle der Berge in die Großstadt muß. Wenn wir es uns aussuchen könnten, wo und wie unsere Kinder aufwachsen sollten, dann zögerte wohl keiner mit der Antwort: „In unzerstörter Natur, wo sie zusammen mit anderen Kindern die Welt entdecken können.“ Mit Sicherheit werden nicht die großstädtische Autowelt, die Einkaufszentren oder die asphaltierten Hinterhöfe als kindgerechte Welten genannt.

**Beispiel
„Ronja Räubertochter“**

Astrid Lindgren erzählt uns in ihren Büchern, wie die Kinderwelt aussehen sollte, zum Beispiel in „Ronja Räubertochter“: Da macht sich Ronja eines Tages selbständig und geht aus der Räuberburg hinaus, in der sie sich bisher so wohl und geborgen gefühlt hat. Sie geht in eine neue, wunderbare Welt. Sie durchstreift den Wald und verbringt einen Tag an einem Teich, wirft Steine ins Wasser, hört den Tieren zu und schläft dann zufrieden ein, geborgen in der Natur.

„Dort am Weiher blieb sie den ganzen Tag und tat vieles, was sie noch nie ausprobiert hatte. Sie warf Tannenzapfen ins Wasser und lachte, als sie merkte, daß sie davonschaukelten, wenn sie nur mit den Füßen plätscherte. Soviel Spaß hatte sie noch nie gehabt! Ihre Füße fühlten sich so froh und frei an beim Plätschern und noch froher beim Klettern. Um den Weiher herum lagen große, bemooste Findlinge zum Hinaufklettern, und dort standen Fichten und Kiefern zum Hangeln. Ronja kletterte und hangelte, bis die Sonne über den waldigen Bergrücken zu sinken begann. Da aß sie das Brot und trank die Milch aus der Holzflasche, die sie in einem Lederbeutel mitgenommen hatte. Danach legte sie sich ins Moos, um eine Weile auszuruhen, und hoch über ihr rauschten die Bäume. Sie guckte hinauf und lachte leise, weil es sie gab. Dann schlief sie ein. Als sie erwachte, war es schon dunkler Abend, und sie sah die Sterne über den Baumwipfeln glühn. Da begriff sie, daß die Welt noch viel mehr war, als sie geglaubt hatte.“

Die „heile“ Welt

Ich erinnere mich an Kinder in einem winzigen Bauerndorf, denen ich oft zugeschaut habe, wie sie ähnlich zu leben schienen wie Astrid Lindgrens Ronja; wie sie sich selbstbewußt, frei und zuversichtlich in ihrer Welt bewegten. Ob sie nun gemeinsam auf der Schaukel, auf dem Fahrrad oder im selbstgebastelten Karren waren, sie waren immer in Bewegung und doch voll Sicherheit. In ihrer Kindergruppe zogen sie miteinander zu einem Bach und spielten im Wald jenseits aller Kontrolle. So konnten sie ihre Sinne entwickeln und unendlich viel soziale Erfahrungen sammeln.



Die Autowelt

Die Idylle dauerte jedoch nur so lange, bis das Straßennetz auch in diesem Winkel voll ausgebaut war und die erste Katze totgefahren war. Jetzt mußten die Erwachsenen einen wachsamen Blick auf die Kinder haben. Deshalb hat sich – für eine gewisse Zeit – auch niemand aufgeregt, wenn die Kinder bei schönstem Wetter vor dem Fernseher saßen und die abenteuerliche heile Welt jetzt über den Bildschirm konsumierten. Die Aufregung der Erwachsenen über das Fernsehen wurde erst dann so groß, als die Kinder sich in dieser Konsumwelt einzurichten begannen und alles das wollten, was das Fernsehen ihnen vorführte. Und noch schärfer wurde die Kritik am Fernsehen, als die Kinder begannen sich zuviel Banales, Grausames, Überforderndes aus den Programmen herauszuholen.

*Kein Platz für Kinder
in der Großstadt*

Daß Fernsehen direkt mit der Lebenswelt der Kinder verbunden ist, zeigt sich am deutlichsten in der Großstadt: „Im Dickicht der Stadt ist kein Platz für die Kleinsten“, so die „**Momentaufnahmen**“ der **Süddeutschen Zeitung** (vom 15.06.1992, Seite 13) über die Unwirtlichkeit der Städte aus der Sicht der Kinder:

Der Hinterhof in der Tulbecktstr. 26 im Westend, auf den ersten Blick ein wahres Kinderparadies: ein hübscher Sandkasten, eine

weitläufige Rasenfläche und viele, viele Bäume, die zum Kraxeln einladen. Kaum vorstellbar, daß Kinder sich hier unwohl fühlen oder gar in ihrem Spieldrang gebremst werden. Doch wer genauer hinsieht, für den erhält das Bild vom Paradies erste Risse. Ein Schild am Hofeingang verweist darauf, daß auf der rundherum asphaltierten Fläche unter keinen Umständen geradelt werden dürfe. Ein weiteres besagt, daß Fußballspielen auf der Anlage „mit Rücksicht auf die Anwohner untersagt“ sei. Drei Buben, die entweder noch nicht lesen können oder die viel zu klein sind, um die für sie in zwei Meter Höhe aufgestellte Verbotstafel überhaupt entdecken zu können, kicken unter munterem Gejohle. „Tor!“ Prompt wird daraufhin im dritten Stock ein Fenster aufgerissen. Eine Frau schreit wütend: „Verzieht euch gefälligst woandershin. Den Krach hier kann ja kein Mensch ertragen!“

Ping-pong-ping-pong – mit diesem typischen Geräusch klatscht der kleine, harte Ball immer wieder auf die steinerne Tischtennisplatte. Die beiden spielen nicht schlecht. Doch als Markus, er hat gerade Matchball, einen kräftigen Vorhand-Topspin durchzieht, fliegt der Ball weit hinter seinen Gegenspieler in den Nachbarhof. So ein Tischtennisball geht ins Taschengeld eines kleinen Buben. Also macht Markus Anstalten, über das Holztor zu kraxeln. Oben angekommen, überlegt er es sich anders. Denn auf der anderen Seite ist ein nagelneuer Stacheldraht gezogen und festgenagelt. Der Hausmeister sagt, der sei notwendig, „damit die Kinder nicht von den aus der Tiefgarage kommenden Autos angefahren werden“. Stacheldraht als Kinderschutz? Die Ausfahrt ist mehr als fünf Meter vom Holztor entfernt. Markus kann den Ball abschreiben. Ohne Ball sitzt er bald wieder vor dem Fernsehapparat.

Eine Erzieherin hat diese Enge einmal mit einer entlarvenden Verbotstafel beschrieben:

„Im Bereich der Grünanlagen ist das Rad- und Mopedfahren sowie das Fußballspielen nicht erlaubt. Hunde bitte anleinen. Fernsehen ist jedoch problemlos gestattet.“

Mehr Sozialkontakte – weniger Fernsehen

* Wolfgang Tietze: Die Stellung des Fernsehens im Leben von Kindergarten-Kindern. Wissenschaftliche Befunde zur kindlichen Mediennutzung. In: Medienerziehung im Kindergarten: Neue Herausforderungen durch private Programme? Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen 1990, Seite 13–34.

Wenn Kinder ihre Abenteuerlust und Phantasie nicht im Spiel, draußen mit anderen Kindern, verwirklichen können, holen sie es sich dort, wo sie es bekommen: beim Fernsehen. Eine Untersuchung über „Neue Medien im Alltag von Kindergarten-Kindern“, die von 1985 bis 1988 in Dortmund durchgeführt wurde, bestätigt diesen Zusammenhang.*

Je mehr Kontakte die Eltern zu Bekannten, Vereinen und Verwandten haben und je kinderfreundlicher die Nachbarschaft ist, um so weniger sehen Kinder fern. In einem kinderfreundlichen Wohn- und Spielumfeld sinkt der Fernsehkonsum. Dazu sind aber auch Grünflächen zum freien Spiel in unmittelbarer Nähe der Wohnung

und verkehrsberuhigte Straßen notwendig. Gehören Kinder einem Verein (Sportverein, Musikgruppe usw.) an und haben die Möglichkeit, Einrichtungen wie Büchereien, Schwimmbäder, Theater und Sportplätze zu benutzen, dann sehen sie auch wesentlich weniger fern und bevorzugen öfter andere Aktivitäten in der Gruppe.

**Medien und Konsum –
Bereiche wichtiger Erfahrungen**

Selbstverständlich laufen Kinder am liebsten mit anderen Kindern in einer natürlichen Welt herum. Fernsehen ist dann auch nur eine Nebensache, an die man keinen weiteren Erziehungsgedanken verschwenden braucht. Die Beispiele einer lieblosen und unfreundlichen Kinderwelt zeigen jedoch, welchen Sinn Fernsehen für Kinder haben kann. Da gibt es „Action“ ohne Grenzen, man kann machen, was man will, ohne auf Grenzen zu stoßen. Die vielen Grenzen im komplizierten Leben der modernen Industriegesellschaft sind ein schwerwiegendes Problem für die Kinder. Wenn die Grenzen sich mit Unfreundlichkeit und Lieblosigkeit paaren, sind sie auch deutlich erkennbar. Die Grenzen bleiben jedoch auch bei größtem Verständnis für Kinder und ihre aktive Weise, das Leben und die Welt zu entdecken.

Verdichtet und isoliert

Je dichter die Industriegesellschaft alles mit allem verwebt und vernetzt, um so isolierter leben wir und um so weniger Raum für Entfaltung bleibt uns. Der unumkehrbare Trend zum Single-Haushalt ist dafür der deutlichste Ausdruck: jeder für sich allein, in der perfekten Eineinhalbzimmerwohnung, im Stau ebenfalls allein im Auto, im überfüllten Freizeitpark allein unter vielen, ohne Kontakte, mit Streß, um auch im Äußeren der aktuellen Mode zu entsprechen. Vieles, was uns gerade in den neuen Fernsehprogrammen beunruhigt, hat direkt mit diesen uns beengenden Grenzen zu tun. Fernsehen führt uns, nur mit dem sicheren Abstand der Kamera, direkt an Verbrechen und gewalttätige Zerstörung, an die sexuellen Wünsche und Phantasien der Menschen und an das Sozialleben von Familien heran. Die Kamera rückt uns beängstigend nah an alles heran, was bislang privat und intim war, reißt vertraute Grenzen von Scham und Anstand ein, weil wir vor dem Bildschirm in einer völlig offenen, Welt leben.

***Die Medien als neue
Erfahrungswelt***

Kinder nutzen die Welt der Medien und des Konsums als ihre direkte und unmittelbare Erfahrungswelt. Aus ihrer Sicht ist es keine Sekundärwelt, es ist keine Welt des Ersatzes, es ist die Welt, in der sie sich perfekt bewegen können und dürfen. Auch wenn wir uns für die Kinder die heile Welt der Astrid Lindgren wünschen: Der Blick zurück in die ländliche Idylle der „Kinder von Bullerbü“, des aktiven Lebens der „Ronja“ oder der „Pippi Langstrumpf“ kann uns nur das Idealbild, die Utopie einer Kinderwelt zeigen. Wenn wir im Alltag unse-

ren Kindern genau zuschauen, entdecken wir bei den Kindern vor dem Bildschirm oder bei den Kindern im Kaufhaus ähnliches Spiel- und Sozialverhalten wie bei den Lindgrenschen Kinderfiguren. Der Bremer Soziologe Heinz Hengst hat sich entsprechende Episoden im Kaufhaus genauer angeschaut.*

Beispiel Computerspiel

Schauplatz der folgenden Szene ist die Spielzeugabteilung eines großen Bremer Kaufhauses, ein mit Videospiele-Konsolen, Homecomputern und anderen Geräten ausgestatteter, relativ abgeschlossener Teilbereich. Er vermittelt den Eindruck einer Spielhalle, ist geräumig, großzügig eingerichtet, Aufmachung und Anordnung der Geräte haben hohen Aufforderungscharakter. Ein 13jähriger ist gerade im zweiten Stock angekommen, steuert von der Rolltreppe aus zielbewußt dem Computerbereich zu. Er bleibt an einem der drei Computer mit Monitor und Diskettenlaufwerk stehen. Dort spielt ein 15jähriger, der den Hinzukommenden ganz offensichtlich kennt. Die beiden Jungen kommen schnell ins Gespräch. Der Neue zieht schließlich eine Liste aus der Tasche. Der andere studiert diese Liste einige Augenblicke und zeigt dann auf ein paar Stellen. Nach kurzem Wortwechsel holt der 13jährige eine Diskette aus der Tasche, steckt sie ins Laufwerk und tippt ein paar Befehle in die Tastatur des Computers. Er wartet, bis auf dem Bildschirm eine Grafik erscheint, und spielt mit dem Joystick ein Spiel an, das der Ältere dann fortsetzt. Danach beginnt eine Verhandlung, an der sich mindestens noch fünf weitere Jungen aktiv beteiligen. Nachdem sie sich in einem längeren Gespräch über irgend etwas geeinigt haben, beginnt eine neue Aktivität am Computer. Weitere Auseinandersetzungen und Verhandlungen folgen.

Es ist klar, um was es dabei ging. Die Computerspiele waren 1985 neu auf dem Markt, und das Taschengeld reichte für die teuren Programme nicht aus. Die Jungen hatten eine Art Schwarzmarkt aufgemacht, der viel spannender war als traditionelle Räuber-und-Gendarm-Spiele oder Mutproben. Sie suchten in der Kaufhauswelt nach eigenen und altersgemäßen Erfahrungen, die natürlich wenig mit den Absichten des Kaufhauses und der Computerindustrie übereinstimmten. Für Kinder ist die Kaufhaus- und Bildschirmwelt, in der sie von Anfang an aufwachsen, die Welt unmittelbarer und wichtiger Erfahrungen, in der sie Selbständigkeit und Grenzen ausprobieren und eigene Abenteuer erleben können.

* Heinz Hengst: Tuschen, Handeln, Tauschen – Das heimliche Programm am Kaufhauscomputer, in: Bildschirm – Faszination oder Information, Seelze, Friedrich Verlag, 1985, Seite 8–11.

4. Argument: Das Mosaik des Lebens mit Hilfe von Medien verstehen

Fernsehen im Fluß des Alltagslebens

Die Medien der Massenkommunikation, insbesondere die Bildschirmmedien Fernsehen, Video, Computer, sind so neu, daß wir in unserer Kultur noch wenig verbindliche Erfahrungen haben, wo die Gefahren und wo die Chancen liegen. Vergleicht man die Jahrhun-

derte, in der die Erfahrungen mit Büchern bis zu einer Bücherkultur wachsen konnten, so ist klar, daß die Zeitspanne von etwas mehr als einer Generation, in der es Fernsehen gibt (in Deutschland seit 1953), wenig Sicherheit und verlässliche Erfahrungen gebracht haben kann, wie sich denn die Erziehung zum Fernsehen verhalten soll. Die banalen und noch mehr die grausamen Bilder auf der Mattscheibe lassen Eltern das Schlimmste befürchten und zu rigorosen Abwehrmaßnahmen greifen, die aber erfahrungsgemäß von der Mehrzahl der Kinder ohne viel Aufhebens umgangen werden. Mein Rat hierzu: Wollen wir gerade die uns erschreckenden Bilder der Gewalt und des Grauens verstehen, müssen wir sie als Deutung und Chiffren für unsere Welt entschlüsseln lernen, und versuchen auf diese Welt – und nicht nur auf die Kinder als Fernsehkonsumenten – gestaltend einzuwirken. Die Angst, Fernsehen wirke wie eine Droge und entfremde die Kinder der Wirklichkeit, ist bei genauem Hinsehen auch die alte Angst, die Kinder könnten mit ihrer Phantasie eigene und völlig andere Wege einschlagen, als wir sie ihnen vernünftigerweise vorzeichnen wollen. Klar ist, alle Medien sind wichtiger Teil der Lebenswelt, in der die Kinder aufwachsen und in der sie prägende Erfahrungen machen. Auf diese Lebenswelt gestaltend und anregend Einfluß zu nehmen, ist eine wichtige Aufgabe von Eltern und Erziehern. Diese Aufgabe ist nicht leicht, denn wir haben auf die kulturelle Umgebung der Kinder nur sehr begrenzten Einfluß. Wir haben jedoch viel Einfluß, indem wir unser Familienleben, die Beziehungen zu Freunden und Nachbarn und zu kulturellen Einrichtungen gestalten. Wichtig sind Freizeitaktivitäten, in denen nicht nur passiv oder hektisch konsumiert wird. Wir haben jedoch dann eine wirkliche Chance, Einfluß auf die Lebenswelt unserer Kinder zu nehmen, wenn wir erkunden, welche Bedeutung die Medien und ihre Bilder im Alltagsleben unserer Kinder haben. Das verlangt viel Aufmerksamkeit wie bei einem Puzzle. Welche Teile gehören zusammen?

*Elemente des „Puzzle“
Kinder und Fernsehen*

Die Themen der Kinder

Kinder haben, wie alle anderen Menschen auch, Ziele, Wünsche und Träume, die um bestimmte Themen kreisen: zum Beispiel groß und stark zu sein, geliebt zu werden, in die aufregende Welt hinauszuziehen und dabei doch geschützt zu werden, als schön und erfolgreich bewundert zu werden usw. Je nach Lebensgeschichte und Umfeld, in dem die Kinder leben, entstehen bestimmte Themen, die sich aber im Laufe der Entwicklung verändern können. Dabei spielt auch der jeweilige Freundeskreis von Gleichaltrigen eine wichtige Rolle.

Die Bilder, Figuren und Geschichten auf dem Bildschirm

Unabhängig von den Zuschauern produziert eine unübersichtlich aufgebaute mächtige Medienindustrie Filme, die aus Bildern, Figuren und Geschichten bestehen. Die Medienmacher greifen bewußt oder unbewußt oft auf die vorhandenen Geschichten, Bilder und Figuren unse-

rer und anderer Kulturen zurück, zum Beispiel auf die Figur der „Heidi“, auf uralte Mythen und bekannte Filmgeschichten. Dabei entsteht ein schillerndes Programmgeflecht, innerhalb dessen sich bestimmte Figuren und Erzählweisen in den Vordergrund drängen, zum Beispiel realistische Gewaltdarstellungen als Reality-TV. Diese Bilder und Figuren „wandern“ schnell vom Bildschirm weg und werden Teil der öffentlichen Sprache und des privaten Gesprächs.

Die Fernseh-Erlebnisse

Zuschauer sind nie passiv, auch wenn sie weitgehend bewegungslos vor dem Bildschirm sitzen. Sie holen sich diejenigen Bilder, Figuren und Geschichten aus dem Fernsehen, die ihnen etwas bedeuten und die ihre Themen ansprechen. Die Fernseh-Bilder werden so zu eigenen Erlebnissen. Die Zuschauer verbinden sie dabei mit persönlichen Gefühlen und Themen.

Die Fernseh-Situation

Vor dem Bildschirm zu sitzen, ist eine Situation von hoher sozialer Bedeutung. Wer bestimmt, wann das Fernsehgerät eingeschaltet wird und wie das gemeinsame Fernsehen abläuft, ist ein bedeutsamer Teil des Soziallebens. Daß man sich auch vor dem Fernsehapparat eng zusammenkuscheln kann, ist für Familien und auch für Freundesgruppen von Bedeutung. Kinder probieren hierbei auch aus, wie wichtig sie bei Entscheidungen sind, ob und wie sie Aufmerksamkeit und Zuwendung bekommen.

Beispiel „Die Frösche“

Im folgenden Beispiel unterhalten sich Kinder in der Schule. Was in wenigen Minuten abläuft, ist eine wichtige Angelegenheit, deren Sinn wir entschlüsseln wollen. Um das Ergebnis vorwegzunehmen: In diesem Gespräch geht es darum, ob ein Junge Gefühle und Angst zeigen darf.

Birgit: „*Matthias, hast du den Film angeguckt am Samstag?*“

Birgit macht hier etwas, was viele Kinder heute tun. Sie versucht mit Matthias ins Gespräch zu kommen und greift dabei aufs Fernsehen zurück. Das funktioniert fast immer. Welches Kind hat nicht am Samstag einen Film angeguckt? Samstag ist Hauptfernsehtag. Mit Sicherheit ist auch etwas gekommen, worüber sich ein Gespräch beginnen läßt.

Matthias: „*Ah, 'Die Frösche', das war ein guter Film!*“

Matthias greift Birgits Gesprächsangebot auf. Er nennt „Die Frösche“, Titel eines Films, der am Samstagabend im Fernsehen lief. Mit „guter Film“ bewertet er den Film positiv.

Birgit: „*Wie die da reinkamen.*“

Birgit geht deutlich auf Matthias und seinen konkreten Gesprächsvorschlag ein, indem sie auf eine Filmszene verweist.

Matthias: „*Ja, da bei der Spinne war das.*“

Matthias geht wiederum auf Birgit ein. Er stellt sicher, daß beide

über die gleiche Filmszene reden. Da er von einer neuen Filmfigur redet, ist jetzt auch klar, daß er den Film noch detailliert in Erinnerung hat.

Birgit: *„Da hat meine Mutter geweint.“*

Jetzt bringt Birgit mit dem Motiv der weinenden Mutter etwas Neues ins Gespräch. Es geht nicht mehr um den Film und auch nicht mehr um die Szene mit der „Spinne“. Birgit spricht über eine Situation beim Fernsehen: Ihre Mutter hat emotional sehr heftig – mit Weinen – auf die Filmszene reagiert.

Matthias: *„Oh, die hat wohl Angst gehabt vor den Viechern.“*

Matthias folgt wieder Birgits Gesprächsvorschlag und stellt mit Erstaunen fest, daß die Mutter Angst gehabt hat. Dabei ist ihm klar, wovor die Mutter Angst hatte, nämlich vor den „Viechern“. Matthias hat die Quelle der Angst also konkret benannt.

Birgit: *„Natürlich, ich hab das jedenfalls nicht angeguckt.“*

Birgit lehnt diese Art von Film oder Filmszenen ab.

Nadine: *„Was denn?“*

Hier wird es nun für die anderen Kinder der Gruppe interessant. Sie mischen sich in das Gespräch ein.

Theo: (verächtlich) *„Ah, der Idiotenfilm.“*

Theo geht die Bewertung des Films und vermutlich auch die Gelegenheit mit der Mutter und ihren heftigen Emotionen zu weit. Er wertet deshalb den Film, bei dem die Mutter Angst zeigte, als „Idiotenfilm“ ab. Ob er den Film gesehen hat oder nicht, geht nicht daraus hervor.

Nadine: *„Meine Mutter ist ins Bett gegangen.“*

Matthias: *„Meine Mutter hat sich die Fingernägel abgeknabbert.“*

Birgit: *„Meine Mutter ist unter die Bettdecke gekrochen.“*

Ein Teil der Gruppe, insbesondere Matthias und Birgit, bleiben beim Gesprächsmotiv Mutter – Angst/Angst zeigen. Dabei beginnen die Mütter beziehungsweise die Kinder sich mit der Angst zu überbieten. An dieser Stelle ist klar, daß die Mutter, die Angst hat, unter die Bettdecke kriecht, sich die Fingernägel abknabbert, ein Bild dafür ist, daß es Menschen (erwachsen, weiblich, Mutter) gibt, die Angst beim Fernsehen zeigen dürfen.

Theo: *„Ich hab mich totgelacht, Birgit. Babyfilm, ich hab noch viel Schlimmeres gesehen, ‚Hexer‘.“*

Indem Theo über so einen „Babyfilm“ lacht, stellt er gegenüber Birgit klar, daß er ein rechter Kerl ist, der in Sachen Film ganz andere Grenzen überschreitet. Filme wie „Der Hexer“ (nach einem Roman von Edgar Wallace) sind für Kinder eindeutige Maßstäbe für Mut oder Überlegenheit. Vermutlich hat Theo den „Hexer“ gesehen und sich auch dabei gefürchtet, weil er den Filmtitel prompt als Maßstab für etwas Schlimmes bringt.

Birgit: *„Das durfte ich noch nicht sehen.“*

Birgit läßt sich auf das Auftrumpfspiel von Theo und dessen Angeberei mit „schlimmen Filmen“ nicht ein. Sie setzt eine klare

Grenze, was Kinder sehen dürfen. Dabei ist nicht klar, ob sie den Film nun gesehen hat oder nicht.

Theo: „*Hexer*‘. *Oh, haben Sie das auch gesehen* (er spricht einen Erwachsenen an)? *Und ,Neues vom Hexer‘, das war fies.*“

Birgit ist also keine Gesprächspartnerin mehr. Deshalb wendet er sich an den Erwachsenen, der das Tonband mitlaufen läßt.

Matthias: „*Das war aber nicht so gut.*“

Matthias läßt sich kurz auf die Konkurrenz mit Theo darüber ein, was man/Mann alles sehen und aushalten muß.

Erwachsener: „*Fandest du ,Die Frösche‘ besser? Den hab ich auch gesehen.*“

Der Erwachsene durchschaut überhaupt nicht, worum es geht. Er meint, das Gespräch ginge um Filmbewertung. Er hat nicht verstanden, daß zwei Themen verhandelt werden:

Angst vor Filmen, Angst haben dürfen;

Stark sein, übertrumpfen, viel aushalten.

Diese Themen werden hier mit den Sprachbildern von der ängstlichen Mutter und mit den Filmtiteln („*Neues vom Hexer*“, „*Die Frösche*“) angesprochen.

Matthias: „*Meine Mutter hat sich die Fingernägel abgeknabbert.*“

Matthias entscheidet sich jetzt eindeutig für das Thema Mutter-Angst zeigen dürfen und stellt sich damit auf die Seite von Birgit.

Erwachsener: „*War sie so ängstlich?*“

Der Erwachsene versteht immer noch nicht, daß Mutter-Fingernägel abknabbern lediglich ein Bild für das Thema ist, Angst zeigen zu dürfen.

Theo: „*Meine Uroma, uuh, meine Uroma.*“

Theo bleibt bei seinem Auftrumpfspiel: aus der Mutter wird deshalb bei ihm die Uroma.

Matthias: „*Bei mir, mein kleiner Cousin, der Mark, der ist in der Vorschule, der hat ihn mit mir angeguckt. Der hat keine Angst gehabt.*“

Matthias nähert sich jetzt dem Sachverhalt Fernsehen-Angst. Jetzt schildert er die Situation, in der er ferngesehen hat. Ein kleiner Junge aus der Vorschule hatte keine Angst.

Birgit: „*Der gehört in die Irrenanstalt.*“

Birgit ist hier klar in der Bewertung: Wer bei diesem Film keine Angst hatte, ist nicht normal. Es geht nicht mehr um fiktive Mutterfiguren und deren überzogenen Angstreaktionen. Es geht um Kinder – zwei Jungen –, die „*Die Frösche*“ gesehen haben. Hier ist es normal, daß man/Mann Angst haben und zeigen darf.

(Fünf Minuten später)

Matthias: „*Zum Schluß sind der, der bei den Fröschen, der Gelähmte, der wollte ja zum Schluß nicht heim, der wollte ja nicht von der Insel*

weg, aber die Frau, und der Mann im Kanu, der ist am Leben geblieben, und die zwei Kinder.“

Jetzt ist bei Matthias etwas in Bewegung geraten. Nach einiger Zeit, in der er nichts sagt und in der er sich offensichtlich mit seinen Ideen und Vorstellungen beschäftigt, spricht er unvermittelt von einer Filmszene, die ihn vermutlich emotional sehr angesprochen hat. Da die Themen „stark und schwach sein, Gefühle zeigen und Angst haben“ in der Gruppe diskutiert und bewertet wurde, kann Matthias, indem er sich von Birgit geschützt weiß, über eine ihn ängstigende und belastende Filmszene reden.

**Gespräch mit Hilfe
von Filmszenen**

Dieses kurze Gespräch ist für die Kinder bedeutsam. Mit Hilfe von Filmtiteln und Filmszenen, die sie nur zum Teil gesehen haben, besprechen sie zwei wichtige, gegensätzliche Themen:

Sich mit Hilfe von Filmtiteln zu übertrumpfen und

Angst zeigen zu dürfen, weil Mütter bei einer Filmszene angeblich Angst hatten.

Weil das Mädchen Birgit dem Jungen Matthias deutlich machen kann, daß Angst bei Horrorfilmen normal ist, entlastet er sich von seiner Angst, die er bisher gut verborgen hat, und erzählt über eine ihn belastende Szene. Selbstverständlich läuft dieser Prozeß nicht bewußt ab. Voraussetzung ist jedoch, daß sich Birgit und Matthias gegenseitig verständnisvoll zuhören. Auch als Vater oder Mutter hätte man dies nicht besser machen können: Matthias beginnt ängstigende Filmerlebnisse zu verarbeiten. Dies ist besonders wichtig, wenn Kinder, insbesondere Jungen, Themen wie „groß“, „stark“, „wild“ ausprobieren. „Ich hab noch viel Schlimmeres gesehen!“ ist bei Kindern eine typische Floskel, um Stärke und Überlegenheit deutlich zu machen.

Medienspuren im Leben der Kinder entdecken und entschlüsseln

Wie Kinder miteinander umgehen, wie sie ihre Welt erleben, wie sie lernen und woran sie Spaß haben, ist einem stetigen Wandel unterworfen, den wir nur dann verstehen können, wenn wir das Leben der Kinder aus ihrem Blickwinkel betrachten. Wir entdecken dann auch die neuen Erziehungsaufgaben, die das Fernsehen von uns fordert. Dabei sollten wir uns fragen:

Was machen die Kinder mit den Fernseherlebnissen und den Fernsehbildern?

Was machen die Fernseherlebnisse und die Fernsehbilder mit den Kindern?

*Neue Figuren und
Geschichten auf dem
Vormarsch*

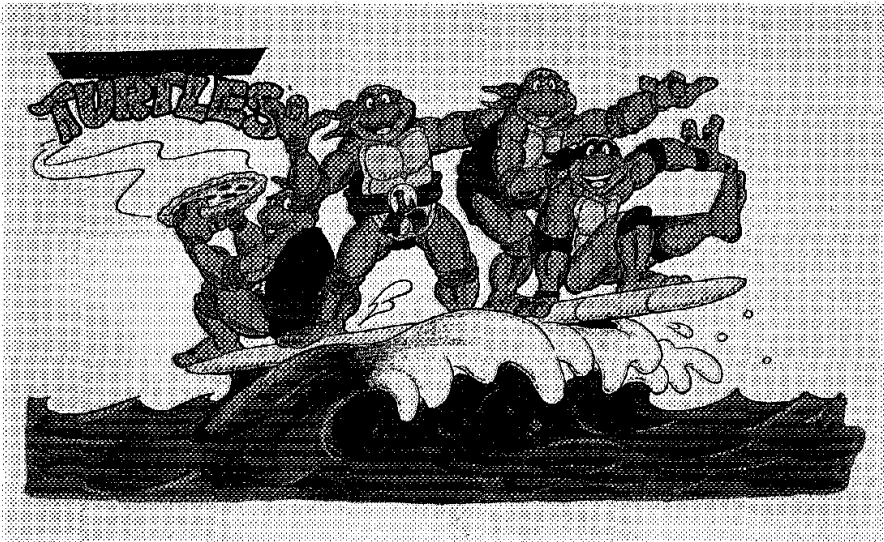
Im Sommer 1991 bringt die Zeitschrift „Filmecho“ Nr. 23/91 folgende Ankündigung:

Turtle-Power für den Kinossommer

Wochenlang standen die „Turtles II – das Geheimnis des Ooze“ auf Platz eins in den USA (Einspielergebnis: über 75 Millionen Dollar). Die Fox (Filmgesellschaft) startet die „Turtles II“, mitten im Sommer (18. 7. 91) bundesweit. Und damit die Turtles-Begeisterung nach Deutschland richtig herüberschwappen kann, zielen die Werbeanstrengungen der Fox über die übliche PR-Routine hinaus. Da soll ein richtiger Sommerspaß inszeniert werden, ein paralleles Medienspektakel, um auf den Kinostart einzustimmen. Angesagt sind eine Turtles-Kostüm-Tournee durch mehrere Großstädte in den alten und neuen Bundesländern, mit attraktiven Verlosaktionen, eine Pizza-Party (wir backen die größte Pizza der Welt) und diverse Gemeinschaftsaktionen mit den Lizenznehmern, in der Regel Hersteller von Spielwaren, Gagartikeln, Shirts usw.

Das Medien- und Konsumnetz ist also gut geknüpft. Wie werden sich die Kinder darin verfangen? Wieder nur Figuren, die immer kämpfen? Ein Sammelalbum für Klebebilder zum Beispiel verheißt nichts Gutes:

Donatello & Co. (das sind die vier Ninja-Turtles, eine Mischung aus fernöstlichen Ninja-Kämpfern und Schildkröten) finden April (das ist eine Reporterin vom Typ Barbie) gefesselt auf dem Dach



eines Wolkenkratzers. Bei ihr ist ein ganzes Heer von Ninja-Robotern . . . Unsere Helden lassen sich von diesen mechanischen Kämpfern nicht entmutigen. Auf Michelangelos Kampfschrei „Cowabunga“ hin stürzen sich Donatello und die anderen auf die Feinde. Diese kommen auch mit ihren gefährlichen Strahlen gegen die Turtles nicht an.*

Beispiel „Turtles“

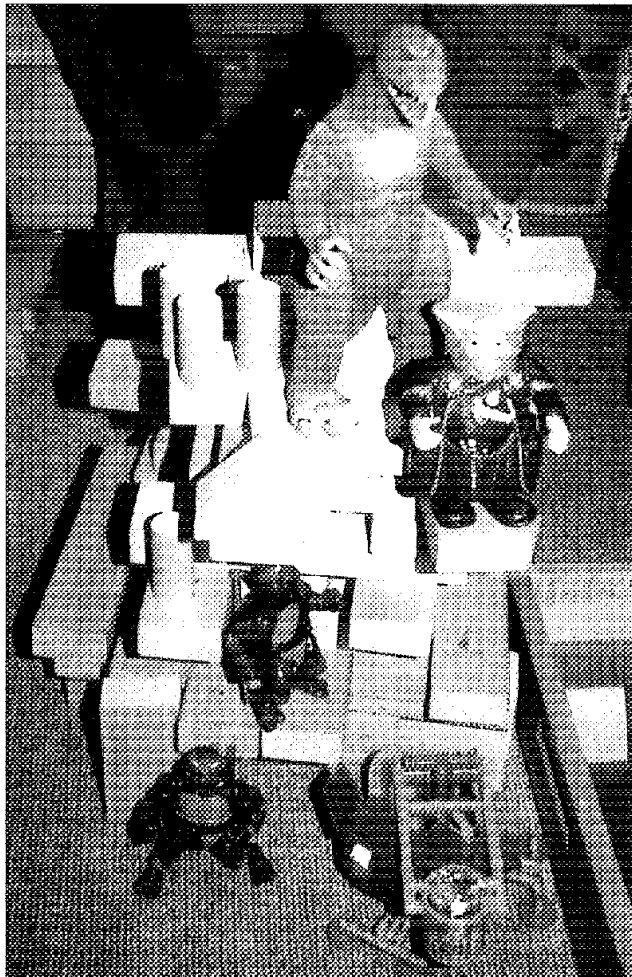
Im Kindergarten sind die Turtles schon bestens bekannt.

Bericht einer Erzieherin:

Sven kommt mit Turtles-Tüte in den Kindergarten und fragt Markus, ob er mitspielen will. „Au ja!“ sagt Markus. „Kommst du mit in die Bauecke?“ fragt Sven. Beim Auspacken stellt er die verschiedenen Turtle-Typen vor. Der Stärkste der Figuren ist auch der Chef. Markus bedauert, daß er von seiner Mami keine Turtles gekauft bekommt, weil sie weder die Figuren noch die Filme mag. Sven, der Besitzer der Turtles-Figuren, spielt nur mit den Starken und auch nur die Starken. Markus bekommt nur die Schwachen zugewiesen. Er fängt daraufhin an sich zu wehren, fordert, auch einmal der Starke zu sein. Daraus ergibt sich ein Streit mit Handgreiflichkeiten.

Die Turtles-Figuren und ihre Geschichte passen deutlich zur Konkurrenz, die zwischen Sven und Markus besteht. Das Grundmuster der Turtles-Geschichten ist immer gleich: in die Ecke getrieben zu werden und sich freikämpfen zu müssen. Dabei geht es um die folgenden Themen:

* Sticker Collectors Album,
Seite 7

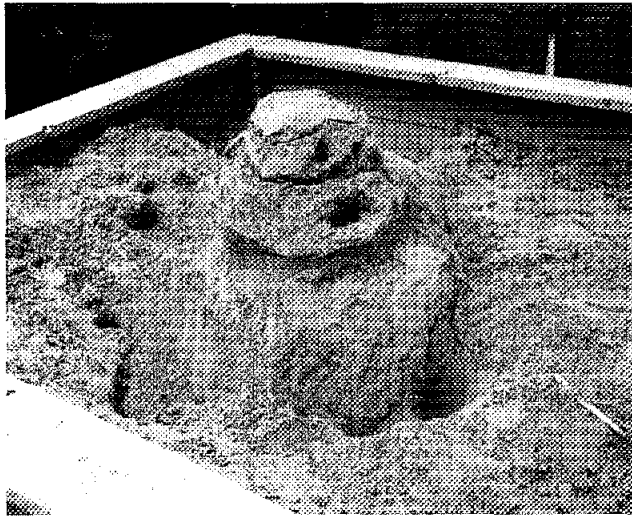


Wer ist stärker?

