



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Das Fernsehen als mediales Spielfeld für Kinder“

**Unter besonderer Berücksichtigung der Aufarbeitung von
Fernsehwirkungen durch das Rollenspiel und das szenische Spiel**

Verfasserin

Nadja Helber

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.a phil.)

Wien, Juni 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater- Film und Medienwissenschaften

Betreuerin / Betreuer: Univ.- Prof. Dr. Christian Schulte

Kurzzusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit den Auswirkungen des Mediums Fernsehen auf die Persönlichkeitsstruktur von Kindern. Im Vordergrund stehen hier unbewusst und bewusst wahrgenommene Fernseherlebnisse, die soziale und kulturelle Einstellungen und Werte formen und auch starke Emotionen hervorrufen können. Im medienwissenschaftlichen Diskurs gibt es viele kontroverse Meinungen, welchen Einfluss der Fernsehkonsum auf Kinder hat, deshalb werden einige wichtige Vertreter der Medienwissenschaft und der Medienpädagogik detailliert besprochen. Das Ziel der Arbeit ist es, Darstellungsformen vorzustellen, die Kindern eine emotionale Verarbeitung der Erfahrung Fernsehen ermöglichen. Dabei konzentriert sich die Diplomarbeit auf zwei Formen der Theaterpraxis, dem Rollenspiel und dem szenischen Spiel, die als Teilgebiete der Medienkompetenz behandelt werden.

Short Summary

This thesis examines the effects of the television in its capacity as a medium on the personality structures of children. Priority is given to consciously and unconsciously perceived TV experience that can evoke strong emotions and form social and cultural values and attitudes. Due to the fact that there is a lot of controversial opinion in the media-scientific discourse concerning the influence of television consumption on children, several representatives of media science and media pedagogy will be discussed in detail. The aim of the thesis is the presentation of display formats that facilitate emotional processing of television experience. The diploma thesis focuses on two forms of theater practice, namely roleplay and stage play that are treated as aspects of media competence.

INHALTSVERZEICHNIS

Kurzzusammenfassung.....	2
Short Summary.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	3
Vorwort.....	6
1.Einleitung.....	7
1.1 Die Fragestellungen und Annahmen, Hypothesen.....	11
1.2 Aufbau der Arbeit.....	12
1.3 Die hermeneutische Methode.....	13
2. Die Bedeutung des Fernsehens für die Medienpädagogik.....	14
2.1 Ein Einblick in die Leitideen der Medienpädagogik.....	17
2.1.1 Medienpädagogik als Begriff.....	17
2.1.2 Die drei Ebenen der Medienpädagogik.....	19
2.1.3 Ein historischer Überblick der Medienpädagogik.....	20
2.2 Welche Bedeutung hat das „Spiel“ in der Medienpädagogik?.....	22

3. Verschiedene medienwissenschaftliche Theorien zu den „Fernsehkindern“ 25

3.1 Neil Postmans „Das Verschwinden der Kindheit“.....28

3.1.2 Inhalt und medienpädagogischer Anspruch29

3.2 Marshall McLuhan “The Medium is the Message”33

3.2.1 McLuhan und das Medium Fernsehen.....34

3.2.2 Heiße und kalte Medien.....35

4. Die Bedeutung der Medien auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern 37

4.1 Die Frage nach der Erschaffung einer medialen Realität.....39

4.2 Identitätsbildung und Orientierungshilfe durch das Fernsehen.....43

4.3 Welche geschlechtsspezifischen Rollenbilder werden im Fernsehangebot für Kinder vermittelt?.....45

4.4 Wird das Gewaltpotential durch häufigen Fernsehkonsum erhöht?.....48

5. Erlernen einer Medienkompetenz durch das Rollenspiel52

5.1 Begriffserklärung und die wichtigsten Ansätze der Medienkompetenz.....54

5.1.1 Die Ausführungen von Dieter Baacke.....54

5.1.2 Historische Entwicklung des Begriffs der Medienkompetenz.....	55
5.1.3 Die praktische Umsetzung der Medienkompetenz.....	58
5.2 Was versteht man unter Rollenspiel?.....	59
5.2.1 Das Rollenspiel als Praxis des szenischen Spiels.....	62
5.2.2 Was können Kinder durch das Rollenspiel und das szenische Spiel lernen?.....	63
5.3 Wie können Eltern und Pädagogen Kindern Hilfestellungen leisten um „Fernseherlebnisse“ zu verarbeiten?.....	64
6. Zusammenfassung	69
7. Conclusio und Ausblick.....	74
8. Literaturverzeichnis.....	79
LEBENS LAUF	85

Vorwort

Wenn sich die Arbeit mit der Wirkung des Mediums Fernsehen auf die Persönlichkeitsstruktur von Kindern beschäftigt und das Rollenspiel sowie das szenische Spiel unter der Vielfalt der möglichen Methoden gewählt wurde um kreativ mit Kindern Fernseherlebnisse zu entwickeln und zu verarbeiten, ist es wichtig zu erwähnen wie die Motivation dieser Thematik entstanden ist. Ein Hauptinteresse lag darin, sich theoretisch im medienwissenschaftlichen Kontext mit der Frage, ob Theaterpraktiken als gewählte Methoden für die Medienpädagogik sinnvoll sind, auseinanderzusetzen. Darüber hinaus war meine praktische Arbeit in medienpädagogischen Institutionen ein wichtiger Ausgangspunkt. Die Kinder haben die Arbeit mit den Medien kreativ im Spiel umgesetzt und meiner Meinung nach waren die positiven Lernerfahrungen durch das Spielen wesentlich intensiver und effektiver für die eigene Reflexion als jedes pädagogische Gespräch. Deshalb ist es wichtig, die offene Haltung gegenüber Medien spielerisch zu erlernen, sie sinnvoll einzusetzen und zu benutzen und einen wechselseitigen, ständig sich verändernden Lernprozess und Erfahrungsschatz einzuleiten.

Ich bedanke mich ganz herzlich bei Herrn Univ.- Prof. Dr. Christian Schulte für die konstruktive und effektive Betreuung meiner Diplomarbeit und sein Vertrauen in meine Arbeit. Ein großes Dankeschön an Frau Ao. Univ.- Prof. Dr. Brigitte Marschall für ihre Unterstützung und ihre sachlichen Hilfestellungen.

