

Nach dem Tod eines Mädchens Mitte Oktober 1994 im Schnee von Trondheim/Norwegen, ist die Gewalt-Diskussion wieder voll entflammt. Jemand hatte die Vermutung geäußert, das Kind sei ums Leben gekommen, weil seine Spielgefährten im Fernsehen beobachtete Kampftechniken an ihm ausprobiert hätten. Seitdem mehren sich die Stimmen, die eine Absetzung der, von RTL seit April 1994 ausgestrahlten, amerikanischen Kinder-Actionserie »Power Rangers« verlangen.

Die in den Medien und öffentlichen Diskussionen zu beobachtende Mischung aus moralischem Engagement und blinder Empörung verweist darauf, daß mit dem Thema »Gewalt und Medien« ein empfindlicher Nerv der zeitgenössischen Kultur berührt wird.

Mit der heutigen Auskuppel-Kultur ist ein Formvakuum entstanden, das darauf drängt, mit einfachen Mustern ausgefüllt zu werden. Scheinbar mühelose Formen direkter Durchsetzung versprechen ein Weiter- und Durchkommen ohne Entwicklungsmühen. Erwachsene ebenso wie Kinder werden von Actionfilmen angezogen, weil sie über diese für einige Zeit an entschiedenem und durchsetzungsfähigen Formenbildungen partizipieren können.

* Überarbeitete Fassung einer Stellungnahme vor dem Ausschuß für Fernsehen der Niedersächsischen Landesmedienanstalt in Hannover am 12. Dezember 1994.

Wenn sich nun die ganze Wucht der moralischen Empörung gegen Filme mit Gewaltdarstellungen richtet, greift sie an den Lösungsformen kultureller Selbstbehandlung an, nicht aber an den Problemen, die diese hervorbringen. Man hat das Symptom im Auge, nicht die Störung. Man kritisiert das Fernsehen, empört sich über das Schreckliche in den Filmen und erspart sich damit die



tatsächlich erschreckende Einsicht in das Ausmaß der zentralen Probleme unserer Kultur. Der Ruf nach Verboten sucht das drängende Verlangen nach Entschiedenheit aufzuhalten, ohne ihm einen anderen Ausweg anzubieten. Doch Verbote können nicht eines der Probleme lösen, die zur Produktion entweder solcher Filme oder der dazugehörigen Sehnsucht nach aufwandsloser, entschiedener Durchsetzung führen.

Machen TV-Serien wie »Power Rangers« Kinder aggressiv? Man wird der Problema-

tik nicht gerecht, wenn man die in den Serien auftretenden Gewaltdarstellungen isoliert aus zählt oder wenn man lediglich die Meinungen und Bewertungen von Zuschauern, Erziehungsberechtigten und Pädagogen zur Grundlage nimmt. Die tatsächliche Wirkung von Gewalt in Action-Serien für Kinder läßt sich nur dann einschätzen, wenn man sie in dem Kontext untersucht, in dem sie zur Wirkung kommt: Das sind die zeitlich ausgedehnten seelischen Prozesse, die mit der Rezeption der Filme gegeben sind. Diese sind zu einem großen Teil unbewußt und können daher mit einfachen Fragetechniken nicht erfaßt werden. Nur ein bewegliches Untersuchungsverfahren, das sich von einem explizierten Konzept von Medienwirkung leiten läßt, kann hier zu ausreichenden Erklärungen kommen.

Das »Institut für Psychologische Wirkungsanalysen« in Köln ist bei 41 Zuschauern aus Berlin, Heidelberg und Köln im Alter von 6 bis 14 Jahren den ganzheitlichen Prozessen nachgegangen, die sich herstellen, wenn sich Kinder die »Power Rangers« im Fernsehen ansehen.

Die einzelnen Folgen der Serie »Power Rangers« erzählen ungefähr folgende Geschichte: Bedrohung der Erde durch die Hexe Rita, Angriff auf die Power Rangers, Widerstand der Fünf und – mit Unterstützung des außer-galaktischen Wesens Zordon sowie der sogenannten Sorts – Sieg der, ihre vereinzelt Kräfte bündelnden, Power Rangers über Ritas Monster.