Wer dominiert wen?

Wer ist der Gewinner?

Nicht so auffällig wie die Konkurrenz zwischen Markus und Sven war das ruhige Spielen einer Gruppe von fünf Jungen mit Bauklötzen und Spielfiguren:



*Spielkonstruktion
mit Turtles*

Die Jungen bauen eine verschachtelte Burg aus einfachen Holzbaublöcken. Auf der oberen Plattform thront drohend und mit aufgerissenem Rachen ein Ungeheuer aus Plastik. Es sieht aus wie ein Drache oder Dinosaurier. Es erinnert an die drohenden Monster aus einschlägigen billigen Filmen mit Urweltungeheuern oder Riesendinosauriern. Auf der Ebene darunter steht die bunte Plastikfigur eines Mannes. Davor, in der ersten Ebene, in der ein Angriff auf die Burg stattfinden könnte, sind die Turtles postiert. Sie sind eindeutig auf Abwehr ausgerichtet – nicht auf Angriff. Sie haben jedoch ihre Wurf- und Kampfmaschine in Stellung gebracht, eine Katapultschleuder, mit der sich auch tatsächlich eine Schleimmasse – sie wird zusammen mit dem Spielzeug verkauft – verschießen läßt. Mit ernsthafter, aber auch mit freundlich lustiger Miene lassen sich die Jungen mit ihrer Spielkonstruktion fotografieren.

Sandfigur Turtle

Einmal auf der Spur der Turtles, entdeckte ich eine merkwürdige Figur in einem Sandkasten im Vorgarten eines Hauses, in dem mehrere Familien wohnen: Kopf und Schultern eines archaischen Riesen wachsen aus dem Sand heraus. Deutlich sind ein Maul und zwei tiefe Augenhöhlen herausgearbeitet. Um den Kopf herum läuft ein Stirnband, die Augenbinde, das sofort den Turtle erkennen läßt. Ein kleiner Junge nimmt meine Aufmerksamkeit interessiert zur Kenntnis. Es entsteht ein fachmännisches Gespräch über die Turtles, wie sie heißen, wie sie aussehen und daß sie gegen Shredder und seine Leute kämpfen. Die Spielkonstruktion mit Drache und Ninja-Turtles sowie die Sandfigur mit der Augenbinde machen mich neugierig. Um welche

Themen kreisen die Gedanken der Jungen? Was bringen sie zum Ausdruck, wenn sie die Turtles-Figuren verwenden, wenn die Figuren und Geschichten in ihrer Phantasie auftauchen? Die Ninja-Turtles scheinen doch mehr an Spielmöglichkeiten und Themen zu ermöglichen als nur Konkurrenz, Rivalität und Freikämpfen. Der Plastikdrache auf dem Bauwerk der Jungen erinnert an ein mythisches Urtier, vielleicht auch an King Kong. Dazu paßt auch die archaische Sandfigur, die zu Phantasiegeschichten mit dem Grundmuster des „Herrn der Ringe“ oder dem „Krieg der Sterne“ eine Brücke schlägt. Um mehr hierzu zu erfahren, suche ich nach der Geschichte, auf der die einzelnen Film- und Comichandlungen aufbauen: Die Ratte Splinter erzählt:

Zum Verständnis der „Turtles“

„Als ich noch ein Mensch war und in Japan lebte . . . war ich Schüler einer Ninja-Kampfschule.“ Wegen der Intrige eines Mitschülers wurde Splinter ausgeschlossen und wanderte nach Amerika aus. „Als ich nach New York kam, lebte ich hier unten (in den Abwasserkanälen) mit Ratten und Schildkröten. Aber durch den Kontakt mit radioaktivem Schlamm verwandelten wir uns alle in die Kreatur, die wir zuletzt berührt hatten. Meine Schildkröten (Turtles) wurden riesengroß und bekamen ein fast menschliches Aussehen . . . Ich lehrte die Schildkröten alles über das Leben der Menschen und machte sie zu hervorragenden Ninja-Kämpfern, die nur für das Gute kämpfen. Ihre Namen wählte ich nach Künstlern, die ich besonders schätze: Donatello, Raphael, Leonardo und Michelangelo.“*

Hier gibt es also eine Geschichte mit dem „weisen alten Mann“, mit Verwandlung von Menschen in Tiere und dem Aufstieg von Tieren zu Menschen, mit Intrigen und immer mit dem heldenhaften Kampf für das Gute. Damit setzen die Turtles die Geschichten der vertrauten Sagenwelt fort.

Was „erzählt“ der Film „E.T.“?

Bilder und Geschichten der Filme – eine neue Form der Verständigung

Die Bilder, Figuren und Geschichten der Filme sind den Kindern nicht nur vertraut (auch dann, wenn sie sie selbst gar nicht gesehen haben), sondern sie sind auch, wie der Wortschatz einer Sprache, Allgemeingut für die heutigen Kinder. Sie eignen sie sich wie Begriffe und Redewendungen an, die sie gebrauchen, wenn sie sich unterhalten. Dabei entsteht natürlich auch bei dieser Kindergeneration langsam eine neue Form der Sprache und Mitteilungen, die für Erwachsene oft schwer zu verstehen ist. Was bleibt uns anderes übrig, als selbst die Film-Bilder kennenzulernen? Dazu ein anrührendes Beispiel: Zwei Jungen reden miteinander, weil einer der Jungen, Sven, Schwierigkeiten mit seinen Schwimmsachen hat. Auf den ersten Blick erscheint das kurze Gespräch zwischen Sven und Markus recht eingeschränkt, vielleicht sogar primitiv und chaotisch.

*Sticker Collector Album, Seite 4

Lehrerin: *„Denkt morgen an eure Schwimmsachen, Seife und Geld, daß ihr alles dabeihabt.“*

Schüler: *„Ja, ja.“*

Lehrerin: *„Und auch an die Taucherbrillen.“*

Sven: *„Nein, ich bring keine Taucherbrille mit. Ich hab's satt. Ich hab mir oft genug Wunden geholt. Ich will's jetzt nicht mehr noch mal versuchen. Einmal und nie wieder.“*

Sven ist über den harmlosen Vorschlag, Schwimmsachen und Taucherbrille mitzubringen, entsetzt. Statt sich zu freuen, daß der Unterricht ausfällt, reagiert er heftig ablehnend und betont, daß er sich mit der Taucherbrille Wunden geholt hat. Was bedeutet das für ihn, „sich Wunden holen“? Sven ist ein Kind, das immer wieder krank ist, ja sogar so schwer, daß er schon mehrmals ins Krankenhaus mußte. Wenn er von „Wunden“ redet, sind die „Schwimmsachen“ scheinbar für ihn mit einer schwierigen Situation verbunden. Was ist es? Meist gelingt es ihm nicht, kleine Aufträge für den nächsten Schultag zu Hause zu erledigen. Er bekommt dafür von zu Hause gar keine Hilfe. Zudem kosten „Schwimmsachen“ Geld. Geld ist ein zentrales Problem in der Familie. Eine Taucherbrille anzuschaffen, übersteigt die Möglichkeiten der Familie bei weitem. Dies sich wieder einmal klarmachen zu müssen, reit alte Wunden erneut auf.

Dieter: *„Nee?“*

Für Dieter ist das natürlich nicht nachzuvollziehen.

Sven: *„Das ist so schlimm wie . . . Gegen Taucherbrillen hab ich eine Allergie.“*

Sven muß, weil Dieter die Situation nicht versteht, sein Argument „Ich hab mir oft genug Wunden geholt“, anschaulich belegen. „Allergie“, eine unerklärliche, moderne Krankheit, ist ein gutes Argument.

Markus: *„Das kauft dir die Lehrerin auch grad ab.“*

Sven: *„Ich, ich krieg eine Allergie. Dann wird alles wund, und das tut schrecklich weh, und dann tun einem auch noch die Augen weh.“*

Dieter: *„Hm, hat recht.“*

Die Kinder diskutieren nun, ob „Allergie“ auch die Lehrerin überzeugen wird. Dabei legt sich Sven auf Krankheit als Begründung seines Problems fest. Dieter kann Svens Argument nachvollziehen.

Sven: *„Ich . . . weiß ja . . ., ich bin kein Mensch . . .“*

Verfällt Sven in Selbstmitleid? Vermutlich geht es um mehr. Seine folgende Aussage „Im Krankenhaus war ich ja“ zeigt ein grundlegendes Thema. Er scheint in seiner Selbstwahrnehmung tief verunsichert zu sein.

Lehrerin: *„Sondern?“*

Die Lehrerin, mit der alltäglichen Organisation beschäftigt, kann nicht auf eine so bedrohliche Aussage eingehen, daß ein Kind fühlt, kein Mensch zu sein.

Krank wie „E.T.“

Sven: „*Ein Autorifon. Im Krankenhaus war ich ja.*“

Sven versucht, mit „Autorifon“ zu erklären, worum es ihm geht.

Markus: „*Weißt du, wie E.T.*“

Für Markus ist es klar, was Sven meint. „Autorifon“ in Verbindung mit „Krankenhaus“ versteht er. Er bringt es sofort in Verbindung mit der Figur des Außerirdischen E.T. Dies ist ein kluges, empfindsames Wesen aus dem Weltall, das die Größe eines Kindes und einen menschenähnlichen Körper und Gesichtszüge hat, genauso gut aber auch ein Tier sein könnte.

Sven: „*E.T.*“

Sven bestätigt Markus, daß er richtig versteht.

Markus: „*Wie der da krank wird.*“

Markus benennt eine Stelle im Film „E.T.“.

Sven: „*O ja, der ist total weiß – ja. Weil er Heimweh hatte, deswegen, und wie er im Wasser lag.*“

Sven bestätigt Markus, um welche Stelle es sich handelt, und betont dabei die tödliche Bedrohung, in der E.T. im Film tatsächlich ist. „Total weiß“ bedeutet im Film, daß E.T. im Sterben lag. Sven erklärt auch, warum er „total weiß“ war: weil er „Heimweh hat“. Sven weist noch auf eine zweite Filmszene hin, in der E.T. ebenfalls tödlich bedroht ist: „wie er im Wasser lag“.

Markus: „*Uäh!*“

Sven: „*E.T. aber wie er im Gras saß, . . . da hat er so gemacht: Uäh! Uäh!*“

Sven weist auf eine Filmszene hin, in der ein kleiner Junge, Elliot, neben E.T. auch Hauptfigur im Film, das außerirdische Wesen E.T. entdeckt. Beide fürchten sich voreinander.

Markus: „*Ich find das gut, am Anfang, da wo er die Smarties . . .*“ (lacht und schmatzt).

Der Junge Elliot und E.T. beginnen vorsichtig eine Beziehung einzugehen. Dabei zeigt der Film „Smarties“, die bunten Schokoladensorten, die den beiden helfen, sich ohne Sprache zu verständigen. Jetzt fragt Dieter nach den Smarties. Er versteht nicht, worum es geht. Danach reden die Jungen darüber, wo man E.T. sehen kann, auf Video oder per Kabelfernsehen und darüber, wer Kabelfernsehen hat und wer nicht.

Was bedeuten die Hinweise auf E.T.?

Für Sven und Markus geht es beim Film „E.T. – Der Außerirdische“ (von Steven Spielberg, USA 1981) um die Freundschaft zwischen dem 10jährigen Jungen Elliot und dem Tier/Mensch-Wesen E.T., das von einem anderen Stern kommt und auf der Erde gestrandet ist. Elliot und E.T. entwickeln ihre Freundschaft so weit, daß Elliot E.T.s Gedanken und Gefühle direkt miterlebt und versteht, ohne sprechen zu müssen. E.T. leidet unter Heimweh, er erkrankt lebensbedrohlich und stirbt. Weil Elliot seinem toten Freund sagt, daß er ihn liebt, erweckt er ihn wieder zum Leben. Die Erwachsenen haben eine völlig andere Beziehung zu E.T. Sie wollen das unbekannte und fremd-

artige Wesen E.T. für ihre Forschungszwecke fangen. Die Kinder verstecken E.T. und fliehen mit ihm. Zum Schluß wird E.T. von seinen eigenen Artgenossen nach Hause in ihre Welt zurückgeholt. Elliots und E.T.s innige Freundschaft siegt über das zerstörende Unverständnis der Erwachsenen, gibt E.T. das Leben zurück und bringt ihn auch wieder nach Hause.

Wie sind die Filmszenen zu entschlüsseln, mit deren symbolhaften Bildern Sven und Markus sich verständigen?

Die beiden Jungen Sven und Markus beziehen sich in sechs Aussagen ihres kurzen Gesprächs auf insgesamt fünf Filmszenen, die sie jedoch nicht in der chronologischen Abfolge des Films, sondern vom Filmende in Richtung Filmbeginn erzählen.

Filmszene „Wie der da krank wird“

Die Szene, auf die sich Markus hier bezieht, nachdem er E.T. ins Gespräch gebracht hat, ist zentral für die Filmerzählung. Sie dauert ca. 15 Minuten. Die Polizisten, Wissenschaftler und Ärzte haben E.T. im Haus von Elliots Familie aufgespürt und dringen in das Haus ein. Das Eindringen schildert der Film als militärische Operation, sie wirkt bedrohlich. Man sieht Männer in Schutzanzügen und Schutzmasken zum Haus marschieren, vor dem Haus werden Schutzvorrichtungen installiert. Es wimmelt nur so von Personal, Krankenwagen, Fahrzeugen und Geräten. Während die Männer das Haus hermetisch von der Außenwelt abriegeln, stirbt E.T., obwohl Ärzte mit allen technischen Hilfsmitteln um sein Leben kämpfen. Der Junge Elliot und E.T. liegen beide unter Schutzzelten in einer perfekten medizinischen Notstation, sind an Meßgeräte und Schläuche angeschlossen. Es ist deutlich und unabwendbar, daß E.T. stirbt. Elliot ist ebenfalls in höchster Lebensgefahr, da er über seine Gefühle mit E.T. verbunden ist, so daß seine Lebensenergie zusammen mit der E.T.s verlöscht. Elliot versucht, eine Notoperation an E.T. zu verhindern: „Sie dürfen das nicht. Sie machen ihm Angst . . . Laßt ihn in Ruhe. Ich kann alles für ihn tun, was er braucht . . . Ihr tötet ihn.“ Bevor E.T. stirbt, „trennt“ er sich von Elliot, der jetzt wieder allein leben kann. Elliot darf beim toten E.T. bleiben, der bereits in einem Tiefkühlapparat liegt. Elliot sagt ihm: „Sieh nur, was sie dir angetan haben. Es tut mir so schrecklich leid . . . Ich werde dich nie vergessen. Mein Leben lang. E.T., ich liebe dich.“ Jetzt beginnt E.T.s Herz wieder zu leuchten. Er lebt wieder und wird vollkommen gesund!

In dieser anrührenden Szene prallen zwei Welten aufeinander: die Welt der Kinder mit der Welt der „vernünftigen“ Erwachsenen (Ärzte, Wissenschaftler, Polizisten), die absolut nichts von E.T. und den Kindern verstehen. Die Erwachsenen versuchen das „Problem“ E.T. zu lösen und sind dabei blind und taub für die Freundschaft der Kinder. Damit sind die Erwachsenen der eigentliche Grund für die Angst des Jungen Elliot, einen Freund zu verlieren. Elliots „E.T., ich liebe dich“ bringt Leben und Gesundheit zurück. Elliot und die Kinder „besiegen“ mit Zuneigung die verständnislose Vernunft.

Filmszene „E.T. liegt im Wasser“

Diese Szene (Dauer ca. 30 Sekunden) geht der Filmepisode „E.T. ist total weiß“ unmittelbar voraus. E.T. wollte mit seinen Artgenossen aus dem Weltall Kontakt aufnehmen, was ihm nicht gelingt. Elliot ist währenddessen im Wald eingeschlafen. Als er am nächsten Morgen aufwacht, ist E.T. verschwunden. Die Kinder suchen und finden ihn: Die Kamera zeigt ihn in halbnaher Aufnahme hilflos auf dem Rücken liegend in einem Bach. Seine Arme liegen ausgestreckt, den Kopf hat er zur Seite gedreht. Er stöhnt. Der größere der Jungen rennt zu ihm hin. Man hört Hubschraubergeräusche aus der Luft und weiß, es sind die Wissenschaftler, die ihn suchen. Der Junge versteckt E.T. schnell unter einem Laken. Thema dieser Szene ist E.T.s Hilflosigkeit. Seine Situation erzeugt Mitleid, zumindest Mitgefühl beim Zuschauer. Es wird deutlich, daß E.T. allein auf der Erde nicht überleben kann. Er verirrt sich, wenn niemand auf ihn achtet. Diese Szene deutet auch vorsichtig an, daß E.T. wie ein hilfloses Kleinkind in seiner neuen, fremden Welt noch nicht in der Lage ist, allein zu leben. Die Figur des E.T. wird hier auch zum Embryo oder zum Neugeborenen, das, in seiner neuen Welt allein gelassen, tödlich bedroht ist.

Filmszene „E.T. sitzt im Gras“

Diese kurze Filmszene (ca. eine Minute) gehört zum Filmbeginn. Elliot und E.T. begegnen sich zum ersten Mal. Die Szene spielt nachts: Elliot wird von einem unbekanntem Geräusch geweckt und geht mit einer Taschenlampe raus in den Garten. Im Lichtkegel der Taschenlampe sieht er Fußspuren und folgt ihnen durch ein Gebüsch. Plötzlich wird E.T. sichtbar, der vor Schrecken grunzt, wild und abwehrend mit den Armen gestikuliert. Elliot schaut starr und fassungslos auf den erschrockenen E.T. Beide rennen panisch voneinander davon. In der letzten Einstellung dieser Szene schaut Elliot nicht mehr erschrocken, sondern lächelnd und verträumt zum nächtlichen Himmel. In dieser spannenden Szene sieht auch der Zuschauer E.T. das erste Mal in voller Gestalt. Er sieht ungewöhnlich, ja sogar häßlich, doch auch wieder faszinierend aus. Auf dieser Ambivalenz beruht die Dramaturgie der Szene: einerseits das schreckenerregende Aussehen E.T.s, andererseits ist Elliot von diesem fremden Lebewesen fasziniert, das genauso ängstlich und friedlich ist, wie er selbst. Schließlich schaut Elliot dem häßlichen Wesen verträumt hinterher, als ob ein Wunsch in Erfüllung gegangen wäre.

Filmszene „Smarties“

E.T. und Elliot treffen sich zum zweiten Mal (Dauer ca. drei Minuten). Elliot, der nicht aufgibt, E.T. wiederzufinden, wartet nachts im Garten auf ihn. Plötzlich taucht E.T. im Garten auf, Elliot erschrickt, E.T. kommt mit Grunzgeräuschen auf ihn zu. Elliot hat Angst, trotzdem bleibt er im Liegestuhl sitzen. E.T.s Hand greift nach ihm – und legt die im Wald gesammelten Smarties auf Elliots Decke. Danach

sieht man Elliot im Flur Smarties auslegen. E.T.s Hand schiebt sich langsam in Richtung Smarties, man hört ein zufriedenes Schmatzen, Elliot lächelt. E.T.s Füße erscheinen nun auf dem Flur. Mit Hilfe der Smarties lockt Elliot E.T. bis in sein Zimmer. Der Bann ist gebrochen, sie beginnen, Freunde zu werden. Die Smarties ordnen E.T. auch in die Welt der Kinder ein. Mit den Smarties kommt zudem Fürsorge in die Beziehung E.T.–Elliot. Elliot versorgt E.T. mit Nahrung und hilft ihm so zu überleben. Dabei steht die Nahrung auch sinnbildlich für Elliots Zuneigung und Liebe zu E.T.

Was „erzählen“ sich die Jungen mit diesen Filmszenen?

Die Jungen gehen genau und sensibel aufeinander ein. Zugleich beziehen sie Szenen und Episoden eines langen Films präzise aufeinander. Diese neue Geschichte, also Svens und Markus' Geschichte, endet nicht wie im Film mit der aufregenden Flucht der Kinder. Im Film entkommen die Kinder zusammen mit E.T. der Polizei, indem sie sich auf ihre geländegängigen Fahrräder schwingen, von den Straßen abbiegen und damit für die sie verfolgenden Erwachsenen unerreichbar werden. Dieses Filmende war die Geburtsstunde des BMX-Rades, das mittlerweile fast einer ganzen Generation von Kindern und Jugendlichen ein Stück Freiheits- und Unabhängigkeitsgefühl vermittelt. Aber das ist nicht die Geschichte, die sich Markus und Sven gegenseitig erzählen, die sie miteinander entwickeln. Freiheit und Unabhängigkeit ist nicht ihr Thema. Ihre Geschichte hat diese drei Themen:

In einer Erwachsenenwelt unverstanden, allein gelassen und tödlich bedroht zu sein;

Überleben, weil ein Freund um einen trauert;

Die Angst vor etwas Fremdem überwinden und vorsichtig einen Freund gewinnen.

Beide Jungen, Sven und Markus, kennen E.T. Der Film hat sie beide tief beeindruckt. Die Themen des Films sind ihnen vertraut. Markus merkt, daß Sven in einer Stimmung ist, die er auch bei E.T. gespürt hat.

Verständnisvolles Gespräch mit Hilfe von Filmelementen

Er setzt nun die Filmelemente wie eine differenzierte Sprache ein und unterhält sich mit ihrer Hilfe mit Sven über dessen Stimmung und Thema. Beide Jungen gehen sicher mit wichtigen Filmepisoden, mit den Figuren des Films und ihren Themen um. Sven fühlt sich von Markus verstanden. Deswegen kommt er auch aus der Stimmung heraus, sich verlassen und bedroht zu fühlen. Er greift die vorsichtige Art und Weise auf, in der auch im Film Freundschaft geschlossen wird, um mit Markus über Freundschaft zu reden. Markus geht auf das Thema sofort ein, indem er auf die Smarties-Episode des Films verweist.

Erziehungsaufgabe: fernsehen

Verarbeitung von Filmen im Gespräch

Erziehen heißt Fördern und Unterstützen. Es beginnt mit Beobachten und Verstehen. Aufgabe der Erwachsenen ist es, die Spuren der Fernseherlebnisse bei den Kindern zu entdecken, um die Kinder zu unterstützen, ihre Fernseherlebnisse zu verarbeiten.

Denken wir zurück an das Beispiel mit dem Film „Die Frösche“. Die Verarbeitung von überfordernden und bedrückenden Fernseherlebnissen findet in der Kindergruppe statt, in einem beiläufigen Gespräch, das nicht ohne Konflikte verläuft. Angeberei mit ängstigen Filmen versperrt dem Jungen in diesem Beispiel erst einmal den Weg zur eigenen Angst. Der Erwachsene geht der Angeberei mit „schlimmen Filmen“ auf den Leim und geht wortwörtlich darauf ein. Das offen zuhörende Mädchen dagegen gibt dem Gespräch den richtigen Verlauf. Die zwei Jungen in unserem letzten Beispiel verwenden geschickt die entscheidenden Bilder des Films „E.T.“, um sich über Überforderung, Angst, Unverständnis der Erwachsenen und Freundschaft zu unterhalten. Sie reden dabei kaum etwas. Die minimalen Aussagen rufen jedoch Filmszenen wach, die ihnen helfen, sich perfekt zu verstehen. Kinder verständigen sich über die sie betreffenden Themen mit den Bildern, die sie sich aus den Filmen herausbrechen. Das läuft in weiten Bereichen nicht wesentlich anders ab als vor 200 Jahren. Der Junge Anton aus unserem historischen Beispiel holte sich aus den Heldengeschichten der antiken Sagen das Bildmaterial, das er zur Bearbeitung seiner Themen brauchte. Auch damals waren das viel zu viele gewalttätige Kampfgeschichten. Auch wenn wir die „Spuren“ der Fernseherlebnisse bei unseren Kindern nicht gleich verstehen, wie zum Beispiel den Kopf eines Ninja-Turtle im Sandkasten, so sollten wir uns nicht entmutigen lassen, trotzdem weiter darauf zu achten. Auch wenn der Medienmarkt, wie im Fall der Ninja-Turtles, mit einem ausgeklügelten Werbefeldzug, bei dem Geld keine Rolle zu spielen scheint, die Kinder überrollt – sie lassen sich nicht passiv machen! Auch die Turtles werden ihr „Material“, ob im Sandkasten oder beim Spiel in der Kindergruppe. Die Spuren der Fernseherlebnisse prägen die Erlebniswelt und die Handlungsweisen der Kinder.

Ratschläge für Eltern

1. Ohne die Bilderwelt der Kinder zu kennen, haben Erwachsene es schwer, zu verstehen, worüber die Kinder reden. Alles, was ein Kind tut, sieht, fühlt und denkt, steht in direktem Zusammenhang zu den aktuellen Themen seiner jeweiligen Entwicklungsphase und ist Ausdruck dieser Themen. Um dieses komplizierte Geflecht zu verstehen, muß man sich auf ein Kind einlassen, das heißt auf seinen Lebenslauf, seinen Alltag, seine soziale Umwelt mit seiner Familie.
2. Die Verständigung der Kinder sieht auf den ersten Blick einfach, manchmal auch wirr aus. Kennt man sich jedoch in ihrer Bilderwelt aus, beginnt man zu spüren, wie sensibel sie aufeinander eingehen und wie kompliziert die Themen oft sind, über die sie sich mit Hilfe von Bildern (Filmszenen) verständigen.
3. Kinder brauchen Freiräume, in denen sie ihre Filmserlebnisse ausdrücken und zur Sprache bringen können. Die Erwachsenen müssen den Kindern diese Freiräume schaffen und offenhalten. In diesen Freiräumen reden die Kinder miteinander, auch über ihre Fernseherlebnisse, oder sie spielen nach, was sie im Fernsehen gesehen haben und was ihnen dabei wichtig war. In ihren Spielgruppen verarbeiten sie somit miteinander ihre Fernseheindrücke.
4. Kinder verarbeiten Fernseherlebnisse, indem sie sie aus ihren Gefühlen und Gedanken nach außen bringen. Dazu benutzen sie Bilder. Der Fernseheindruck wird während des Verarbeitens zu einem eigenen Ausdruck. Das reicht vom Plaudern über Malen, Zeichnen bis hin zum Rollenspiel und Spielarrangements mit Bauklötzen, Puppen und anderem Spielzeug. Dabei verarbeiten Kinder die Bilder und Themen des Fernsehens assoziativ und mit viel Phantasie nach dem Muster von Träumen – nicht nach den Prinzipien von Moral oder Zielorientierung.

Mit Fernsehen richtig umgehen

Distanz gewinnen

Den Kindern helfen, ihre eigenen Themen zu erleben, auszudrücken und zu gestalten, statt sich fremde Themen aufdrängen zu lassen. Es gibt in unserer Kultur zwei wesentliche Lebensthemen, die in den Medien behandelt werden:

Das Thema von der eigenen Identität

Hierbei geht es um das Sich-selbst-Kennenlernen durch Abgrenzung, indem Menschen sich mit anderen vergleichen: Wie groß, schön, böse, gut, häßlich, klein, grausam . . . bin ich?

Das Thema von der Geborgenheit

Hierbei geht es um das lebenswichtige Gefühl und die Gewißheit, Vertrauen haben zu dürfen, behütet, beschützt, getragen, genährt und geborgen zu sein. Zunehmend mehr leben Kinder und Jugendliche vor dem Bildschirm ihre Vorstellungen davon aus, wer sie sind (schön wie . . ., mutig wie . . .). Die Geborgenheit erleben sie mit ihren Lieblingsfiguren (aus Serien) auf dem Bildschirm und immer weniger im „wirklichen“ Leben.

Zusammenbringen

Die Kinder unterstützen, sich das aus dem Fernsehen herauszuholen, was sie zur Bearbeitung ihrer augenblicklichen Themen im Alltagsleben brauchen. Die Fernseherlebnisse und das Bildmaterial des Fernsehens sind inzwischen selbstverständlicher und wesentlicher Teil der Erfahrungen und auch der Sprache der Kinder. Deshalb ist Fernsehen für sie direkt und unmittelbar, auch wenn wir Erwachsenen aufgrund unserer eigenen Erziehung darauf bestehen, daß der Bildschirm doch nur Teil einer Ersatzwelt ist. Weil der Bildschirm ins Leben der Kinder integriert ist, müssen wir zulassen und unterstützen, daß sie Fernseherlebnisse und Alltagsleben zusammenbringen dürfen, um die Eindrücke zu verarbeiten. Wir sollten unsere Kinder nicht zwingen, in zwei Welten zu leben: der „wirklichen“, ordentlichen Welt der Erziehung, der Bildung und des guten Buches und der „unwirklichen“ Welt (Ersatz-Welt) des banalen, „schlechten“ Medienmarktes von Fernsehen und Video. Denn dann verlieren die Kinder ihre Gestaltungskraft, sich aus dem Fernsehangebot das herauszuholen, was sie für ihre Themen in der Welt ihres Alltagslebens brauchen.

Vorbeugen

Die Kinder sind nicht die Kunden pornographischer, verhetzender oder gewaltverherrlichender Medien! Das Problem sind hier die Erwachsenen, denen es nicht gelungen ist oder gelingt, die Licht- und Schattenseiten des menschlichen Lebens, der Phantasie und der Wünsche miteinander in Einklang zu bringen und sie an der Wirklichkeit im Zusammenleben mit anderen Menschen zu überprüfen. Dem vorzubeugen ist ein hochgestecktes Ziel. Es wird durch die Hoffnung bestimmt, daß Kinder mit Hilfe altersangemessener

Geschichten und Bilder rechtzeitig lernen, ihre Themen von Geborgenheit und Identität symbolisch darzustellen und damit auch einen wesentlichen Teil zu verarbeiten. Sie tun dies mit Riesen und Zwergen, Mord und Todschatz, Fressen und Gefressenwerden, mit strahlenden Rittern und sich opfernden Jungfrauen, mit Barbie und He-Man, mit Monstern und schönen Prinzessinnen. Immer dann, wenn Kinder ihre Themen nicht angemessen symbolisch darstellen und ausleben können, besteht die Gefahr, daß Fernsehen und Video zum Ersatz werden. Dem Angebot des Medienmarktes und der Faszination der Mediendramaturgie widerstehen vermutlich nur solche Menschen, die über genügend Ausdrucksmittel verfügen, um ihre Themen zu verarbeiten. Viele sexuelle Gewaltdarstellungen zum Beispiel behandeln Geborgenheits- und Identitätsthemen, die nicht altersgemäß verarbeitet wurden und sich nun, oft grotesk und exzessiv verzerrt, an den erwachsenen Zuschauer richten.

Ergänzen

Selbstverständlich geht mit dem Fernsehen in unserer Kultur viel verloren. Es ist Aufgabe der Eltern, des Kindergartens und der Schule, den Kindern soviel wie möglich von dem anzubieten, was verlorenzugehen droht: langsam erzählte Geschichten; Filme ohne brutale und sinnlose Gewalt; Bücher; lieber selbst etwas zu tun, als tun zu lassen; selbst erarbeiten, statt zu kaufen; alle unsere Sinne zu nutzen, statt nur noch Auge und Ohr; die Bühne des Theaters zu erleben, statt die „Bühne“ des Bildschirms. Dies kann jedoch nur gelingen, wenn zwei Voraussetzungen gegeben sind:

Wir selbst müssen von dem, was in unserer Medien- und Konsumwelt verlorenzugehen droht, fasziniert sein.

Wer Schauspiel oder Oper langweilig findet, soll nicht aus kulturellem Pflichtgefühl, sozusagen zur „Lehrplannerfüllung“, die Kinder ins Theater schicken.

Die Angebote müssen zu den verschiedenen Themen der einzelnen Kinder passen, sie müssen ihrem Entwicklungsstand und ihren Erlebnisweisen entsprechen.

Kinder sind von den Medien erfolgreich umworbene Kunden. Daher ist es oft nicht einfach, mit der bunten, schillernden Medienwelt zu konkurrieren. Aber die Vorzüge intensiver Nähe und Lebendigkeit von Menschen, die der Bildschirm nie bieten kann, sind auch nicht zu unterschätzen.

Ermutigung: Was Kinder mit Fernseherlebnissen und Fernsehbildern machen

Das beiläufige Gespräch von Kindern über einen Fernsehfilm („Die Frösche“) und das Gespräch zweier Jungen über „E.T.“ zeigt, daß Kinder sehr wohl in der Lage sind, mit ihren Fernseherlebnissen (auch bedrohlichen) und dem Bildmaterial des Fernsehens sinnvoll umzugehen.

Sie integrieren es in ihr Leben, Denken und Fühlen, weil es ihren jeweiligen Themen entspricht. Sie tun dies, indem sie über das Fernsehen reden, es in ihre Spiele einbauen, sich damit unterhalten. Dabei sind sich die Kinder untereinander die besten Partner. So einfach dies erscheinen mag, so wichtig ist es als Erziehungsaufgabe. Nur wenn Kinder und Jugendliche alle Seiten ihrer Person und ihre Wünsche und Erlebnisse miteinander in Einklang bringen, können sie eine sich selbst tragende Persönlichkeit entwickeln. Das Schlüsselwort hierzu ist Zusammenbringen. Gerade weil die Fernseherlebnisse einen großen Einfluß auf die Kinder nehmen, müssen sie sie auch in ihr Leben und in ihre Spiele integrieren. Dazu brauchen Kinder nicht viel aktive Hilfe von Erwachsenen. Zulassen ist dazu das Zauberwort. Die Erwachsenen müssen zulassen, daß die Kinder sich das aus dem Fernsehangebot/programm herausbrechen, was ihnen für ihre Entwicklung gerade wichtig ist. Dazu benötigen Kinder Freiräume für ihre Phantasie, für ihre Unterhaltung, für ihre Spiele. Und für all dieses brauchen sie andere Kinder!

Welche Aufgabe bleibt den Erwachsenen?

Sie sind als aufmerksame Zuhörer wichtig, die verstehen, was die Kinder sagen, zeichnen oder spielen. Natürlich ist nicht nur die Integration der für das Kind bedeutsamen Fernseherlebnisse in das eigene Handeln, Erleben und Denken wichtig. Zu all dem „Fernseh-müll“, der sie nur überfordert und der sie von ihren eigenen Themen und ihrer eigenen Art zu denken und zu fühlen abbringt, müssen sie lernen, Distanz aufzubauen. Das ist beim faszinierenden Konsum-Sog des Fernsehens nicht leicht und braucht sensible Unterstützung durch die Erwachsenen.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie kreativ und ausdrucksstark Kinder mit den Bildern und Geschichten des Fernsehens umgehen. Kindern gelingt es, aus dem „Fernsehmüll“ ihre eigenen „Kunstwerke“ herzustellen. Deshalb beginnt dieses Buch mit den Beispielen, in denen Kinder sich das Fernsehen verfügbar machen. Der nun folgende zweite Teil steht darum unter der Leitfrage: Was machen Kinder mit Fernseherlebnissen und Fernsehbildern? Natürlich ist es auch notwendig, darüber nachzudenken, wo und wie Fernsehen den Kindern einfach Bilder „überstülpt“, denen sie nicht gewachsen sind. Die Leitfrage: Was macht das Fernsehen mit den Kindern? beschäftigt uns dann im dritten Teil des Buches. Dabei geht es im wesentlichen um die Bilder der Gewalt.

Botschaften

Eine wichtige Aufgabe für die Erwachsenen ist, die Botschaft der Kinder und die ihrer Bilder zu verstehen.