Meinem Freund Mario und meinem Sohn Neil Finn danke ich, für die Kraft die sie mir gegeben haben, um konsequent mein Ziel zu verfolgen. Vielen lieben Dank an meine Mutter Terri Lynn, die mich wie keine Andere während der Diplomarbeitsphase unterstützt hat. Ich danke meinen Freundinnen Tina, Shadya, Jana, Manu und Lia für die langen Gespräche über das Thema der Diplomarbeit und die seelische Unterstützung, wodurch ich mich immer wieder aufs Neue für das Thema begeistern konnte.

1. Einleitung

Das Fernsehen als mediales Spielfeld für Kinder – die vorliegende Arbeit untersucht inwieweit das Medium Fernsehen und die damit verbundene Erfahrung sich auf die Persönlichkeitsstruktur von Kindern auswirkt und ihr soziales Verhalten beeinflusst. Die Tatsache, dass das Fernsehen als Alltagsmedium gebraucht wird, stellt die Frage nach der Notwendigkeit der medienpädagogischen Kompetenz. Dem zufolge ist weiter zu vertiefen, inwieweit das nahe soziale Umfeld wie die Familie und das erweiterte Umfeld der Pädagogen positiv das Fernseherleben mit Kindern aufarbeiten können. Die Medienpädagogik hat ihre Wurzeln in den 60er Jahren, das Verständnis beruhte damals aber noch auf einer bewahrenden Medienpädagogik, dabei ging es darum die Kinder durch Fernsehverbote zu schützen.¹ Auch heute versuchen Eltern und Pädagogen teilweise durch diese Maßnahmen die Kontrolle über den Fernsehkonsum der Kinder zu behalten. Da in unserem Alltag die Hauptinformations- und Unterhaltungsquelle trotz der vielen neuen Medien immer noch das Fernsehen ist, fehlt oft das Verständnis der Kinder für diese Erziehungsmaßnahmen, vor allem wenn Eltern ganz selbstverständlich den Kindern einen anderen Gebrauch vorleben.

Welcher Erwachsene schaltet nicht den Fernseher zum Entspannen oder Informieren ein? Wer macht sich dabei über die Dauer und den Einfluss des Fernsehens auf unsere Persönlichkeit und unsere Sozialisation Gedanken? Wahrscheinlich in der Praxis selten jemand, aber der Erwachsene kann meist durch die eigene Lebenserfahrung das Gesehene beziehungsweise Erlebte einordnen, ohne beängstigt oder irritiert zu sein, weil uns vieles was wir sehen nicht fremd erscheint und den Kindern diese Vorerfahrungen fehlen.² Fernsehverbote lösen Reaktionen aus, doch gerade eine offene Haltung der Kinder gegenüber Medien halte ich für existenziell, um konstruktive und prägende Erfahrungen anhand von medienpädagogischen Methoden zu erzielen.

¹ Vgl. Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt an Main, 1987.

² Vgl. Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum an der pädagogischen Hochschule, Zürich, 2005, S.24

Da in der vorliegenden Arbeit von dieser Grundannahme ausgegangen wird, stelle ich als Möglichkeiten das Rollenspiel und das szenische Spiel, die hier als freies Spiel behandelt werden, in den Mittelpunkt des Interesses. Die Arbeit zeigt verschiedene Positionen zu dem Thema auf, wie das Fernsehen auf Kinder wirkt und welche Ausdrucksmöglichkeiten diese heranziehen um die teilweise neu erfahrenen Fernsehbilder in ihre Realität einzubauen. Damit ist in erster Linie das Spiel der Kinder angesprochen, das Ludwig Duncker auch als „Lernprozess“ versteht.³

Auch Knut Hickethier beschreibt das Spiel als eine Möglichkeit der Verarbeitung.

„Das Miteinander – Spielen ist eine Eigenschaft des Menschen, die anthropologischer Natur ist. Spielen stellt eine Entlastungs- und Verarbeitungsform dar, die Menschen erproben und erfahren sich und die anderen. (...) Gleichzeitig erfüllt das Spielen auch Funktionen: für das eigene Selbstverständnis und die Kenntnis der eigenen Person, für die Orientierung im zwischenmenschlichen Miteinander und in der Umwelt.“⁴

Einer der ersten Medienwissenschaftler der sich mit der Wirkung des Fernsehens auf Kinder beschäftigte ist Neil Postman. Seine kulturpessimistische Meinung lässt sich durch sein Buch „Das Verschwinden der Kindheit“⁵ sehr gut aufzeigen. Dem negativen Einfluss des Fernsehens gegenüber stelle ich den Medienwissenschaftler Marshall McLuhan, dessen Theorien zwar keine Relevanz für pädagogische Maßnahmen haben, der aber als Pionier des optimistischen Medienverständnisses gesehen werden kann. Er beschreibt mit seiner These „The Medium is the Message“, das Phänomen Fernsehen als Erlebnis mit allen Sinnen und zeigt damit auf, dass man eben nicht nur fern-sieht, sondern Fernsehen erlebt und dies ist eine sehr wichtige Erkenntnis die in dieser Arbeit eine weitere Grundannahme darstellt.⁶

Im nächsten Kapitel werden verschiedene Theorien und Konzepte der Medienforschung herangezogen.

³ Vgl. Ludwig, Duncker, In: Spielzeit; Spielräume in der Schulwirklichkeit, (Hrsg.) Von Ulrich Baer, Knut Dietrich, Gunter Otto, Friedrich Jahresheft XIII, 1995, S.4ff.

⁴ Quelle: Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Verlag J.B Metzler, Stuttgart. Weimar, 2003.S.126

⁵ Vgl. Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Fischer Taschenverlag, Frankfurt am Main, 1987.

⁶ Vgl. McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft. The Medium is the Message, (Hrsg.) und übers. von Martin Baltes Verlag der Kunst, Dresden, 2001,S.253ff.