Bei den Gewaltdarstellungen handelt es sich um Zweikämpfe im Stil asiatischer Kampfsportarten und um Kämpfe unter Einsatz von Fantasy-Technologie (Roboter, Strahlen, Monster und Zauberkräfte).

Was erleben die Kinder, wenn sie sich die Serie »Power Rangers« ansehen? Die Kinder gucken sich die Filme zunächst einmal nicht deshalb an, weil in ihnen mehr oder weniger

heftige Prügeleien zu sehen sind, sondern weil sie bedeutsame Grundprobleme und Grundverhältnisse der kindlichen Erlebenswelt beleben.

Einige Beispiele: Wenn sich die Kinder die »Power Rangers« ansehen, erfahren sie Haltfunktionen (im Film »Erhalt der Erde«) als bedroht, aber vollziehen zugleich mit, daß sich diese letztlich als stabil erweisen. Weiterhin durchleben sie bei jeder Folge mehrfache Wendungen des Verhältnisses von Opfer und Täter. Das berührt sie an ihren Erfahrungen mit Bestimmtwerden und Selbstbestimmung. Auch bietet ihnen die Serie mannigfachen Anhalt, ihrer Faszination für Verwandlungen nachzugehen. Vor allem aber ist es die Verwandlung von klein/schwach in groß/stark, welche die Kinder an »Power Rangers« interessiert.

Damit ist der zweite wichtige Aspekt der mit der Actionserie verbundenen Wirkungen angesprochen. Die Prozesse, die sich bei der Rezeption von »Power Rangers« herstellen, sind Entwicklungen, die sich um Verwandlungsprobleme drehen. Die Verwandlung von klein in groß, von schwach in stark, von bestimmt in durchsetzungsfähig, von ohnmächtig in mächtig und umgekehrt sind die für die Kinder relevanten und interessanten Inhalte der Serie.

Nachdem der Kontext beschrieben wurde, in dem die Gewaltdarstellungen bei der Kinderserie »Power Rangers« zur Wirkung kommen, soll nun auf einige Fragen eingegangen werden, die in der öffentlichen Diskussion immer wieder angesprochen werden.

Häufig wird behauptet, daß die Kinder der raschen Bildfolge und den heftigen Kämpfen hilflos ausgeliefert sind. Einer solchen Auffassung liegt das einfache Stimulus-Response-Modell zugrunde. Doch die Annahme, daß die Kampfszenen auf die Kinder einfach einwirken, ist falsch. Beim Filmerle-

ben ist die Bilderfolge nicht alles. Mit ihr kommt ein seelischer Zusammenhang in Gang, der die persönlichen Erfahrungen, die Gestaltungsformen und Bewältigungsmechanismen der Kinder einbezieht.

Wenn sich die Kinder »Power Rangers« ansehen, geraten sie mit jeder Folge in die nach analogem Muster ablaufenden Geschichten hinein. Aber sie durchschauen mehr-



Foto: RTL

ren Ordnung und eignen sich auf diese Weise schon ab der zweiten Folge Einordnungen an, die sie auf die nächsten Folgen wiederum anwenden. Auf dieser Grundlage vergleichen sie die Folgen miteinander, heben sie Analogien und Abwandlungen heraus. Auch andere TV-Erfahrungen sowie Muster, die sie sich in Computer- und Videospiele erworben haben, bringen die Kinder in ihr Serienerleben ein. Es ist daher falsch anzunehmen, sie seien der raschen Folge der Bilder, den rasanten Ereignissen hilflos ausgeliefert.

Die in den »Power Rangers« regelmäßig gezeigten Gefechte und martialischen Kämpfe erregen die Kinder und bieten ihrem Erleben Formen an, in denen sie ihrem Wunsch nach Größe, Mächtigkeit und Durchsetzung Ausdruck verschaffen können. Zugleich aber sind Gegenbewegungen wirksam, die zum einen die Kinder selbst ins Spiel bringen und zum anderen von der Serie eingebracht werden.