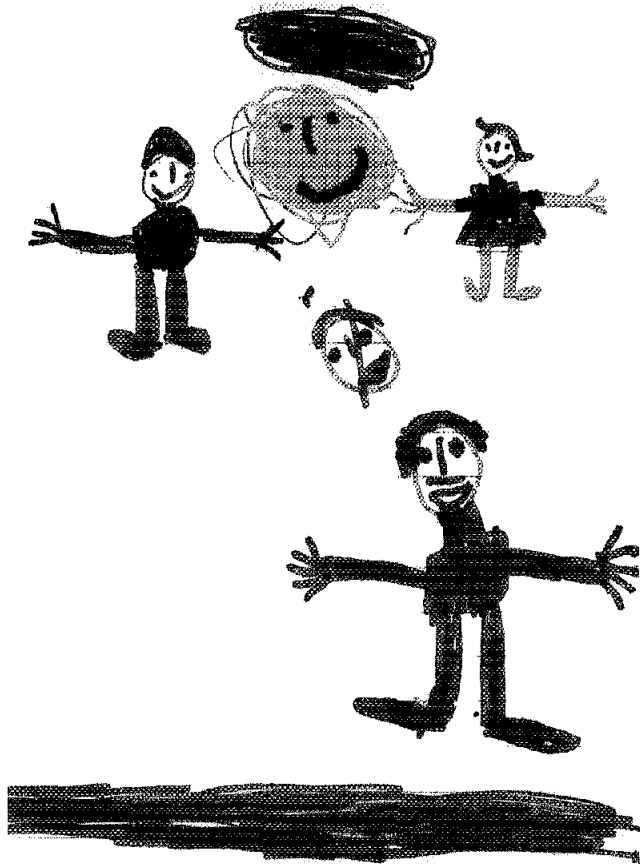
Versöhnungsgeschenk: Großvater, Peter und Heidi

Auszug aus einem Gespräch mit einem Vater über ein Bild, das ihm sein siebenjähriger Sohn gemalt hat:

„Tommi hat mir dieses Bild gemalt, als Versöhnungsgeschenk nach einem Streit Sonntagfrüh. Der Streit war entstanden, weil Tommi sehr früh aufgestanden war und versucht hat, meine Frau und mich aus dem Bett zu treiben. Als ich geschimpft habe, weil wir ausschlafen wollten, ist er zu seinem kleinen Bruder gelaufen und hat den aufgeweckt. Damit war natürlich an Weiterschlafen nicht mehr zu denken. Da bin ich wirklich böse geworden und habe sehr mit ihm geschimpft. Nicht lange danach kam er mit diesem Bild, über das ich mich gefreut habe. Es stellt Heidi, Peter und den Großvater dar, wie Tommi mir erklärt hat.“

Konfliktverarbeitung in der Kinderzeichnung

Auf dem Bild sind drei Figuren zu sehen, ein Mann mit Bart (der Großvater aus „Heidi“), ein Junge (Peter, Heidis Freund aus den Bergen) und ein Mädchen (Heidi). Zwischen Junge und Mädchen ist die Sonne mit einem freundlichen Gesicht gemalt, darüber eine Wolke. Am unteren Bildrand ist die Erde zu sehen. In der Mitte des Bildes ist der erste Malversuch zu sehen, eine Figur, die aber durchgestrichen ist, weil sonst die Dreiecksbeziehung zwischen der Männerfigur und den beiden Kinderfiguren nicht aufs Bild gepaßt hätte. Das Bild ist mit blauen, violetten und gelben Filzstiften gemalt. Auf der Rückseite ist ein buntes Reklame-Abziehbild, auf dem Rennautos zu sehen sind. Der Vater erinnert sich, daß die ganze Familie am Abend zuvor „Heidi“ gesehen hat, aber nicht die Trickfilmfassung, sondern den alten Schwarzweißfilm. Diesen Film haben die Kinder ohne jeden Kommentar angeschaut. Es war aber deutlich, so der Vater, daß der Film die Kinder enorm angesprochen hat. Bei der Geschichte von Heidi geht es darum, daß ein Mädchen aus der ursprünglichen und behüteten Natur der Berge in die Zivilisation der Großstadt



*Großvater, Peter
und Heidi:
Ein Familien-Ver-
söhnungsbild mit der
Botschaft „Ich will,
daß es wieder harmo-
nisch zugeht!“*



kommt und dort vielen Zwängen ausgesetzt ist. Der alte Realfilm mit „richtigen“ Kindern als Schauspieler stellt Harmonie in den Mittelpunkt, die ständig gefährdet und bedroht ist. Darin unterscheidet sich der Realfilm von der Zeichentrickversion von „Heidi“. Das Bild, das der Junge seinem Vater als Versöhnungsgeschenk gemalt hat, zeigt die Harmonie, der Konflikt ist vorbei. Männerfigur/Junge/Mädchen/Sonne sind wieder in ausgewogener Beziehung zueinander. Die Botschaft ist klar: „Ich will, daß es geordnet und harmonisch zugeht!“ Da es sich aber nicht nur um ein Familien-Versöhnungsbild handelt, sondern um Heidi, Peter und den Großvater, muß man diese Botschaft ergänzen: Diese Harmonie ist zerbrechlich wie die Harmonie Heidis in den Schweizer Bergen, von der der Zuschauer ja weiß, daß sie nicht anhalten wird. Vielleicht zeigt die Rückseite auch einen möglichen Grund: die faszinierende Welt der Rennautos und des Wettkampfs, die den Vater wahrscheinlich auch an die gemeinsame Männerwelt erinnern soll.

Sprachbilder der Kinder

Kinder wollen, wie alle Menschen, verstanden werden. Dazu benutzen sie viel weniger als Erwachsene bewußt eingesetzte und gezielte Sprache. Sie erklären, was ihnen wichtig ist, in Sprachbildern, wie wir sie vom Märchen kennen. Dabei sind heute Filme, Videos, Comics und Werbeplakate, die uns im Alltag umgeben, wichtige Quellen für Sprachbilder und andere Ausdrucksmittel, mit denen sich Kinder und Erwachsene verständigen. Die Botschaften der Kinder zu verstehen setzt voraus, daß wir diese Bildquellen und die Bildersprache der Kinder kennen und auch akzeptieren. Das bedarf gelegentlich detektivischem Geschick und Einfühlungsvermögen.

Beispiele für Botschaften durch Sprachbilder

Die nachfolgenden Beispiele sollen die Sprachbilder der Kinder und ihre darin enthaltenen Botschaften verdeutlichen:

Eingeeist: Der hilfsbedürftige Captain Future als Botschaft

Götz ist das schwierigste Kind einer Grundschulklasse. Ohne Rücksicht auf Mitschüler und die jeweilige Situation drängt er sich lautstark und aggressiv in den Vordergrund. Seine Mitschüler wehren sich dagegen, was die Stimmung in der Klasse nicht selten gereizt macht. Wenn die Lehrerin dann auch noch versucht, um Verständnis für Götz zu werben, wenn sie sogar versucht, ihn zu beschützen, damit auch er wenigstens ab und zu zur Ruhe kommt, schließen die Mitschüler Götz aus. Wie üblich hat Götz seine Mitschüler mit Tobespielen genervt, bei denen zwar einige Jungen wild mitgemacht hatten. Trotzdem waren sich bei einem Gespräch danach alle einig, daß er wie immer nur Unfug gemacht und sie gestört hat. Die Kinder wollen Götz nicht ständig mit Sätzen hören wie: „Krieg der Sterne,

Kampfstern Galactica . . . , schieß ihn ab!“ Oder: „Ich bin der ganz gefährliche Typ!“ Er redet pausenlos von irgendwelchen Comics oder Filmen, ob es die anderen Kinder hören wollen oder nicht. Die Kinder wehren sich mit Aussagen wie: „Ich find das so doof, daß der Götz immer so Quatsch macht, daß der sich immer so aufspielt.“ Götz bleibt der störende und abgelehnte Außenseiter. Für einige Zeit verstummt er, um dann eine Szene aus „Captain Future“ zu erzählen. Captain Future ist der Held einer Comicserie, die in einer privaten Fernsehstation im Kinderprogramm läuft. Captain Future ist der gute, strahlende Held in Form des Polizisten, der mit jeder nur erdenklichen Kampftechnik hantiert, um sich aus den Krallen des Bösen (in Form von menschlichen Verbrechern, Untieren usw.) zu befreien. Tödlich bedroht, gelingt es ihm immer, sich aus höchster Not zu befreien. Dabei hilft ihm seine Mannschaft, zu der auch zwei Tiere gehören: der Mondhund Eek (er hat telepathische Kräfte, kommt ohne Sauerstoff aus und frißt Steine und Eisen) und die Schildkröte Oak. In einer Folge werden Captain Future und seine *Mannschaft vom Bösewicht Zarro gefangengenommen (bis auf Oak und Eek)*, mit einem Gas betäubt und bewegungslos stehend in Glaskäfige/Glassärge eingesperrt. Götz erzählt nun davon, daß Captain Future eingeeist wurde, sich jedoch auf irgendeine Weise befreit hat. Die Filmhandlung in dieser Filmszene stimmt exakt mit dem überein, was Götz erzählt:

„Und eins fand ich gut, wo dann die Hunde sich versteckt haben bei Captain Future.“

Die beiden Tiere der Mannschaft Captain Futures, Oak und Eek, hatten sich als technisches Gerät getarnt und verwandeln sich nun wieder in Hund und Schildkröte.

„Da haben sie die eingeeist, ich weiß nicht, wie das jetzt war.“

Captain Future und seine Mannschaft waren aufrechtstehend in sargähnlichen Glasvitrinen eingesperrt und mit Gas zur Erstarrung gebracht worden.

„Da hat der dann so ein Loch reingebissen, bei Captain Future. Der hat irgendwie so ein Zeichen gemacht, irgendwie.“

Captain Future wendet Telepathie an, um Eek anzulocken.

„Und da hat kaputtgebissen. Und da hat er irgendwie was gemacht. Und da hat der Hund gefressen etwas.“

Captain Future lockt den Hund erneut per Telepathie. Der Hund beißt in den Sockel des Glaskastens, wendet sich aber dann ab, weil ihm das Material nicht schmeckt.

„Und da hat der noch was so gemacht, ich weiß auch nicht, wie er's gemacht hat.“

Captain Future lockt den Hund erneut an und ermahnt ihn, brav zu sein.

„Und dann kam der Hund mit und hat alles noch mitgefressen.“

Der Hund beißt nun ein Loch ins Glas am Boden der Vitrine, und zwar bei Captain Futures Fuß.

„Da hat er da seinen Fuß bewegen können. Da hat er voll drangetreten, da war alles kaputt.“

Captain Future kann sich wieder bewegen und zerschlägt mit den Fäusten die Glasvitrine.

Verblüffend präzise gibt Götz die Filmszene wieder. Natürlich ist seine Filmschilderung für sich betrachtet für den Erwachsenen unverständlich, die anderen Kinder, die diese Szene offensichtlich genau kennen, verstehen, worum es geht. Sie diskutieren nun mit Götz darüber, wie sich Captain Future freigekämpft hat. Captain Future kommt hier jedoch ausnahmsweise nicht mittels Kampf frei, sondern weil er die Hilfe des kleinen Hundes in Anspruch nimmt. Ohne den kleinen Hund, der sich vor dem Bösewicht versteckt hat, könnte sich Captain Future nie und nimmer aus seiner erzwungenen Erstarrung befreien. Dies macht der Film deutlich und darauf verweist auch Götz.

Götz hat die Filmszene sensibel wahrgenommen und gibt sie auch sensibel wieder. Für ihn ist der bewegungsunfähige Captain Future eingeeist. Eingeeistsein entspricht seiner sozialen Situation in der Klasse, in der er isoliert ist. Es ist eine der wenigen Situationen, in denen er stumm wird und sich resigniert in sich zurückzieht:

*„Eingeeist“
wie Captain Future*

Er ist in sozialer Bewegungsunfähigkeit, und dies beschreibt er mit Hilfe der Filmszene „Da haben sie die eingeeist“. Weil solche Szenen seinem Thema und seinen Erfahrungen entsprechen, hat er sie sich auch aus der Flut der Fernsehbilder, die er sich jeden Tag ansieht, herausgeholt. Gerade weil diese Szene für ihn so wichtig ist, kann er sie Wochen später noch erzählen. Er verarbeitet das Filmbild Erstarrung/Betäubung/Glassarg, indem er dafür eine eigene, prägnante Bezeichnung findet: „eingeeist“. Einen weiteren wichtigen Aspekt der Filmszene hat er sich ebenfalls gemerkt: die Hilfe des kleinen Tieres. Er betont die Hilfe, die Captain Future durch den kleinen Hund erfährt. Damit verknüpft er eine Botschaft an seine Klasse: So getreue Gefährten sind die Voraussetzung für die Befreiung. Auch ich, eingeeist wie Captain Future, brauchte solche kleinen Helfer. Man darf hier nicht meinen, solche Botschaften würden bewußt über den Kopf formuliert. Ganz im Gegenteil, sie kommen mehr oder weniger aus dem „Bauch“. Aber wer erwartet schon solch eine sensible Botschaft von Götz, der sonst nur vom Kämpfen redet? Zudem sind seine Mitschüler durch die Fernsehserie „Captain Future“ sicherlich voreingenommen. Captain Future kämpft sich sonst immer frei! Warum sollte Götz also plötzlich etwas anderes mitteilen wollen als üblich ist für diese Serie? Der genretypische Fernsehheld verstellt den Mitschülern den Weg, Götz zu verstehen. Götz hingegen hat das Bild des hilflosen, jedoch nicht sprachlosen „eingeeisten“ Helden aus dem Zusammenhang der Weltraumserie herausgenommen und stellt damit seine Empfindungen und unausgesprochenen Wünsche dar.



Die mißverständene alte Puppe

Im „Zeitmagazin“ Nr. 50 vom Dezember 1991 gab es einen Bericht über die Lebensbedingungen von Kindern in der Bürgerkriegssituation Nordirlands. Die Reporterin beschäftigt sich mit einem Jungen, den sie mit einer Puppe in der Hand antrifft: „Noch hat sich Austy von seinen Spielsachen nicht getrennt, und wenn die Jungs von der Bande nicht dabei sind, unterhält er sich manchmal mit seiner alten Handpuppe.“

In der harten und auch verwahrlosten Welt, in der der 13jährige Junge aufwächst, scheint die Puppe für ihn – so die Wahrnehmung der Reporterin – ein Stück schöne Kindheit auszudrücken, das er sich vor dem elenden Alltag bewahrt.

„Die Nachmittage verbringt er zwischen Ruinen und Barrikaden. Seine Eltern haben keine Zeit, sich um ihn zu kümmern. Und von der Stadt, außerhalb des katholischen Ghettos, hat er noch nie etwas gesehen. In diesem Ghetto geht es schlimm zu. Kinder waten durch stinkenden Müll, gefolgt von einem Rudel streunender Hunde. Eine Militärpatrouille durchstreift die Vorstadtstraßen wie feindliches Gelände. Ein verriegelter Supermarkt, Barrikaden, Graffiti, zum Obdachlosenasyll heruntergekommener sozialer Wohnungsbau, darüber das monotone Rattern eines kamerabewehrten Armeehubschraubers. Austy bleibt immer auf der Hut. Der Junge mit den unendlich traurigen Augen antwortet niemals spontan, niemals unbedacht. Er erzählt vom Leben im Ghetto, von seinem Traum eines vereinigten Irlands, von seiner Angst, den katholischen Teil von Belfast zu verlassen, von seinem Haß auf die britischen Soldaten und von der Irisch-Republikanischen Armee, die ihn beschützt.“

Ein genauer Blick zeigt, daß auch dieser nordirische Junge in der modernen Bilderwelt lebt. Damit fühlt und denkt er anders als die Reporterin vermutet, die sentimental auf heile, beziehungsweise schreckliche, Kindheit fixiert ist. Austy unterhält sich nicht mit „seiner alten Handpuppe“, sondern zeigt ein aktuelles Spielzeug, das zum Film „Rocky III“ gehört.

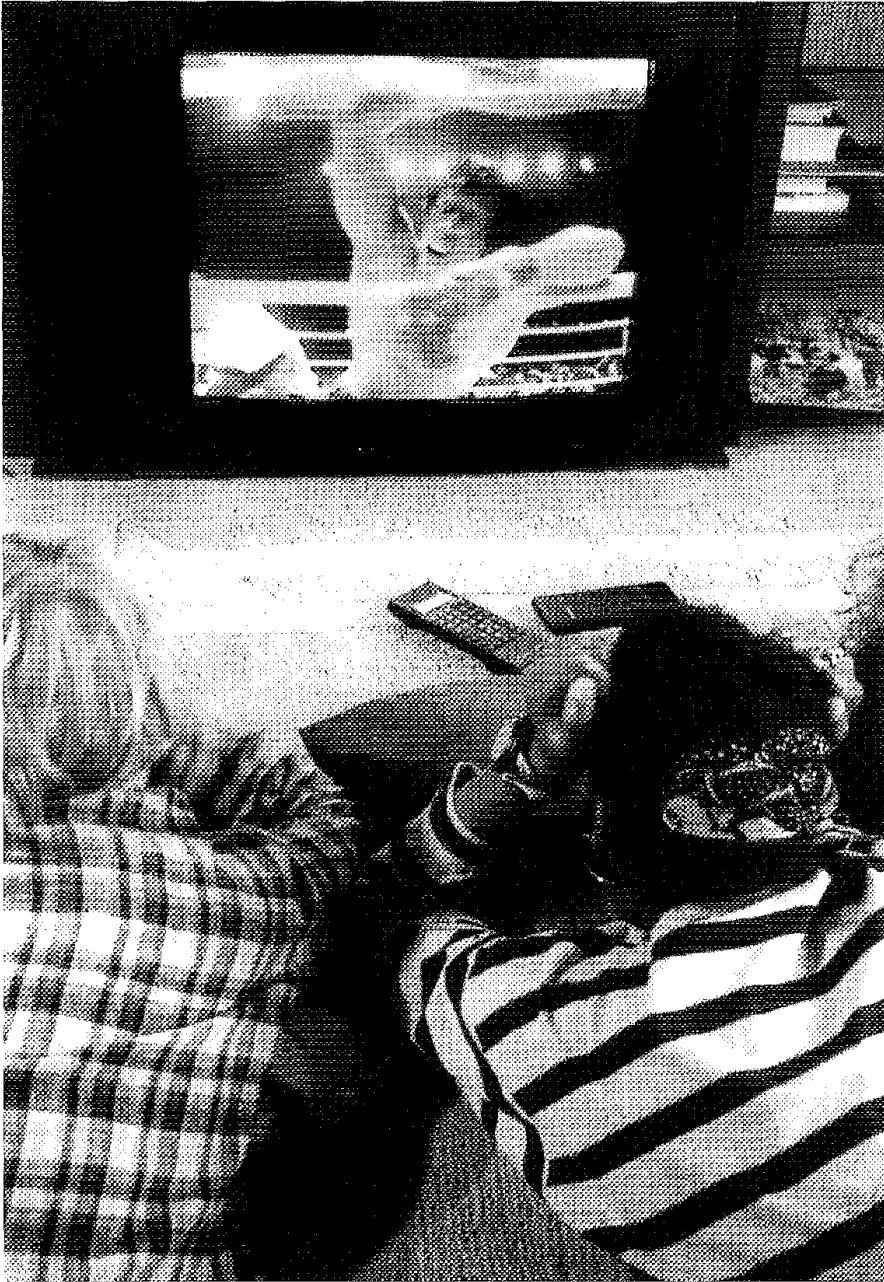
Beispiel „Rocky“

Mit dem vertrauten Blick für den Medienrummel ist sofort klar, daß Austy die Figur des Schauspielers „Mr. T“ herzeigt. „Mr. T“ ist ein riesiger, bulliger Schwarzer mit Irokesen-Haarschnitt. Er ist schon Kindergartenkindern in einer wichtigen Rolle der Fernsehserie „A-Team“ bekannt. Hier spielt er einen Söldner mit gewaltigen Körperkräften, der aber auch viele Eigenschaften eines kleinen Kindes hat. Er verkörpert ein Baby mit Riesenkräften. Die Boxhandschuhe der Puppe deuten auf Mr. T hin, als den schwarzen Boxer und Gegenspieler des weißen Boxers Rocky im Film „Rocky III“. In diesem Film erkämpft der weiße Rocky die Boxweltmeisterschaft, wird dann vernichtend vom schwarzen Boxkämpfer Mr. T geschlagen, weil Rocky verweichlichte. Rocky besinnt sich auf seine soziale Herkunft



aus den Slums und erkämpft sich gegen den Schwarzen wieder den Weltmeistertitel. Zusammenfassend sagt der Film also folgendes aus: Der Weiße aus der Unterschicht und dem Ghetto erkämpft sich den Sieg und den Titel eines Weltmeisters, verliert gegen den ungezügelten, sich selbst und seiner Herkunft jedoch treu bleibenden schwarzen Kämpfer, siegt dann jedoch über ihn, weil er zu seiner Identität zurückgefunden hat. Diese Filmgeschichte ist dramatisch und paßt sowohl zu Austys Alter wie auch zu seiner Lebenswelt: aus der Welt des Ghettos herauszukommen, indem man/Mann kämpft und dabei zum Sieger und Weltmeister wird. Aber warum besitzt Austy die Figur des schwarzen Boxers, der nur kurzzeitig Gewinner und Weltmeister und dann doch der Verlierer ist? Das ist für Jungen dieses Alters eher ungewöhnlich. Die Figur des schwarzen Boxers muß deshalb dem Thema des Jungen sehr nahe kommen. Welches Thema spricht die Figur des schwarzen Boxers an, in welcher Beziehung stehen der schwarze und der weiße Boxer als Sieger, Kämpfer und Verlierer? Welche Seiten einer Persönlichkeit, welche Aspekte von Identität verkörpern sie?

Die Eröffnung des Films zeigt die wesentlichen Zusammenhänge und Themen: Der Film beginnt mit dem Weltmeisterschaftskampf im Boxen und zeigt zwei total zerschlagene Boxer. Rocky gewinnt, obwohl er körperlich zerstört ist. Zentrales Bild: das zerschlagene, entstellte Gesicht des Siegers. Es ist das archaische Bild vom Mann, der als Gladiator oder Märtyrer Opfer und Gewinner ist. Danach ist der Verfall des weißen Siegers und der Aufstieg des schwarzen Her-



ausforderers zu sehen. Rocky verweicht im Wohlleben und läßt sich bei Schaukämpfen seine Würde nehmen. Der Schwarze verliert dagegen seine Würde nie – durch den ganzen Film hindurch nicht. Als Rocky, der Einwanderer und Aufsteiger, von seiner Stadt Philadelphia mit einem Denkmal geehrt wird, er also auf dem Höhepunkt des bürgerlichen Erfolgs und Ruhms ist, fordert ihn der Schwarze heraus. Schon die äußere Ausstattung zeigt den Schwarzen als den Gegenpart zum weißen, bürgerlichen Leben. Mr. T ist der kompromißlose schwarze Kämpfer und zugleich der Indianer (Irokesen-Haarschnitt, Federschmuck als Ohrgehänge, einfache Wildlederjacke).

Monolog des Schwarzen

„He, gebt diesem Kerl kein Denkmal, gebt ihm Mut. Ich habe gesagt, daß ich nicht abhauen werde. Du hast deine Chance gehabt, jetzt gebt mir meine. (Zwischenruf eines alten Mannes: ‚Warum verschwindest du nicht endlich!‘) Halt die Klappe, alter Mann! Warum soll ich verschwinden? Er soll doch mal erzählen, warum er mir immer ausgewichen ist. Politik, Mann, die Leute wollen nicht, daß ich nach oben komme. Die wollen mich am Boden halten und wollen nicht, daß ich den Titel bekomme, weil ich keine Marionette bin wie der Trottel da oben. Wenn der Kerl nicht zu mir kommen will, dann komme ich eben zu euch und sage euch die Wahrheit. Ich bin die Nummer eins. Das bedeutet, ich bin der Beste. Aber dieser Penner kämpft gegen andere Penner. Ich sage es euch und jedem, der es hören will. Ich kämpfe gegen jeden, überall.“

Mit dieser Einstellung gewinnt der Schwarze mühelos und wird Weltmeister. Weil Rocky von diesem und anderen Schwarzen lernt, zu seinen Wurzeln – das heißt ins Ghetto der Armen und der Kämpfer – zurückzukehren, gewinnt er die Konzentration und die Energie, um wieder schonungslos zu kämpfen und zu siegen.

Identitätsfigur

Der Schwarze – Austy zeigt diese Figur – hat die „richtige“ Identität, die, als Vorbild genommen, zum Sieg führt. In dieser Identität ist der Schwarze nicht zu irritieren. Der Monolog zeigt den Weg, der mit dieser Identität einzuschlagen ist.

Der Blick in die Schatztruhe der Bilder

Bilder des Fernsehens als neues Sprachmaterial

Die Bilder des Fernsehens sind das neue Sprachmaterial, mit dem Kinder und Jugendliche sich verständigen.

Es ist das aktuelle und auch das überdauernde Bildmaterial des Medienmarktes, das sie sich selbst verfügbar machen. Sie sammeln die Bilder, Figuren, Szenen und Geschichten, die zu ihren Themen passen. Sie verwenden sie, um ihre Themen mitzuteilen. Dabei verändern sich ihre Vorlieben ihrer Entwicklung gemäß sehr schnell.

Von „Alf“ zu „Rambo“: Kinder und ihr symbolisches Material

Kinder haben ihr symbolisches Material für ihre Botschaften, aber sie brauchen darüber hinaus zusätzlich Aufmerksamkeit und Anregungen.* Ein etwa 10jähriger Junge, der, wie jedes Wochenende zu seinem Vater fährt, erzählt:

„Wenn ich drei Tage hier bin, in den Ferien, dann muß ich sofort in die Stadt. Da kauf ich mir aber so Sachen, immer. (Frage: Was denn?) Das war Alf oder Rambo oder so was. Sylvester Stallone mag ich am meisten. Alf nicht mehr, den kann ich nicht mehr leiden. Hab ich aufgehört zu sammeln.“

Er öffnet eine Schachtel. Sie ist voll mit Bildern, auf denen Sylvester Stallone in seinen typischen Rollen zu sehen ist: als Soldat Rambo, als Rocky.

„Ja, aber den finde ich besser. Weil er so gut aussieht, weil er so knallhart ist. Und weil er so stark ist und so Muskeln hat. Da ist er City Cooper, so ein knallharter Bulle. Da hat er gerade seinen Freund befreit. Und hier macht er sich sein Schweißband. Das war im ersten Teil. Ich tausche auch manchmal“ (mit anderen Kindern die Bilder).

Es ist rührend anzusehen, wie der kleine dicke Junge von den Männerfiguren des Sylvester Stallone fasziniert ist. Er bringt einen bestimmten Männertyp auf den Bildschirm: emotionslos, ehrlich, einfach, nahezu sprachlos. Er kämpft gegen die Bösen, für die Gerechtigkeit, das aber schonungslos, kompromißlos – eben knallhart und mit Muskeln. Alf ist für ihn nicht mehr wichtig, diese witzige Figur des außerirdischen Kuschelmonsters. Dieser Wechsel der Fern-

* Videoband von Prof.
Jürgen Heckmann,
Universität Bielefeld



sehfigur ist ein Zeichen dafür, daß der Junge gerade eine neue Entwicklungsstufe erreicht hat. Sein augenblickliches Thema ist die Annäherung an die Phantasiewelt harter, emotionsloser, jedoch grundehrlicher Männer. Indem er Alf ablehnt und Stallone bevorzugt, macht er dies seinen Freunden und auch sich selbst deutlich.

Medienpädagogische Anregungen

Wie und warum gelingt ein Entwicklungsschritt, wie im vorangegangenen Beispiel beschrieben, den man wegen des schwer zu akzeptierenden Männerbildes nicht gut finden mag, der jedoch als Schritt für den Jungen und seine Identitätsfindung wichtig ist?

Aufmerksam zuhören

Bei diesem medienpädagogischen Projekt fand der Junge natürlich besonders aufmerksame Zuhörer. Dadurch, daß das Ganze auch noch mit der Videokamera aufgenommen wurde, bekam die Erzählung des Jungen noch zusätzliche Bedeutung. Aber auch ohne Kamera ist aufmerksames Zuhören eine Grundvoraussetzung, um die Botschaft der Kinder zu verstehen. So haben auch sonst eher unauffällige Kinder die Möglichkeit, gehört und ernst genommen zu werden. Die Botschaft kann dann ankommen.

Zeichnungen aufheben und anschauen

Die Botschaft, die der Junge nach dem Sonntagmorgen-Konflikt per Zeichnung „Heidi, Peter und Großvater/Rennautos“ an seinen Vater gibt, bekommt auch die notwendige Aufmerksamkeit. Wichtig ist, solchen Zeichnungen (die Kinder, kaum sind sie größer, nicht mehr anfertigen) den richtigen Rahmen zu geben. Warum nicht genauso sammeln, wie man Erinnerungsfotos sammelt:

- an eine Pinnwand heften;
- in ein Album einkleben, das man sich immer wieder zusammen anschauen kann;
- besonders wichtige Bilder gut sichtbar an die Wand hängen;
- in einem Schuhkarton aufheben und gelegentlich durchblättern.

Collagen kleben

Die einfache Methode „Schuhkarton“ hat der im vorangegangenen Beispiel erwähnte Junge für sich gewählt.

Er hebt alle seine Klebe- und Tauschbilder auf und kann sie dann herzeigen. Dabei beschäftigt er sich mit seinen Phantasiabildern und mit seinen aktuellen Themen. Sein Vater, den er am Wochenende und in den Ferien besucht, könnte ihm hier etwas zusätzlich anbieten: eine Pinnwand, an die der Junge seine wichtigsten Bilder anheften und auch wieder abnehmen kann, wenn sie nicht mehr von Bedeutung für ihn sind. Zusätzlich könnte eine weitere Auswahl an Figuren, Geschichten und Bildmaterial das Themenrepertoire erweitern. Solch Material findet sich leicht in allen Fernsehillustrierten, die man nur zum Zerschneiden hinlegen muß. Die ausgerissenen oder ausgeschnittenen Figuren kann sich das Kind auf einen großen Papierbogen kleben und sich so selbst ein eigenes Poster basteln. Ein Plakat zu einem Poster zu kleben, ist für viele Kinder schon ein Schritt zuviel, zu dem man sie nicht nötigen, sondern durch Aufmerksamkeit für das fertige Poster ermuntern sollte.

Spielzeugarrangements zur Kenntnis nehmen

Der Blick in die Spielzeugkiste oder ins Spielzeugregal ist eine Fundgrube für Botschaften. So wie Austy, der irische Junge, seine Puppe und damit „seinen“ Film und seine wichtigste Figur herzeigt, so tun dies die meisten Kinder. Bei der Menge an Spielmaterial, das Kinder heute haben, übersieht man allerdings leicht die Botschaft. Außerdem schwimmt der Spielzeug- und Medienmarkt viel in die Kinderzimmer, was für die Kinder selbst nicht einmal eine Botschaft beinhaltet, geschweige denn symbolisches Material für eigene Botschaften ist.

Comicfiguren und Comicgeschichten

Was machen die Kinder mit ihren Fernseherlebnissen und mit dem Bildmaterial des Fernsehens? Sie geben damit Botschaften an ihre Umgebung. Dabei bewirken die Bilder, Figuren und Geschichten des Fernsehens aber auch etwas in ihnen! Sylvester Stallones dargestellte Männertypen sind ja nicht gerade das, was man sich als Mitteilungsangebot für die eigenen Kinder wünscht. Gerade die Jungen, die beginnen, sich mit männlichen Vorbildern zu beschäftigen, brauchen ein differenzierteres Angebot. Der Medienmarkt ist hier sehr begrenzt. Trotzdem sieht es nicht so trostlos aus, wie man meinen könnte. Hier die Pressemitteilung zur Studie des Hamburger Medienpsychologen Jan-Uwe Rogge vom Juli 1992:

*Die friedlichen
Lieblingsfiguren
der Kinder*

In Deutschlands Kinderzimmern ist die heile Welt eingezogen. Sahen sich Buben und Mädchen bis vor wenigen Monaten zu Hause am liebsten Videofilme mit Muskelhelden wie „Rambo“ und „Terminator“ an, so sind jetzt Zeichentrickfiguren wie „Bernard & Bianca“, „Mickymaus“, „Arielle, die Meerjungfrau“ und „Asterix“ ihre Lieblinge. In Kaufhäusern und vielen Videotheken stehen, so ergaben Umfragen, bei Kindern Videos für Kinder auf den ersten zehn Plätzen der Bestsellerlisten. Die Studie stellt fest, daß sich Kinder die Gags in Zeichentrickfilmen, die sie Puppenspielen vorziehen, bis zu Hunderte von Malen ansehen, um sie dann nachzuspielen. Viele Kinder sind davon fasziniert, wie unmögliche Situationen des Lebens mit viel Witz und ans Phantastische grenzenden Einfällen gelöst werden.

Die älteste deutsche medienpädagogische Forschungseinrichtung, das Münchner Institut Jugend Film Fernsehen, hat in seiner Studie „Wenig Lust auf starke Kämpfer“ den gleichen Trend belegt, zeigt aber auch deutlich Probleme. Hier die wesentlichen Ergebnisse (aus: JFF publik 8/92):

- Die Hauptsendezeiten der Kinder decken sich mit den Sendezeiten der Cartoons.
- Den Eltern ist es weitgehend gleichgültig, was sich die Kinder anschauen.
- Cartoons sind allgegenwärtig. Die Fernsehfiguren gibt es zum Beispiel auf Bettwäsche, als Spielzeug und als Comicheftchen.
- Kinder lieben Aufregung und Abenteuer, Kämpfe mögen sie nicht.
- Die Kinder mögen Figuren, die so sind, wie sie selbst: liebenswert und ein bißchen chaotisch.
- Kinder suchen auch in Zeichentrickserien Nähe zu ihrem Alltag. Sie orientieren sich besonders an den Hauptfiguren und mögen es, wenn diese mit Witz und ohne Gewalt die Welt erobern.

Vier Typen von Figuren

Die Studie stellt die wesentlichen vier Typen von Figuren vor, die in den meisten Comicserien auftauchen:

der überlegene Retter;

der ewige Verlierer;

der liebenswerte Chaot;

der kleine Schlaumeier.

Mit dieser Einordnung der Comicfiguren zeigt sich, wo deren Faszination liegt. Die Comicfiguren schlagen die Brücke zu Themen und Lebensweisen der Kinder: Wie man mit Freunden, Aufgaben, Problemen, Vergnügungen umgeht. Meist gibt es diese Figurentypen

auch in negativer Form, zum Beispiel He-Man als überlegener Retter, von deren Lebensweise sich die Kinder auch distanzieren können.

Qualitätsfernsehen für Kinder: Eisbärenkind und Eisbärenvater

Was die Comicserien anbelangt, die für Kinder zur Zeit das Hauptangebot des Bildschirms ausmachen, so gehen die Kinder deutlich von dem, was sie gerade beschäftigt, an die Bewertung der Figuren und der Geschichten heran. Dabei spielt das Alter der Kinder eine besondere Rolle, weil mit dem Alter sich auch die Themen entscheidend verändern. Dies berechtigt aber noch nicht zur Sorglosigkeit, denn selten gelingt es den Kindern allein, sich vom Bilderstrom des Fernsehens zu distanzieren und nicht von einem Kanal zum anderen fortlaufend umzuschalten, um die aktuellen Comicserien zu verschlingen. Hier wären gute Fernsehsendungen mehr als bisher als Angebot notwendig! Kinder brauchen qualitativ hochwertige Fernsehgeschichten als differenziertes Angebot und Quelle ihrer Verständigungsmittel. Das Problem ist nur, daß eine gute Fernsehsendung meist kein Einschaltquoten-Hit ist und deswegen vor der finanziellen Auszehrung steht. Aber es gibt sie noch – die qualitativ hochwertigen Fernsehgeschichten für Kinder.

*Gute Fernseh-
sendungen: Beispiel
„Der kleine Eisbär“*

Ein kurzer Film „Der kleine Eisbär“, den der WDR 1992 in seinem Kinderprogramm gezeigt hat, erzählt mit wunderschönen und langsamen Bildern die Geschichte vom Eisbärenpapa und seinem Eisbärensohn. Die Kamera bleibt nah am Bilderbuch, das Vorlage für diese Geschichte war.

Das Eisbärenkind reitet gemütlich auf dem breiten Rücken seines Bärenvaters durch die weiße Polarwelt bis zum offenen Meer. Dort zeigt ihm sein Vater, wie man schwimmt. „Komm, kleiner Lars. Zeig mir, wie gut du schon schwimmen kannst“, ist die ermutigende Aufforderung des Vaters an den Sohn, der vergnügt ins Wasser springt und herumplanscht. „Nicht schlecht, mein Sohn, bald schwimmst du wie ein Fisch.“ Nach dieser Erkundung der Polarwelt unter Anleitung des fürsorglichen Vaters schlafen beide ein. Es löst sich die Packeissholle, auf der der kleine Lars schläft, und treibt aufs Meer hinaus. Als Lars aufwacht, ist er ganz allein. Er ruft nach seinem Papa, fürchtet sich, ist aber vertrauensvoll genug, um abzuwarten und auszuhalten, bis er im Süden an Land geschwemmt wird. Hier macht er nun eine Fülle neuer Entdeckungen und Erfahrungen, insbesondere mit dem Flußpferd Hippo. Erst fürchtet er sich vor dem Riesentier, dann überwindet er seine Angst, und sie werden Freunde. Man sieht sie aneinandergekuschelt am Südseestrand im Mondschein. Lars denkt traurig an seinen Papa. Hippo sorgt nun für die Heimreise: Ein Wal kommt und trägt Lars nach Hause, wo der Vater

am Ufer wartet: „Lars, mein Junge, wo bist du gewesen? Schön, daß du wieder da bist.“ Auf dem Rücken des Bärenvaters reitet er durch den fallenden Schnee und erzählt von seinen Abenteuern.

***Geborgenheit
und große Welt***

Bei diesem Film geht es um ein für Vorschulkinder wichtiges Thema: Aus der Geborgenheit heraus Erfahrungen in einer attraktiven, aber doch sehr aufregenden Welt zu sammeln. Die Geschichte bringt die beiden Pole dieses Themas hervorragend ins Gleichgewicht: In der Geborgenheit des Elternhauses bleiben – hinaus in die Abenteuer der großen, unbekannteren Welt. Der Film zeigt die ermutigenden Bilder der Geborgenheit: Vater (Eisbär), Freund (Flußpferd), Beschützer (Wal). Es gibt also immer ein kuscheliges und starkes Wesen, das einen in der großen Welt der eigenen Erfahrungen beschützt.

Game Shows zur besseren Verständigung

Miteinander über Gesehenes reden können ist eine der wichtigen Funktionen, die Fernsehen zusammen mit allen anderen Medien hat. Dabei kann der Bildschirm viele wertvolle Anregungen liefern. Der Siegerfilm des internationalen Kinder- und Jugendfernsehpreises „Prix Jeunesse International“ mit dem Titel „Der Turm zu Babel“ ist hier perfekt.