Die Medienforschung wurde zu Beginn als Wirkungsforschung verstanden und hat ihren Ursprung in den USA nach dem zweiten Weltkrieg.⁷ Die Wirkungsforschung untersuchte den Einfluss der Massenmedien auf die Gesellschaft.⁸ Die Medienforschung geht heute davon aus, dass die individuelle Persönlichkeitsstruktur eine wichtige Rolle bei der Art und Weise wie man Medieninhalte versteht und wie man Medien auf sich wirken lässt, spielt. Damit werden die sozialen Einstellungen, der kulturelle Geist, das Alter, das Bildungsniveau usw. angesprochen.⁹

Als die zentralsten und wichtigsten Wirkungsfelder bezüglich der Beeinflussung der Persönlichkeit durchs Fernsehen sind die folgenden vier Punkte zu nennen. Die Frage nach einem möglichen Realitätsverlust, womit eine klare Trennung zwischen der Alltagsrealität und der Fernsehrealität gezogen wird. Demnach bezieht sich der Realitätsverlust auf die Wirklichkeit, die wir direkt, also ohne Medium erleben. Aber kann man heute von einer medienfreien Wirklichkeit sprechen und gibt es so etwas wie eine in sich kompakte, isolierte Realität überhaupt? Der nächste Punkt bezieht sich auf die resultierende Orientierung durchs Fernsehen. Hat das Fernsehen den Platz von Kirche und Schule eingenommen, um unsere Wertvorstellungen und unser soziales Verhalten zu steuern? Anschließend werden stereotypische Merkmale untersucht, die im Fernsehprogramm vermittelt werden. Dabei steht der Einfluss, der im Fernsehangebot transportierten Werte und Normen, auf die Identitätsbildung von Kindern im Vordergrund. In vielen Studien über das Thema der Medienwirkungen auf Kinder zeigt sich, dass das Thema der Gewalt von großer Bedeutung ist. Vor allem Eltern haben oft immense Angst ihre Kinder könnten durch zu hohen Fernsehkonsum mehr zu gewalttätigen Handlungen neigen, als Kinder die weniger fernsehen.¹⁰

Das Rollenspiel und das szenische Spiel werden hier als Mittel der Aufarbeitung von Fernseherlebnissen im Rahmen der Medienkompetenz behandelt.

⁷ Vgl. Biermann, Rudolf und Schulte, Herbert: Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Medienpädagogische Forschung in der Schule, Peter Lang Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main, 1996, S.30

⁸ ebd.

⁹ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin: (Hrsg.) Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verlag.-Gesellschaft, Baden Baden, 1996, S.69ff.

¹⁰ Vgl. Bachmaier, Ben: Abenteuer Fernsehen: Ein Begleitbuch für Eltern. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. München, 2001.

Demnach werden die Begriffe der Medienkompetenz, des Rollenspiels und des szenischen Spiels erklärt, um einen nachvollziehbaren Gesamteindruck der Chancen und Möglichkeiten zu zeigen, die dadurch geboten werden.

Die Medienkompetenz bietet verschiedene Handlungsmöglichkeiten, seien sie theoretischer oder praktischer Natur, um sich in dem vielfältigen Medienangebot selbstbestimmt orientieren zu können.¹¹ Sie entwickelt sich seit den 90er Jahren als Teilgebiet der Medienpädagogik weiter und ist auch im Gegensatz zu noch vor etwa zehn Jahren heute Lehrinhalt für jeden angehenden Pädagogen. Welche Möglichkeiten können nun das Rollenspiel und das szenische Spiel bieten? Wie können Eltern und Pädagogen den Kindern im freien Spiel unterstützend zur Seite stehen und welche kreativen Angebote können sie den Kindern anbieten? Im Rollenspiel kann man sich in eine andere Person einfühlen, ihre Gestik und Mimik nachahmen. Dabei spielen Kinder in erster Linie die äußeren Merkmale nach, damit ist beispielsweise die berufliche Tätigkeit gemeint. Das szenische Spiel hat denselben Hintergrund, die angeeigneten „Werten und Normen einer Gesellschaft“,¹² sowie unterdrückte Ängste und Unsicherheiten ans Licht zu bringen. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass Rollenspiel personal bezogen ist und im szenischen Spiel äußere und innere Bilder aufgestellt werden können.

Die Motivation dieser Arbeit ist es einen wissenschaftlichen Beitrag zu dem Thema der Fernsehkinder zu leisten und die Chancen und Möglichkeiten darzustellen, die das freie Spiel bietet. Darüber hinaus ist das Ziel der Arbeit die Auseinandersetzung mit der Fernsehwelt und ihrer emotionalen Verarbeitung durch spielerische Methoden von Kindern. Aus diesem Vorverständnis heraus ergeben sich die folgenden Fragestellungen und die Hypothese.

¹¹ Vgl. Pöttinger, Ida: Lernziel Medienkompetenz: Theoretische Grundlagen und praktische Evaluation anhand eines Hörspielprojekts: Kopäd Verlag, München, 1997, S.70

¹² Vgl. Schneller, Ingo: Szenisches Spiel; Handbuch für die pädagogische Praxis: Cornelsen Scriptor, Berlin, 1998, S.25

1.1 Die Fragestellungen und Annahmen, Hypothese

Aus dem einleitenden Material heben sich folgende Fragen und Grundannahmen hervor:

Ist der bewahrpädagogische Ansatz der frühen Medienpädagogik auch im Kontext heutiger medienpädagogischer Ansätze relevant?

Welche Bedeutung haben Fernseherfahrungen für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und welche Hilfestellungen kann die Medienkompetenz bieten?

Welche Chancen und Möglichkeiten bieten das Rollenspiel und das szenische Spiel im Rahmen der Medienkompetenz?

Aus dem Vorverständnis bzw. den Grundannahmen lässt sich folgende Hypothese schließen: *Das Rollenspiel und das szenische Spiel bieten den Kindern den kreativen Freiraum, um ihre Fernseherlebnisse emotional und intellektuell zu reflektieren und neue Erfahrungen damit zu erleben. Dabei kann bestenfalls ein gegenseitiger Lernprozess zwischen Erwachsenen und Kindern stattfinden, der für beide Seiten neue Lernerfahrungen bietet.*

1.2 Aufbau der Arbeit

Einführend in die Arbeit gebe ich einen historischen Überblick der Fernsehgeschichte und der Entstehung der Medienpädagogik, um in Anbetracht des zeitlichen Wandels das heutige Medienverständnis genauer zu erläutern. Das erste Kapitel stellt exemplarisch die Entwicklungsgeschichte des Fernsehens dar und führt in die Leitideen der Medienpädagogik ein.