Wenn es den Kindern zu toll wird, dämpfen sie ihre Erregung durch Wegschauen, durch Distanzierung und Abwertung des Gesehenen. Auch lachen sie über diejenigen Figuren, die sich mit groben Schlägen durchzusetzen suchen. Sie nehmen damit sozusagen selbst den Fuß vom Gaspedal.

Auch das Format der Serie wirkt dem Anwachsen entgrenzender Erregung entgegen, indem es das Spiel zwischen aktiv und passiv, Täter und Opfer, Vordringen und Zurückweichen beweglich hält und zudem die Gewalt unter feste Regeln stellt. Die Kinder machen es sich schnell zu eigen, daß die fünf Power Rangers nur kämpfen dürfen, wenn sie angegriffen werden, und daß sie ihre Kraft nie zu persönlichen Zwecken einsetzen sollen. Auf diese Weise finden die ansteigenden Erregungen sowohl Mäßigung als auch Form und bleiben damit in den Begrenzungen der von der Serie vermittelten Wirkungsprozesse.

Bei den älteren Kindern haben die Gewaltdarstellungen ein noch weiter gehendes Schicksal. Da diese zum einen mit wirklichkeitsnaher Gewalt in den Medien vertraut sind und zum anderen von Filmen eine vertieftere Entwicklung ihres Erlebens erwarten, als dies bei »Power Rangers« der Fall ist, machen sie sich über einzelne Szenen oder die Folgen im ganzen lustig. Sie werden von den aggressiven Durchsetzungen kaum berührt und verfolgen die Story in ironischer Distanz.

Die beschriebenen Wendungen im Erleben der Kinder machen das Grundmuster der mit »Power Rangers« verbundenen seelischen

Prozesse aus. In diesem Rahmen finden die Erlebnisse der Kinder und finden die Gewaltdarstellungen ihre jeweilige Ausprägung.

Ob es bei dem einen oder anderen Kind zu Übererregung, Angst oder zu unmittelbar geäußertem Agieren kommt, hängt von dem Formniveau ab, das es selbst mit ins Spiel bringt. Bei den von uns untersuchten 41 Kindern haben wir in keinem Fall Anzeichen für Fassungsprobleme oder Agieren finden können. Weder bei den Verhaltensbeobachtungen noch in den an die Vorführungen anschließenden Einzel- und Gruppeninterviews.

Das Seelenleben der Kinder ist nicht linear oder durch Kausalität bestimmt. Deshalb ist es falsch, von der Vorstellung einer 1:1-Einwirkung von Gewaltdarstellungen auf die Kinder auszugehen. Die in den »Power Rangers« gezeigten Kämpfe und Materialschlachten werden von einem Seelenbetrieb aufgegriffen, der – je nach Entwicklung und Formniveau des Kindes – mit ihnen etwas anfängt.

Zu den Kennzeichen dieses nicht nach logischen Gesetzen arbeitenden Seelenbetriebes gehört es, daß die Zuschauer zugleich mitgehen und doch dabei distanziert sind. Alle von uns untersuchten Kinder konnten eindeutig die Fiktionalität der Geschichte erkennen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil deren Machart über diese Frage kaum einen Zweifel aufkommen läßt.

Hier gab es eine Ausnahme: In einer Folge war die Künstlichkeit eines der Monster für einige jüngere Kinder nicht eindeutig zu bestimmen, weil es starke Ähnlichkeiten mit einem »lebendigen« Stier aufwies. Sie äußerten die Befürchtung, daß dieser »Minotaurus« Schmerzen empfinden könnte.

Aus den zuletzt genannten Beobachtungen läßt sich nicht der einfache Schluß ziehen, daß die Serie die Angstbereitschaft der Kinder erhöht. Das Gruseln, das Verspüren einer aufkommenden Bedrängnis, das Mitleiden und Mitfürchten ist mit Film- und TV-Unterhaltung unlösbar verbunden.