Verständigung

Polnische und deutsche Kinder treffen sich in einem gemeinsamen Ferienlager. Sie können zwar nicht die fremde Sprache der Partner verstehen, doch gelingt es ihnen, mit Spielen in der Art von „Game Shows“ perfekt aufeinander einzugehen. Anja, sie spricht Polnisch, und Volker, er spricht Deutsch, sollen zusammen ein Wohnzimmer einrichten. Es gibt einen Plan, den nur Anja (und die Zuschauer) kennen. Volker soll die bereitstehenden Möbel so zusammenstellen, wie Anja es ihm mit Gesten und Sprache mitteilt. Sie haben dazu eine Minute Zeit. Es gelingt ihnen besser als der nächsten Gruppe. Dann kommt eine neue Variante der „Stillen Post“. Ein deutsches Kind sagt einem polnischen Kind über ein Sprachrohr einen Satz, den das polnische Kind wiederholen soll. Es kommt kaum etwas Verständliches am Ziel an, macht den Kindern aber mächtig Spaß. Danach gibt es Schattenspiele. Die Kinder versuchen mit ihrem Körper einen Buchstaben darzustellen, den die anderen in ihrer Sprache benennen sollen. Das gelingt sehr gut. Der 30 Minuten lange Film ist witzig für die Zuschauer und bietet eine Fülle von Anregungen für Kommunikationsspiele.

Bilder, um sich der eigenen Identität sicher zu werden

Kinder verwenden das symbolische Material, also Bilder, Geschichten, Figuren, das wir oder die Medien ihnen anbieten, um sich untereinander oder mit den Erwachsenen über ihre Themen zu verständigen. Sie brauchen auch symbolisches Material, um über sich selbst „nachzudenken“, sich selbst klarzuwerden, wer sie sind und worum es ihnen gerade geht. Sich selbst in und mit der eigenen Phantasie und mit den eigenen Wunschvorstellungen zu verstehen, geht nicht ohne dieses symbolische Material.

Früher waren unter anderem Heldensagen und Märchen die Lieferanten für dieses Material. Heute bietet das Fernsehen den Kindern dieses Material an. Anbieten ist zu beschönigend, das Fernsehen überschüttet die Kinder mit banalen, hektischen, lauten, aggressiven, größenwahnsinnigen Figuren und Geschichten. Auch wenn Eltern dies ganz und gar nicht für ihre Kinder wünschen, wird es kaum gelingen, den Kindern eine Lebenswelt außerhalb von Fernsehen und Video einzurichten. Gerade deswegen ist es immer der Mühe wert, Qualität vom Fernsehen zu fördern. Das mag so einfach erscheinen wie das Spiel und Gespräch einer Mutter mit ihrer fünfjährigen Tochter, bei der es um die Maus aus der „Sendung mit der Maus“ geht.

Qualitätsfernsehen: „Die Sendung mit der Maus“

Den eigenen Standpunkt finden – mit Hilfe von Fernsehbildern

Die Mutter holt die Tonne mit Bauklötzen. Isa soll etwas aus ihrer Lieblingssendung „Die Sendung mit der Maus“ bauen. Die Maus ist darin die Hauptfigur. Am Anfang nimmt sie wahllos Bausteine. Dann ist sie aber begeistert bei der Sache und erklärt, was sie baut. Alles dreht sich um die Maus. Es kommen immer mehr Dinge dazu, die für die Maus bestimmt sind. Die Maus bekommt nicht nur eine Familie, sondern auch einen Bauchnabel. Die Mutter schaut sich das Gebilde an, das Isa baut.

Mutter: „Das ist keine Kirche, was kann das sonst sein? Hmh, ein Stuhl, nein?“

Isa: „Ein Haus.“

Mutter: „Ein Haus, das sieht ja schön aus.“

Isa: „*Siehst du denn das Dach nicht? . . . Drei Dächer.*“

Mutter: „*Und wohnt da wer in dem Haus?*“

Isa: „*Die Maus. Die Maus hat ein großes Haus.*“

Isa hat neben das Haus mit den drei Dächern aus Bauklötzen eine Figur mit Kopf, Armen, Beinen und einen Stein in der Mitte des Bauches hingelegt. Die Maus hat außerdem noch eine Familie.

Isa: „*Das da ist die Maus.*“

Mutter: „*Wo ist die Maus? Oh, die ist ja toll, Isa.*“

Isa: „*Fertig.*“

Mutter: „*Die Maus ist fertig? Die gefällt mir ganz toll. Die ist ja gar nicht so klein. Isa, und in dem Haus wohnt die Maus?*“

Isa: „*Ja.*“

Mutter: „*Wohnt da noch wer drin?*“

Isa: „*Baby Maus, Vater Maus, Kind Maus, und das da ist die Mutter.*“

Mutter: „*Das ist die Mutter. Willst du die anderen Mäuse auch noch bauen?*“

Isa: „*Mmm.*“

Isa beläßt es bei der einen Maus. Sie baut einen Turm für die Baby-maus.

Mutter: „*Dann fang mal an, die Maus hat ja ein wunderschönes Haus.*“

Isa: „*Jetzt bau ich erst noch den Turm von der Maus.*“

Mutter: „*Braucht die einen Turm? Wofür?*“

Isa: „*Damit das Baby nicht rauskrabbeln kann. Mama, hier sind die Augen von der Maus.*“

Mutter: „*Oh, Isa, die ist schön.*“

Isa: „*Schön gebaut. Ich wußte erst gar nicht, was ich nehmen sollte.*“

Isa hebt besonders den Bauchnabel der Maus hervor, geht aber auch wieder auf das Haus der Maus und dessen Mobiliar ein. Sie will, daß die Mutter die Maus fotografiert. Damit bekommt ihre Maus und ihr Spielarrangement besondere Bedeutung.

Mutter: „*Du, man erkennt aber trotzdem den Mund ganz gut, find ich.*“

Isa: „*Der Bauchnabel.*“

Mutter: „*Ja, der ist wichtig, kann man gut sehen.*“

Isa: „*Da können sie immer rausgehen, da ist die Tür oben.*“

Mutter: „*Ach, die Tür, die hatte ich ganz vergessen.*“

Isa: „*Das ist die Terrassentür und das ist die vordere Tür. Fotografier noch mal die Maus.*“

Mutter: „*Bist du fertig mit Bauen oder willst du noch etwas anderes dazubauen?*“

Isa: „*Ich bau noch was.*“

Mutter: „*Und was wird das?*“

Isa: „*Das wird von der Maus . . . ehm . . .*“

Mutter: „*Mußt einen anderen nehmen.*“

Isa: „*Das wird von der Maus . . . ehm, der Sessel.*“

Mutter: „*Der Sessel?*“

Isa: „*Der Sessel. Und das ist eine Matratze, damit es nicht so hart wird. Ja, für die Maus, wenn sie Purzelbäume macht, braucht sie auch Matratzen. Drei Matratzen, nein, lieber zwei, das wird ein kleines Haus.*“

Ich entdecke mich in meiner Welt

Es geht mir gut, und ich entdecke mich in meiner Welt

Die Maus, mit der Isa sich beschäftigt, moderiert die Magazinsendung „Die Sendung mit der Maus, Lach- und Sachgeschichten“, die die ARD schon für die zweite Kindergeneration ausstrahlt. Die Sendung besteht aus Zeichentrickfilmen und Dokumentarfilmen, die zwischen drei und sechs Minuten lang sind. Sie sollen informieren (zum Beispiel eine Dokumentation über die Herstellung von Musikinstrumenten) sind lustig und spannend, regen die Phantasie an und bieten sich auch zur Nachahmung an. Zwischen diesen Beiträgen erscheint immer die Maus für 30 Sekunden bis zu einer Minute mit einer kurzen, witzigen oder skurrilen Geschichte. Die Maus begleitet die Kinder nicht nur durch die Sendung, sie hält die Sendung zusammen. Die Grundstimmung der Sendung ist wichtig: sich die spannende Welt anschauen. Das ist möglich, weil man sich aus der Geborgenheit in die weite und aufregende Welt der Dinge und Phantasien begibt. Diese spannende Welt ist im Augenblick für Isa sie selbst in ihrer sozialen Umgebung. Sie hat ihre Welt – das ist die Welt ihrer Familie (Haus und Mausfamilie) – entdeckt und untersucht, wie sie aufgebaut ist. Dabei kommt es ihr auf den Mittelpunkt – den Bauchnabel – der Maus an. Ihre Mausfigur hat nicht nur Kopf, Bauch, Arme und Beine, also alles, was ein Kind differenzierend von Menschen wahrnimmt, sondern auch einen Mittelpunkt. Diesen Mittelpunkt hat jeder Mensch, ob klein oder groß. Und dieser Mittelpunkt hat etwas damit zu tun, woher die Menschen kommen. Da die Maus, die sie aus Bauklötzen gelegt hat und deren Mittelpunkt sie mit einem Baustein markiert hat, für alle Familienmitglieder der Maus steht, beschäftigt sie sich also zwangsläufig auch mit deren Mittelpunkt. Mit der Maus, die ja als Fernsehbild keinen Bauchnabel hat, erkundet sie eigenständig, wie die Menschen und wie sie selbst als kompletter Mensch mit eigenem Mittelpunkt aufgebaut sind. Sie kann dies ohne Risiko wagen, weil sie die Geborgenheit des Hauses der Maus natürlich nicht nur in der Sendung gesehen hat, sondern diese Geborgenheit im eigenen Familienhaus erlebt.

Mit Bauklötzen erzählen

Sicher brauchen Kinder von den Eltern die Anregung, sich gute Fernsehsendungen anzuschauen. Dazu muß man als Vater oder Mutter erst einmal die guten Kindersendungen ausfindig machen. Die Kinder müssen sich die Bilder, Figuren und Geschichten einer Sendung auch persönlich aneignen und für sich selbst nutzen können. Besonders geeignete Mittel dafür sind Spielarrangements, die Kinder immer von sich aus machen: mit Bauklötzen oder Spielfigu-

ren, Puppen, Autos usw. Sie helfen, die „Bilder im Kopf“ zu verarbeiten und auch nach außen zu tragen. Dabei beschäftigen die Kinder sich intensiv mit ihren aktuellen Themen.

Sich selbst entdecken: Selbstbilder mit dem Computer

Der Bildschirm öffnet für die heutigen Kinder nicht nur den Vorhang zur Glitzerwelt der Fernsehfilme. Er ist auch Teil ihrer Spielausstattung, vom Gameboy bis zum Computer, mit dem man auch Grafik und Bilder herstellen und verändern kann. In einem Modellversuch bot eine Lehrerin den 10- und 11jährigen Mädchen und Jungen den weitverbreiteten Commodore 64 an, um einmal etwas anderes damit zu machen, als die üblichen fertig programmierten Spiele.

An etlichen Nachmittagen hat sich die Lehrerin mit einer kleinen Arbeitsgruppe getroffen, um mit den Schülern die Technik auszuprobieren, wie man mit einer Videokamera Bilder aufnimmt und sie mit einem Computerprogramm bearbeitet.

Versuche mit Videokamera und Computer

Im folgenden Beispiel führen ein Mädchen und zwei Jungen ihr Können vor und erläutern es vor der Videokamera. Katja, ihre Mutter stammt aus Indonesien, ihr Vater ist Deutscher, läßt sich von einem Mitschüler filmen. Sie erklärt: *„Meine Mutter stammt aus Indonesien, und ich möchte ein Bild haben, das zeigt, wie ich als indonesisches Mädchen aussehe.“* Ein Junge arbeitet als Kameramann. Er versucht, wie er sagt, *„einen besonders schönen Ausschnitt von Katja zu machen“*. Auf dem Bildschirm erscheint Katjas Bild, ein Bild in der Halbtotale mit Kopf und Oberkörper. Ruhig und voller Aufmerksamkeit schaut Katja in die Kamera. Nun beginnt Katja ihr Bild zu verändern. Als erstes sucht sie sich den farbigen Grundton ihres Bildes. Sie geht von Grünblau über Rot zu Gelb. Danach wählt sie sich den ihr genehmen Ausschnitt und holt dazu ihr Gesicht mehr in den Vordergrund, geht von der Halbtotale weg. Den Hintergrund bearbeitet sie ebenfalls und holt sich dazu aus dem Programmangebot eine Art Baum auf den Bildschirm. Sie betont ihre Haare mit schwarzer Farbe und ihren Mund mit roter, wobei sie erklärt: *„Einige indonesische Frauen sehen so aus wie ich hier auf dem Bild. Aber ich finde mich etwas zu erwachsen.“* Bis ihr Bild ausgedruckt ist, vergeht noch einige Zeit, die Katja zum Nachdenken bleibt. Es ist eine für Kinder ungewöhnlich ruhige und konzentrierte Stimmung, in der Katja nicht nur ausreichend Zeit, sondern auch die Muße hat, sich mit ihrem „inneren“ Bild von sich als Mädchen und Frau zu beschäftigen, deren Ursprung in einer ganz anderen Kultur liegt als der Welt ihres Alltagslebens. In dieser Situation gelingt es ihr – in Form der Bildmontage und Bildkomposition –, über sich als indonesische Frau, die sie sein wird, nachzudenken. Das Bildbear-

beitungsprogramm gibt ihr viel Freiraum dazu. Mit diesem Programm arbeitet sie kompetent, weil ihre Lehrerin die Lernhürden weggeräumt hat. Dabei war es der Lehrerin wichtig, den Computer nicht als Arbeitsmittel in den Vordergrund zu stellen. Bildbearbeitungsprogramm und Bildschirm sind nur Mittel, um sich mit den eigenen inneren Bildern zu beschäftigen. Hier ist nicht Computerarbeit gefragt, sondern der Bildschirm als Bühne für Phantasien, Träume und Nachdenklichkeit.

Zusammenfassung

- Die vorrangige Aufgabe für die Erwachsenen ist die, die für die Kinder wichtigen Bilder und Themen zu entdecken. Dazu muß man ihnen bei ihren Spielen und Erzählungen zuschauen und zuhören.
- Erziehungsziel ist „Entwirren“. Die Kinder sollen sich mit ihren persönlichen Themen und ihrer Identität beschäftigen. Dazu brauchen sie zumeist Abstand vom Getriebe des Alltags und, das ist noch viel wichtiger, Abstand von den hektischen, lauten, aggressiven Bildern von Fernsehen und Video. Den Kindern ein positives Gefühl, vielleicht auch die Zuneigung für die Geschichten und Bilder des Qualitätsfernsehens zu vermitteln, eröffnet ihnen eine wichtige Bildquelle für das ganze Leben. Gute Fernsehsendungen muß man aber als Erwachsener selbst mögen, sonst merken die Kinder sofort, wie pädagogisch aufgesetzt das ist.
- Alles, was die Verarbeitung der persönlichen Themen nicht dem Bildschirm überläßt, gilt es zu unterstützen. Erwachsene können zum Beispiel ruhige Erzählsituationen schaffen. Aber nicht nur für die Sprache. Kinder denken in traumhaften Bildern und noch dazu sehr beiläufig über sich nach. Zeit und Aufmerksamkeit für die inneren Bilder lassen sich mit Bauklötzen genauso schaffen wie mit dem Computer. Dazu bedarf es der helfenden Anregung durch Erwachsene. Gerade wenn es um Ausgleich zur und um die Ergänzung der üblichen Medienwelt geht – wenn also Kompensation das Ziel ist –, dann sind die Erwachsenen, ihre Zeit und ihre Aufmerksamkeit gefordert.

Bilder für Mädchen: „Prinzessin“ Barbie kann nicht alles sein!

Ein wichtiger Teil der eigenen Persönlichkeit, der Wünsche, Ängste und Themen ergibt sich daraus, ob man als Frau oder als Mann durch das Leben geht. Das eigene Geschlecht und das der Menschen um einen herum prägt gerade die Bilderwelt, in der und mit der Kinder sich selbst und ihre Welt erleben und bedenken. Im Gegensatz zum klassischen Kindermedium, dem Märchen, sind die Bilder und Geschichten des Fernsehens für Mädchen eher dünn gesät, die weiblichen Figuren fade und reduziert. Der Bildschirm bietet wenig gegenüber der Vielfalt und Intensität der Märchen. „Schneewittchen“ zum Beispiel bringt ein ganzes Spektrum von Themen und interessanten Figuren: die konkurrierende Stiefmutter, die einem den Tod an den Hals wünscht; der passive Vater, der seine Tochter nicht richtig beschützt; die Zwerge, uralte und doch keine erwachsenen Männer, mit denen es sich wie mit Bruder und Schwester zusammenleben lässt; der wunderschöne Prinz, der Schneewittchen aus dem Glassarg der Erstarrung befreit. Über verschiedene Stufen der Bedrohung, Fürsorge und Bewunderung wird in dieser Geschichte ein Mädchen zur Frau.

Pippi Langstrumpf ist wichtig!

Wie immer finden sich in Astrid Lindgrens Geschichten starke Figuren, gerade auch von Mädchen. Das reicht von Pippi Langstrumpf, einer antiautoritären Phantasiefigur, bis zur kleinen Lotta, die sich in normalen Situationen des Familien- und Kinderalltags durchsetzt. Pippi Langstrumpf ist für Mädchen wichtig, weil sie die durchsetzungsfähige, laute, anarchische, fröhliche und unternehmungslustige Seite von Mädchen stärkt, obwohl Zögerlichkeit und Vorsicht in Pippi-Langstrumpf-Geschichten vorhanden sind. Diesen Part übernehmen andere Figuren, zum Beispiel Tom und Annika, die gleichwohl auch für Kinder überzeugend bleiben.

Figuren für Mädchen

Eine Gruppe 9jähriger Mädchen beschäftigt gerade das Thema, mutig und selbständig zu sein, ohne dabei bedrohliche Risiken eingehen zu wollen. Um Bilder zu diesem Thema zu finden, müssen sie sich erst von den eindimensionalen kämpfenden Heldenfiguren – von

**Alltag verarbeiten mit
Fernsehbildern**

Captain Future bis Rocky – absetzen. Die Mädchen bereiten in der Grundschule ein Spiel vor (eine Phantasie-reise), zu dem sie die Requisiten basteln. Weg vom Strahlergewehr und den Helden, hin zu Pippi Langstrumpf!

Die Mädchen entwickeln eine Geschichte, in der sie von zu Hause weglaufen, weil ihnen der Schulstreß und das Genörgle der Eltern auf die Nerven gehen. Sie fliegen zu einem anderen Planeten, kehren dann jedoch reumütig wieder heim. Um zu dieser gar nicht heldenhaften Geschichte zu kommen, müssen sie sich aktiv gegen die Fernsehserie „Captain Future“ durchsetzen, die natürlich auch bei ihnen Spuren hinterlassen hat. Weil sie beim Basteln keinen Zieldruck haben, denken sie über die Möglichkeiten von Captain Future nach. Dieses Nachdenken geschieht in der Auseinandersetzung über das Strahlergewehr von Captain Future. Mit dem Für und Wider dieses Gewehrs beschäftigen sie sich mit dem Helden- und Kampftthema der Serie „Captain Future“.

Tanja: „Strahlergewehr, wie bei Captain Future. Ich mach mir grad was für die Reise.“

Dagmar: „Was denn?“

Tanja: „Strahlergewehr, wie bei Captain Future.“

Dagmar: „So was Blödes brauchen wir doch nicht.“

Bei dieser Ablehnung bleibt es. Weg vom Strahlergewehr des Captain Future heißt hin zum eigenen Thema: mit Vorsicht und Rückendeckung in die abenteuerliche Welt. Später erzählen sie auch von ihrer Bildquelle:

„Ja, weil die Mutter . . . wird immer schimpfen, reißen sie aus, mit der Pippi. Das war in dieser Sendung . . . Annika hat einfach nur gemeint, daß sie zu arg schimpft. Und dann Annikas Bruder, der Tom, der hat so ein Buch ‚Wir reißen von zu Hause aus‘. Und dann hat Annika sich das Buch mal angeguckt, und damit hat sie gemeint, ach, dann reiße ich auch aus. Und dann wollte Tom natürlich auch mit. Und dann ist Pippi auch mitgegangen . . . Ne, der sagt nämlich ab und zu noch auf der Reise, wären wir doch zu Hause geblieben, dann müßten wir jetzt nicht im Regen . . . rumspazieren.“ Diese Aussage endet mit der Erklärung: „Aber ich reiße nie aus. Ich find es zu Hause schön, auch wenn man manchmal Krach hat.“

**Eine sensible
Verfilmung**

Eine differenzierende Bildquelle: „Pippi Langstrumpf“

Die Verfilmung der Pippi-Langstrumpf-Geschichten, wie sie auch das Fernsehen als Serie ausgestrahlt hat, wirkt aus heutiger Sicht rührend altmodisch. Da läßt sich die Kamera Zeit, den Kindern Pippi, Annika und Tom bei ihrer Reise zuzuschauen. Der Schabernack, der Pippi einfällt, die kleinen Abenteuer, werden so gezeigt, daß den zuschauenden Kindern auch die Zeit bleibt, selbst mitzudenken und mitzufühlen. Die Kinder im Film haben sich zum Beispiel über einen Streich gefreut (Tom: „Jetzt macht mir das Ausreißen wieder richtig

Spaß“), da wird danach das selbständig abenteuerliche Leben (die Wanderung zu Fuß) anstrengend. („Wenn wir nur nicht zu Fuß weiterlaufen müßten.“)

Gleich hat Pippi die Idee, kostenlos mit der Bahn zu reisen. Die Idee dazu entsteht im Kontext der Bilder, so daß die Zuschauer sich in diese Idee auch emotional einfühlen können. Die Kinder springen auf das Dach eines vorbeifahrenden Güterzugs. Man sieht Pippi sorglos über das Dach hüpfen. Annika darf gleichzeitig von ihrer Angst reden. Dazu zeigt die Kamera sehr lange die Kinder, wie sie kuschelig zusammensitzen und ein Lied singen. Dann geht der Kamerablick auf Details: blühende Sommerblumen, ein See, Vögel. Während die Kinder singen, nähert sich der Güterzug einem Tunnel. Annika ist ratlos. Pippi hat eine einfache Lösung: auf den Bauch legen, was sonst. Die Kinder fahren in den Tunnel, der Bildschirm bleibt so lange schwarz, bis der Zug aus dem Tunnel heraus ist und wieder durch die Sommerlandschaft fährt. Tom und Annika freuen sich über das durchgeführte Abenteuer und lachen über ihre nun rußgeschwärzten Gesichter.

Auf diese Weise spielt der Film mit Mut und Zaudern bei Selbständigkeit und Abenteuer.

Weg vom Streß, sich mit Klugheit durchsetzen: wie „Wickie“

In einer Grundschulklasse gibt es auch ein Mädchen, Katrin, das sich aus einem anderen Handlungsmuster zu befreien versucht. Bei ihr geht es nicht ums Freikämpfen. Sie spielt mit Karola, die dominant die Fäden der Gruppe in der Hand hält, sich dabei aber selbst überfordert, in Streß gerät, diesen Streß jedoch durch eigene Hektik und Katastrophenphantasien anheizt. Auf dem Tonband, das während der Spielsituation mitgelaufen war, hört sich die Stimmung in der Gruppe folgendermaßen an:

Trommeln, Geschrei

„10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – Staaaart! Pch! Pch! Getroffen!“

Die Jungen stören Karolas Spielkonzept.

Andreas: „Die sprengen ja die Schuhe.“ (Die Schuhe der Lehrerin sind gemeint.)

Trommeln, Lachen

Andreas: „Ich geh jetzt mit der Rakete raus.“

Eckhard: „Was sonst? Wir sollen doch die Schuhe sprengen. Hab ich ihnen doch gesagt.“

Geschrei

Karola: „Nein!“

Katrin: „Das geht doch nicht, du mußt doch die Zündung durch brennen. Wie sollen wir das dann machen?“

Andreas: „Jetzt geht die auf einmal langsam.“

Lärm

An dieser Stelle versucht Katrin, dem Durcheinander zu entgehen, indem sie „Wickie“ spielt. Katrin bringt in das allgemeine Durcheinander folgenden Vorschlag:

Katrin: „Ich hab eine ganz tolle Frage. Können wir mal Ihr, Ihren Wickie haben?“

Eckhard: „Ja.“

Katrin: „Danke.“

Eckhard: (mit verstellter Stimme, zornig) „Aber bringt ihn nicht um!“

Katrin: „Nein, nein!“

Eckhard: (zornige Stimme) „Sonst bring ich euch um!“

Katrin: (spielt mit der Figur) „Wickie, Wickie! Wickie, flieg mal zu der ... zu der Rakete. (Mit verstellter, piepsiger Stimme) Alles klar. (Mit Normalstimme) Wickieeeee! Start! Pchch. Komm sofort wieder runter!“

Was will Katrin, wenn sie in der hektisch – chaotischen und angespannten Stimmung Wickie spielt? „Wickie“ ist ebenfalls eine Zeichentrickserie, die jedoch als ermutigende Hauptfigur einen vorsichtigen und nachdenklichen Jungen hat. Diese Hauptfigur Wickie lebt in einem Wikingerdorf, in dem freundliche Barbaren hausen, die bar sind jeder Idee von Zivilisation. Die Wikinger leben wie eine große chaotische Familie zusammen, die ihre Auseinandersetzungen einfach und handfest – nicht selten schlagfest – regelt. Der Anführer der Wikinger liebt Kämpfe, stürzt sich kopfüber in undurchsichtige Abenteuer, bei denen er üblicherweise auf den Seeräuber Sven stößt, der das Wikingerdorf zudem immer wieder brandschatzen will. In dieser Ansammlung kämpfender Chaoten gibt es den kleinen Jungen Wickie, der zu Beginn der jeweiligen Filmgeschichte schlechte Karten hat. Er versucht immer und immer wieder, Probleme zu vermeiden oder zu lösen, indem er nachdenkt. Dafür wird er von den Rauf- und Raubgesellen, einschließlich der Mädchen, verlacht und nicht ernst genommen. Jede Geschichte endet jedoch damit, daß der zögerlich vorsichtige Wickie die Lösung des Problems findet, weil er nachdenkt.

Die Botschaft von „Wickie“

In der Chaossituation der Kindergruppe und ihrer Weltraumreise beinhaltet „Wickie“ eine deutliche Botschaft: Raus aus dem hirnlosen Durcheinander, hin zu einer ruhigen Geschichte, für die Wickie als Symbol steht – vorausgesetzt, die Kinder hören Wickie/Katrin zu. Katrin kann sich mit Wickie nicht durchsetzen. Dafür ist Karola als Gruppenchefin zu dominant und Katrin zu sehr als Freundin mit ihr verbunden. (Die Serie „Wickie“ hat auch deutlich problematische Züge.) Die kindgerechte und ermutigende Figur des Wickie ist in eine hektische Filmdramaturgie eingebaut, die kleinere Kinder überfordern und ängstigen kann.

Qualitätsfernsehen: Eine realistisch erzählte Geschichte starker Mädchen

Für Mädchen und ihre Themen fehlen Figuren und Geschichten starker Frauen. Das ist gerade deshalb problematisch, weil die von den Kindern bevorzugten Comicserien Frauenfiguren nur als Ausstattungsrequisiten vom Typ Barbie-Puppe zeigen. Wie erholsam ist dagegen ein Film, der auf dem Kinder- und Jugendfernseh-Wettbewerb „Prix Jeunesse International“ 1992 gezeigt wurde („Press Gang“). Eine Gruppe von Mädchen und jungen Frauen gibt eine Zeitung für Jugendliche heraus. Dabei müssen sie sich nicht nur in einer dümmlichen Medienwelt der Showstars bewähren, sondern sich auch gegenüber dem Verleger, einem jungen Mann, durchsetzen. Der Film beginnt damit, daß Linda, die Chefredakteurin der Jugendzeitung, in eine Show des regionalen Fernsehstudios zu einem Interview eingeladen ist. Der Moderator, ein alberner Typ, will auf ihre Kosten das Fernsehpublikum zum Lachen bringen. Sie wehrt sich vor der Öffentlichkeit des Fernsehpublikums, indem sie sich nicht auf das dümmliche Geschwätz und Showgetue einläßt, sondern ernsthaft über die Aufgaben ihrer Zeitung redet. Sie wehrt sich mit präzisen Argumenten gegen die Übergriffe des Showmasters, der sie in die Rolle des nicht ernstzunehmenden Weibchens drängen will. Mit einem Eklat verläßt sie die Show, was ihre Kolleginnen stark finden. Diese letztlich entwürdigende Situation wiederholt sich im Film noch einmal, dann noch verschärft, weil ihr Freund in der Show auftaucht, in der sie die Kündigung ihrer Redaktion durch den Verleger zum öffentlichen Thema machen will. Die Show, fest in der Hand junger Männer, verstärkt durch eine Rivalin, will sie jedoch als skurrile und lächerliche Emanze zeigen, die von ihrem Freund nicht mehr ernst genommen werden kann. Linda ist nicht nur in der Lage, sich gegen diese verletzende Verniedlichung durchzusetzen, mit Mut und Ausdauer schafft sie es zudem, ihre Zeitung durch die Intrigen und Schwierigkeiten des Wirtschaftslebens eines Verlages zu steuern. Dabei durchlebt sie realistisch die Beziehungssituationen Jugendlicher mit Erotik, Solidarität, Konkurrenz und Mißverständnissen.

Was Barbie bedeutet: Die moderne Variante von Prinzessin Schneewittchen

Neben Mädchenfiguren von Astrid Lindgren oder realistisch erzählten Geschichten selbständiger Mädchen darf selbstverständlich die uralte Figur der Prinzessin im Angebot für Mädchen nicht fehlen. Die moderne Prinzessin ist vor über 30 Jahren ins Hollywoodkleid der „Barbie“ geschlüpft, zum Entsetzen vieler Frauen und Mütter, die in ihr ganz und gar keine Identifikationsfigur moderner Weib-



lichkeit sehen. Man mag über die Barbie als kommerzielle Prinzessin denken, wie man will, sie hat Züge, die exakt denen des Schneewittchens entsprechen: nur schön sein! Im Märchen muß Schneewittchen einen gefährlichen Weg gehen. Die neidische Stiefmutter bedroht und verfolgt sie. Zwar wird sie nicht – so das Märchen – im Wald vom Jäger getötet und deshalb auch nicht von der bösen Königin verspeist, aber das hindert die böse Königin, die erwachsene Frau und Stiefmutter, nicht daran, sie auch in der Zwischenwelt der Zwerge und Nicht-Männer zu verfolgen und zu vergiften. Beweint von den Zwergen, lebt sie weiter in einem gläsernen Sarg. Sie kann als Frau ob ihrer Schönheit bewundert werden. Emotionslos und perfekt schön wartet sie auf die Zeit, da sie mit dem schönen Prinzen zusammenleben kann. Das ist dann natürlich ein Leben außerhalb des Glaskäfigs, mit eigenen Emotionen und ohne bewundernden Prinzen (was das Märchen natürlich nicht mehr erzählt).

Diese Geschichte verkörpert auch die Barbie, die jedoch leider den Grund für die Erstarrung verdrängt hat. Natürlich zwingt die Barbie der traditionellen Prinzessinnen-Geschichte viele neue Züge auf. Es bleibt trotzdem, daß die in Schönheit Erstarrte eine wichtige Entwicklungsphase von Mädchen markiert. Dies ist eine Entwicklungsphase, in der Jungen mit viel He-Man- und Knight-Rider-Getöse oder mit dem ebenfalls erstarrten Rambo/Rocky die Aufmerksamkeit der Eltern, Lehrer, insbesondere die der Mütter, Erzieherinnen und Lehrerinnen auf sich ziehen. Wie wichtig diese Figur und die in sie „eingeschlossene“ uralte Geschichte ist, zeigt der Blick auf die Spielarrangements, die viele Mädchen durch die ganze Grundschulzeit hindurch mit der Barbie gestalten. Dabei steht die Barbie stellvertretend für die vielen Comicfiguren der Serien mit den heldenhaften Männern und den passiv-schönen Frauen/Prinzessinnen.

Prinzessin mit Pferden und Bauernhof

Karin, etwa neun Jahre alt, hat einen Teil des Fußbodens in ihrem Zimmer in den Grundriß eines kompletten Hauses mit Wohn-, Schlaf- und Ankleidezimmer verwandelt. Mindestens so groß wie der Wohnteil ist der Stall, in dem die Pferde der Barbie stehen. Der Stall ist fein säuberlich in Boxen geteilt. Dazu hat sie ihren Baukasten mit schweren Holzklötzen verwendet. Den Pferden, zwei Braune, ein Schimmel, ein Rappen, mangelt es an nichts. Sie stehen immer zu zweit in einer Box, in der jedes seinen eigenen Futterplatz hat, üppig ausgestattet mit Sägemehl. Vom Stall führen gepflasterte Wege in einen Hof (mit Kreide detailliert aufgemalt). Durch eine Mauer vom Stall getrennt ist das Wohnhaus. In ihm befindet sich die gesamte Ausstattung der Barbie, vom Hund bis zu ihren Kleidern, Kämmen und Bürsten. Alles ist liebevoll im Detail so ausgestattet, daß darin eine normale Barbie-Prinzessin wohnen, sich kleiden, schminken, sich unterhalten kann. Sie selbst sitzt starr in kostbaren Stoff gehüllt (Stoffreste aus der Restekiste der Mutter) und betrachtet die Situation. Direkt neben dem Eingang gibt es den Pumuckl. Er ge-

hört als Kobold nur am Rande zu dieser Welt prinzeßinnenhafter Gepflegtheit. Über allem thront der Kassettenrecorder, der von der „Unendlichen Geschichte“ über „Pumuckl“ und den Abenteuern von Enid Blyton immer wieder die gleichen Geschichten erzählt. Prinzessin/Star, Bauernhof mit Pferden, Pumuckl usw. ergänzen sich zu einem komplexen Bild des Kinderlebens.

Was Barbie fehlt

Ein wichtiger Teil von Schneewittchen fehlt noch: beinahe gefressen und vergiftet.

Schneewittchen ist eine Prinzessin wie Barbie. Die eine stammt als Märchenfigur noch aus der Zeit, in der sich alle Menschen auf Könige und Königinnen ausrichteten, die andere kommt aus den USA der 50er Jahre, weshalb sie auch mehr nach Hollywoodstar und Kosmetikwerbung aussieht. Beide wollen/ sollen bewundert werden, das ist die Botschaft an die Erwachsenen. Barbie und Schneewittchen sind nicht nur Prinzessinnen aus einer jeweils eigenen Welt, sie unterscheiden sich in einem wesentlichen Punkt: zu Barbie gehört keine gewalttätige Geschichte über Konkurrenz, Tod oder Sexualität. Barbie hat gerade noch Ken, eine männliche Athletenpuppe, stark und mit Muskeln bepackt. Etwa 150 Jahre nach den Grimmschen Kinder- und Hausmärchen mit „Schneewittchen“ fehlen einer entscheidenden Phantasiefigur für Mädchen (nämlich Barbie) wesentliche Themen. Schneewittchen, bildschön, wie der Wunderspiegel feststellt, wird von einer Stiefmutter und Hexe sadistisch verfolgt, soll geschlachtet und vergiftet werden. Das Märchen spart nicht mit drastischen Darstellungen des Themas Konkurrenz zwischen Stiefmutter und Tochter, wobei sich das Märchen eindeutig auf die Seite des Mädchens schlägt. Wo bleibt dieses Thema bei Barbie? Konkurrenzlos schön und begehrenswert ist niemand. Dürfen dies bürgerliche Prinzessinnen nicht mehr als Thema haben? Auch Mädchen brauchen Geschichten, mit denen sie die dunklen Seiten ihrer Kinderseele und Mädchenängste ausleuchten können. Mädchen nähern sich diesen Themen mit drastischen Geschichten und Figuren, obwohl der Medienmarkt und die Vorbehalte der Erwachsenen ihre Themen immer noch ausgrenzen oder mit Männerfiguren oder Helden- und Kampfgeschichten besetzen.

Beispiel
„Zeraldas Riese“

„Zeraldas Riese“, ein Bilderbuch von Tomi Ungerer, ist ein gelungenes Beispiel für eine moderne Geschichte, die – ähnlich dem Märchen – mit drastischen Bildern ermutigt, stark, schlau und witzig zu sein. Das Bilderbuch beginnt mit einem monströsen Ritter und Menschenfresser, der von seiner Burg in die nächste Stadt kommt, um sich Kinder einzufangen: „Jeden Tag kam der Menschenfresser in die Stadt und schnappte sich ein paar Kinder. Die verschreckten Eltern gruben geheime Schlupfwinkel für ihre Kinder. Sie versteckten ihre Buben und Mädchen in Truhen und Fässern, in dämmrigen Kellern und unterirdischen Gewölben. Die Schulen wurden leer und



die Lehrer arbeitslos.“ Tomi Ungerer zeigt nicht nur das Riesenmonster mit einem Sack auf dem Rücken, aus dem ein Kinderarm herausragt, sondern auch ein Mädchen, das sich hinter einer Truhe verbirgt, und einen Jungen, der sich eine Erdhöhle als Versteck gräbt.

Ein etwa sechsjähriges Mädchen, das „Zeraldas Riese“ angeschaut und vielleicht auch schon gelesen hat, hat an dieser Stelle das Buch mit einer eigenen Zeichnung ergänzt. Sie greift den Vorschlag des Bildes auf, sich verstecken zu lassen oder Schutz zu suchen. Sie zeichnet ein Mädchen, das sich einen Schutzraum freihackt. Dieses Mädchen schützt sich in ihrer Phantasie sicher auch dagegen, passives Opfer zu sein. Damit nähert sie sich der mutigen Mädchenfigur der Zeralda, die sich von keinem lauernden und menschenfressenden Riesen ins Bockshorn jagen läßt. Ganz im Gegenteil, als sie mit ihrem Eselskarren und köstlichen Erzeugnissen eines Bauernhofes auf den Markt in die bedrohte Stadt fährt, zeigt sie dem Monster, was Zivilisation ist, und serviert ihm köstliches Essen, was den Menschenfresser ganz selbstverständlich von seinen primitiven Untaten abbringt. Die Geschichte endet mit einer friedfertigen Familie und netten Kindern.