Anknüpfend an den ersten Teil liegt der Schwerpunkt des zweiten Kapitels auf der Darstellung von Konzepten und Theorien verschiedener Medienwissenschaftler, die sich mit der Wirkung beziehungsweise dem Einfluss der Medien, insbesondere dem Fernsehen auseinander gesetzt haben. Im Mittelpunkt stehen hier die Medienwissenschaftler Neil Postman und Marshall McLuhan die durch ihre sehr gegensätzlichen Ansätze für mich eine sehr gute Möglichkeit boten pro und kontra zu behandeln. Der Hauptteil setzt sich in Folge mit den vier, im Zuge der Recherche am häufigsten auftretenden Auswirkungen auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern auseinander. Diese sind die Wirklichkeitswahrnehmung, die mögliche Orientierung durch das Fernsehen, die vermittelten geschlechtsspezifischen Merkmale und das Thema Gewalt. Diese Auswirkungen, des Mediums Fernsehen bedingen die Notwendigkeit der emotionalen Aufarbeitung, die durch methodische Anwendung der Medienkompetenz möglich ist, die wie schon eingangs erwähnt im Rollenspiel und szenischen Spiel zu finden ist. Daraus ergeben sich die Chancen und Möglichkeiten des Erwerbs von Medienkompetenzen innerhalb eines wechselseitigen Lernprozesses zwischen Erwachsenen und Kindern.

1.3 Die hermeneutische Methode

Als Methode für diese Arbeit habe ich die hermeneutische–interpretative Vorgehensweise gewählt, die in Form des hermeneutischen Zirkels von einem Vorverständnis ausgeht und in der Auseinandersetzung mit dem Thema zu neuen Erkenntnissen führen kann. Die Methode der Hermeneutik wird als die „Wissenschaft des Verstehens“¹³ verstanden. Im Griechischen bedeutet das Wort aussagen, auslegen, übersetzen.

Der Wissenschaftler Wilhelm Dilthey bezeichnete die Hermeneutik in Anlehnung an Schleiermacher, der die hermeneutische Methode als philosophisches Hilfsmittel nutzte als wissenschaftliche Technik und baute diese weiter aus. Dem hermeneutischen Verständnis liegen drei Richtlinien zu Grunde:

Die Frage nach der ursprünglichen Bedeutung dessen was es zu Verstehen gilt. In welchem Kontext von Wichtigkeiten steht das zu Verstehende?

Welche Ziele sind vom Verfasser damit gesteckt? Die hermeneutische Methode die den Prozess, die Auslegung eines Textes als eine Suche nach dem Sinn versteht. Das ursprüngliche Wissen, also sprich das (Vor-)Wissen des Urhebers ist die Basis für ein sprachliches Verständnis. Der Prozess des Verstehens im Rahmen des hermeneutischen Zirkels lässt sich als Verstehensprozess beschreiben, der von gewissen Interpretationen oder Vorwegnahmen über die Erarbeitung des Textes erfolgt, wodurch das Verständnis im Endeffekt bestätigt, widerlegt oder weiterentwickelt werden kann.¹⁴

¹³ Vgl. arbeitsblaetter.stangl-taller.at/ERZIEHUNGSWISSENSCHAFTGEIST/Hermeneutik.shtml – 26k

¹⁴ Vgl. www.de.wikipedia.org/wiki/Hermeneutischer_Zirkel

2. Die Bedeutung des Fernsehens für die Medienpädagogik

Die Entstehung des Fernsehapparates von heute war ein langer Prozess. Die Industrialisierung im 19. Jahrhundert war eine Zeit der neuen mechanischen Erfindungen, eine davon war das Fernsehgerät.¹⁵ Die erste elektrische Bildübertragung gelang dem Erfinder Paul Nipkow, sein elektronisches Teleskop von 1884 wurde als der „Beginn des Fernsehens“ bezeichnet.¹⁶ Damit Bilder entwickelt werden können, erfanden Ferdinand Braun und Jonathan Zenneck die Braunsche Röhre beziehungsweise die Kathodenstrahlröhre. Diese bis heute weit verbreitete Methode, wurde erstmals an Messapparaturen (z.B. Oszilloskope) versucht.¹⁷ Im Jahr 1900 fanden gleichzeitig die Pariser Weltausstellung und der internationale Kongress zum Thema der Elektrizität statt. Constantin Persky führte bei diesem Kongress erstmals das Wort Television ein.¹⁸ Die erste Fernsehübertragung gelang Dénes von Mihály, welche er 1928 auf der Funkausstellung in Berlin präsentierte. Im weiteren Verlauf der Entstehungsgeschichte ersetzte Manfred von Ardenne die Nipkowscheibe durch die Braunsche Röhre und verbesserte somit die Bildübertragung. Zu einem Massenmedium wurde das Fernsehen Anfang der 50er Jahre.¹⁹

Bertolt Brecht setzte sich schon einige Jahre zuvor, im Rahmen seiner Radiotheorie von 1927–1932 kritisch mit dem Thema der Wirkung auf die Massen anhand des Mediums Radio auseinander.²⁰ Bertolt Brecht stellt einige Forderungen an die Radioanstalten, wünschte sich Veränderung und Interaktion.

¹⁵ Vgl. Rüdén von, Peter: Unterhaltungsmedium Fernsehen, Wilhelm Fink Verlag, München, 1979, S.10ff.

¹⁶ Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Chronologie-des-Fernsehens> ff.

¹⁷ ebd.

¹⁸ Vgl. Abramson, Albert: Die Geschichte des Fernsehens; mit einem Nachwort des Hg. zur Geschichte des Fernsehens von 1942 bis heute/ übersetzt & herausgegeben von Herwig Walitsch, Wilhelm Fink Verlag, München, 2002, S.14ff.

¹⁹ Vgl. Biscioni, Renato: Fernsehkinder: Vom Umgang mit einem beherrschenden Medium, Orell Füssli Verlag. Zürich und Wiesbaden 1991, S.7ff.

²⁰ Quelle: Brecht, Bertolt: Schriften zur Literatur und Kunst 1 1920 – 1932, Suhrkamp Verlag, Tübingen, 1967.

Zum einen sollte das Radio „eine demokratische Sache“²¹ werden und zum anderen der Kunst und dem Radio pädagogische Ziele zugrunde liegen.