Die Menschen sehen sich Spielfilme auch deshalb an, damit sie Grenzen ihrer Bewältigungsformen verspüren. Sie sind einerseits darauf aus, sich in Aufruhr zu erfahren, wollen andererseits aber auch, daß ihnen ein Ausweg für die entfesselte Erregung geboten wird. Indem die einzelnen Folgen von »Power Rangers« jedesmal eine Lösung der in Gang gesetzten Gefährdung herstellen und zudem die Fantasy-Logik am Ende stets wieder auflösen und die Zuschauer in den Alltag der Schüler auf dem College zurückführen, kommen sie auch dieser Forderung an ein Filmerlebnis nach.

Die Komplexentwicklung ist ein Phänomen des menschlichen Lebens, das im Medienzeitalter in dramatischer Weise an Bedeutung gewonnen hat. Die Menschen des ausgehenden 20. Jahrhunderts haben sich daran gewöhnt, die Grundprobleme, die sie in ihrem Alltagsleben beschäftigen, in durch Medien vermittelten Erlebnissen in zugespitzter und spannender Weise noch einmal zu haben.

Die audiovisuelle Medienkultur bietet eine Zwischenwelt an, in der alle erdenklichen Entwicklungen menschlich bedeutsamer Komplexe mit- und nachvollzogen werden können. Komplexentwicklungen sind im 20. Jahrhundert eine Art seelische »Grundnahrung« der Menschen geworden. Das läßt sich nicht mehr zurückdrehen, daran läßt sich nichts mehr verändern.

Wenn auch die Filme zentrale Alltagserfahrungen in ihren Komplexentwicklungen weiterführen, so besteht doch für die meisten Menschen kein Zweifel, daß Komplexentwicklung und reales Leben unterschiedliche seelische Verfassungen darstellen. Das gilt auch für die Kinder. Das Handeln in der Wirklichkeit untersteht anderen Anforderungen als das Mitvollziehen von Handlungen im Film. So geschmeidig und durchsetzungsfähig die Aktionen der Power Rangers

erscheinen, so groß ist für das einzelne Kind der Schritt, diese Taten selber unter den Bedingungen der Realität umzusetzen. Hier sind ganz andere Regulationen, ein ganz anderer Aufwand zu leisten als beim Filmerleben.

Diejenigen Kinder werden versuchen, die Handlungen der Power Rangers als Vorbild im Leben heranzuziehen, die nicht genügend Form und Kompetenz aufweisen, ihre Lebenssituation gemäß den jeweils gegebenen aktuellen Erfordernissen zu gestalten. Das sind die eigentlichen »Querschläger« der TV-Unterhaltung, die in den Brennpunkt der Besorgnis gerückt werden sollten.

Bei der großen Mehrheit der Kinder bleiben die Gewaltdarstellungen das, was sie sein sollen: erregende Wendungen im Rahmen einer zeitlich ausgedehnten Form von Medienunterhaltung.

Die These, daß Actionserien wie »Power Rangers« die Gewaltbereitschaft der Kinder erhöhen, verkennet, daß die Gründe für die Gewalt in der Gesellschaft nicht im Fernsehen liegen, sondern in den zentralen und drängenden Problemen einer Kultur, in der das Auskuppeln aus kontinuierlichen und entschiedenen Lebensformen zur Norm geworden ist. Es wäre absurd, die Kultur über eine Zensur des Fernsehens behandeln zu wollen. Die heutige Kultur hat sich das Fernsehen geschaffen, das zu ihr paßt. Man kann es ihr nicht einfach entziehen.

Die entscheidende Frage ist dagegen: Warum kann unsere Kultur ihren Kindern keine Bilder und Filme anbieten, die sie anziehen und fesseln und trotzdem in differenzierte oder qualitativ bessere Entwicklungen einbeziehen, als es die »Power Rangers« tun? Will man wirklich Maßnahmen beim Fernsehen ansetzen, wäre der erste Schritt die Produktion von Kinderprogrammen, die mit Serien wie »Power Rangers« konkurrieren können.

PD Dr. Dirk Blothner