Mädchen tasten sich an Horror und Hexen heran

Petras Gruselkassetten: Ein Rückblick

Petra, 16 Jahre alt, erzählt in einem Jugendzentrum einem Mitarbeiter, daß sie am Ende der Grundschulzeit gern Kassetten und Comichefte mit Gruselgeschichten gehört und gelesen hat.

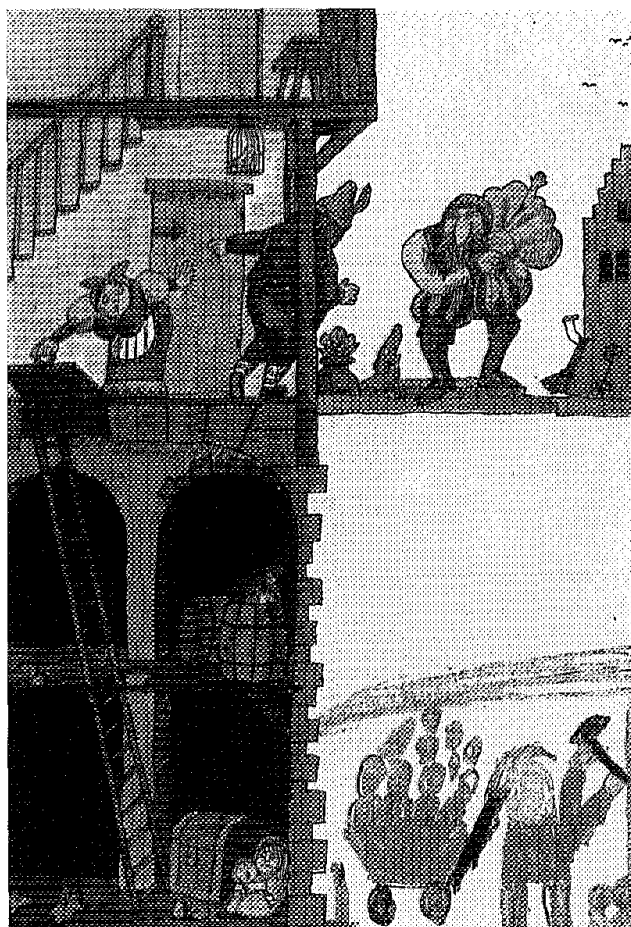
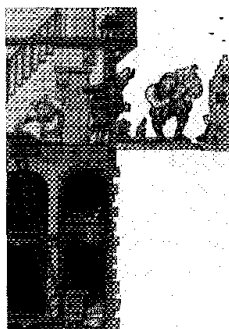
Petra: „*Na ja, also die Sache war so, daß ich halt immer genau wußte, daß das im Grunde ja totaler Blödsinn ist.*“

Petra distanziert sich also zu Beginn des Gesprächs gleich davon, daß sie Gruselgeschichten bevorzugt hat.

Petra: „*Ja, dann, dann war das auch irgendwie so eine Art Mutprobe . . . Ja, auf jeden Fall wie eine Art Mutprobe. Und dann hatten die Jungen das, und wir wollten das irgendwie dann natürlich auch, wir wollten auch so dabeisein, wir trauen uns das auch. Also insofern war das ganze schon total kindisch. Und dann haben wir uns halt immer so in ein Zimmer gelegt, dunkel gemacht und dann gehört . . . Ja, so ein paar Mädels.*“

In Petras Erinnerung waren die Gruselgeschichten gar nicht so wichtig. Für sie ging es darum, zu ihrer Bezugsgruppe zu gehören, anerkannt und auch stark zu sein (Mutprobe), viel Nähe zu erleben (immer so in ein Zimmer gelegt). Gerade weil es um Mut und Anerkennung geht, sind die Jungen als Bezugsgruppe wichtig. Etwas später berichtet sie konkret von einer solchen Situation, zum Beispiel von einer Klassenfahrt in der vierten Klasse. Die Nähe, die entsteht, wenn man sich gemeinsam fürchtet, ist ebenfalls wichtig. Gemein-

Das Thema des Bilderbuches „Zeraldas Riese“ (Diogenes) wird von diesem Mädchen kreativ weiterverarbeitet. Es „baut“ sich einen Schutzraum.



sam die Gruselgeschichten zu hören, gibt Sicherheit und Geborgenheit und hilft Angst zu vermeiden. Diese Nähe findet Petra bei ihren Freundinnen.

Frage: „Was waren das für Kassetten?“

Petra: „„John Sinclair‘ und ‚Mary Brand‘ und so was. Mary Brand, das war so eine psychoanalytische Spezialeinheit (Petra lacht), die haben immer, wenn etwas übernatürlich war, also dann wurden die geschickt, auf jeden Fall sind die immer gekommen, wenn die anderen Leute damit nicht fertig geworden sind.“

„John Sinclair“ und „Mary Brand“ sind Geschichten auf Hörspielkassetten, in Groschenromanen oder in Comics, in denen es um

Geister und Übersinnliches, vermischt mit Elementen aus Jugendabenteuern und alten, zumeist verstümmelten Mythen geht. Ein Beispiel davon können Sie am Ende des Gesprächsprotokolls lesen.

Gruselcomics

Das Gespräch wechselt zu Gruselcomics.

Petra: *„Ja, also da hab ich, glaub ich, nur zwei, drei Hefte davon gelesen, also die hab ich mir dann ausgeliehen . . . von den Jungen und von der Ulla. Die hatten das immer, die hatten auch immer davon erzählt . . . und da wollten wir natürlich wissen, was das ist. Wir wollten ja so dabeisein, irgendwie.“*

Wichtig war offensichtlich wieder, über das mitreden zu können, was die anderen Kinder kannten. Dabei spielte sicher auch Neugier eine maßgebliche Rolle, das kennenzulernen, was „in“ ist. Etwas später erzählt Petra, daß die anderen Kinder die gleichen Sachen gelesen, gehört oder angeschaut haben. Befragt, wie viele Tonbandkassetten mit Gruselgeschichten sie damals hatte, relativiert sich schnell die Bedeutung. Ihr gehörten fünf bis zehn solcher Kassetten. Die Eltern haben sich damals nicht eingemischt, haben nicht versucht, die Neugier zu steuern oder in die Gruppenbeziehung einzugreifen. Die Mutter hat diese Kassetten oder Comics klar bewertet.

Petra: *„Meine Mutter, die meinte halt nur so, aber sie hat mir nichts weggenommen, sie hat halt nur gesagt, das wär doch einfach nur blöd, wie könnte ich nur so einen Mist hören.“*

Bewertung der Gruselcomics

Wie bewertet nun Petra aus der Sicht einer 16jährigen die Gruselgeschichten? Sie meint, es hat ihr nicht geschadet, insbesondere weil sie nur wenig von diesen Comics oder Kassetten gelesen und gehört hat.

Petra: *„Ich, also ich würde das nicht so beurteilen (so negativ wie die Mutter), natürlich ist es absoluter Schwachsinn. Aber, also, ich fand das gut. Es hat mir auch nicht geschadet. Ja, ich mein, ich hab's ja auch nicht übertrieben, es gibt ja dann wirklich welche, die hören dann nichts anderes mehr und ziehen sich auch die Zombie-Filme dazu rein.“*

Zombie-Filme

Das Gespräch wechselt zum Thema Zombie-Filme. Petra erklärt den Wirkungsunterschied zwischen Film und Tonbandkassette. Die Wirkung der Videobilder beurteilt sie als sehr intensiv: *„Bilder im Kopf, die du nicht mehr vergessen hast.“*

Petra: *„Also die Filme hab ich zum Beispiel gar nicht angeguckt. Das wollte ich nicht, weil, also, da hatte ich irgendwie Angst davor, weißt du? So auf der Kassette, das, das kam nicht so ganz nah ran, weißt du, das waren halt so die Stimmen, du konntest dir damit was vorstellen, aber du hast nicht irgendwelche Bilder im Kopf gehabt, die du nicht mehr vergessen hast.“*

Petra bewertet die Konsumenten von Zombie-Filmen, ihrer Meinung nach Jungen, als „Typen“ mit einer „Macke“.

Petra: *„Also, es gibt immer noch so ein paar Typen, die dann so eine*

Macke haben, die ziehen sich das immer noch rein. Machen dann immer so Sachen und hören sich Gruselgeschichten an.“

Frage: „Jungen oder Mädchen?“

Petra: „Jungen.“

Petra erzählt, in welcher Abfolge sie welche Arten von Geschichten gelesen hat. Nach Geschichten über spannende Abenteuer, die Kinder gemeinsam erleben, war es für Petra offensichtlich wichtig, daß sie sich die zu ihrem Alter und ihrer Kindergruppe passenden Geschichten und Medien besorgt. Dazu gehören dann auch „gruseligere“, härtere Medien.

Schon irgendwie älter

Petra: „Am Anfang halt nur diese Kassetten mit ‚TKKG‘ und so einen Mist. Und dann, dann war das so ein Mittelding, also Musik, damit konnte ich noch nicht viel anfangen, aber für die anderen hab ich mich schon zu alt gefühlt. Und dann kamen halt diese Gruselkassetten, und irgendwie war das auch so eine Ausrede. So, ja, ich hör Gruselkassetten. Und das war halt. Also, in der Klasse wurde man halt, also, was weiß ich, wenn man dann noch ‚Bibbi Blocksberg‘ oder so einen Blödsinn gehört hat, dann wurde man halt fertiggemacht. Aber Gruselkassetten, dann war man schon irgendwie älter. Aber Musik fand ich halt noch nicht besonders toll, das war so die Zwischenstufe.“

Die Bücher über „TKKG“ erzählen die freundlichen Abenteuer von Tim, Klößchen, Karl und Gaby, die als Gruppe aktiv sind und zusammenhalten. Bibbi Blocksberg ist einerseits ein normales, fröhliches Mädchen, das zugleich eine richtige kleine Hexe ist.

Frage: „Sag mal, wann bist du von diesen Kassetten dann auch auf Musik umgestiegen? Hast du dir dann auch ‚Heavy Metal‘ oder so was reingezogen?“

Petra: „Mhm, Videos nicht, hab ich nicht angeguckt, aber ich steh schon auf ‚Heavy‘. Aber halt auch auf ‚Cure‘ oder so. Das kam durch die Leute, mit denen ich zusammen war. Übernimmst du dann so die Musik, da kriegst du die Musik her, hörst sie dir an, dann kommt das so. Also, Punkmusik und so was, und dann hab ich halt auch eine Zeitlang total viel ‚Cure‘ gehört. Okay, das ist auch ein bißchen gruselig, so depressive Musik manchmal, und im Moment halt auch ‚Heavy‘.“

„Heavy Metal“ ist eine Musikrichtung beziehungsweise sind Musik-Videos, die mit gewalttätigen und exzentrischen Bildern, Szenen und Figuren Grenzüberschreitungen darstellen und Ärgernis für Erwachsene und bürgerliche Menschen sein wollen. Dazu bieten sie Jugendlichen skurrile bis irre Allmachtsphantasien an. „Cure“ ist eine Musikgruppe, die düstere, eher depressive Musik macht, damit mehr Untergang und Ende als Lebensfreude betont.

Wie sehen die Gruselmedien für Mädchen nun aus?

Wie sehen nun die Gruselmedien aus, die Mädchen gemeinsam hören, lesen oder sehen, wenn sie über die Kinderkassetten vom Typ „Bibbi Blocksberg“ hinausgewachsen sind? Petra nennt „John Sin-

clair“. Die Romanheftchen mit etwas über 50 Seiten Umfang weisen John Sinclair als Geisterjäger und die Geschichten als „große Gruselserie“ aus. In „Irrfahrt ins Jenseits“, für deren vierte Auflage erworben wird, geht es um eine schottische Geisterburg und die dort ihr Unwesen treibenden Untoten vom Typ Dracula, die die Bewohner des nahen Dorfes verschleppen und töten. Die Ehefrau eines der verschollenen Opfer holt Hilfe bei Oberinspektor Sinclair von Scotland Yard. Für eine weitere Geschichte wird folgendermaßen geworben: „Venedig wurde für John Sinclair zu einem Alptraum. In einem Gewirr von Kanälen und engen Gassen jagt er die Bande der Goldenen Masken – und die geheimnisvolle Todesgondel.“

Beispiele

Die Kioske bieten ähnliches Material an, zum Beispiel „Gespenster“, „Vanessa“, „Elfenwelt“ oder „Star Wars“. „Star Wars“ trägt den Untertitel: „Das sind die Helden im Freiheitskampf der Galaxis“. Setzt man für „Galaxis“ Familie, Schule, Welt der Erwachsenen oder ähnliches ein, dann läßt sich die Faszination dieser Art von Geschichten für Mädchen vor der Pubertät leicht nachvollziehen: „Unter Prinzessin Leias Führung vereinigten sich die verstreuten Gruppen der Rebellen gegen das Imperium zu der Rebellen-Allianz.“ Im „Duell mit der Schwarzen Lady“ geht es dann um den Kampf gegen eine grausame und erbarmungslose Herrscherin, eine Art Domina, die aussieht wie die Barbie, die ihre Strahlenpeitsche erbarmungslos gegen die Rebellen einsetzt. Thema ist hier der Aufstand gegen die böse, sadistische Superfrau, die von den jugendlichen Helden unter Führung einer Prinzessin gestürzt werden soll. „Vanessa“ führt nicht in die Science-fiction-Welt von „Star Wars“, sondern in das England des 19. Jahrhunderts und in die Welt der guten Geister und bösen Dämonen. Das Mädchen Vanessa wird von einem jugendlichen Freund aus der mittelalterlichen Geisterwelt besucht und vor bösen Zwergen und Dämonen beschützt. In dieser Geschichten-sammlung agiert eine Vielzahl von Mädchenfiguren, alle etwa zu Beginn der Pubertät, die von geheimnisvoll gefährlichen Wesen verfolgt werden. So bekommt ein Mädchen die Puppe eines Pandabären von einer alten Frau geschenkt, die diese verhext hat. Die Puppe verwandelt sich in ein blutrünstiges Monster. Die Geschichte steigert sich bis zum Mordanschlag, den das Mädchen unter dem dämonischen Einfluß der bösen Alten und ihres Monster-Pandas ausüben muß. Dieser Typ von Geschichten erzählt – noch ohne Erotik – von Beziehungen zu schönen Prinzen. Gefahr steckt in vielen unverständlichen und mysteriösen Handlungen, die von normalen oder merkwürdigen Männern oder Frauen ausgehen, die auf unerklärliche Weise Macht oder Gewalt ausüben können.

Monströse Verwandlungen

Die Bildergeschichten der Zeitschrift „Gespenster“ öffnen noch deutlicher die Zwischenwelt menschlicher Eigenschaften und Fähigkeiten. Dabei geht es um Verwandlung: Menschen verwandeln sich

in Monster, Monster nehmen die Gestalt von Menschen an. Die Autoren sparen nicht mit abstrusen Motiven und Figuren. Da gibt es eine Art Menschen mit Schweinerüssel und -ohren und tennisballartigen Augen, die sich mit der Maske normalgesichtiger Menschen tarnen, die sich jedoch – weil sie als Monster-Mann und Monster-Frau zueinander finden und sich lieben – an ihren unnormal/normalen Gesichtern gegenseitig erkennen. Diese Geschichte endet zum Beispiel als Film auf der Leinwand, bei dem sich ein Paar mit seinen Schweinerüssel-Mündern küßt und die Zuschauer, jetzt auch alles schweinsgesichtige Menschen, dies für ein „blödes Happy-End“ halten. Die Faszination dieses Typs von Geschichten liegt sicher im Verwandlungsmotiv und im Thema beziehungsweise der Frage, was alles menschliche Eigenschaften ausmachen können, welche neuen, bedrohlichen Eigenschaften Menschen haben können, welche irren, abstrusen, dunklen Eigenschaften sich bei einem selbst oder bei Freunden zeigen können, wenn man sich selbst zum schönen Mädchen oder zur attraktiven Frau wandelt.

**Gruppenzugehörigkeit
und Nähe**

Solche Gruselgeschichten benutzen Mädchen, um sich über ihre Gruppenzugehörigkeit zu verständigen, um zu dokumentieren, wie alt sie schon sind, und um Nähe mit anderen Mädchen zu haben. Darüber hinaus geht es um wichtige Themen. Mit dieser Mischung von Gespenster-, Horror- und Abenteuer Geschichten machen sie aktuelle Wünsche, widersprüchliche Erlebnisse, unklare Zukunftsvorstellungen und Kindheitserinnerungen für ihr Denken und für ihre Gefühle symbolisch verfügbar. Mit diesen Geschichten zwingen sie sich jedoch nicht, vernünftig – das heißt wie Erwachsene oder wie erfolgreiche Jungen – zu argumentieren. So machen sie sich ihre Themen für Tagträume und Wunschvorstellungen verfügbar, verarbeiten schwer durchschaubare Entwicklungen und Zukunftsängste. Das Neue und das seit langem Weggeschobene, alles was an Erwartungen an ordentliche, normale Mädchen gestellt wird und dem sie sich nicht einfach nur anpassen wollen, oder vielleicht doch – dieses komplizierte Gemisch bekommt seine Sprache und seinen Ausdruck. Sicher eine merkwürdige Sprache und merkwürdige Geschichten. Der Medienmarkt bietet hier zumeist wenig Kultiviertes. In unserer Kultur ist vieles an Symbolen und Geschichten leider verschwunden, die Mädchen für ihre Themen bräuchten. Da der Medienmarkt jedoch auf die Geschichten und Figuren unserer kulturellen Tradition als Quelle angewiesen ist, ist der Mangel an kultivierten Figuren und Geschichten eben auch deutlich.

Beispiel: Ausgegrenztes mit Ausgegrenztem besprechen

In der Schule basteln Mädchen (zwischen 13 und 15 Jahre) Häuser aus Kartons. Während sie die Wohnräume ausstatten, unterhalten sie sich über alle möglichen Alltagsangelegenheiten. Die Häuser zu basteln ist für sie eher Nebensache und nur der Rahmen, um sich

über ihre Themen zu unterhalten. Sie reden über Fernsehen, über Freunde, singen Schlager, die sie gemeinsam mögen. Als sie in die Zimmer Einrichtungsgegenstände stellen oder kleben (Bilder aus Werbeprospekten, Möbel aus Knetmaterial), bleibt ihr Gespräch am Fernsehen hängen. Sie reden erst über Video-Titel und kommen dann zu Szenen mit dem Thema „Entbindung, Blut, Fressen und Gefressenwerden“.

- „... das mit den Menschenfressern.“
- „Da haben sie einfach die beiden Augen rausgenommen. Die Frau lebte noch.“
- „Ne, wie die eine Frau schwanger war, wie sie da rumging.“
- „Es lief da unten, da war eine Frau schwanger.“
- „Da hingen sie ringsum und da haben sie darauf gewartet, daß das Kind rauskommt. Da kommt doch immer so Blut raus. Das Kind kam raus, und da haben sie sich alle draufgestürzt.“
- „Und das Baby? Das hat gelacht, (lacht) hihhi hat es gemacht.“
- „Jaja, so bringen die Menschenfresser Kinder auf die Welt.“
- „War das ein Menschenfresserweib?“
- „Das war eine Frau.“
- „So eine normale Frau?“
- „Ja, ein Mann kann doch kein Kind kriegen.“

Das Gespräch wechselt zu einer Szene, in der eine Frau ihre Eingeweide aus dem Mund herausbricht. Mit dieser Unterhaltung besprechen die Mädchen den für sie wichtigen Themenkomplex „Entbindung/Körperöffnungen/Blut“ völlig anders, als dies üblicherweise in der Schule mit ihrer Hygieneorientierung in bezug auf Sexualität geschieht. Auch wenn man sich notwendigerweise schwer damit tut, die Bildersprache sadistischer Videos verstehend zur Kenntnis zu nehmen, gilt es doch zu akzeptieren, daß sie möglicherweise die Projektionsfläche für andere als medizinische Fragen und Phantasien bilden, daß damit auch andere kulturelle Erklärungsmuster erlaubt sind.

Bilder für Jungen: Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen

Das Märchen „Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen“ erzählt davon, daß man nur zum Mann wird, wenn man sich gruseln und fürchten kann. Ein Junge muß also durch die Entwicklungsphase, in der er lernt, sich zu fürchten. Dafür sind jedoch alle Kampf- und Mutproben unwichtig. Sensibilität ist gefragt – so die Schlußfolgerung des Märchens, nachdem es von vielen schrecklichen und grauenhaften Mutproben erzählt hat. In diesem Märchen hat ein Vater zwei Söhne, einer davon ist klug, angepaßt und erfolgreich. Dem Jüngeren mangelt es jedoch an Sensibilität und Emotionen, was ihn selbst auch stört. Er möchte endlich das Gruseln lernen, um kein Außenseiter zu sein. Er setzt sich deshalb schrecklichen und grauenhaften Situationen mit Gespenstern, einem Richtplatz mit Gehenkten, Tiermonstern, Toten im eigenen Bett usw. aus. Er übersteht und meistert dies alles, weil er den Schrecken überhaupt nicht wahrnimmt. Es fehlt ihm offensichtlich das entsprechende Wahrnehmungsvermögen.

Angst und Horror, um zu reifen?

Das Märchen beschreibt Angst- und Horrorsituationen, die in allen möglichen Varianten auch heutzutage auf dem Bildschirm zu sehen sind. Zuerst wird der Junge auf den Kirchturm geschickt, wo der Küster ihn als Gespenst erschrecken will. Der Junge, der nicht erkennt, daß es sich um einen Menschen handelt, stößt ihn die Treppe hinunter (wobei sich der Küster das Bein bricht). Dann steigert das Märchen das Grauenhafte, indem es eine realistische Angstsituation schildert: Der Junge verbringt eine Nacht unter dem Galgen mit Gehenkten. Das kommt schon sehr nah an das Fernsehgenre des Krimis oder Actionfilms mit Schießerei, Schlägerei und Toten. Der Junge kann keine Angst entwickeln, denn es kommt ihm überhaupt nicht in den Sinn, daß es sich bei den Gehenkten um Menschen mit einem schrecklichen Schicksal handeln könnte. Darauf bauen auch heute noch die Produzenten von Krimis und Actionfilmen. Von menschlichen Höhen und Tiefen, Freuden, Leiden und Ängsten noch meilenweit entfernt, weil ihm dazu die eigenen Erfahrungen und der Blick für die anderen fehlen, kommt er in das Alter, in dem Prinzessinnen wichtig werden. Auch die Prinzessin ist als Person unwichtig, wichtig ist, daß sie in einem Schloß wohnt, über das sowohl ein König als auch Monster herrschen. Da kann man zeigen, daß man Mut hat. Um

die Prinzessin zu bekommen, muß er jetzt diese Monster kennenlernen. Schwarzen Wildkatzen schneidet er die Krallen ab und schlägt sie tot, mit Untoten spielt er Karten, einen toten Mann holt er aus dem Sarg und versucht ihn aufzuwärmen, damit er nicht so friert. Was ja für sein sich entwickelndes Verhältnis zu Menschen und ihren Nöten spricht. Tod als unvermeidliches Schicksal des Menschen ist ihm dagegen weiterhin fremd, bleibt ihm verschlossen, ist nur eine Form von Gespensterwesen. Weil er in keiner Situation Angst zeigt und auch eine Menge Menschliches gelernt hat, gewinnt er die Prinzessin. Genauer – der König ist fasziniert von soviel Mut (oder Emotionslosigkeit) und sagt zu ihm: *„Du hast mein Schloß erlöst und sollst meine Tochter heiraten.“* Die junge Frau weiß natürlich, daß der Junge so lange kein erwachsener Partner ist, als ihm die Erfahrung mit ängstigenden Gefühlen abgeht. Da ihr Männer-Mutproben fremd sind, weiß sie, beziehungsweise ihre Kammerfrau, auch das probate Mittel. Sie schütet nachts einen *„Eimer voll kalt Wasser mit Grünlingen über ihn . . . , daß die kleinen Fische um ihn herum zappelten“*. *Da wachte er auf und rief: „Ach, was gruselt mir, was gruselt mir, liebe Frau! Ja, nun weiß ich, was Gruseln ist.“*

*Der Weg in die
Männerwelt
via Bildschirm*

Der Weg in die Männerwelt läuft heute auch via Bildschirm, über die dort angebotenen Mutproben, Emotionen, Ängste und Horrorvisionen.

Männer-Bilder: „Alf“, „Mad Max“ und „Cosby“

Ein 11jähriger Junge behauptet von sich, daß er „Mad Max“ kennt. Seine Mutter macht sich darüber Sorgen und findet es schlimm, daß er Horror-, Science-fiction-Filme und alle Filme mit Gewalt und Technik am liebsten mag. (*„Je blutiger, desto schöner.“*) „Mad Max“ ist eine dreiteilige Film- oder Videofolge. Der Film beginnt mit einem Blick durch das Zielfernrohr eines Gewehrs auf ein Paar beim Koitus, geht über in eine Verfolgungsjagd mit Autos, die in einer Explosion endet. Dazwischen Aussagen wie: *„Dem haben sie ins Hirn geschissen.“* – *„Ich bin eine vollgetankte Selbstmordmaschine.“* *„Ich bin der Auserwählte, der alle straft, die es nicht würdig sind, auf der Straße zu sein.“* Es folgen extreme Bilder von Gewalttaten, wie Menschen in Autos und auf Motorrädern erbarmungslos gegeneinander kämpfen, sich verfolgen, verbrennen, erschießen, zermalmen, erstechen. Neben Verfolgungsjagden, Quälen, Kämpfen und Töten sind realistische Details wie eine abgerissene Hand an einer Kette zu sehen, die von einem Autodach baumelt. Der zweite Teil von „Mad Max“ endet mit 14 Minuten Kampf- und Verfolgungsjagd auf der Straße, bei der Punker die Helden mit allen nur denkbaren archaischen und modernen Waffen in einem sadistischen

Blut- und Zerstörungsrausch attackieren und dabei von den rasenden Autos zermalmt werden oder in Explosionen verbrennen. Die Filmbilder zeigen realistisch die grausamen Details, die Kamera verstärkt die rasende Menschenjagd auf und mit Maschinen. Die Erzählung des ersten und zweiten Films ist einfach: Nach einem Krieg kämpfen Banden von Straßenräubern um das rare Benzin, um auf den Highways rasen zu können. Mit Terroraktionen zerstören sie den letzten Rest alltäglichen Lebens. Die Familie des Straßenpolizisten Max ist Opfer dieses Terrors. Max wird zum irren Rächer.

Angst vor Verwahrlosung durch Gewaltvideos

Die verständliche Angst der Mutter vor Verwahrlosung

Die Mutter macht sich nun wegen dieser Videos Sorgen, gerade weil ihr Sohn sich in einer Clique älterer Jugendlicher herumtreibt, die schon mit der Polizei zu tun gehabt hat. Da sie allein für den Lebensunterhalt aufkommen muß, ist ihr Sohn Michael, während sie bei der Arbeit ist, viel allein und ohne Aufsicht. Die Mutter befürchtet, daß die Clique einen schlechten Einfluß auf ihren Sohn hat. Zudem macht Michael in der Schule Schwierigkeiten, was auch der Anlaß für Gespräche mit einer Schulpsychologin ist. Dabei benennt sie ihre Befürchtungen genauer: *„Er will nur mit seinem Kopf durch die Wand, er will alles ducken, also er will den Boß spielen.“* Sie hat Angst, daß Michael von dieser Gruppe in Automatenaufrübe und in voyeuristisch sexuelle Aktivitäten hineingezogen wird:

„Da ist er dann mit so 16jährigen. Nun ist er ja auch ziemlich groß, da fällt es ja nicht so auf, daß er noch so ein Kleiner ist, erst 11. Ist er also mit denen losgestrunzt. Und die hatten nichts Besseres zu tun, als sich ein paar Mädchen anzulachen, von 17 Jahren. Und mein Sohn saß freudestrahlend dabei und guckte zu, was die so trieben. Ich hab fast einen Anfall gekriegt.“

Die Suche nach Männerbildern

Michael nennt dagegen der Schulpsychologin, als es um seine Lieblingssendungen geht, nicht „Mad Max“ oder ähnliches, sondern „Bill Cosby Show“ und „Alf“. „Bill Cosby Show“ ist eine lebendige und freundliche amerikanische Familienserie, die regelmäßig auch in Deutschland zu sehen ist. Die Huxtables, eine schwarze Mittelschicht-Familie, Vater, Mutter, viele Kinder und Verwandtschaft, leben harmonisch und lebendig ihren Alltag, es ist nie langweilig, gerade Konflikte werden mit Witz und gegenseitigem Verständnis gelöst. Eltern wie Kinder haben bei aller Gemeinsamkeit ihr individuelles Leben. Die Fernsehserie besteht aus Episoden eines aktiven und gelingenden Familienlebens.

„Alf“, Hauptfigur der gleichnamigen Fernsehserie, ist ein Wesen aus dem Weltall, gespielt von einem Plüschtier, das in einer amerikanischen Familie (Vater, Mutter, große Schwester, kleiner Bruder) Unterschlupf findet, sich wie in der Pubertät aufführt und deshalb im Mittelpunkt der Familie steht.

Was Michael wirklich sucht

Welchen Sinn machen diese Filme für den Jungen Michael? Was sollte die Mutter versuchen zu verstehen?

Zwar sieht der Sohn „Mad Max“, aber mit völlig anderen Augen als seine Mutter. Für die Mutter zeigt „Mad Max“ die Bilder der Verwahrlosung und Grausamkeit, gleichsam als Schreckensbilder mißlungener Ordnung und Erziehung, für die sie bei ihrem Sohn und seinen Gefährdungen verantwortlich ist. Dabei sind diese Filme ihrer Vorstellung nach Ursache dieser Gefährdung. „Mad Max“ überzeichnet zwar stark, aber thematisiert eben doch auch die Schrecknisse von Banden, die das normale Alltagsleben zu terrorisieren in der Lage sind. „Mad Max“ zeichnet das Schreckensbild einer terroristischen, weil dominanten Männerwelt. Dabei ist das, was die Mutter als Möglichkeit sexueller Verwahrlosung in der Clique ihres Sohnes erzählt, von der Tendenz her vergleichbar mit dem voyeuristisch aggressiven Beginn von „Mad Max I“. „Mad Max“ sieht dagegen für Michael mit Sicherheit ganz anders aus. Michael hat ein anderes Thema, er sieht diese Filme aus dem Blickwinkel seines eigenen Themas. Deshalb passen für ihn auch „Mad Max“ und „Alf“ durchaus zusammen. Der pubertäre Alf gibt dem aggressiven Größenwahn, auf dem alle Figuren von „Mad Max“ basieren („*Ich bin eine vollgetankte Selbstmordmaschine.*“ „*Ich bin der Auserwählte, der alle straft, die es nicht würdig sind, auf der Straße zu sein.*“), eine neue Bedeutung, ordnet diese Darstellungen in altersgemäße und witzige Größenphantasien ein.

Was stellt „Alf“ dar?

Alf ist kleines Kind und zugleich pubertärer Jugendlicher, dem es gelingt, mit Schabernack und Zuwendungsforderungen ständig im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit der gesamten Familie zu stehen. Alf ist hemmungslos auf sich selbst bezogen und verdreht dazu alle Regeln der Familie, insbesondere der Eltern, mit aggressiver Freude an Spiel und Unfug, womit er versucht, die Willkür und Sinnlosigkeit der Regeln erkennbar zu machen. Dies ist dramaturgisch perfekt gelöst, weil Alf als Außerirdischer in der amerikanischen Mittelschicht-Familie fremd ist, obwohl er wegen seines Alters von mehreren Jahrhunderten schon das ganze Leben kennt. Als Plüschtier in einer fremden Welt darf er sich – trotz wortreich lautstarker Prahlerei – auch fürchten und wird von der ganzen Familie gehätschelt und gepflegt. Aggressionen werden nur sprachlich dargestellt. So will Alf die Katze zwar braten oder aus ihr Katzensaft pressen, in der „Realität der Bilder“ passiert dergleichen aber nicht. Die Serie „Alf“ spielt konfliktreiche Familiensituationen durch, die mit den Wünschen nach Ablösung, Geborgenheit, Dominanz und Anerkennung verbunden sind. Dabei kommt niemand zu Schaden, die Familie und alle Familienmitglieder bewähren sich in ihrer Eigenständigkeit.

Was bedeutet die „Bill Cosby Show“?

„Bill Cosby Show“ ist hierzu nicht nur eine weitere Variation des Themas „gelingendes Familienleben“. Michael macht deutlich, wie

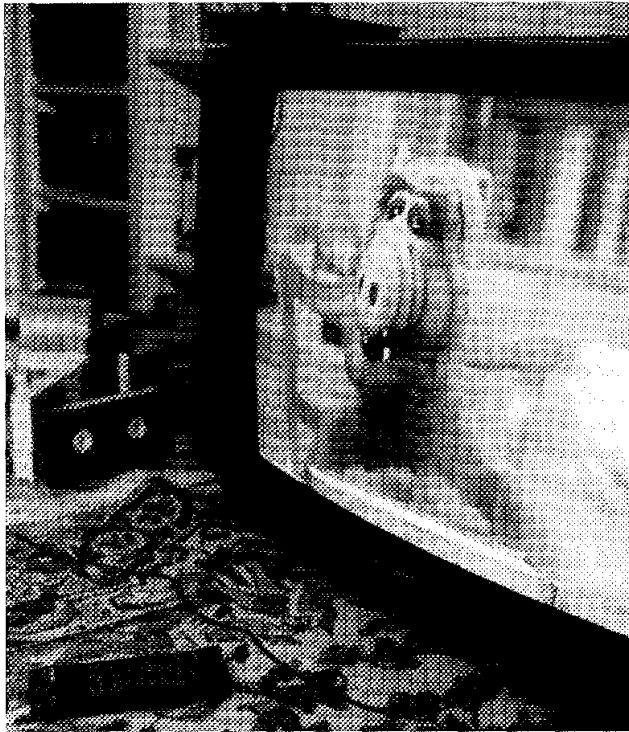
Familienleben

wichtig ihm die Serie ist, als er betont, daß er sie viel lieber sieht, als draußen mit seinen Freunden etwas zu unternehmen. Er erzählt jedoch von Familie Huxtable erst, nachdem es – mit Mühe – ausgesprochen ist: Es handelt sich um eine schwarze und vollständige Familie, deren Lebenssituationen er soviel Bedeutung zumißt. Michael hat einen schwarzen Vater, den er jedoch nie gesehen hat, von dem er nahezu nichts weiß, nur, daß er Soldat bei der US-Army war. Die Identität dieses Vaters ist ein Thema, das Michaels Vorstellungen und Wünsche beschäftigt, wofür es jedoch in der Familienwirklichkeit keinen Gesprächspartner gibt. „Mad Max“ als kämpfende Polizistenfigur ist für Michael hoch attraktiv, weil die Filme Bilder kämpfender Männer/Soldaten und damit Vaterbilder liefern. Aus dieser Perspektive werden die wenigen Erzählelemente von „Mad Max“ wichtig: Max wird verrückt und gewalttätig, weil die Punkter mit Terror in den Alltag einbrachen und – am Ende des ersten Teils – seine junge Frau und sein Kind überfahren und ermordeten. Im zweiten Teil übernimmt Mad Max die Funktion des Beschützers für einen verwahten Jungen, der wiederum Mad Max unter Einsatz seines Lebens im Kampf auf Leben und Tod hilft.

Aus Michaels Perspektive gibt es zwischen „Mad Max“, „Alf“ und „Bill Cosby Show“ einen inneren Zusammenhang und eine gemeinsame Bedeutung, die mit seinen Erfahrungen in seiner Familie entstanden sind und die auch nur so erkennbar werden: „Alf“ erzählt Familienszenen, die zu seinem Alter passen, „Bill Cosby Show“ von einer lebendigen, vollständigen und schwarzen Familie und „Mad Max“ von einem Kriegervater. In der Beratung mit der Schulpsychologin wird die Mutter genug über ihr Familien- und Beziehungssystem erfahren, daß sie die Bedeutung, die die Filme für sie selbst und die sie für ihren Sohn haben, auseinanderhalten kann. Wenn im Familienleben dabei der schwarze Vater und die Eigenständigkeit eines 10jährigen zum Gesprächsthema werden können, dann sind alle drei Filmtypen unwesentlich und von der Familienwirklichkeit überholt. Ohne die Kampfwelt harter Männerhelden wäre jedoch Michaels Vater- und Männerbild leer und unwichtig. Es ist gleichzeitig deutlich, daß er sich auch sensibel an andere männliche Eigenschaften herantastet, an verständnisvolle und erfolgreiche Väter („Bill Cosby Show“: ohne Gewaltdarstellungen) oder an Jugendliche/Jungen in der Pubertät (Alf: friedlicher Chaos, der nur mit heftigen Sprüchen spielt).