„Ich meine also, sie müssen mit den Apparaten an die wirklichen Ereignisse näher herankommen und sich nicht nur auf Reproduktion oder Referat beschränken lassen.“²² Die pädagogische Relevanz sieht Brecht in dem Staat seiner Zeit nicht möglich, da eben dieser keine kollektive Jugend haben möchte. Entgegenwirken könne die Jugend mit einem ganzheitlichen Sehen auf der akustischen Ebene, dem Ozeanflug. Der Ozeanflug soll ein Lehrmittel sein, keine flache Unterhaltung. Brecht unterteilt diesen in zwei Teile. Der erste Teil sind verschiedene Geräusche, Chöre, Wasser und Motorengeräusche u. ä. Die Lernübung wird z.B durch einen Apparat unterbrochen und eingeteilt, erst dadurch ist sie überhaupt erst umsetzbar. Der zweite Teil beinhaltet den Fliegerapparat, dieser ist die Textgrundlage für den Ozeanflug. Somit ist der Akteur sowohl Zuhörer als auch Sprecher, dadurch entsteht ein gemeinsames Produkt von Apparat und Übenden. „Dem gegenwärtigen Rundfunk soll der Ozeanflug nicht zum Gebrauch dienen, sondern er soll ihn verändern.“²³ Das Thema der Veränderung bespricht Brecht in seiner Radiotheorie in dem Kapitel „Umfunktionierung des Rundfunks.“ Dieser solle sich von einem „Distributionsapparat in einen Kommunikationsapparat“ wandeln.

Dabei geht es um die Interaktion des Zuhörers, den Konsumenten aus seiner passiven Rolle herauszuheben und ihn in das Medienprogramm mit zu lassen. In der Zeit des Nationalsozialismus kam der Ton zum Bild, außerdem stellte das Medium Fernsehen eine gute Massenmanipulationsmöglichkeit für die Propaganda dar, in erster Linie wurden aber für diese Zwecke Radiogeräte bevorzugt. Im zweiten Weltkrieg wurde das Fernsehen in erster Linie für das Militär genützt, zum Beispiel für die Luftaufklärung, kurz vor dem Ende des zweiten Weltkrieges stellte man das Fernsehen ein. Das erklärt auch warum sich die Technik des Fernsehapparates in dieser Zeit enorm weiterentwickelte obwohl es noch kein Massenmedium war.²⁴

²¹ ebd.S.124ff.

²² ebd.S.124

²³ ebd.S.130ff.

²⁴ Vgl. Abramson, Albert: Die Geschichte des Fernsehens; mit einem Nachwort des Hrsg. zur Geschichte des Fernsehens von 1942 bis heute/ übersetzt & herausgegeben von Herwig Walitsch, Wilhelm Fink Verlag, München, 2002,S.14ff.

Fernsehen das regelmäßig sendet gibt es seit den 50er Jahren in Deutschland. Das erste Deutsche Fernsehen wurde 1954 in Betrieb genommen.²⁵ Die Sender standen unter dem Besatzungsrecht der Länder Frankreich, England, Russland und den USA. In den Besatzungsländern gewann das Massenmedium an immer größerer Beliebtheit und die Zahl der Konsumenten stieg täglich, diese Entwicklung begann in Deutschland erst ab 1959. Im Fernsehen lief nur maximal ein Zwei-Stunden-Programm, deshalb kam es zu Beginn nicht an den Hörfunk heran. In New York wurde 1951 das erste Farbfernsehprogramm eingeführt, 1967 kam es nach Deutschland. In den 60er und 70er Jahren empfand die revolutionäre Jugendbewegung das Fernsehen als Feind und Bedrohung, die Programme wurden kritisch hinterfragt und reflektiert. Das Fernsehen galt als Feind der Literatur. Es ist bekannt, dass sich das Fernsehen durchsetzen konnte und eine zunehmende Bedeutung für das alltägliche Leben der Menschen in der westlichen Welt bekam. Die nächste Entwicklungsstufe ist das Kabelfernsehen, im Januar 1984 ging der erste Privatsender Deutschlands auf Sendung, PKS, der heutige Sender Sat.1. Die Fernsehgeräte sind seither in fast jedem Haushalt zu finden und sie stellen die Hauptquelle der Information sowie den Hauptkontakt zum Ausland dar. Es ist für die meisten Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen die häufigste Freizeitaktivität und transportiert uns Gefühle und einen Blick nach Außen.

Der Medienwissenschaftler Dennis Eick geht davon aus, dass jeder Fernsehsender sein eigenes Konzept hat. Die Sendungen orientieren sich oft an einem bestimmten Publikum, wie beispielsweise der Sandmann bei der ARD als Ensclafserie.²⁶ Die Kinder sind eine Zielgruppe die eindeutig bestimmt ist und sich gezielt erreichen lässt.

²⁵ ebd.

²⁶ Quelle: Eick, Dennis: Programmplanung: Die Strategien deutscher TV- Sender, UVK Verlagsgesellschaft GmbH, Konstanz, 2007, S.7

„War man anfangs überzeugt, dass sie unaufmerksam, unbeständig und ohne Kaufkraft waren, wurde man nach dem Erfolg der ersten Kinderprogramme in den USA schnell vom Gegenteil überzeugt.“²⁷

Die Kinder von heute wachsen mit dem medialen Einfluss ganz selbstverständlich auf. Helmut Lukesch hebt Studien hervor, nach denen Kinder durchschnittlich ab dem zweiten Lebensjahr vor dem Fernseher sitzen.²⁸ Das regelmäßige Schauen von Sendungen und die gezielte Nutzung in den Spielzeiten finden ab dem dritten Lebensjahr statt. Oft läuft der Fernsehapparat beiläufig während die Kinder mit anderen Tätigkeiten, wie spielen oder essen beschäftigt sind. Wie setzt sich also die Medienpädagogik mit der Frage der Medienwirkung und den möglichen pädagogischen Handlungen auseinander? Im folgenden Kapitel beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit der Entstehungsgeschichte und den Leitideen der Medienpädagogik.