Qualitätsfernsehen für Jungen: aktiv und trotzdem sensibel

Die vom Fernsehen üblicherweise für Jungen angebotenen Bilder beziehungsweise Männerfiguren drängen die Jungen in eine Richtung: knallhart für Gerechtigkeit, um das nackte Überleben und für Be-



wunderung zu kämpfen. Der Schauspieler Sylvester Stallone und die von ihm verkörperten Männer sind dafür typisch und gerade in der Pubertät für Jungen attraktiv. Unabhängig von der mit Rambo und Rocky verkündeten Rechtfertigung und Normalisierung von Kampf und körperlicher Gewalt fehlt diesen Figuren genau das, was dem Jungen des Märchens, der auszog, um das Fürchten zu lernen, auch fehlte: Sensibilität für die Seiten des Lebens, die nichts mit Kampf zu tun haben. Natürlich suchen Jungen in Fernsehprogrammen auch nach sensiblen Filmbildern. Sie finden sie meist nur im Kontext von Bedrohung und Kampf auf Leben und Tod. Eine große Ausnahme ist hier zum Beispiel die Geschichte von „E.T.“, die die beiden Jungen im beschriebenen Beispiel (siehe Seite 33 ff.) dazu verwendeten, um sich gegenseitig Verständnis und Freundschaft zu bestätigen. Hier gilt es, Jungen kompensatorisch auch andere Figuren und Geschichten anzubieten, die spannend und sensibel sind. Hier lohnt es sich, Jungen auf die ZDF-Serie „Achterbahn – Filme über Freunde heute“ hinzuweisen. Die Redaktion von „Achterbahn“ hat sich folgende Ziele gesetzt:

**Beispiel „Achterbahn –
Filme über Freunde
heute“**

„Ab neun Jahre reagieren Kinder zunehmend allergisch auf alles, was nach Belehrung oder Überbehütung aussieht. Sie wollen als solche angesprochen werden, die schon ganz gut Bescheid wissen und sich selbst im Fernseh- und Filmangebot zurechtfinden. Deshalb sind ‚Achterbahn‘-Filme so aufgebaut, daß sie die Kinder herausfordern, eigene Antworten zu finden und ihre Schlüsse zu ziehen. Mit sehr unterschiedlichen Stilmitteln geben die Filme den Kindern Raum zu kombinieren und reizen sie, Passendes für den eigenen Handlungsspielraum zu entdecken. Durch überraschende Bilder, außergewöhnliche Begebenheiten und dramatische Ereignisse bieten die Filme den Zuschauern Erlebnismöglichkeiten, die über die alltäglichen Erfahrungen hinausgehen. Die Filme sind voll Witz und spielen mit der Angstlust der Kinder. Stellvertretend mit den Helden können Kinder Risiken auf Zeit eingehen, mit der Gewißheit, daß diese ein Ende haben und bewältigt werden können.

Im Film ‚Die Riders‘ müssen Patte und Ralf Mutproben bestehen, bevor sie in der Gruppe der Älteren, den Riders, aufgenommen werden. Es geht um Zigarettenklauen und das heimliche Fahren eines Baggers. Dabei sind das Leben und die Freundschaft bedroht. In der Not entdecken die beiden jedoch, daß sie sich ganz aufeinander verlassen können.“

Die erste Filmszene zeigt, worum es einem 13- oder 14jährigen geht: Die beiden Freunde legen sich spielerisch mit einem der Väter an, der gerade sein Auto repariert. Die Jungen sind es, die die Aktivitätsfäden in der Hand haben! Sie klemmen dem Vater die Batterie ab und freuen sich diebisch, daß der sein Auto erst starten kann, als sie durch Gelächter auf ihren Schabernack und ihre Überlegenheit hinweisen. Von da an ist es klar, daß sie auf der Suche nach dem wirklichen Männerleben sind. Und das kann sich nicht mehr auf das Tischtennismatch mit Gleichaltrigen beschränken. Die ‚Riders‘ tauchen auf. Sie sind etwas älter, mit Kleidung und Gehabe zeigen sie, wie cool, überlegen und kämpferisch sie sind. In diese Gruppe wirklicher Männer wollen die beiden Freunde hineinkommen, was offensichtlich nur über Kämpfen, Zusammenhalten und Siegen geht. Dazu müssen Patte und Ralf willkürlich mit anderen und stärkeren Jungen Streit vom Zaun brechen. In die Prügelei greifen die ‚Riders‘ ein. Weil sie in der Überzahl sind, gewinnen sie. Die Provokation und die anschließende Prügelei mit blutigen Nasen lassen sich von den Zuschauern nicht emotionslos und distanziert verfolgen. Gerade da ist der Film brillant in der Dramaturgie. Die beiden Jungen werden als Zuschauer der Prügelei gezeigt. Die Widersprüchlichkeit wird erkennbar und nachvollziehbar: Die Faszination läßt sich erspüren, zu den Überlegenen, Erfolgreichen, Starken zu gehören. Gleichzeitig sprechen die beiden auch aus, wie unfair diese Art von Sieg ist. Der Film reduziert das wichtige Thema der Jungen jedoch nicht auf simple oder edle Moral, sondern macht einen Widerspruch sichtbar und benennbar. Auszug aus dem Gespräch der beiden Jungen:

- „*Sechs Mann gegen zwei. Total fieser Haufen, die ‚Riders‘.*“
- „*Aber halten zusammen. Nicht so wie die ‚Horner‘. Da läßt einer die anderen voll hängen.*“
- „*Die ‚Riders‘ sind auch nicht viel besser.*“
- „*Die haben sich doch nur gerächt.*“
- „*Ja, ja, und jetzt sind die genauso drauf, genauso brutal. Das ist doch alles gleich bescheuert.*“

An dieser Stelle, mitten im Gespräch über Fairneß und Kampf, zeigt der Junge, der für die brutalen „Riders“ eintritt, was das Füreinander-Einstehen ausmacht: Mit „zeig mal“ wendet er sich seinem Freund, der sich eine blutige Nase geholt hat, verständnisvoll und solidarisch zu. Hier zeigt sich der Film perfekt: kein Wort und keine Geste zuviel. Von diesem Punkt aus gelingt es, eine überzeugende Geschichte zu erzählen, wie widersprüchlich das Thema „sich durchkämpfen, total zusammenhalten“ ist. So bekommt die für dieses Alter übliche Mutprobe, zum Beispiel Zigaretten in einem Laden zu stehlen, auch eine menschliche Seite: Der Junge müßte eine junge Verkäuferin austricksen. Weil er das nicht will, verstrickt er sich jedoch in Widersprüche. Die großen Jungen halten ihn für klein und feig. Das führt zu einer Mutprobe, die direkt in die reale Welt der Männer führt. Der Bulldozer ist hierfür das Symbol. Die Jungengruppe setzt in einer Kiesgrube einen Bulldozer in Bewegung, der von Ralf jedoch nicht zu beherrschen ist. Die „Riders“ hauen ab. Patte hilft Ralf, den Notschalter zu finden. Der Bulldozer stoppt. Ralf hat Tränen in den Augen. Patte legt ihm tröstend den Arm um die Schulter, sie wenden sich von den aufgeblasenen, sprücheklopfenden „Riders“ ab und gehen.

Befürchtungen: Was macht das Fernsehen mit den Kindern?

An die komplizierte Beziehung zwischen Kindern und Fernsehen kann man sich mit zwei Fragen herantasten:

Was machen die Kinder mit dem Fernsehen?

Was macht das Fernsehen mit den Kindern?

Weder die eine noch die andere Frage allein hilft, die angemessene Einstellung zum Fernsehen der Kinder zu finden. Will man Kinder nur mit der Befürchtung erziehen, Fernsehen sei schädlich, überfordere, fördere Verwahrlosung und Aggressionen, dann baut man immer mehr und immer höhere Barrieren zwischen den Kindern und der Flut der Bilder auf. In einer Gesellschaft, die auf Konsum für alle und in nahezu allen Lebensbereichen gesetzt hat, die ständiges Verfügen-Können sehr hoch einschätzt, ist das ein hilfloses Unterfangen! Deshalb empfiehlt sich auch beim Konsum der bewegten Bilder via Fernsehen, die Kinder zu unterstützen und zu fördern, was ihnen gelingt. Aus der Bilderflut brechen sie sich letztlich immer das heraus, was zu ihren Themen paßt. Miteinander sind sie zudem sehr geschickt, ihre Fernseherlebnisse zu verarbeiten. Mit den „Bildern im Kopf“ gelingt den Kindern viel:

Was machen Kinder mit den „Bildern im Kopf“?

sich zu verständigen;

ihre wichtigen Themen anzusprechen und zu verarbeiten;

ihre Identität zu erkunden.

Auch mit den Bildern des Fernsehens und all der anderen Medien sind sie ausdrucksstark und gestalten ihr Leben und ihre Beziehungen. Hat man dies als Mutter, Vater, Erzieherin oder Lehrerin auch emotional „verstanden“ und akzeptiert die Kinder in ihrer Lebenswelt, dann ist die Frage nach den Folgen der „Bilder im Kopf“ notwendig. Hier sind es die Gewaltdarstellungen, die besonders beunruhigen. Gewalt- und Horrordarstellungen sind die Dinge in den Medien, die uns selbst erschrecken und die uns sofort spüren lassen, daß wir die Kinder davor schützen sollten. Die Flut der Bilder hat die

traditionellen Dämme gegen Angst, Erniedrigung und Entwürdigung von Menschen überspült, Gewalt wird oft verherrlicht dargestellt. Das Spektrum der „Bilder der Gewalt“ ist breit, es reicht von spannenden Comics bis zu entsetzlich sadistischen Filmen. Wichtig ist, sich gerade auch das kritisch anzuschauen, was sich so harmlos in das Denken und Fühlen der Kinder einschleicht. Genauso wichtig ist zu beobachten, wie sich Kinder von ängstigenden Bildern der Gewalt und des Horrors distanzieren. Das machen sie meistens so unauffällig, daß man leicht übersieht, wie sie sich aktiv gegen die ängstigenden Bilder zur Wehr setzen. Die Aufgabe für die Erwachsenen heißt „Entwirren“ und besteht darin, die Kinder in ihrer Distanz zum Fernsehen zu unterstützen. Neben der Distanz zu den Bildern sollen die Kinder auch unterstützt werden, sich die Bilder zu „unterwerfen“, sie für ihre alltäglichen Zwecke dienstbar zu machen, indem sie sie aus dem Zusammenhang des Films lösen und als Ausdrucksmittel in ihrer alltäglichen Kommunikation mit anderen und als Mittel zur Verarbeitung ihrer Themen nutzen.

*Sie sind nicht harmlos,
obwohl kein Kind ihretwegen weint:
Cartoons als Deutungsmuster*

Der ständig störende Junge im anfangs genannten Beispiel (siehe Seite 46), der ständig seine Mitschüler mit Filmtiteln nervt, der dauernd erzählt, was er schon wieder im Fernsehen und auf Video gesehen hat, tappt in die Falle der Comicserien, in denen dauernd verfolgt und gekämpft wird. Er hatte sehr genau wahrgenommen, daß der heldenhafte Weltraumpolizist der Comicserie nicht nur kämpft, sondern daß er auch um Hilfe bittet und sie sogar bekommt. Als er solch eine Szene seinen Mitschülern erzählt, hat er jedoch nicht die geringste Chance, verstanden zu werden. Helft mir, wie sich der Weltraumkämpfer hat helfen lassen: Das ist unverständlich.

***Captain Future:
Keine Geschichte
für eine
sensible Botschaft***

Wie sollten seine Mitschüler eine Kämpferfigur plötzlich als sensibel wahrnehmen, als jemanden, der persönliche Hilfe statt Waffen braucht! Das Mißverständnis ist durch die Fernsehserie vorprogrammiert – der hilfebedürftige Weltraumpolizist Captain Future taugt nicht als Bild für eine sensible Botschaft! In der Filmszene, auf die sich der Junge bezieht und die er im Detail genau wiedergibt, befreit sich Captain Future mit Hilfe eines kleinen Hundes aus seiner erzwungenen Erstarrung in einem Glassarg. Daß Captain Future ausnahmsweise Hilfe von einem kleinen Tier bekommt, versteht niemand in der Klasse. Daß der Junge damit etwas sehr Persönliches von sich sagt, das mit Hilfe-nötig-Haben zu tun hat, ist im Zusammenhang mit der Serie „Captain Future“ auch nicht zu erwarten und wird deshalb nicht verstanden. Zwar greifen einige Kinder seine Aussage sofort auf, sie haben offensichtlich die Filmszene genau in Erinnerung, sie diskutieren jedoch darüber, wie sich Captain Future freigeekämpft hat. Nur das Kämpfen macht Sinn im Handlungsmuster dieser Filmserie, um Bedrohung abzuwehren. Was die Schüler von dieser Art Film kennen und erwarten, was ihnen selbstverständlich und vertraut ist, verstellt ihnen nun den Weg, eine sensible Botschaft zu verstehen. Kinder verständigen sich zunehmend mehr mit Hilfe von Filmbildern und Filmzitataten, die ihren Sinn aus den Kampf-, Kriegs- und Strategiemustern von Serien wie „Captain Future“ oder „He-Man“ beziehen. Wie sollen dann jedoch Kinder noch sensible Botschaften mitteilen oder verstehen können?

Weltuntergangsstreß: Flucht vor dem Untergang

In einem anderen Beispiel, in der Gruppe von Grundschulkindern (zwei Mädchen und drei Jungen), prägen die Jungen die Stimmung in der Gruppe. Sie sind zwar kooperativ, doch dabei sehr eigenwillig. Sie können das leicht sein, weil sich Karola für den Ablauf und für das Ergebnis der Gruppenarbeit, das Spiel „Weltraumreise“ vorzubereiten, verantwortlich fühlt. Sie übernimmt ganz selbstverständlich die Chef Funktion, was die Jungen ständig unterlaufen wollen. Sie ist vom Scheitern bedroht, weil sich die Jungen auf ihre Selbstdarstellung kaprizieren und sich wenig an einer gemeinsamen Spielvorbereitung und einem klaren Spiel Aufbau beteiligen. Karola steht trotzdem strukturierend und bestimmend im Mittelpunkt. Bei ihr laufen die wirren Handlungsfäden zusammen, die die anderen Kinder zum Gruppenspiel beitragen. Diese Aufgabe verlangt von ihr ein enormes Maß an Koordinationsfähigkeit, Einfühlungs- und Durchsetzungsvermögen. Sie überfordert sich, um einerseits Gruppenchefin zu sein und zu bleiben, andererseits, um ein Spiel zu inszenieren, das bei der Klasse und dem Lehrer „ankommt“. Karola zeigt ihre Überforderung, indem sie Katastrophen- und Fluchtmotive der Fernsehserie „Captain Future“ nachspielt. Ihren Streß als Gruppenchefin trägt sie nach außen, indem sie die Weltuntergangsstimmung der Fernsehserie ausspielt. Damit entlastet sie sich jedoch nicht, sondern verdoppelt ihren Streß als Gruppenchefin durch die Katastrophenstimmung und den Streß der Serie, die sie aufgreift und nachspielt.

Dramatische Bedrohung und Flucht

Karola inszeniert ein Spiel, das von drohenden Katastrophen und von hektischer Flucht handelt. Als es um die Entwicklung einer Spielhandlung geht, bringt Karola folgendes Motiv:

„Das ist so ein Zeug, da kann man einen mit töten und in ein Sonnensystem schicken . . . Mit diesem Ding da, da kann man einen töten und einen in ein Sonnensystem reinkriegen. Da wird der ganz gelb. Da kann der verbrennen oder so was ähnliches.“

Schaut man sich diese Aussagen genauer an, zeigen sich drei Komponenten:

- Tödliche Bedrohung: Töten, Verbrennen.
- Anonyme Bedrohung: So ein Zeug, kann man einen töten.
- Gefährliche Orte: In ein anderes Sonnensystem schicken.

Dieses Motiv bildet das Material, aus dem Karola verschiedene Katastrophen an diversen Orten entwickelt: Planetenzusammenstoß/ Es passiert etwas/Verunglücken/Raketenuntergang/Eisplanet/In eine Steinhöhle fallen/In eine Höhle eingesperrt zu sein/Im Wasser in einer Höhle/Im Stromgas sein. Die Katastrophen verdichten sich zunehmend zur „Höhle mit Wasser im Steinbruch auf zusammenpral-

lenden Planeten“, die Superkatastrophe steht an: „Nämlich Sprengstoff hilft nicht, sonst geht unser ganzer Weltraum unter.“

Karola sagt zum Beispiel folgendes:

– „Die Planeten sollen zusammenstoßen, und wir müßten was sprengen. Dann wär was passiert. Irgendwie, das wär dann danach verunglückt.“

– „Und davon wär die Rakete untergegangen, und da müßten wir unten was Neues bauen, ja?“

– „Ja und die Rakete wär in eine Steinhöhle gefallen, und da müßten wir sprengen und mit Werkzeugen so bohren.“

– „Na, und dann wären wir eingekracht, und dann wären wir wieder am Start, dann wären wir in das Wasser gegangen, dann kam das, dann wären wir in einer Höhle, Mann!“

– „Wir müßten unten durch das Stromgas! Und jetzt wär das passiert, jetzt wären wir wieder gestartet, was nicht ging, und dann wären wir, äh, in das Wasser mit der Höhle gefallen.“

Zeitdruck

Zur Bedrohung und den Katastrophen kommt noch der Zeitdruck hinzu:

Karola: „Können Sie uns behilflich sein? In zwei Monaten und 65 Sekunden explodiert ...“

Kind: „Wochen!“

Kind: „Tage!“

Karola: „Mm, Tag . . ., Tage . . ., in zwei Tagen und 65 Sekunden explodiert der Planet auf dem Kelvis, und wir müssen . . .“

Gibt es eine Katastrophe für Karola?

Welche Funktion hat die Katastrophen- und Fluchtsymbolik?

Was „sagt“ Karola damit? Gibt es ein Thema, das mit diesen Motiven zusammenhängt? Ein Zusammenhang ist deutlich: Karola kann mit diesen Katastrophen ihre Führungsposition in der Gruppe kreativer Kinder ausbauen, bringt sich dabei aber in immer mehr Schwierigkeiten, die sie mit der Steigerung der Katastrophen auszugleichen versucht. Noch mehr Streß für sie ist die Folge. Sie benutzt nun eine Krisen- und Katastrophengeschichte, deren Sach- und Zugzwang ihre Führungsposition unterstützt. Das läßt sich an der folgenden Situation gut ablesen:

Karola: „Bitte, leg dich mal hin, Andreas!“

(Trommeln, Geschrei)

10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – Staaart! Pchch! Pch! Sie sind getroffen!“

(Die Jungen stören Karolas Konzept.)

Andreas: „Die sprengen ja die Schuhe.“ (Die Schuhe der Lehrerin sind gemeint.)

(Trommeln, Lachen)

Andreas: „Ich geh jetzt mit der Rakete raus.“

Eckhard: „Was sonst? Wir sollen doch die Schuhe sprengen. Hab ich ihnen doch gesagt.“

Karola: „Nein!“

Katrin: „Das geht doch nicht, du mußt doch die Zündung durchbrennen. Wie sollen wir das dann machen!“

Andreas: „Jetzt geht die auf einmal langsam . . .“

(Lärm)

(An dieser Stelle versucht Katrin dem Durcheinander zu entgehen, indem sie „Wickie“ spielen will, siehe Seite 68) Karola ist frustriert.)

Karola: (stöhnt leise vor sich hin) „Aaaah, krieg ich 'nen Herzschlag.“

Sie legt sich nun aggressiv mit Sven, dem widerspenstigen Außen-seiter, an: „Sven, du machst ja schon wieder nicht mit!“ Sie befiehlt deshalb Andreas: „Knall ihm eine!“ Nach dieser aggressiven Lösung der Gruppenkrise setzt sie ihre Katastrophengeschichte, sozusagen als Werkzeug, wieder ein. Sie integriert die Jungen, indem sie den Planetenzusammenstoß und damit den Weltuntergang verhindern sollen. Den Ernst der Lage verdeutlicht sie nicht nur durch die Weltuntergangskatastrophe, sondern auch durch den Zeitdruck, der entsteht, weil die Katastrophe unmittelbar bevorsteht (. . . „in zwei Tagen und 65 Sekunden explodiert der Planet auf dem Kelvis, und wir müssen“ . . .). Je wichtiger die Katastrophen- und Fluchtgeschichte für Karola wird, um so mehr muß sie die anderen Kinder auf ihre Linie festlegen und andere Ideen ausgrenzen. Je härter sie dabei um den Gruppenzusammenhalt kämpft, um so häufiger bringt sie ihre Katastrophen- und Fluchtsymbolik ein, die sie als gemeinsame Gefahr darstellt. Damit erzwingt sie mehr *Gemeinsamkeit in der Gruppe*.

Wie entsprechen die Fernsehserie und die Katastrophen Karolas einander?

Katastrophen des Fernsehens dringen in das Spiel ein

Es gibt mehrere Berührungspunkte und Gemeinsamkeiten zwischen Karolas Gruppen- und Spielaktivitäten und der TV-Serie „Captain Future“:

- Die Hektik der Filmserie, der Aktionszwang, der für „Captain Future“ wie für ähnliche Abenteuererien typisch ist;
- Die Katastrophen- und Fluchtmotive, die zum Teil direkt als Zitate aus der Fernsehserie stammen.

Nur bei genauem Hinschauen auf das, was Karola tut, und durch den Vergleich mit der Fernsehserie, die sie jedoch nie deutlich benennt, wird klar, wie nah sich Streß, Hektik und Katastrophenstimmung der Serie und die Stimmung des Mädchens sind. Hat man diese Nähe durchschaut, spürt man, wie gefährdet Karola ist. Sie kann nicht „herauslassen“, in welcher Drucksituation und Anspannung sie sich befindet. Sie verwendet die Katastrophenserie als Hilfsmittel, um sich zu befreien, steigert sich aber mit diesen Spieleffekten in immer größere Streßsituationen hinein. In dieser Stimmung wird es ihr kaum gelingen, Anspannung und Streß zu entgehen.

Hektik und Streß der Fernsehserie „Captain Future“

Die Fernsehserie „Captain Future“ ist hektisch aufgebaut. Jede Folge besteht aus einer schnellen Abfolge und Vermengung kürzester Kameraeinstellungen, dramatischer Musik und knapper sprachlicher Aussagen, die Hektik und Streß signalisieren. Dieser Aufbau entspricht Karolas Strategie, die Katastrophenursachen quasi übereinanderzutürmen. Der Druck verstärkt sich durch die Überfülle an Spielmotiven, die sich durch den sprachlich dargestellten Zwang („jetzt müssen“, „wir müssen ganz schnell“) verschärft. Die dadurch entstehende Hektik beziehungsweise der Streß zeigt sich an folgendem Beispiel:

Karola: „Wir müssen Glück haben, daß sie nicht untergeht, sonst sind wir in der Höhle.“

Andreas: „Sie ist untergegangen!“

Karola: „Ja, ähm, wir haben doch noch gar nicht gestartet.“

Andreas: „Wir sind aber untergegangen, weil einer mehr hineingegangen ist.“

Karola: „Wir müssen doch erst starten, wir müssen doch durch . . . da durchfliegen. Und wenn, dann gibt's doch erst ein Erdbeben. Wir müssen doch ganz schnell fliegen.“

Andreas: „Ah, ja, schnell fliegen. Pchh!“

Karola: „Das kann doch in wenigen Stunden schon passieren. Bieilung, schnell!“

Eckhard: „In wenigen Sekunden auch. Biep, biep.“

Andreas: „He, du, Oskar!“

Eckhard: „Ich heiße Otto, du Depp!“

Andreas: „He, Otto!“

Eckhard: „Ja.“

Andreas: „Spürst du was?“

Eckhard: „Ja, Stromausfall spür ich. Und der Mond explodiert doch gar . . .“

Karola: „. . . in wenigen Sekunden kann es passieren!“

Andreas: „Mondexsiergefahr, in wieviel Minuten oder Stunden?“

Karin: „In zehntausend Minuten.“

Eckhard: „In zehn Sekunden! Diet-diet-dit.“

Karola: „10 – 9 – 8 . . .“

Andreas: „Nein!“

Karola: „. . . 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – Start!“

Andreas: „Ah, die Rakete fliegt hoch.“

Karola: „So, jetzt sind wir in der Höhle, ja? Also, jetzt müssen alle aussteigen, die könnten rechtzeitig raus. Schnell, aussteigen! Es kann in wenigen Minuten untergehen! Schnell, aussteigen!“

Motive der Fernsehserie in Karolas Geschichte

Karola verwendet eine Fülle von Motiven, die auch in der Fernsehserie auftauchen. Die Motive sind unterschiedlich konkret, zum Teil so allgemein, daß sie in vielen vergleichbaren Medien auftauchen,

also typisch für Abenteuer-, Katastrophen- und Fluchtgeschichten sind. Karola hat die folgende Geschichte entwickelt: Die Rakete fällt auf einen Wasserplaneten und geht unter. Unter Wasser ist eine Höhle, die zum „Sonnensystem an den Kelvis“ führt. Der „Kelvis“ droht in der Höhle zu explodieren und den Planeten zu vernichten.

Filmbilder Explosion

Explosion in einer Höhle unter Wasser. Flucht vor dem Planetenzusammenstoß. Wenn Karola Motive wie „Zusammenstoß“ und „Explosion“ verwendet, dann entspricht das folgenden Motiven in „Captain Future“:

- Die Erde wird von einem Planetenzusammenstoß bedroht. Bilder im Film: bestehende Erdoberfläche, Vulkanausbruch, Explosion, zerstörte Städte, Menschen in Panik, Feuer.
- Die Mannschaft ist auf einem explosionsgefährdeten Planeten notgelandet. Bilder im Film: Feuer, glühende Lava, Erdbeben, explodierender Planet.
- Es gibt den Planeten Celbes (Kelvis).
- Auf einem Planeten explodiert infolge einer Sprengung ein Teil der Oberfläche. Bilder im Film: Vulkanausbruch, Explosion, Erdbeben, glühende Lava verschlingt einen Menschen und zerstört Gebäude.

Filmbilder „Untergehen“ und „Eingesperrt sein“

Wenn Karola Motive von „untergehen“ und „eingesperrt sein“ verwendet, dann entspricht das folgenden Motiven in „Captain Future“:

- Captain Future ist unter Wasser in einem zusammenbrechenden Bergwerksschacht eingeschlossen; die Handlung spielt weitgehend auf einem Wasserplaneten. Bilder im Film: berstende Wände, hereinbrechende Wassermassen, Strudel, steigender Wasserstand, Planetenoberfläche von Wasser bedeckt, Raumschiffe unter Wasser.
- Captain Future wird in ein Fischwesen verwandelt und in einer Höhle unter Wasser in einem Käfig gefangengesetzt. Bilder im Film: Höhle, Wasser, der Weg zum Wasser führt durch eine Höhle.
- Das Raumschiff der Future-Mannschaft ist auf einem explosionsgefährdeten Planeten notgelandet und versinkt in einem Lavasumpf. Bilder im Film: explodierender Planet, Erdbeben, Vulkanausbruch, glühende Lava, Feuer.

Kriegsstrategie

Krieg dringt ins Denken eines Jungen ein

Filme bauen bei Kindern Deutungsmuster auf, gerade auch, weil sie gleichartig und einfach strukturiert sind. So kann der Serienheld Captain Future nicht plötzlich im Kontext einer sensiblen Botschaft auftauchen. Der Weltuntergangsstreß der Serie eignet sich jedoch sehr gut, um damit auch im Alltag Streß zu veranstalten. Erschreckend ist auch, wie ein 9jähriger Junge das Grundmuster der modernen Kriegsstrategie aus der Serie „Captain Future“ herausliest. Die

Zukunftsgeschichte vom Weltraumpolizisten, der lebens- und sogar weltbedrohende Angriffe böser Lebewesen abwehren muß, ist leider recht wirklichkeitsnah. Wie bei der Berichterstattung über die aktuellen Kriege geraten die guten Helden in höchste Bedrohung und Lebensgefahr, die sie nur mit Waffengewalt und der Zerstörung des bösen Angreifers abwenden können, um so zum überlebenden Sieger zu werden. Die Fernsehbilder zum Golfkrieg, die Aufnahmen aus angreifenden Flugzeugen oder von der Raketenabwehr gleichen den entsprechenden Comibildern aufs Haar. Der Junge erzählt nun folgende Geschichte:

*Krieg bei
„Captain Future“*

„Da ist der Captain Future mal in so einem Ding geflogen, wo ganz viele tote Menschen lagen. So Augen, wo ein Feuerstrahl rauskam. Da ist er zurückgeflogen und hat Vollangriff gemacht. Da hab ich gedacht, der wird von diesem Stern da totgeschossen. Da hat er's aber doch noch geschafft.“

Der Junge sprudelt offensichtlich Details einer Kampfsituation aus sich heraus, was jedoch recht undurchsichtig und wirr klingt. Er beschreibt damit jedoch präzise eine Filmszene und deren strategische Logik: Der Weltraumpolizist und seine Mannschaft fliegen zum Eingang des über drei Folgen gesuchten Ziels (Held fliegt zu seinem Ziel). Die von den Weltraumpolizisten verfolgten Verbrecher liegen dort als Leichen (Ort des Todes). Ein Wächter mit einer Laserkanone als Augen weist die Weltraumpolizisten mit einem Warnschuß zurück (beobachtet und angegriffen werden). Der Wächter warnt die Weltraumpolizisten vor dem Weiterflug. Sie weichen auch zurück; das ist jedoch nur eine Finte, um unbemerkt angreifen zu können (zurückweichen in Angriffsstellung). Es folgt der Angriff auf den Wächter, der aus vorher versteckten Waffen schießt. Die Weltraumpolizisten sind in einer lebensbedrohlichen Situation (totaler Angriff unter Lebensgefahr). Captain Future schießt den Wächter nieder und siegt damit (Sieg, nachdem der Gegner zerstört ist).

*Kriegsdenken wird
übernommen*

Die Aussagen des Jungen, verglichen mit den Bildern der Fernsehserie, machen folgendes klar:

- Der Junge beschreibt die Szene aus der Weltraumserie und deren Handlungslogik detailgenau, auch wenn das mit der uns vertrauten Form der Schilderung wenig zu tun hat.
- Die Beschreibung des Jungen plus die von ihm ausgewählte und erzählte Szene fassen das Grundmuster der Fernsehserie über die Gefahren, Kämpfe und Heldentaten des Weltraumpolizisten zusammen: angegriffen werden und tödlich bedroht sein – sich strategisch zum Sieg kämpfen.

Der Junge hat nicht nur die Kriegslogik dieser Serie identifiziert und kann sie mit den entscheidenden Filmbildern ausdrücken, er hat damit zudem sowohl das Grundmuster aller Actionfilme als auch die Logik der Kriegsstrategie präzise wiedergegeben.

Langzeiteffekte: Deutungsmuster überlagern sich

Die allgegenwärtigen Bilder und Geschichten der Gewalt legen sich wie ein *feines Spinnengewebe* über das Denken, Fühlen und die Aktivitäten der Kinder und funktionieren – fast unsichtbar – als Denk- und Deutungsmuster, weil sie sich zum Beispiel mit Erziehungszielen, eigenen Themen oder dauerhaften Stimmungen überlagern und verstärken. Bei einer psychologischen Untersuchung über „Gewaltdarstellungen im Fernsehen und die Einstellungen zu aggressiven Handlungen bei 12- bis 15jährigen Kindern“ ging es auch um Gewalt und Aggression als *Vergeltung auf einen Angriff*. Dies ist ein bekanntes Erzählmuster: Jemand wird angegriffen und wehrt sich. So etwas paßt auch zu Erziehungsvorstellungen von Eltern, die Kinder ermutigen, tapfer und stark zu sein und sich zu wehren. Die Untersuchung kam zu folgendem Resultat:*

Gewalt als Vergeltung auf einen Angriff

„Langfristige Effekte des Fernsehkonsums treten für Jungen und Mädchen bei der Einstellung zur reaktiven Aggression (sich wehren, zurückschlagen, kämpfen, weil angegriffen) auf. Solche aggressiven Reaktionen bringt das Fernsehen häufig als moralische Rechtfertigung (Verteidigung, sich schützen, Gefahren abwehren). Sie werden andererseits auch im alltäglichen Leben geduldet und von Eltern möglicherweise sogar unterstützt: sich aggressiv zu wehren als Reaktion auf einen vorangegangenen Angriff, fördern auch Eltern, oder sie sehen es als ganz selbstverständliche Handlungsweise insbesondere von Jungen an. Jungen, die sich häufig aggressive Filme anschauen, akzeptieren reaktive Aggression eher. Sie halten Aggression als Abwehr von Aggressionen für legitim, besonders dann, wenn sie unsicher sind im Umgang mit ihrer sozialen Umwelt. Bei Mädchen besteht über die Zeit hinweg ein wechselseitiger Einfluß zwischen dieser Einstellung und der Intensität des Fernsehkonsums. Da bei Mädchen aggressive Reaktionen weniger toleriert werden als bei Jungen, ziehen sie sich eher ‚stellvertretend‘ auf die Fernsehbilder zurück.“

Erwachsene als Vorbild

Die Untersuchung zeigte, daß die Bezugspersonen der Kinder als Vorbild oder als Rechtfertigung, wenn sie sich aggressiv wehren, wichtiger sind, als das, was sie im Fernsehen an „reaktiver Aggression“ sehen. Was die Eltern für gut oder akzeptabel halten und was die Kinder im Fernsehen sehen, überlagert sich, und zwar entsprechend den verschiedenen Schwerpunkten in der Erziehung bei Jungen und Mädchen. Das hat wiederum Folgen für den Fernsehkonsum. Der Fernsehapparat bietet sich in sozial schwierigen Situationen als Rückzugs- und Ausweichmittel an, wobei Jungen eher Unsicherheit und Mädchen aggressive Reaktionsbereitschaft zu verbergen suchen. Durch den Fernsehkonsum lernen die Jungen aber nicht, ihre Un-

* Dagmar Krebs:
Gewaltdarstellungen im Fernsehen und die Einstellungen zu aggressivem Handeln bei 12 – 15 jährigen Kindern, 1981

sicherheit zu überwinden, und die Mädchen erhalten zusätzliche Informationen über aggressive Handlungen und deren Rechtfertigung, die sie selbst aber nicht ausleben können.

Vergleichbare Ergebnisse zeigen sich für Vielseher, die beginnen, die Welt um sich herum durch die Brille des Bildschirms und den dort erlebten Schrecklichkeiten zu sehen. Das hat zur Folge, daß sie beginnen, sich zu fürchten. Die Medienpsychologinnen Herta Sturm und Marianne Grewe-Partsch fassen hierzu amerikanische Forschungsergebnisse zusammen:

Vielseher haben mehr Ängste

„Eine Personengruppe, die sich aus Vielsehern zusammensetzt, ist stärker von Ängsten erfüllt als eine Gruppe von Wenigsehern, die den gleichen Risiken im Leben ausgesetzt sind. Vielseher haben im Vergleich zu Wenigsehern größere Furcht, selbst Opfer von Gewaltverbrechen zu werden, dies, obwohl die Erwartungsangst mit der Zahl der von der Kriminalstatistik ausgewiesenen Delikte in keiner Weise übereinstimmt. Es handelt sich deshalb um ein verzerrtes Bild der Wirklichkeit, das Vielseher haben, verbunden mit einer Ängstlichkeit, die sich gegen Korrekturen und Veränderungen ihres von Angst bestimmten Weltbildes richten.“

Angst vor Horror und Gewalt auf dem Bildschirm

Anfang der 80er Jahre setzte sich ein neues Medium, die Videokassette, auf dem Markt durch – mit einer bis dahin unbekanntenen Form realistischer Grausamkeit. Dieser bisher nie gesehene Horror entsetzte Eltern und Pädagogen. Es wurde notwendig, den Jugendschutz auch konsequent auf Videos und Videotheken auszudehnen. Zwar wird so die Mehrzahl der Kinder vor den übelsten Gewalt- und Horrordarstellungen verschont, es bleibt aber immer noch genug Schreckliches auf dem Bildschirm, was inzwischen mehr oder weniger selbstverständlich und normal geworden ist.

Wovor Kinder Angst haben und wie sie damit umgehen können

Ein Vater erzählt auf einem Elternabend eines Kindergartens, seine kleine Tochter hätte sich bei einer Sendung der „Augsburger Puppenkiste“ sehr erschreckt. Da sei aus einem Schrank ein Gerippe herausgefallen. Danach sei seine Tochter abends nicht mehr allein von ihrem Zimmer zum Klo gegangen, weil auf dem Weg ein Schrank stand. Sie hatte Angst, da käme auch ein Gerippe heraus. Diese eher ungewöhnliche Geschichte steht bewußt am Anfang des Kapitels Gewalt und Horror auf dem Bildschirm. Also auch die „Augsburger Puppenkiste“, eine absolut harmlose, altmodische Kindersendung, in der mit Marionetten bekannte Kindergeschichten gespielt werden, kann bei Kindern zu Angst führen. Was bei Kindern Angst auslöst, hängt von ihren individuellen Themen ab und wie sie diese Themen verarbeiten. Angst ist eine Art Schmerz der Seele, also ein Zeichen dafür, daß es Themen, Wünsche und Ziele gibt,

- die nicht miteinander vereinbart werden können;
- die nicht mit dem wirklichen Leben in der Familie, in der Gruppe der Gleichaltrigen, im Kindergarten usw. vereinbar sind;
- für Bilder und Themen, die von außen aufgezwungen werden, die die Kinder aufgrund ihres Entwicklungsstandes, ihrer Erfahrungen, ihrer intellektuellen Entwicklung und ihrer eigenen aktuellen Themen weder verstehen noch verarbeiten können.

Das Gerippe in der „Augsburger Puppenkiste“ hat bei diesem kleinen Mädchen einen Problempunkt getroffen, obwohl bei den aller-

meisten Kindern solch ein Gerippe in diesem Fernsehzusammenhang nichts auslösen wird. Deshalb muß man sich – wie immer, wenn es um Erziehung geht – den konkreten Fall sehr genau anschauen. Es gibt keine allgemeingültigen Schwellenwerte für die Bilder der Gewalt oder des Horrors, um festzustellen, wann sie Kinder überfordern oder wann sie sie in schwerwiegende Konflikte treiben. Die angst-auslösenden Bilder sind von Kind zu Kind verschieden. Geschieht dies jedoch, dann ist die Angst das Warnsignal der Seele.

Hilflos der Angst ausgesetzt

Aber trotz aller notwendigen Differenzierung läßt sich doch abschätzen, wo die Grenzen für Kinder erreicht und überschritten sind. Das renommierte Münchener medienpädagogische Forschungsinstitut „Jugend Film Fernsehen“ hat in seiner lesenswerten Untersuchung „Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern“ einen erschreckenden Fall beschrieben:

Indiana Jones

Der 9jährige David ist nicht gerade unbeleckt in Sachen Horror, er kennt so einiges, weiß zu vielen Filmen etwas zu erzählen, schildert einzelne Szenen sehr ausführlich und ist dabei immer sehr aufgeregt. Bei „Indiana Jones“, den er bereits vor einigen Monaten gesehen hat, ist er jetzt völlig aus der Fassung. Es ist eine Szene, die ihm fest im Gedächtnis geblieben ist, und zwar im Detail: „*. . . da war so ein Reifen, und die hängen da immer Kinder an, die nichts machen, so kleine Babys und so, . . . die hängen sie so dabei und dann machen sie so ein Loch rein, in dem Loch ist Feuer drin, bevor die ihn rein tun, macht der böse Mann bei den Kindern so einen Zauberspruch (zeigt auf seine Brust) und nimmt das Herz raus. Und dann werden die erst ins Feuer reingetan (schüttelt den Kopf) und ich hab geheult und hab gesagt, mach das aus. Weil ich Angst hatte, . . . ja, und ich hatte Angst!*“

David schildert präzise eine grauenhafte Episode aus einem der Abenteuerfilme um „Indiana Jones“, in der ein junger Mann im Rahmen einer Opferzeremonie in einem Glutofen verbrannt wird. Vorher reißt ihm ein Zauberpriester das Herz aus dem Leib. Der Film zeigt diese Hinrichtungs- und Opferszene sehr realistisch, malt Details aus, zum Beispiel das Entsetzen des Opfers. Wie die Situation aufgebaut ist, welche Art von Geschichten und Bilder hier zusammengesetzt und überlagert werden, ist auch für den routinierten Erwachsenen erst nach mehrmaligem Ansehen und mit filmanalytischer Erfahrung zu verstehen. Die Szene macht Anleihen bei Kinder- und Menschenopfern des Baal-Kultes, ebenso beim Kult der indischen Göttin Kali und bei Kulthandlungen der Azteken. Die Szene bezieht sich auch auf den in den Medien aktuellen Voodoo-Kult, erinnert aber auch an Marterszenen aus Indianerfilmen oder Opferszenen aus „Tarzan“. Gleichzeitig werden typische Ängste aus der frühen Kindheit der Zuschauer angesprochen. Der übermächtige Zauberer, das

klein und hilflos gezeigte Opfer, „gemeinsam mit dem gesamten in eine Kulthandlung eingebundenen Geschehen, bei dem einem lebenden Menschen das Herz aus der Brust gerissen, noch schlagend auf einen Pfahl gesteckt wird, dieser Mensch immer noch lebend langsam in ein Feuerloch hinabgelassen wird und erst stirbt, als er verbrennt, macht den nachhaltigen und erschreckenden Eindruck aus, den diese Szene bei David hinterlassen hat“. So faßt die Studie des Instituts „Jugend Film Fernsehen“ die grausamen Bilder dieser Szene im Beispiel David nochmals zusammen. Nichts von alledem ist für David zu verstehen. Aus diesem Beispiel wird nach Abschluß der Untersuchung folgende Schlußfolgerung gezogen:

*Angst bei
unbegreiflicher
Gewalt*

„Wenn Kindern drastische Gewalt begegnet, die in mysteriöse Kontexte eingebettet ist, reagieren sie mit Angst. Solche Erscheinungen sind für sie unbegreiflich, sie haben keinerlei Möglichkeit der Erklärung. Sie können sich von solchen Bildern aber offensichtlich auch nicht distanzieren. Das führt dazu, daß solche Szenen und Bilder unverarbeitet in ihren Köpfen bleiben und auch nach langer Zeit nichts von ihrem Schrecken und ihrer angsterzeugenden Wirkung verlieren.“

„Mondbasis Alpha“: Ein Gespenst in der Familie

Auch wenn die Familie Einfluß auf das nimmt, was Kinder sich am Bildschirm ansehen, schleicht sich oft plötzlich eine ganz und gar nicht harmlose Sendung in den Familienabend ein – manchmal mit unvorhersehbaren Folgen. Hier der Bericht eines Vaters über seine beiden Kinder Nina (vier Jahre) und Oli (fünf Jahre):

Ein Vater berichtet

„Am späteren Sonntagnachmittag habe ich mit den Kindern rumgetobt und dann an einer Reckstange geturnt. Die Stimmung von Nina und Oli war leicht gereizt, weil jedes für sich allein die Reckstange haben wollte und dann nur mit mir zusammen turnen wollte. Oli stieß beispielsweise die Matratzenteile weg, mit deren Hilfe Nina zur Reckstange hochklettern konnte. Weil an diesem Sonntag gewählt worden war, wollte ich mir nach 18 Uhr die Hochrechnung der Wahlergebnisse in den Nachrichten anschauen. Kaum ist das Wahlstudio auf dem Bildschirm zu sehen, sitzen beide Kinder neben mir. Der Sprecher teilt mit, daß man auf Ergebnisse warte, bis Meldungen hereinkämen, wird ‚Mondbasis Alpha‘ gezeigt. Die aktuellen Wahlergebnisse würde man sofort in den Film einblenden. Was ist ‚Mondbasis Alpha‘? In diesem Science-fiction-Film landet die Mannschaft von Mondbasis Alpha auf einem erdähnlichen Planeten, den sie wissenschaftlich untersucht. Ein gleißender Lichtpunkt macht zwei Astronauten wahnsinnig. Eine schnelle Kamera zeigt spannende Kämpfe

und ein Raketenflugzeug, das Feuer fängt und beinahe abstürzt. Alles ist sehr bedrohlich. Die Ursache aller Schwierigkeiten, auf die die Raumfahrer stoßen, liegt vermutlich hinter einer verschlossenen Tür aus Beton. Sie öffnet sich – spannend, bedrohlich. Drei Raumfahrer gehen in den dahinterliegenden Raum. Die Kamera zeigt einen Schreibtisch, dahinter, auf einem Drehsessel, eine menschliche Figur, die jedoch nur von hinten zu sehen ist. Für den Erwachsenen ist klar, daß die Spannung, die der Film aufgebaut hat, sich jetzt entladen wird. Vermutlich sitzt auf dem Drehsessel ein monströses Wesen. Ich warne die Kinder: ‚Vorsicht, die zeigen jetzt sicher ein Gespenst oder was Gruseliges. Aber so was gibt es nicht in Wirklichkeit.‘ Ein harter Schnitt. Der Film zeigt eine scheußliche Mumie. Dann kommt die Auflösung. Der Kommandant der Raumfahrer spricht mit dem Licht, das den Wahnsinn unter den Raumfahrern ausgelöst hat. Bald danach ist der Film zu Ende, Szenen aus einer Wahlparty sind zu sehen. Jetzt reicht es tatsächlich: Der Fernseher wird abgeschaltet. Oli war während des ganzen Films enorm angespannt. Nina hatte sich eng an mich gekuschelt, versteckte sich bei mir, als die Mumie plötzlich zu sehen war. Sie klammerte sich an mich. Nachdem der Fernseher abgeschaltet ist, kriecht Oli unter eine Ecke einer Matratze. Ich zeige Nina: ‚Schau, da ist ein Gespenst unter der Matratze!‘ Ich werfe ein großes Kissen hin. Nina hat sofort wieder Angst, versteckt sich, packt dann doch ein Kissen und wirft es in Richtung Gespenst. Sie schaut unter die Matratze und sieht Oli. Oli macht daraus ein Spiel, wirft sich ein großes Tuch über den Kopf und brüllt, spielt also weiter Gespenst. Oli gibt Anweisungen, was Nina und ich machen müssen beim Gespensterspiel. Oli versteckt sich, Nina und ich müssen an ihm vorbei, während er brüllt. Nina ist dieses Spiel nicht ganz geheuer, sie bleibt ganz nah bei mir, macht aber mit. Dann mache ich den Vorschlag, von dem Gespenst ein Foto mit der Sofortbildkamera zu machen. Gemeinsam holen Nina und ich den Apparat, und Nina macht mit meiner Hilfe ein Foto. Nina ist sichtlich zufrieden. Jetzt will Oli die Sofortbildkamera, reißt sie seiner Schwester aus der Hand. Es gibt einen heftigen Wortwechsel zwischen allen Beteiligten. Nachdem sich die Wogen geglättet haben, wird das Foto mit dem Gespenst unter dem Tuch an eine Fotowand geheftet. Beim Frühstück am nächsten Morgen bringt Oli das Foto, auf dem das Gespenst unter dem Tuch zu sehen ist, und erzählt, daß er gestern abend Gespenst gespielt hat. Nina greift das auf und erzählt, daß auf dem Drehstuhl ein Gespenst gegessen hat.“

***Überforderung und
Anspannung***

Der Pausenfüller, der statt Wahlberichterstattung kam, hat emotional viel Verwirrung gestiftet. Der Junge erfindet zwar schnell und aktiv ein Spiel, das seiner Aufregung eine faßbare Ursache – ein Gespenst – gibt. Er verlagert jedoch seine Anspannung in den Streit mit seiner Schwester. Die Rivalität war zwar schon vor dem Film da, bricht jetzt jedoch durch, weil der Film alle Beteiligten immer noch emo-

tional festhält. Das kleine Mädchen zeigt ihre Angst direkt und sucht körperliche Nähe und Schutz beim Vater. Sie braucht das auch dringend, weil sie keine Erfahrungen hat, wie man sich von Horrordarstellungen auf dem Bildschirm distanziert. Damit nimmt sie den Vater in Beschlag, der den emotionalen Überblick über die Situation verloren hat und deshalb nicht auf Nina und Oli gleichzeitig eingehen kann. Vielleicht hat diese Konfliktsituation schon so viel Entlastung gebracht, daß die Kinder das Mumien-Gespensterbild nicht in ihre Träume mitgenommen haben. Hervorragend war die Idee des Vaters, der Ursache der Angst in einem Foto eines Gespenstes Form und Symbol zu geben. Schon während des Frühstücks am nächsten Morgen ist die Angst gebannt, weil sie als „Gespenst“ besprechbar ist und weil die Kinder sich und anderen das „Gespenst“ zeigen können. Was Angst macht, muß vorsichtig zur Sprache kommen, zum Beispiel in der Gespensterjagd mit der Sofortbildkamera.

Distanz: Ängstigende Fernseherlebnisse einordnen und abwehren können

„Wickie“: Vom Angriff des bösen Sven überwältigt werden

Kinder im Alter von knapp vier bis über fünf Jahren sehen im Kindergarten zusammen mit Erwachsenen die Videoaufzeichnung des Films „Der Überfall“ aus der Fernsehserie „Wickie“. Als die Seeräuber das Wikingerdorf mit Brandpfeilen beschießen, fragt ein Kind aufgeregt: *„Warum brennen denn die Häuser?“* Das Kind versteht nicht, worum es geht, es spürt nur, daß etwas Schreckliches passiert. Ein anderes Kind antwortet: *„Weil die Gespenster kommen!“* Auch dieses Kind erfaßt nur noch, daß etwas Bedrohliches geschieht, und bezeichnet es mit „Gespenster“, obwohl es im Film die schon bekannten Seeräuber sind. Antwort eines weiteren Kindes: *„Ruft ganz schnell die Polizei an. Feuerwehr, ganz schnell, und dann die Polizei.“*

Die Machart des Films und ihre Folgen

Der Film erzählt folgende Geschichte: Der Seeräuber Sven und seine Piratenmannschaft greifen das Heimatdorf Wickies an. Die Dorfbewohner, die Wikinger, sonst prahlerisch, stark, dominant, kämpferisch, reagieren chaotisch. Wickie, der in der Regel zögernde, nachdenkliche, eher ängstliche Sohn des Häuptlings, hat als einziger eine rettende Idee, die Wölfe, die vorher von den Wikingern gefangen worden waren, freizulassen. Die Wölfe greifen die Piraten an und verjagen sie letztendlich.

Aufbau des Films „Der Überfall“ der Serie „Wickie“
Filmsequenz/Laufzeit; Handlungsablauf im Bildteil des Films

1. Vorspann zum Titelbild. 33 Einstellungen; ca. alle 60 sec 2 sec eine neue Einstellung.
2. Friedliches Leben im Wikingerdorf. Wickies Vater Halvar kann keinem Vogel etwas zuleide tun. 18 Einstellungen; ca. alle 4 sec eine neue Einstellung.
3. Wickie hat Mitleid mit den gefangenen Wölfen. Er wird deshalb gehänselt. 14 Einstellungen; ca. alle 6 sec eine neue Einstellung.
4. Mutprobe, bei der Wickie ins Wasser fällt. 15 Einstellungen; ca. alle 5 sec eine neue Einstellung.
5. Wickie will seinen Vater Halvar überreden, die Wölfe freizulassen. 8 Einstellungen; ca. alle 6 sec eine neue Einstellung.
6. Der Seeräuber Sven bereitet den Angriff auf das Wikingerdorf vor. Diese Sequenz gliedert sich so: Eule in der Nacht/Bucht der Wikinger, Seeräuber mit Fernrohr/Sven mit Kugel, Seeräuber berichtet/Gesicht des Sven/ Sven, Seeräuber/Sven spielt mit einer Angriffskugel/Seeräuber/Schiffe. 9 Einstellungen; ca. alle 5 sec eine neue Einstellung.
7. Wickie erkennt die Bedrohung und warnt die Wikinger. Die Sequenz gliedert sich so: Mond, Kamerafahrt auf einen Wolf, Kamerafahrt auf Wickie/Wickie/Berghang, Wickie geht ins Bild/ Nachthimmel, Kameraschwenk auf die Seeräuberschiffe/Wickie/Seeräuberflagge, Mast, Segel/ Wickie, erschrocken/Wickie läuft und fällt den Berghang hinunter, fällt in einen Holzstoß/Hauseingang mit Treppe/Wickie läuft über die Treppe ins Haus/Wickie weckt seinen Vater Halvar, der nicht aufwachen will. 11 Einstellungen; ca. alle 5 sec eine neue Einstellung.
8. Angriff der Seeräuber. Die Sequenz gliedert sich so: Brennender Brandpfeil (Rakete) am Nachthimmel/Seeräuberschiff, Brandpfeile/Seeräuberschiff, wegfliegende Brandpfeile/ Brandpfeile auf Wikingerdorf, größer werdendes Feuer/brennendes Dorf, Halvar läuft ins Bild und zückt sein Schwert/

- Wickie schlägt auf Gong/Halvar mit Schwert/
Wickie am Gong/brennendes Dorf mit Meeres-
wellen. (Hier sprechen die Kinder von Gespen-
stern, Feuerwehr und Polizei.) 9 Einstellungen;
ca. alle 4 sec eine neue Einstellung.
9. Sven zerstört das Wikingerschiff. Die Sequenz
45 sec gliedert sich so: Schiffe/Sven mit Angriffskugel,
Seeräuber/Schiff/Sven schwingt die Angriffskugel/
Sven schleudert die Kugel auf das Wikingerschiff/
Sven zerstört das Wikingerschiff mit seiner Kugel/
untergehender Schiffsmast/ Sven, hämisch
lachend/Seeräuber greifen das Dorf an/Sven.
10 Einstellungen; ca. alle 4–5 sec eine neue Ein-
stellung.
10. Fliehende und schimpfende Wikinger.
90 sec
11. Wickie hat eine Idee, wird von seiner Freundin Ilvi
105 sec unterstützt.
12. Die Seeräuber machen einen Angriffsplan.
35 sec
13. Wickie bereitet Abwehrplan vor, obwohl Halvar
100 sec ihn nicht versteht. Gilbi unterstützt jetzt Wickie.
14. Kampf, bei dem die Wikinger in höchste Gefahr
85 sec kommen.
15. Die Wikinger vertrauen auf Wickies Rat und
80 sec ziehen sich vom Kampf zurück.
16. Wickies Idee bringt die Lösung. Die Kinder
95 sec bewerfen die Seeräuber mit Futter für die Wölfe.
Die Wölfe jagen die Seeräuber.
17. Wickie wird vom Vater Halvar gelobt. Halvar ver-
30 sec jagt endgültig die Seeräuber.
18. Wickie hat Pech. Er fällt vom Zaun des Wolfs-
40 sec käfigs und wird von Gilbi ausgelacht.
19. Die Wölfe verjagen die Seeräuber. Freude bei den
85 sec Wikingern. Die Seeräuber segeln ab.
20. Wickie wird von einem Wolf gejagt. Die Kinder
60 sec lachen über Wickie. Wickie wird vom Wolf er-
wischt und in die Luft geworfen.

*Verwirrende, hektische
Bilder*

„Wickie“: Nicht die Figur, sondern der Film macht Angst

Auf diese Überfülle von Erzählmomenten (das sind die Einstellungen und Sequenzen des Films) reagieren die jüngeren Kinder nur emotional auf besonders dramatische Erzählelemente und Bilder, die sie isoliert – ohne den Zusammenhang der Geschichte zu verstehen – aufnehmen. Das Filmprotokoll mit den einzelnen Sequenzen und Einstellungen zeigt, was alles in etwas mehr als 20 Minuten auf die Kinder „einstürzt“. Die Fülle der Details macht es auch den etwas älteren Kindern schwer, den logischen Handlungsfaden der Geschichte unmittelbar zu erfassen. Sie reagieren auf die vom Film besonders hervorgehobenen Ereignisse; nicht nur auf das, was im Bildteil des Films passiert, sondern gerade auch auf die dramatische Musik. Kinder greifen das aus dem Film auf, was der Film aus der allgemeinen Informationsfülle besonders herausstellt. Deshalb wird der Handlungszusammenhang auch nur diffus erfaßt. Aktionen wie die zum Beispiel, bei der Wickie ins Wasser fällt oder das Dorf brennt, registrieren die Kinder zwar, jedoch als isoliertes Ereignis ohne Beziehung zum Handlungszusammenhang der Geschichte. So kommt es eben, daß ein Kind aufgeregt fragt, als die Seeräuber das Wikingerdorf mit Brandpfeilen beschießen: „Warum brennen denn die Häuser?“ Das Kind hat nur gesehen, daß etwas bedrohlich brennt, aber nicht, warum. Die Filmgeschichte bleibt dem Verständnis verschlossen. Sie suchen nach Erklärungen: „Weil die Gespenster kommen!“ Dazu paßt dann auch die Entlastung durch starke Helfer: „Ruft ganz schnell die Polizei. Feuerwehr, ganz schnell, und dann die Polizei.“

Was ist passiert?

Die Kinder erfassen nur isoliert einzelne Handlungselemente der Filmgeschichte, jedoch nicht den ganzen Handlungsverlauf. Die Filmgeschichte gibt ihnen deshalb weder Erklärungen für komplizierte Einzelheiten noch emotionale Entlastung, wie das beim Märchen klar ist (es geht wie immer gut aus). Die Kinder verstehen streckenweise nur die emotionale Komponente eines Handlungselements. Deshalb sind sie emotional auch so stark betroffen.

Mit einfachen Mitteln gegen Überforderung und Angst

Mit zunehmend mehr Erfahrungen mit der Filmgeschichte und den wichtigen Filmfiguren sind Kinder in der Lage, Abstand von bedrohlichen und überfordernden Filmelementen zu gewinnen. Die Erzieherin hatte die gute Idee, am Zeitungskiosk „Wickie“-Comics zu kaufen und sie zu den anderen im Kindergarten vorhandenen Büchern zu legen. Die Kinder hatten somit Gelegenheit – wenn es ihnen wichtig war –, sich mit den Figuren und typischen Geschichten um Wickie auf ihre Art zu beschäftigen. Um die Comics herum entstanden die üblichen und zumeist spontanen Vorlese-, Gesprächs- und Spielsituationen.

Beobachtungen, wie Kinder Distanz entwickeln

1. Tag: Die Figuren sind noch unbekannt

Die Erzieherin liest Philip und Michel aus einem „Wickie“-Comic vor. Als die Erzieherin kurz unterbricht, um die Szene zu veranschaulichen und um über die Handlung zu reden, fordern die Kinder sie auf, weiterzulesen und die Hand vom Heft zu nehmen, damit sie auch alle Bilder genau sehen können. Auf die Frage der Erzieherin, wer Wickie oder wer Halvar ist, antworten die Kinder nicht oder sagen, sie wüßten es nicht.

2. Tag: Vorlesen und Rollenspiel

Die Erzieherin spielt zusammen mit Philip, Bastian, Marie (drei Jahre), Anni und Jasmin „Seeräuber“. Es ist das übliche Tobespiel, bei dem die Kinder sich gegenseitig jagen oder hintereinanderherrennen. Die Erzieherin ist der böse Sven, der Anführer der Seeräuber. Die Kinder spielen aber auch die Seeräuber. Das Spiel dauert etwa fünf Minuten. Danach liest die Erzieherin aus dem Comicheft weiter vor.

Tobespiel zum Thema „Starksein und Bestimmen“: Gespräch über die Figuren des Comics. Beim spontanen Rollenspiel greifen die Kinder Figuren der „Wickie“-Comics auf und verwenden sie im Rahmen der üblichen Fang- und Jagespiele. Sie jagen sich durch den Kindergarten. Bastian hat einen Bleistift, den er als Pistole verwendet. Er sticht damit einen der Erzieher mehrfach in die Rippen, der daraufhin bei dem Spiel ebenfalls mitmacht. Der Erzieher spielt jetzt den bösen Sven und jagt hinter den Kindern her, versucht sie zu fangen. Dann dreht sich das Spiel um, die Kinder versuchen den Erwachsenen zu fangen, um ihn ins Gefängnis zu sperren. Dabei wird er auch hingeworfen und gewürgt. Während die Kinder den Erwachsenen ins Gefängnis sperren, sagen sie, sie seien jetzt Polizisten. Im bisherigen Spielverlauf waren die Kinder Seeräuber. Während des Spiels geben die Kinder folgende Kommentare:

Christian: „So, jetzt ist der Sven tot.“

Darauf antwortet ein anderes Kind.

Kind: „Die Wikinger haben den bösen Sven nie umgebracht.“

Michel: „Doch! Die Wikinger müssen den Sven umbringen, weil sonst der Sven die Goldmünze von Wickies Vater geklaut hätte.“

Bei diesem Spiel schaffen es die Kinder, ihr Thema „Überlegen sein und bestimmen können“ auszudrücken. Dabei gehen sie mit dominanten Figuren selbständig um. So wechseln sie von der Rolle des Seeräubers in die des Polizisten und sperren den bösen Anführer der Seeräuber ins Gefängnis. Sie verwenden dominante Fernsehfiguren in ihrer sozialen Umgebung, indem sie zum Beispiel dem Erwachsenen eine Rolle (böser Sven) in ihrem Spiel geben.

3. Tag: Gesprächsmöglichkeit zum Thema

„Aufmerksamkeit bekommen“ oder „Groß/Klein“

Marc: *„Ich möchte dir mal sagen, wie Wickie im Fernsehen anfängt.“* Er beginnt die Titelmusik der „Wickie“-Sendung zu singen, was ihm sehr schwerfällt, da er den Text nur sehr lückenhaft kennt. Nach kurzer Zeit unterbricht Michel den Gesang von Marc und fordert die Erzieherin auf, doch endlich weiterzulesen. Im Heft kommt nun die Szene, in der die Wikinger miteinander kämpfen, und die Erzieherin fragt, ob sich die Wikinger denn nie verletzen würden. Darauf antwortet Michel: *„Nein, das sind doch bloß Puppen. Im Fernsehen verletzen sich die Wikinger auch nie.“* Eine Weile später sagt Michel plötzlich: *„Ich höre lieber meine Platte, meine Platte ist viel schöner als das ‚Wickie‘-Heft. Das ‚Wickie‘-Heft ist ja zum Kotzen.“* Auf die Frage, weshalb er denn trotzdem zuhört, sagt er: *„Nur so, ach, ich gehe jetzt.“* Er steht auf und verläßt den Raum.

Das jüngste Kind (drei Jahre) beschäftigt sich mit dem Thema „Groß/Klein“:

Erzieherin: *„Findest du das gut, daß der Riese da jetzt ausrutscht?“*

Marie: *„Ja.“*

Erzieherin: *„Warum findest du das denn gut?“*

Marie: *„Das ist schön, weil der ja den Kleinen eingesperrt hat, und deshalb ist das so toll.“*

4. Tag: Rivalität zwischen den Kindern und Aggressionen gegen die Erwachsenen

Beim Vorlesen entwickelt sich ein kurzes Gespräch zwischen Erzieherin und Marc.

Erzieherin: *„Wie war das mit dem Riesen?“*

Marc: *„Hat den kleinen Wickie eingesperrt.“*

Erzieherin: *„Und wo hat er den Wickie eingesperrt?“*

Marc: *„In einem Vogelkasten.“*

Michel beginnt nun mit Marc zu rivalisieren. Er sagt, daß Marc das nur deshalb nicht weiß, weil er die Bilder nicht angeschaut hat. Auf den Einwand der Erzieherin, daß das nichts ausmache, möchte Michel weiter vorgelesen bekommen, Marc ebenfalls. Die Erzieherin hat sich aber von Michels Intervention beeindrucken lassen und fragt nun nach, wie die Geschichte wohl weitergeht. Marc erzählt, daß der Riese Wickie anbrennen wollte, aber der Chef der Wikinger (Wikies Vater) hat ihn gerettet. Um das Anzünden entwickelt sich ein Mißverständnis zwischen den Kindern, der Erzieherin und einem inzwischen hinzugekommenen Erzieher. Den Kindern geht die Fragerei der Erwachsenen auf die Nerven. Sie wollen vorgelesen bekommen. Bei weiteren Fragen der Erwachsenen werden die Kinder nun ärgerlich.

Michel: *„Ihr seid ja auch wirklich noch Babys.“*

Marc: *„Ja, und ihr seid alte Saumänner, weil ihr noch gar nichts wißt.“*

5. Tag: Thema „Angst“; Wickies Handlungsmuster

Anni hat ständig eine Stoffmaus in der Hand und drückt sich damit ängstlich an einen Erzieher, während sich die Kinder über die bösen Typen des Comics unterhalten.

Michel: (kommentiert Annis Verhalten) „Anni, du bist ein Angst-hase. Wickie hat nie Angst.“

Etwas später entdeckt Michel den „bösen Sven“, die Figur eines bösen Seeräubers, der in vielen „Wickie“-Geschichten auftaucht. Er kommentiert die Figur folgendermaßen: „Der dicke Sven will die Wikinger besiegen, aber die Wikinger gewinnen immer, weil der Wickie so gute Einfälle hat.“

An einer anderen Stelle stellt Marcus plötzlich fest, daß das Erzählmuster ständig reproduziert wird: „Das fängt ja immer wieder von vorne an.“

Später entdecken Michel und Christian, daß Wickie nicht nur gute Ideen hat, sondern daß er auch häufig Schläge einstecken muß, bevor die Geschichte für ihn und seine Freunde gut zu Ende geht.

Die Kinder stellen auch fest, was nicht zu Wickie gehört. Eine Erzieherin liest eine Geschichte, in der eine Zauberin die Wikinger in Schweine verwandelt. Das wollen die Kinder nicht als „Wickie“-Geschichte akzeptieren.

Der Film wird verstanden

Nachdem sich die Kinder über fünf Tage hinweg mit Figuren und dem Handlungsmuster aus „Wickie“ beschäftigt haben, schauen sie sich, wiederum zusammen mit Erwachsenen, den „Wickie“-Film „Übers Ohr gehauen“ an. In diesem Film greift der böse Sven das Wikingerschiff an. Die Wikinger können jedoch den Angriff zurückschlagen und die angreifenden Schiffe versenken, weil sie einem Vorschlag Wickies folgen. Die Szenen zum Thema „überlegen/unterlegen“ sind den Kindern jetzt wichtig und verständlich. Sie sind auch in der Lage, darüber zu reden, nachzufragen:

– „Wann kommt denn der dicke Sven noch mal?“

– „Ich möchte noch mal den dicken Sven sehen. Ich möchte noch mal sehen, wie der Dicke die Pfeile losgelassen hat und wie der dicke Sven dasitzt auf seinem Stuhl.“

Es läuft die Szene, in der der Seeräuber Sven die Wikinger angreift. In die angespannte Situation hinein sagt Karin (es wirkt beruhigend auf die anderen): „Wickie hat tolle Ideen, die Wikinger gewinnen immer.“

In der Szene, in der das Seeräuberschiff versenkt wird, sagt Marcus: „Die (er meint die Seeräuber) kriegen die (er meint die Wikinger) nicht. Dann nehmen die Wikinger einen Hammer und schlagen die Kugel von Sven kaputt.“

Wickie würde zwar nie zuschlagen, das paßt nicht zu der Filmfigur, aber die vorangegangene Beschäftigung mit Film und Figuren und die Verarbeitung zeigt doch, daß die Kinder den Filmbildern nicht mehr wehrlos ausgeliefert sind.

Abwehrmechanismen

Alltagsbeispiel: Kinder lernen, sich mit einfachen Mitteln von Fernsehbildern zu distanzieren

Kinder entwickeln auch selbständig Abwehrmechanismen. Wichtig ist hier dann aber für die Erwachsenen, zuzuschauen und zuzuhören, sich in Gespräche und Spiele verwickeln zu lassen. Ein 7jähriger Junge wartet den ganzen Tag auf die Sendung „Der Tigerjäger“, Teil einer brutalen Fernsehserie um Samurai-Kämpfer. Er wartet, weil im Fernsehprogramm stand, es wäre ein Film über den japanischen Robin Hood. Mit der Figur des Robin Hood kann er etwas anfangen. Er fragt deshalb auch, wann denn der japanische Robin Hood endlich kommt. Frühere Filmerlebnisse bereiten also seine aktuellen Erwartungen vor. Die Filmmankündigung ruft Serienerlebnisse wach und schafft einen Erwartungshintergrund. Der Film beginnt. Als der „Tigerjäger“ nach einigen Minuten auftaucht, ruft der Junge kommentierend: „Der ist wie Bud Spencer, nur in China!“ Bald danach versinkt der Junge in Schweigen, kaut an den Nägeln, ist offensichtlich von den Kämpfen auf dem Bildschirm überfordert. Während einer Kampfszene spricht er wieder von Bud Spencer. Mit dieser riesigen Vaterfigur des Bud Spencer, die kämpfend erfolgreich beschützt, ordnet der Junge den bedrohlichen Kampf des aktuellen Films in das Handlungs- und Beziehungsmuster der Figur „Bud Spencer“ ein. Die Geschichten vom starken, kämpfenden und damit beschützenden „Vater“ beruhigen ihn und vermitteln ihm auch die Hoffnung auf ein friedliches, gutes Filmende. So lassen sich für den Jungen die brutalen Gewaltdarstellungen aushalten. Über einen aktiven Assoziationsprozeß zieht er also beruhigende Fernseherlebnisse heran, um damit die bedrohlichen aktuellen Fernseherlebnisse zu verarbeiten: Die beschützende Gewalt wird gegen die zerstörerische Gewalt gesetzt. Ohne Figuren wie „Robin Hood“ oder „Bud Spencer“ und ohne seine Fähigkeit, sich solcher Figuren zu bedienen – und das setzt viel Verständnis von seiten der Eltern voraus –, säße der Junge überfordert und hilflos vor der brutalen Fernsehserie.

Bildschirm-Irrsinn, Märchen und Kinderphantasien: Theoretische Argumente

Gewalt und Horror haben sich „eingeschlichen“

Ein Trojanisches Pferd: Das Video

Anfang der 80er Jahre bekam das Bildschirmangebot des Fernsehens das erste Mal erheblichen Zuwachs. Der Videorecorder kam ins Wohnzimmer und machte Schlagzeilen mit dem, was die Videotheken dazu anboten: Brutalität, Gewalt, Horror, Kettensägenmörder, Zombies, Kannibalen. Überall schossen Videoläden aus dem Boden, die in beliebiger Menge für Nachschub sorgten. Nachschub, der die bislang gewohnten Grenzen des guten Geschmacks weit hinter sich ließ. Und nicht nur das, die Horror- und Gewaltvideos überschritten Tabugrenzen. Nach den Sexfilmen, die 10 oder 15 Jahre früher für

Aufregung sorgten, brachten die Videos Gewaltdarstellungen von unerträglicher Brutalität und widerlichem Zynismus gegenüber Menschen, die zu Schlacht-, Quäl-, Vergewaltigungs- und Zerstörungsobjekten degradiert wurden. Leute, die keine Videoerfahrungen hatten, bekamen Panik, Entsetzen, die nackte Angst, wenn sie plötzlich einschlägige Videos dieser Art sahen. Da werden Menschen geschlachtet, vergewaltigt, gefoltert, gehäutet, von Kettensägen zerschnitten, von Autos zerquetscht, auf elektrischen Stühlen gemartert. Zombies, Vampire, Monster treiben ihre Opfer in die Enge, peinigern und zerstören sie grausam. Und bei alledem ist der Zuschauer hautnah dabei, sieht jedes brutale Detail in Großaufnahme und in unendlich langen Einstellungen. Die Videos nutzten die Grenzüberschreitung sicher als Reklame. Entscheidend war jedoch die Möglichkeit, mit dem Videorecorder sehr individuell sich das eigene Programm zusammenzustellen und dabei auch alles an Themen und Bildern aufzugreifen, was das öffentliche Fernsehen nicht zuließ. Mittlerweile haben sich die Videotheken etabliert, und zwar mit der nur für Erwachsene geöffneten Horror- und Pornographieabteilung. Vor einigen Jahren gab es eine weitere Veränderung: Das öffentlich-rechtliche Fernsehen, gebunden an seinen Programmauftrag zur Information, Unterhaltung und Bildung beizutragen, bekam Konkurrenz von Privatsendern. Dabei gab es eine einschneidende Veränderung. Die vielen neuen Fernsehprogramme orientieren sich am Mehrheitsgeschmack und den Einschaltquoten. Erotik, Soft-Pornos, Kriegsfilm, Actionfilme, Spiel-Shows und unendlich viel Werbung sind das Ergebnis. Dabei hat sich die öffentliche Diskussion vorrangig mit Gewaltdarstellungen beschäftigt. Im Mittelpunkt stand und steht noch immer die Frage, ob und wie Kinder durch Gewaltdarstellungen negativ beeinflusst werden. Dazu typische Argumente aus der Zeitschrift „Eltern“ vom Juli 1991:

**Horrorbericht-
erstattung
zu Horrorfilmen**

Machen Krimis Kinder kriminell?

Zwei neue Studien beweisen: Gewalt aus Video und Fernsehen bleibt nicht ohne Folgen – vor allem bei Kindern!

Der Mord geschah nach Drehbuch: Das Messer in der Hand, sprang der 15jährige auf einen Stuhl und stach zu. Sein Ziel: Die Halsschlagader seines Zimmergenossen in einem Jugendwohnheim. Der 14jährige verblutete. Der Gerichtspsychologe bestätigte nach eingehender Untersuchung des Messerstechers, die Tat folge „einem eingeübten Verhaltensmuster nach Rambo-Art“ – also nach Art jenes zweifelhaften Muskel- und Messerhelden, der in seinem Leinwandauftritt „Rambo III“ böse Russen gleich reihenweise metzelt – insgesamt 123 Mann in 100 Minuten Film. Die Leinwand als Vorbild der wirklichen Bluttat?

„Alles deutet darauf hin, daß die Gewalt, die in Film, Fernsehen und Video gezeigt wird, die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen erhöht“, sagt Professor Dr. Werner Glogauer. Der

Erziehungswissenschaftler von der Universität Augsburg hat in zwei Studien den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Gewalttaten Jugendlicher erforscht. Für die erste Untersuchung stellte ihm das Bayerische Justizministerium (anonymisierte) Gerichtsunterlagen zur Verfügung. Das Ergebnis war erschreckend. „Medien wirken oft als Impulse, Motive und vor allem als Modelle bei der Ausübung von Straftaten“, sagt Glogauer. Und fügt hinzu: „Mindestens jedes zehnte Gewaltverbrechen, das Jugendliche begehen, geht eigentlich auf das Konto der Medien!“ Seine These belegt der Pädagoge mit einprägsamen Beispielen: Da ist jener gehemmte 18jährige aus Niederbayern, dessen Freizeitvergnügen seit dem 14. Lebensjahr vornehmlich im Konsum von Action- und Gewaltschockern bestand. Eine Freundin hat er zwar nicht – doch glaubt er aus Filmen zu wissen, wie man mit Frauen umgehen muß. Nachdem er sich in der Kino-Spätvorstellung einen Streifen zu Gemüte geführt hat, in dem Folterungen und Vergewaltigungen das Handlungsgerüst bilden, überfällt er eine junge Frau, vergewaltigt sie und tötet sie mit zahlreichen Messerstichen.