2.1 Ein Einblick in die Leitideen der Medienpädagogik

2.1.1 Medienpädagogik als Begriff

Der medienpädagogische Begriff wurde in den 60er Jahren als fachlich relevant angesehen. Als wissenschaftliche, eigenständige Richtung wird die Medienpädagogik aber erst seit den 80er Jahren verstanden.²⁹ Als wichtigstes Ziel der Medienpädagogik ist die Erziehung der Kinder zu autonomen und reflektierten Konsumenten zu nennen. Die Mittel die hierfür verwendet werden sind die, die im Alltag der Kinder und Erwachsenen eine zentrale Rolle spielen. Da sind neben den Medien wie Fernsehen, Film und Computer alle Massenkommunikationsmittel wie der Hörfunk und Printmedien gemeint.

²⁷ ebd. S. 86

²⁸ Vgl. Lukesch, Helmut, In: Eick, Dennis: Programmplanung: Die Strategien deutscher TV - Sender, UVK Verlagsgesellschaft GmbH, Konstanz, 2007, S.107ff.

²⁹ Vgl. Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum an der pädagogischen Hochschule, Zürich, 2005, S.24.

Nach Dieter Baacke sollte der medienpädagogische Begriff beziehungsweise dessen Zusammenfassung wie folgt weiterformuliert werden.

„(...) die sozialpädagogische, sozialpolitische und sozialkulturellen Überlegungen und Maßnahmen wie Angebote für Kinder, Jugendliche, Erwachsene und alte Menschen, die ihren kulturellen Interessen und Entfaltungsmöglichkeiten in Beruf, Freizeit und Familienleben sowie ihre politische Ausdrucks - und Partizipationsmöglichkeiten betreffen.“³⁰

In den Anfängen der Medienpädagogik wurde der Begriff der Medienpädagogik als bewahrende Medienpädagogik verstanden.³¹ Diese Entwicklungsstufe der Medienpädagogik richtete sich vor allem nach Fernsehverböten. Mit dem ganz oder sehr reduzierten Fernsehkonsum sollte gegen die Verdummung und Endsozialisation von Kindern gewirkt werden. In Anlehnung an die marxistischen Theorien wird das Fernsehsystem kritisch hinterfragt, also entwickelt sich der Begriff der Medienpädagogik in den 60er Jahren zu einer emanzipatorischen Medienpädagogik. Hierbei geht es vor allem um die Programmacher, deren Intentionen sich meist auf das Publikum als Masse und das daraus resultierenden Kapitals abzielen. Das Mediensystem wird in dem Licht der Kapitalismuskritik gesehen, vor allem das Thema der Manipulation in Werbungen spielt hierbei eine zentrale Rolle.³² Die Bestrebungen dieser Zeit bezogen sich auf eine neue Gesellschaft, in der es Medien gab, die nicht von einem System geleitet und organisiert wurden. Der mündige und kritische Rezipient ist das Ziel der emanzipatorischen Medienpädagogik.

Die Medienpädagogik als Kommunikationspädagogik³³ stellt eine innovative Pädagogik dar, die die Fähigkeit der Kinder selbst Fernsehprogramme produzieren zu können unterstützt, um sich einen selbstständigen objektiven Blick auf die Medienaneignen beziehungsweise bewahren zu können. Diese Form der Medienpädagogik wird auch heute noch oft als neue Idee empfunden, da sie noch immer nicht konsequent in pädagogischen Institutionen umgesetzt wird.

³⁰ ebd. S.33

³¹ Vgl. Bieger, Grüner von Lübtow, Roßkopf, Thewalt: Medienpädagogik: Ein praktischer Leitfaden, Verlag H. Stam GmbH, Köln – Porz, 1980, 15ff.

³² ebd. S. 16

³³ ebd. S. 16

Allerdings wird die Macht der Medienindustrie und Medienpolitik in der Medienpädagogik oft vernachlässigt.³⁴

Der Wirkungsbegriff wird in der Medienwissenschaft als abhängig von dem sozialen Umfeld und der Nutzung des Mediums gesehen. Daher werden Medien oft nicht zufällig ausgewählt sondern die Entscheidung welches Medium und wozu es benützt wird lässt sich auf soziale oder persönliche Bedingungen zurückführen. „Statt die Medien als Beitrag zur Erfüllung des Lebens zu nutzen, werden sie gebraucht und missbraucht zu seiner Ausfüllung.“³⁵

Die allgemeine Gliederung des Begriffs der Medienpädagogik stelle ich im folgenden Kapitel in einem kurzen Abriss vor.

2.1.2 Die drei Ebenen der Medienpädagogik

Die folgende Ebeneneinteilung der Medienpädagogik stammt aus dem Buch: „Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms“, von Thomas Baumann.

Die Mediendidaktik setzt sich mit der Funktion der Medien für Lernprozesse auseinander. Die Medienerziehung hat eine kritische Analyse und einen bewussten Umgang mit den Medien zum Ziel und die „Informationstechnische Bildung“ beschäftigt sich mit dem Aufbau der Medienkompetenz.³⁶

„Die neue Medienpädagogik geht über das Ziel der traditionellen Medienerziehung zum mündigen Rezipienten hinaus, indem sie den gesamten gesellschaftlichen Kontext von interpersonalen Kommunikationsprozessen und von Massenkommunikationsprozessen zu ihrem Gegenstand macht.“³⁷ Für die neue Medienpädagogik stehen die Fertigkeiten und der Wille zur Kommunikation im Mittelpunkt. Diese Einteilung gibt die Grundannahmen des heutigen Verständnisses der Medienpädagogik wieder.

³⁴ Vgl. Aufenanger, Stefan (Hrsg.): Neue Medien - Neue Pädagogik? Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1991, S.11ff.

³⁵ Quelle: Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum an der pädagogischen Hochschule, Zürich, 2005, S.6

³⁶ Vgl. www.de.wikipedia.org/wiki/Medienpädagogik

³⁷ Quelle: Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum an der pädagogischen Hochschule, Zürich, 2005, S.27ff.

Aber auf welchem Vorverständnis beruht diese Strukturierung? Und welche Rolle spielt dabei der gesellschaftliche und kulturelle Wandel? Diesen Fragen widmet sich das nächste Kapitel.

2.1.3 Ein historischer Überblick der Medienpädagogik

Die Medien und vor allem das Fernsehen sind aus dem alltäglichen Leben von Familien nicht mehr weg zu denken. Der kritische Blick gegenüber den schädlichen Auswirkungen von Fernsehen, der sich bis in die späten 90er Jahre durchzog, ist einem selbstverständlichen Umgang gewichen. In den 50er und 60er Jahren wurden die Medien als wichtige Übermittler von kulturellen und informativen Themen verstanden. „In diesem Sinne stellt der mündige Umgang mit den Medien zur Förderung von Demokratie und Kultur eine weitere Leitidee der Medienerziehung dar.“³⁸ In der Medienpädagogik herrschte allerdings wie im vorigen Kapitel schon beschrieben eher eine skeptische Haltung den Medien und ihrem Einfluss gegenüber.