Oder da sind die beiden Mädchen, 13 und 14 Jahre alt, die nach dem Konsum von Grusel- und Krimifilmen „mal das Töten ausprobieren“ wollen: Dazu füttern sie eine Vierjährige mit Vogelbeeren. Das Kind konnte gerade noch gerettet werden.

Oder da ist schließlich jener junge Mann, der sich eines Abends in den Kampfanzug der „Ninja“, einer legendären japanischen Kampftruppe, wirft, nach dem Vorbild mittlerweile zahlloser „Ninja“-Filme zuschlägt und dabei ein Jugendheim mit seinem Samurai-Schwert demoliert. Wobei er zwei Erzieherinnen schwer verletzt.

Gewaltdarstellungen sind sehr unterschiedlich

Diese Art von Berichterstattung macht Eltern natürlich Angst und ist auf ihre Weise auch Teil des Horror-Medienmarktes. Bestenfalls gelingt es solchen Schreckensmeldungen, gut gemeinte Entrüstung hervorzurufen. Differenzierung ist hier aber dringend notwendig. Man muß zuallererst verstehen, warum sich Zuschauer von dieser Art von Filmen und Videos, nämlich von Bildern und Geschichten der Gewalt, so anziehen lassen. Welche Themen sollen mit Hilfe dieser Schreckensbilder dingfest gemacht werden? Die Darstellung der Zerstörung von Menschen, die Darstellung von Menschenfresserei allein kann nicht die Ursache sein. Hierzu ein Gedankensprung:

Gewalt im Märchen

Wir kennen Menschenfresserei aus vielerlei Geschichten, zum Beispiel aus dem Märchen „Schneewittchen“. Da soll der Jäger das Schneewittchen auf Befehl der bösen Stiefmutter töten und Schneewittchens Lunge und Leber der Stiefmutter als „Wahrzeichen“ mitbringen. Der Trick des Jägers ist bekannt: Er tötet ein junges Schwein, dessen Innereien er für Schneewittchens Lunge und Leber ausgibt. Im Grimmschen Märchen steht nun wörtlich, daß der Koch

Lunge und Leber kochen mußte: . . . „Das boshafte Weib aß sie auf und meinte, sie hätte Schneewittchens Lunge und Leber gegessen.“ Das ist nun keine Szene, die uns mit Grauen und Panik überschüttet. Inhaltlich unterscheiden sich Märchen und Videos kaum: Menschen werden geschlachtet und gefressen. Der Unterschied liegt in der Darstellung und in der Inszenierung dieser Geschichte: Das Märchen gibt uns Stichworte für unsere Phantasie, Stichworte, die wir aufgreifen können oder auch nicht, die wir fortspinnen, abschwächen, verstärken können. Wir „inszenieren“ so, wie es für uns verkraftbar und gut ist. In unserer Phantasie läuft dann mehr oder weniger gebremst oder stürmisch, blutrünstig oder schmerzlos, boshaft oder friedlich der Kampf zwischen Stiefmutter und Stieftochter ab. Gleich treten dann auch die freundlichen Zwerge auf: Das gute Ende zeichnet sich ab. Die Inszenierung, die immer auf ein gutes Ende hinausläuft, ist dabei sehr wichtig.

Gewalt im Film

Der Videofilm zwingt dagegen den Zuschauer in seine zumeist realistischen, detaillierten, naturgetreu wiedergegebenen Szenen hinein. Hinzu kommt die Inszenierung mit sich ständig steigender Spannung, die keinen Raum für Distanz läßt, die keinen Platz läßt, uns zu erinnern, daß ja nur Maskenbildner und nur Schauspieler am Werk sind. Wen wundert es da, daß die Grenze zwischen Fiktion und Realität für den Zuschauer zerbricht? Das Trommelfeuer der Musik und der gellenden Schreie hindert uns, zwischen Realität, Phantasie und Film zu unterscheiden. Diese Mixtur aus realistischen Bildern und erzwungener Distanzlosigkeit erzeugt bei uns Angst, Bedrohung und Panik.

Wie Kinder und Jugendliche mit solchen Videos fertig werden

Wie gehen nun Kinder oder Jugendliche mit solchen Videofilmen um? Erleben sie Video-Gewalt auch mit Angst und Grauen? Oder gibt es sogar Kinder, die sich wie Erwachsene einen Gewaltfilm nach dem anderen ansehen? Es gibt wenig klare Erkenntnisse darüber, wer, wie, warum solche Videokassetten kauft, entleiht und sich ansieht, wer Angst und Alpträume bekommt. Dieser Bereich sperrt sich gegen genaue Untersuchungen, weil das Tabu – eigentlich darf man so etwas gar nicht sehen – die genaueren Gründe mit viel Scheinheiligkeit und Angeberei verdeckt. Es gibt trotzdem eine Reihe von Berichten, auch von Kindern und Jugendlichen selbst, daß sie sadistische Videos konsumieren, und zwar ohne das Grauen, das den videounerfahrenen Erwachsenen befällt. Diese Kinder entwickeln offensichtlich Abwehr und Distanz, so daß sie die brutalen Szenen als Fiktion, als Nicht-Realität und als verrückten Grusel von sich fernhalten können. In der Theorie wird hier von „Angstlust“ wie bei Mutproben gesprochen. Ein wichtiges „Hilfsmittel“ dafür ist, daß sie mit den Stilmitteln bekannt und vertraut sind. Die Kinder kennen diese oder ähnliche Filmfiguren meist schon seit langem aus Erzäh-

lungen. Sie kennen ähnlich inszenierte Situationen, meist auch schon lange bevor sie Videos sehen, aus dem „normalen“ Fernsehen. Kinder haben sich an die Stilmittel der Gewalt gewöhnt, so wie sie den Blödsinn der Waschmittelwerbung kennen, den ja auch jeder als Werbegag durchschaut. Aus dieser Überlegung läßt sich natürlich kein pädagogisches Rezept herleiten, etwa in dem Sinne, Kinder möglichst früh mit dem Video-Irrsinn vertraut zu machen. Die Kinder haben ganz im Gegenteil das Recht darauf, daß sie von den Erwachsenen – und natürlich auch vom Medienmarkt – vor diesen grauenhaften Machwerken sadistischen Wahns geschützt werden. Doch stärken solche Überlegungen ein wenig die Hoffnung, daß sich Kinder gegen diesen Irrsinn auch so etwas wie eine seelische „Hornhaut“ zulegen.

Groteske Kinderphantasien

Neben dieser Distanz, die Kinder entwickeln können, haben sie aber auch eine spezielle Nähe zu diesen Darstellungen, was dazu führt, daß sie sich auch Gewaltdarstellungen anschauen. Was heißt das? Kindern geht es nicht um realistische Gewaltdarstellungen einzelner Medien, also zum Beispiel um Video-Gewalt. Für sie sind Videos, Tonbandkassetten, Comics oder Abenteuergeschichten im Prinzip gleich wichtig, weil sie sich daraus Phantasieanregungen holen. Die entscheidende These dafür ist: Kinder und Jugendliche haben eine innere Nähe zu grotesken Gewaltdarstellungen, weil sie damit Unverständliches, Bedrohliches und Ängstigendes ausdrücken und auseinanderhalten. Daß der Medienmarkt solche Zusammenhänge schamlos ausnutzt, ist der eigentliche Skandal! Kinder und Gewalt ist jedoch ein Zusammenhang, mit dem sich Erwachsene nicht selten schwertun.

Die „dunkle“ Seite an sich erleben

Ich will das Argument verschärfen: Kinder sind manchmal böse und müssen manchmal böse sein, um sich normal zu entwickeln. Was heißt das? Zu unserem Menschenbild gehört, daß wir nach dem Guten streben, obwohl wir in einer Welt leben, die vor Gewalttätigkeit nur so strotzt, die so bedrohlich ist, daß wir die Bedrohung ganz schnell wegschieben und oft bagatellisieren. Wer macht sich schon klar, daß er selbst zu den jährlich 8 000 oder 10 000 Verkehrstoten zählen könnte, daß das Asbest, das wir mit unseren Autobremsen abreiben, Lungenkrebs verursacht, daß Kernkraftwerke explodieren.

Für Kinder gibt es in unserer Leistungswelt spezielle Zwänge. Dazu folgende Zeitungsnotiz (dpa) vom August 1992 über die Ergebnisse einer Studie der Universität Bielefeld, von der der Jugendsoziologe Klaus Hurrelmann berichtet:

Überforderte Kinder in unserer Leistungswelt

Immer mehr Kindern und Jugendlichen in Deutschland geht es schlecht. Von ihnen werde mehr verlangt, als sie ihrem Alter entsprechend leisten können . . . Die Kinder erfahren nicht das Ausmaß

an Achtung, Würde und freier Entfaltung, das sie für eine gesunde Entwicklung benötigen. Ihr Anrecht auf eine gesunde Umwelt wird verletzt. Eine Schlüsselrolle in der Entwicklung der Kinder spiele die Familie. Doch lasse sich mehr als ein Drittel der Ehepaare scheiden, und die Kinder litten darunter. Die Schulen förderten das soziale Lernen und die Persönlichkeitsentwicklung zu wenig, Eltern setzten ihre Kinder unter Leistungsdruck. Das führe zu streßbedingten Krankheiten. 10 bis 15 Prozent der Kinder litten an psychischen Störungen: die Kinder seien hyperaktiv, aggressiv und depressiv. Selbstmorde nähmen zu. Mindestens zehn Prozent aller Kinder seien chronisch krank. Allergien wie Asthma und Heuschnupfen verbreiteten sich epidemieartig. Die Zahl psychosomatischer Erkrankungen steige ebenfalls, unter anderem Konzentrationsstörungen, Verdauungs- und Eßstörungen, Kopf- und Magenschmerzen, Schwindelgefühl und Schlafstörungen.

Das Böse fernhalten?

In einer bedrohlichen Welt sollen wenigstens die Kinder gut und behütet sein, sozusagen wie kleine Engel, die die Welt verschönern. Dieses Gewicht bekommen insbesondere Mädchen immer noch angehängt. Mit dieser Hoffnung versuchen wir die dunklen Seiten des menschlichen Lebens wenigstens aus den Kinderseelen herauszuwaschen, damit allein das Schöne und Gute in ihnen wachse. Weit gefehlt! Kinder brauchen Raum, um ihre dunklen, bösen, gewalttätigen Seiten zu entdecken, kennenzulernen und um Erfahrungen zu sammeln, wie man damit umgeht. Das heißt aber nicht, um einem Mißverständnis vorzubeugen, daß dabei Videokassetten nützlich oder förderlich sind. Für Kinder ist vielmehr notwendig, selbst die schwarzen Seiten der Menschen bei sich und bei anderen zu entdecken, und zwar mit Hilfe eigener grotesker Phantasien, die sie dann zunehmend mehr an die Realität des Alltags anpassen.

Wie sehen diese grotesken Phantasien aus?

Ein Sprung zurück zu Schneewittchen. Die Geschichte von der eifersüchtigen Stiefmutter, die ihre Stieftochter ermorden läßt, um sie dann zu fressen (wieder einzuverleiben), ist – realistisch betrachtet – unübertrefflich verrückt, blutrünstig, grotesk und boshaft. Für Kinder kommt dabei jedoch etwas sehr Wichtiges zum Tragen, nämlich die Vorstellung, eine Mutter könne auch unendlich böse und eifersüchtig sein, diese böse, eifersüchtige Frau könnte vielleicht sogar so mächtig sein, einen zumindest seelisch zu zerstückeln und zu verschlingen. Hinzu kommt, daß dieser Schrecken nur möglich ist, weil Schneewittchens eigene beschützende und gute Mutter gestorben ist.

Das ist ein Gedanke von Bruno Bettelheim aus seinem Buch „Kinder brauchen Märchen“, der sagt:

***Groteske Phantasien,
um Ängste zubewältigen***

„Kinder brauchen groteske Phantasien, um Ängste zu bewältigen. Erst solch ein ‚irres Bild‘ eröffnet den Weg zu realistischen Vorstel-

lungen, wie gut oder böse, wie fordernd oder gebend, belastbar oder abwehrend, tröstend oder abgrenzend die Mutter ist, Mütter sind oder sein können. Ein anderer Gedanke: Wie will ein Kind die eigenen Kräfte einschätzen lernen, wenn es seine Kraft nicht ausprobiert und dabei nicht erfährt, was es mit seiner Kraft alles Schlimmes anrichten kann. Kinder müssen ihre Kräfte erproben, an anderen Kindern, an Tieren, an Gegenständen, an Eltern, an Lehrern. Ihre Stärke und Schwäche müssen Kinder aber auch in ihrer Phantasie durchspielen, überdimensioniert, überzogen und vermutlich auch sehr blutrünstig, brutal, aber auch mit riesigen Ängsten und gigantischen Gefahren. Wir kennen so etwas ebenfalls beim Märchen. So schafft es der Däumling, daß der menschenfressende Riese seine eigenen Töchter tötet. Im Klartext, das heißt im realistischen Denken des Erwachsenen, geht es hier um ein ‚mörderisches‘ Familienleben, darum, wer wen frißt und wie man trotzdem überlebt, groß und stark wird. Nur verwenden Kinder dabei in ihrer Phantasie und in ihren Spielen kaum die Hilfsmittel des Däumlings, zum Beispiel die Siebenmeilenstiefel. Für unsere Kinder sind da Gewehre, Pistolen, Säbel und ähnliche Waffen notwendig, will man sich, zumindest als Junge, seinen Platz als Held erkämpfen. Solche Macht- und Gewalt-hilfsmittel, etwa die Pistolen, sind dann nicht Bestandteile der Kriegsrüstung der Erwachsenen, sondern Phantasieanleihen aus der Erwachsenenwelt.“

Kompensation: Anregungen für die Phantasie der Kinder

Zum Abschluß der Gedanken über Märchenphantasien ist noch zu bemerken, daß Märchen heute „Antiquitäten“ im Kinderalltag sind. Anleihen für ihre Phantasie, für ihre Spiele, für ihre Träume, Wünsche und die Bearbeitung ihrer Themen holen sich die Kinder aus den Medien ihrer Umgebung. Das reicht von Barbie-Puppen bis zu Gewaltvideos. Da sind dann nicht mehr die Menschenfresser des Märchens wegweisend, sondern die Zombies, die Kettensägenschlächter, die Vampire unserer alltäglichen Medienwelt. Diese Figuren und ihre grauenhaften Aktionen kanalisieren die Phantasien unserer Kinder, drängen die entwicklungsnotwendigen und überdimensionierten Kraft-, Größen-, Angst-, Wunsch- und Erotikphantasien in Videobahnen. Natürlich bleibt die Hoffnung, daß Kinder ihren eigenen Weg zu ihren realistischen Vorstellungen selbst finden und sich den Weg durch den Medien- und Videomüll selbst bahnen können, ohne Schaden zu nehmen. Es weiß jedoch keiner, ob und wie weit der Medienmarkt den Kindern bei der Bewältigung ihrer Themen nicht entscheidende Hindernisse in den Weg legt oder sie sogar aus ihrer Bahn drängt. Sicher werden einige Entwicklungswege ganz versperrt. Deshalb gibt es für Eltern die bewahrende Aufgabe, alle Videoexzesse von den Kindern fernzuhalten. Aber Erfolg hat man dabei nur, wenn die Kinder mitmachen wollen. Und sie machen dann am ehesten mit, wenn sie viel Raum für ihre



eigenen grotesken, das heißt aus der Sicht der Erwachsenen unrealistischen Phantasien und Spiele haben. Die beste Anregung bekommen sie dabei von ihren vielfältigen Kindergruppen, in denen sie unkontrolliert von den Erwachsenen ausprobieren, wie stark und wie schwach, wie mutig und feige, wie riesig, erfolgreich, aber auch wie dumm, hilflos und gemein sie sein können. Dazu gehören dann auch Aktivitäten, die man als Erwachsener am liebsten nicht wahrhaben möchte, die man aber auch aus seiner eigenen Kindheit kennt. Würde man von diesen Aktivitäten, dann müßte man sie verbieten. Der Königsweg ist hier, nichts zu wissen. Anders formuliert: Wenn schon der Medienmarkt Phantasien und Spiele unserer Kinder besetzt und kanalisiert, dann sollten die Eltern nicht auch noch regulierend, hemmend, vermeidend in die Kinderspiele, in die Art der Kinder, sich zu erproben, eingreifen.

„Wo die wilden Kerle wohnen“

Maurice Sendac hat mit seinem Bilderbuch „Wo die wilden Kerle wohnen“ nicht nur ein wunderbares Bilderbuch geschaffen. Es ist auch ideal, um sich als Erwachsener in die Kinderphantasien, die mit Gewaltdarstellungen zusammenhängen, hineinzudenken. Max, die Hauptfigur der „Wilden Kerle“, hat sich als Wolf verkleidet und verwandelt sein Zimmer in eine Art Räuberhöhle, schlägt dazu auch einen Nagel in die Wand. Der Mutter, die ihn deswegen einen wilden Kerl schilt, droht er, sie aufzufressen. Nachdem er nun ohne Essen ins Bett muß, passiert viel Geheimnisvolles in seinem Zimmer. Es wächst ein Wald, die Wände weiten sich zur ganzen Welt, auf dem Meer steht ein Schiff „nur für Max“ zur Verfügung. Damit reist er zu den Wilden Kerlen, das sind fürchterlich brüllende und zähnefletschende Tiermonster, die Max mit seinem Zaubertrick zähmt. Die Monster machen ihn zu ihrem König. Gemeinsam machen sie nun Krach und wilde Späße. Als die Späße zu wild werden, schickt er die Monster ohne Essen zu Bett. „Und Max, der König aller Wilden Kerle, war einsam und wollte dort sein, wo ihn jemand am allerliebsten hatte.“ Deshalb segelt er wieder nach Hause „bis in sein Zimmer, wo es Nacht war und das Essen auf ihn wartete“.

*Integrieren:
Fernseherlebnisse in den Fluß
des Alltags einbinden und ihnen
damit eine neue Bedeutung geben*

Entscheidend wichtig ist, daß Kinder die Chance bekommen, das Leitmedium der modernen Medien- und Warenwelt für sich nutzbar zu machen, indem sie sich das herausholen, was sie in ihrem Alltagsleben brauchen. Fernsehen ist aus dem gleichen Stoff wie Phantasien und Träume. Fernsehen besteht aus Bildern und Geschichten, in denen alles möglich, aber auch unmöglich ist, in denen alles mit allem verbunden ist und sich doch sofort auch wieder abtrennen läßt. All dieses erfordert eine aktive Leistung der Kinder, bei der sie die Bilderkonserve Fernsehen gestaltend in ihr eigenes Leben integrieren. Bruno Bettelheim, der Kinderpsychologe, der die Bedeutung der Märchen für Kinder geschätzt und beschrieben hat, stellt für das Fernsehen folgende Argumente in den Vordergrund („Brauchen Kinder Fernsehen?“, in „Television“, Heft 1, 1988):

**Brauchen Kinder
Fernsehen?**

„Wir wünschen unseren Kindern ein Leben frei von Sorgen. Tatsächlich ist es aber erfüllt von Enttäuschungen und Frustrationen. Kinder wünschen sich so viel . . . Je eingeschränkter ihr Alltagsleben ist, um so größer ist ihre Sehnsucht nach Stoffen, aus denen die Tagträume sind. In der Vergangenheit formten Kinder ihre Phantasiewelt mit Hilfe von Volksmärchen, Mythen und biblischen Geschichten. In den Geschichten des Alten Testaments und in den Märchen gab es eine Menge Gewalt und Verbrechen. In den griechischen Dramen des klassischen Altertums ebenso wie später in Shakespeares Stücken geht es nicht selten grausam zu . . . Viele Kinder genießen aggressive Phantasien nicht nur, sie brauchen sie auch. Sie brauchen Stoff für aggressive und auf Vergeltung ausgerichtete Tagträume, in denen sie ihre feindseligen Gefühle stellvertretend ausleben können, ohne ihre nächsten Angehörigen zu verletzen. Sehr kleine Kinder mögen vielleicht ihre Puppen verhauen (und dabei eifersüchtig an das neugeborene Geschwisterchen denken, das ihnen im Wege ist) oder wütend die Hand gegen die Mutter oder den Vater erheben. Ihre Aggressionen auf so direkte Weise zum Ausdruck zu bringen, können etwas ältere Kinder sich nicht mehr leisten. Ein Kind, das sich gesund entwickelt, verlegt sich bald auf Tagträumereien, in denen nicht es selbst, sondern eine imaginäre

Ersatzfigur ihren ganzen Zorn auf eine andere ferne und imaginäre Figur ablädt. Nichts mögen Kinder mehr als Cartoons, in denen ein kleines, hilfloses Tier, zum Beispiel eine Maus, viel größere und kräftigere Tiere an der Nase herumführt.“ Fernsehen bietet Kindern „Modelle an, worüber man phantasieren und was man ausprobieren kann, bis es einem paßt. Ob dies dem einzelnen Kind hilft oder schadet, scheint davon abzuhängen, welcher Fernsehfigur es gerade naheifert. Doch das wird viel eher bestimmt von seiner Persönlichkeit und den Problemen, denen es sich gegenwärtig gegenüberieht, als davon, was auf dem Bildschirm gezeigt wird . . . Lediglich ein Kind, dessen emotionales Leben leer ist oder dessen Lebensbedingungen besonders zerstörerisch sind, wird in der Welt der Fernsehprogramme ‚leben‘. Dies mag für das Kind erstrebenswerter sein, als sich mit dem wirklichen Leben auseinanderzusetzen. Das könnte nämlich dazu führen, alle Hoffnungen aufzugeben oder gegen diejenigen gewalttätig zu werden, die sein Leben unglücklich machen. In der Tat suchen die meisten Kinder manchmal Zuflucht in der vom Fernsehen genährten Phantasie, obwohl sie es nicht zulassen, daß mehr als nur ein begrenzter Teil ihres Lebens davon betroffen wird. Das Fernsehen ist wirklich ein ideales Medium, da es dem Kind gestattet, unverzüglich aus der Phantasiewelt ins wirkliche Leben zurückzukehren und auch ebenso schnell in die Phantasiewelt zu entfliehen, wenn die Wirklichkeit nicht mehr zu bewältigen ist. Alles, was man zum Phantasieren braucht, ist ein Knopf zum An- und Abschalten.“

Fernsehen als Auslöser für eigene Gefühle

Mit einem Qualitätsfilm zu eigenen Gefühlen

Nicht jedes Kind, das bei einer Fernsehgeschichte Angst bekommt, wird deshalb vom Fernsehen um seine eigenen Empfindungen betrogen, obwohl die Filmgeschichte der Auslöser für die Angst war. Angst hilft einem etwa sechsjährigen Jungen, aus seiner Starrheit der Gefühle herauszukommen. Weil er von seinen Gefühlen überwältigt wird, öffnet er sich für ein bedrohliches Thema. Sobald die Gefühlsbarriere überwunden ist, bleibt er jedoch heftig und setzt recht aggressive Sprachbilder („Dann kauf ich mir auch noch einen Adler. Und der hebt euch dann hoch. Der fliegt dann mit euch in die Berge, und da werdet ihr aufgefressen.“) gegen den Erzieher und die anderen Kinder ein. Wie kommt es dazu?

Eine Gruppe von Kindergartenkindern sieht sich gemeinsam mit ihrem Erzieher den Film „Ein Tier ist ein Tier“ aus der ZDF-Kinderserie „Neues aus Uhlenbusch“ an, in der ein Bauernjunge ein eigenes Ferkel geschenkt bekommt, es aufzieht und dann, wie auf einem Bauernhof üblich, verkauft, wahrscheinlich an den Metzger. Für den Erlös kann er sich das lang ersehnte Fahrrad kaufen. Der Film erzählt mit sensiblen Bildern, langsam und einfühlsam, doch auch mit Humor eine Geschichte aus dem Alltagsleben von Dorfkindern. Dabei nimmt die Kamera oft die Perspektive von Kindern ein, unter-

stützt damit den Tenor des Films, sich voll auf die gezeigten Kinder und deren Themen und Probleme einzulassen. Bei diesem sensiblen und lebendigen Film – wie die ganze Serie bestes Kinderfernsehen – „flipp“ ein Junge aus, bekommt Angst und weint jämmerlich.

Thema „Trennung“

Kurz zuvor hatte der sechsjährige David die anderen Kinder noch herumkommandiert. Als der Junge des Films dem Ferkel erklärt, daß er es nicht behalten kann, es aber auch nicht geschlachtet wird, sondern zu seinen „Geschwistern“ kommt, beginnt David hemmungslos zu weinen. Der Erzieher stellt den Fernseher ab, versucht David zu trösten und mit ihm zu reden. David ist jedoch so „klein“ geworden, daß er nur noch stammeln kann. Der Erzieher läßt David viel Zeit, führt ihn dann wieder an die Realität des Kinderlebens heran. („*Du kannst dir auch mal beim Bauern diese kleinen Ferkel angucken. Der brauchte doch das Geld für das Fahrrad . . . Er hat wieder ein ganz kleines Schweinchen bekommen.*“) David beginnt nun von seinem Hasen und seinem Kettcar zu reden, versucht sich mit einem größeren Jungen anzulegen und formuliert abschließend das bereits erwähnte aggressive Sprachbild: „*Dann kauf ich mir auch noch einen Adler. Und der hebt euch dann hoch . . . Der fliegt dann mit euch in die Berge, und da werdet ihr aufgeessen.*“

Der sensible Film mit dem Thema „Trennung/bedroht sein“ hat bei dem Jungen Angst ausgelöst, weil ihn dieses Thema bewegt und wahrscheinlich auch geängstigt hat, ohne daß er es aussprechen konnte. Weil der Film den zuschauenden Kindern Zeit läßt, zu spüren, was in ihnen selbst vorgeht, kann David von seiner eigenen Angst überwältigt werden. David hat zudem das Glück, einen sensiblen Zuhörer zur Seite zu haben, der sein Weinen akzeptiert, der ihm den Weg zur alltäglich realistischen Sichtweise öffnet und der aber auch die aggressiv-phantastische Lösung (Adler/da werdet ihr aufgeessen) zuläßt. Der gewalttätige und mächtige König der Lüfte ist für David das richtige Bild. Er verwendet den archaischen Adler, der für Stärke, Macht und Kampf steht, um sich wieder an seine soziale Wirklichkeit heranzutasten. Ein Stück Integration ist geschafft.

Schulangst mit Bildern des Kampfes abwehren

Das folgende Beispiel ist typisch für die Art und Weise, wie Kinder aktiv verarbeiten, indem sie integrieren. Für Kinder sind Fernseherlebnisse eine Angelegenheit unter vielen. Im Handlungsfluß des Kinderalltags sind ständig reale Erlebnisse und Fernseherlebnisse, Wünsche, Phantasien und Themen zu bearbeiten. Die Kinder tun es, indem sie redend, handelnd, spielend, träumend verarbeiten, was auf sie im Fluß der Handlungsereignisse einwirkt. Dabei beziehen sie all das, was in ihnen vorgeht, aufeinander, integrieren die einzelnen Erlebnisse und Bilder zu einem Ganzen. Dazu ein Beispiel, in dem ein Junge, er ist etwa sieben Jahre alt, von Schule, Leistungsdruck und Fernsehen erzählt. Zuhörer ist ein Erwachsener. Der Junge redet als

erstes von Enge und Druck. Er sitzt allein, weil er sonst nicht genügend Platz für sich hat. Er kann keine Pferde malen, ja noch nicht einmal einen Esel – sagt er –, obwohl die anderen für ihre Pferdebilder sogar eine Zwei kriegen. Die anderen Kinder hänseln ihn: „Da sagen sie Elefant zu mir.“ Er spricht auch davon, daß er geprügelt wird. Dazu sein Wunsch: „Ich könnte den Uli so verdreschen, daß dem Hören und Sehen vergeht. Echt! Wenn ich den Bodo mal verprügeln könnte! Wenn ich genug boxen kann, dann box ich den mal richtig zusammen.“ Vom aggressiven Wunsch wechselt das Gespräch in die Phantasie: „Wenn sie mich mit dem Elefant ärgern, denke ich mir, wenn ich beißen würde, dann wär ich ein mächtiger afrikanischer Elefant und würde die alle zertrampeln.“ Über „Schlangen“ und „Tiger“ kommt der Junge zu einer aktiven erzählten Kampfszene: „Mußt du dein Gewehr packen, die haben da auch so ganz schwere Colts dabei, zweimal schießen oder viermal schießen. Dann ist er nur hin. Ah, mit so einem einfachen Tiger wirst du leicht fertig.“ Weiter erzählt er eine Szene, wie ein Tiger mit dem Lasso gefangen wird. Das ist vermutlich die Nacherzählung eines Ausschnitts aus einem Fernsehfilm. Das bestätigt er später selbst, indem er von einem mutigen jungen Mann erzählt: „Ich hab mal im Fernsehen so Leute gesehen. Der war in Afrika, der mußte so einen Tiger einfangen.“ In seiner Erzählung macht der junge Mann das sehr erfolgreich, ohne Waffen, nur mit einem Lasso. Nachdem der Junge diese Filmszene geschildert hat, wirkt er entspannt und gelöst. Wie läßt sich das erklären?

***Gewalttätige Fernseh-
bilder, um Gewalt-
erfahrungen zu
besprechen***

Er hat in diesem wenige Minuten dauernden Gespräch sein Schul- und Gruppenthema „Enge/angegriffen sein“ mit seinem Wunsch zu kämpfen und mit Fernseherlebnissen verbunden. In einem vielfältig verschlungenen, assoziativen Phantasieprozeß integriert der Junge wirkliche Erlebnisse und Fernseherlebnisse, Phantasiebilder und Fernsehbilder. Sie bilden dann zusammen für ihn eine entspannende Einheit. Eins paßt dabei zum anderen. Der vermutlich aufregende Fernsehfilm kommt zur Sprache und macht Sinn in seiner Gruppensituation und zeigt seine Lösungswünsche an. Wichtig ist, daß in diesem Beispiel drei Komponenten von Gewalt zusammenpassen. Vermutlich passen sie nicht nur zusammen, sie dürften eine sich verstärkende Einheit bilden: Gewalterfahrungen in der Schule (Enge, Leistungsdruck, gehänselt werden), Gewaltphantasien (Kämpfen) und gemäßigte Gewaltdarstellung im Film (Tierfang mit dem Lasso).

***Die Bilder der Gewalt
bleiben unbearbeitet***

Dieser Prozeß der Verbindung von Erfahrungen im Alltag mit Phantasien und Wünschen ist eine sehr eigenständige und aktive Angelegenheit des Jungen. Er bearbeitet Fernseherlebnisse insofern, als er sie seinem Thema, seinen Ängsten und Wünschen zuordnet. Die Fernseherlebnisse machen hierbei Sinn und helfen ihm, sich auszudrücken. Dagegen bearbeitet er die gewalttätige Seite der Fernseher-

lebnisse nicht. Er verwendet sie als etwas Normales (was es leider ja auch ist). Solche Ver- und Bearbeitungsprozesse sind zumeist unauffällig in den alltäglichen Handlungsverlauf eingebettet. Man übersieht leicht, wie aktiv hier ein Kind seine Erfahrungen gestaltet. Dieses sich bewußt zu machen, ist eine besondere Aufgabe für die Erwachsenen, da sie ja so etwas fördern und unterstützen sollen. Dabei reicht es sehr oft schon aus, einfühlsam zuzuhören und Phantasien, Themen und Fernsehbilder zuzulassen. Wichtig sind hier die vielen Aktions-, Tobe- und Phantasiespiele der Kinder.

Was kann man unterstützend tun?

- Das gemeinsame „pädagogische“ Gespräch nach einem Film entlastet eher das schlechte Erziehungsgewissen der Eltern und wird den Kindern meist aufgedrängt. Zuhören und sich auf die Adler, Barbies, Pippis, Cowboys und Gespenster einzulassen, sie auch mal zu bewundern, ist viel wichtiger. Gelegenheit und Räume für Phantasie zu schaffen oder offen zu lassen, ist die zweite entscheidende Aufgabe der Erwachsenen.
- Distanz zum Fernsehen schaffen sich die Kinder, wenn sie miteinander spielen, reden und toben. Das Spiel in der Kindergruppe ist die beste Gelegenheit, Fernseherlebnisse zu verarbeiten. Auch hierzu müssen die Eltern den Spielraum, die Spielzeit und eine möglichst anregende Umwelt anbieten – und sich selbst oft konsequent dabei heraushalten. Spielräume, vom öden Rasen, der durch Kinder zum Leben erweckt wird, bis zur Jugenddisco und dem Partykeller, muß man nicht selten zusammen mit Nachbarn durchsetzen.
- Alle Medien innerhalb der Familie den Kindern so früh wie sie es selbst wollen zum Ausprobieren anbieten. Sie machen viel weniger an Mamas Fotoapparat kaputt als manche Erwachsene. Fotoapparat, Tonband und Video sollen den Kindern zum eigenen Ausdrucksmittel innerhalb ihrer Spiele werden. Dazu brauchen sie Erfahrungen im Umgang damit und auch die Anregungen durch die Eltern. Da gibt es das Fotobuch, mit Fotos der Sofortbildkamera vom Besuch im Zoo oder vom Urlaub. Erinnerungsfotos vom Kindergeburtstag, ebenfalls mit der Sofortbildkamera von den Kindern selbst aufgenommen, sind sehr gefragt. Die Medien-Hobbys der Erwachsenen sind ein faszinierender Einstieg für die Kinder, vorausgesetzt, sie werden ihnen nicht aufgedrängt. Auf dem Elternabend im Kindergarten oder in der Schule brauchen Erzieherinnen und Lehrer Ermutigung und Bestätigung, wenn sie Bild- und Tonmedien als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel anbieten wollen.

Literatur und Verweise

1. Überblick der Arbeiten von M. Kunczik, zum Beispiel „Gewalt und Medien“, Böhlau Verlag, Köln, 1987.
2. Tietze, Wolfgang: Die Stellung des Fernsehens im Leben von Kindergarten-Kindern. Wissenschaftliche Befunde zur kindlichen Mediennutzung. In: Medienerziehung im Kindergarten: Neue Herausforderungen durch private Programme? Landesanstalt für Rundfunk, Nordrhein-Westfalen, 1990, Seite 13–34.
3. Hengst, Heinz: Tuschen, Handeln, Tauschen – Das heimliche Programm am Kaufhauscomputer. In: Bildschirm – Faszination oder Information, Seelze, Friedrich Verlag, 1985, Seite 8–11.
4. Das Beispiel auf Seite 33 ff. (E.T. – einen Freund haben) wurde dokumentiert und bearbeitet von Anja Rehm, Andrea Menzel, Michael Botor, David L. Kellar, Walter Kell.
5. Die Videobandaufzeichnungen und das Fallbeispiel im Kapitel „Der Blick in die Schatztruhe der Bilder“ stammen von Prof. Dr. Jürgen Heckmanns, Universität Bielefeld.
6. Wichtige und lesenswerte Arbeiten von Jan-Uwe Rogge:
 - Heidi, PacMan und die Video-Zombies. Die Medienfreunde der Kinder und das Unbehagen der Eltern, Reinbek, Rowohlt Verlag, 1985;
 - Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium, Reinbek, Rowohlt Verlag, 1990.
7. Schorb, Bernd / Petersen, Dörte / Swoboda, Wolfgang: Wenig Lust auf starke Kämpfer. Zeichentrickserien und Kinder. Herausgegeben von der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), München, Reinhard Fischer Verlag, 1992.
8. Das Beispiel auf Seite 61 ff. (Die Sendung mit der Maus) wurde von Christina Nordmann dokumentiert.
9. Das Beispiel auf Seite 64 ff. (Selbstbilder mit dem Computer) wurde von Eva Kafsack im Rahmen des Modellversuchs des Niedersächsischen Landesinstituts für Lehrerfortbildung, Lehrerweiterbildung und Unterrichtsforschung erarbeitet und hat den Titel „Menschenbilder aus dem Computer – Erfahrungen mit neuen Bildmedien in der Orientierungsstufe“.

10. Krebs, Dagmar: Gewaltdarstellungen im Fernsehen und die Einstellung zu aggressiven Handlungen bei 12 bis 15jährigen Kindern - Bericht über eine Längsschnittstudie. In: Zeitschrift für Sozialpsychologie, 12/1981, Seite 281-302.

11. Sturm, Hertha / Grewe-Partsch, Marianne: Das Fernsehen: Vermittler von Gewalt und Angst. In: Fernsehen und Bildung, 12. Jahrgang, Heft 1-2, 1978, Seite 28-41.

12. Theunert, Helga / Pescher, Renate / Best, Petra / Schorb, Bernd: Zwischen Vergnügen und Angst - Fernsehen im Alltag von Kindern. Untersuchung zur Wahrnehmung und Verarbeitung von Fernseh-inhalten durch Kinder aus unterschiedlichen soziokulturellen Milieus in Hamburg. Schriftenreihe der Hamburger Anstalt für neue Medien, Berlin, Vista Verlag, 1992.

13. Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, München, Deutscher Taschenbuch Verlag, Nr. 1481, 6. Auflage, 1983.



Über den Autor

Prof. Dr. Ben Bachmair ist Dozent für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität Kassel. Er ist Autor zahlreicher Veröffentlichungen zum Thema Medien und Fachmann auf dem Gebiet Kind und Fernsehen.