Da bei dem allgemeinen Medienverständnis allerdings die kritische Auseinandersetzung mit den Manipulationsmöglichkeiten fehlte, wurde in den 60er Jahren eine Lösung für dieses Problem gesucht. Man versuchte den Kindern eine kritische Sicht auf das Medium zu vermitteln um dieses Phänomen gesellschaftskritisch analysieren zu können. Die Printmedien wie Bücher, Zeitschriften und alle anderen Formen von Texten bildeten den Untersuchungsschwerpunkt der Medienforschung in den 70er Jahren. Zu dieser Zeit wurde die Mediennutzung als „bedürfnisgesteuerte soziale Handlung“³⁹ wahrgenommen. Zu den gängigen technischen Unterrichtsmethoden der Pädagogen in Schulen entwickelte sich ab der Mitte der 70er Jahre eine Gegenbewegung.

Diese Bewegung setzt bei den Theorien der Frankfurter Schule an und ging als kritisch - emanzipatorische Mediendidaktik in die Mediengeschichte ein.

Der wesentliche Unterschied zur klassischen Medienforschung, ist die Entdeckung der Medien als Lernmittel.⁴⁰

³⁸ Vgl. Erlinger, Dieter Hans (Hrsg.): Neue Medien - Edutainment - Medienkompetenz, Deutschunterricht im Wandel, KoPäd Verlag, München, 1997, S.41ff.

³⁹ ebd. S.42

⁴⁰ Vgl. Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum, Zürich, 2005, S. 27ff.

In den 80er und 90er Jahren wurden die Printmedien kaum mehr untersucht, in dieser Zeit beschäftigten sich die Medienwissenschaftler vor allem mit dem Medium Fernsehen. Im Zentrum der Forschung stand die schwindende Lesefähigkeit der Bevölkerung durch zu viel Fernsehen. Heute nimmt das Interesse an den neuen Medien als Forschungsgegenstand zu, damit sind der Computer, Videospiele und das Internet gemeint.⁴¹ Welche Aufgaben hat die Medienpädagogik heute? Die Nutzung und die kritische Auseinandersetzung mit den Medien sind wichtige Punkte der Medienpädagogik. Die Möglichkeit die Kindern gegeben wird, wenn sie beispielsweise selbst Filme gestalten und produzieren ist wie technische und inhaltliche Zusammenhänge umgesetzt werden und wie sie dadurch spielerische Erfahrungen machen können. Darüber hinaus ist die Reflexion der eigenen Erfahrung mit Medien ein wichtiger Punkt, das Bewerten und Begreifen von Mediengestaltung und die gesellschaftskritische Auseinandersetzung mit dem Medium. Die Medien sind in den Alltag der meisten Kinder, oft schon ab dem Kleinkindalter, integriert, daher muss der Mediennutzung ein gewisser legitimer Freiraum gegeben werden. Interessant ist hierbei zu beobachten, das bei jedem neuen Medium das bekannt wurde, sei es die Schrift, das Telefon, der Film oder eben das Fernsehen, zeitgleich kritische und ängstliche Stimmen bezüglich der Auswirkungen auf die Persönlichkeitsstruktur laut wurden. Welche Position hat das kindliche Spiel nun bei der Entwicklung der eigenen Persönlichkeit und wie versteht die Medienpädagogik den Akt des Spielens?

⁴¹ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996, S.3ff.

2.2 Welche Bedeutung hat das Spiel in der Medienpädagogik?

Das Spiel ist in all seinen Formen und Varianten „lebensnotwendig und konstitutiv für die Menschwerdung“⁴² Bei der Entwicklung jedes Kindes sieht man von Geburt an die Fähigkeit spielerisch seine Umgebung kennen zu lernen.

Zu Beginn spielen Kinder Funktionsspiele, also schon das Hinunterwerfen eines Gegenstandes ist ein Spiel, weil es begeistert ist das es durch die eigene Handlung die Position des Gegenstandes verändern kann.

In der nächsten Entwicklungsstufe spielen Kinder einfache Nachahmungsspiele, also zum Beispiel ein Brot streichen und ab dem dritten Lebensjahr treten dann die Rollenspiele auf, bei denen es sich aber noch um keine geschlossenen Geschichten handelt sondern meist um kurze Ausschnitte aus dem Alltag. Ab dem vierten Lebensjahr wird dann Spiel in der Gruppe relevant und dieses Interesse gibt den Medienpädagogen den notwendigen Raum um mit dem Rollenspiel gewisse Lerneffekte erzielen zu können. André Barz beschreibt die Beispiele der Funktionsspiele und der Regelspiele. Die Funktionsspiele lassen Babys und Kleinkinder ihre Umwelt durch Tasten, Greifen und Hören begreifen. Die Regelspiele sind erziehungsbedingt, bestimmte Vorgaben an die sich ein Kind halten muss. Als besonders wichtig für die Persönlichkeitsentwicklung hebt Alexej N. Leontjew das Darstellende Spiel hervor. „(...)Die Persönlichkeit wird tatsächlich zweimal geboren: das erste Mal, wenn sich beim Kind deutliche Formen einer Polymotiviertheit zeigen und die Koordiniertheit seiner Handlungen sichtbar wird(...), das zweite Mal wenn seine bewusste Persönlichkeit entsteht. Mit dem letzteren ist eine besondere Umstrukturierung des Bewusstseins gemeint.“⁴³ Der Akt des Spielens stellt eine Möglichkeit dar, die Medienerlebnisse zu verarbeiten und in die Öffentlichkeit zu tragen.

⁴² Vgl. Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz, Quintessenz, München, 1993, S. 13

⁴³ Quelle: Leontjew, Alexej N: Tätigkeit, Bewusstsein, Persönlichkeit. Köln: Pahl - Rugenstein, 1979, S.201.In: Barz, André: Vom Umgang mit Darstellendem Spiel - 1. Auflage,1. Org.- Volk - und - Wissen - Verlag, Berlin,1998, S. 93ff.

Die Spielforschung zeigt, dass das kindliche Spiel viele Formen von Phantasie und Kreativität beinhaltet, hierbei wird eine symbolhafte Auseinandersetzung mit der Realität sichtbar, die auch als Lernprozess bezeichnet werden kann.⁴⁴

„Es geht darum, jenen inneren Schauplatz der Vorstellungskraft zu entfalten, der sich in der Phantasietätigkeit seinen Raum schafft und der im spielerischen Umgang mit der Wirklichkeit einen kreativen Ausdruck annimmt.“⁴⁵ Wenn den Kindern genügend Zeit und Regelmäßigkeit geboten wird, schafft das die ideale Grundlage um Fernseherfahrung zu reflektieren und aufzuarbeiten.

Der Akt der Wiederholung ist für Kinder ein wichtiges Ritual, da sie dadurch mehr Sicherheit spüren und es die Grenze zwischen Fiktion und Realität klarer macht. Die Medienbilder können im Spiel durch Kostüm, Maske, Bühnenbild, Musik und Dialog rekonstruiert werden. Roland Barthes deutet das Spiel „strukturalistisch“, er stellt dabei die Prozesse der Zerlegung und des Arrangement in den Mittelpunkt.⁴⁶ Es werden Erfahrungen und bekannte Dinge aus dem alltäglichen Leben gelöst und in einen anderen Kontext gestellt. „Dadurch passiert eine Umwandlung (...)Vorstellungen erweisen sich so nicht als direkte Abbilder der Wirklichkeit, sondern als Bearbeitungen die einen kreativen Akt, einen spielerischen Umgang und eine Erkundung, Erprobung und Entdeckung von Beziehungen zwischen den Dingen sichtbar machen.“⁴⁷ „Das Spiel des Kindes und seine Verbindung zur geistigen Entwicklung wurden bereits in den dreißiger Jahren des 20. Jahrhunderts im Zuge des psychologischen Interesses bei Karl Bühler, Charlotte Bühler und William Stern untersucht. Im Zentrum der Forschung stand die aktive Auseinandersetzung mit der Umwelt.

⁴⁴ Vgl. Ludwig, Duncker, In: Spielzeit; Spielräume in der Schulwirklichkeit, (Hrsg.) von Ulrich Baer Knut Dietrich, Gunter Otto, Friedrich Jahresheft XIII, 1995, S.4ff.

⁴⁵ ebd.

⁴⁶ ebd.

⁴⁷ Quelle: Ludwig, Duncker, In: Spielzeit; Spielräume in der Schulwirklichkeit, (Hrsg.) von Ulrich Baer, Knut Dietrich, Gunter Otto, Friedrich Jahresheft XIII, 1995, S.5

Des Weiteren sind sich auch drei der bekanntesten Entwicklungspsychologen, Sigmund Freud, Jean Piaget und Lew Wygotski, einig, dass das Spiel den Kindern die Möglichkeit bietet das Leben gut zu meistern und sich mit den Problemen des Alltags auseinander zu setzen.⁴⁸

Freuds These besagt, dass das Kind im Spiel tabuisierte Themen wie zum Beispiel die Aggression frei ausleben kann. Bei Piaget steht die Anpassung der Wirklichkeit im Mittelpunkt. Bei den emotionalen Verarbeitungen von Fernsehwirkung im Spiel, hat der Spielpädagoge eine zentrale Rolle. Er kann dem Kind die spielerischen Möglichkeiten anbieten, um die Fernseherfahrung zu reflektieren und eine emotionale Distanz dazu zu bewahren.

Aber nicht jeder Erwachsene kann spielen, denn auch Spielen muss gelernt sein, so beschreibt es der Wissenschaftler André Barz in seinem Buch „Vom Umgang mit Darstellenden Spiel“.

Ein Erwachsener braucht „spielpädagogische Basisqualifikationen“: „Spielpädagogen müssen selbst spielen können. Spielen können kann nur spielend gelernt werden.“⁴⁹

Einige dieser Basisqualifikationen sind die Beobachtungsgabe und das Einfühlungsvermögen sich in die Welt des Kindes einzulassen. Die unterschiedlichsten Wissenschaftler haben sich mit den Themen Kindheit und Fernsehen beschäftigt, einige davon habe ich im folgenden Kapitel aufgeführt. Etwas intensiver habe ich mich mit den Medienwissenschaftlern Neil Postman und Marshall McLuhan auseinander gesetzt, die Begründung dafür ist in der Einleitung der vorliegenden Diplomarbeit zu finden.

⁴⁸ Vgl. Oerter, Rolf: In: Spielzeit; Spielräume in der Schulwirklichkeit, (Hrsg.) Von Ulrich Baer, Knut Dietrich, Gunter Otto, Friedrich Jahresheft XIII, 1995, S. 47ff.

⁴⁹ Quelle: Barz, André: Vom Umgang mit Darstellendem Spiel - 1. Auflage, 1. Org.- Volk - und - Wissen - Verlag, Berlin, 1998, S. 32

3. Verschiedene medienwissenschaftliche Theorien zu den „Fernsehkindern“

Hartmut von Hentig schrieb schon im Jahre 1975 in sein Vorwort zu Ariès „Geschichte der Kindheit“: „Kindheit heute ist Fernsehkindheit“.⁵⁰ Dieses Buch veranlasste viele Medienwissenschaftler sich mit dem Thema der Kindheit zu beschäftigen. Die Medienwissenschaftlerin Rita Liljestrom spricht von drei Kindheiten die Kinder heute durchleben, damit sind die familiäre, die öffentliche und die kommerzielle Kindheit gemeint. Inwieweit dürfen Kinder die heute aufwachsen sich kindgerecht verhalten? Die Kinder schlüpfen somit andauernd in unterschiedliche Rollen im medialen Kontext vor allem bei Werbungen gibt es für die Programmhersteller keinen Unterschied mehr zwischen Kindern und Erwachsenen.⁵¹ Als Konsumenten sind Kinder eine klare Zielgruppe der Fernsehanstalten, über das veränderte Sehverhalten und die Produktanalyse möchte ich die Erläuterungen von Jan-Uwe Rogge in den Mittelpunkt stellen.

In Jan-Uwe Rogges, „Faszinationen des Fernsehens für Kinder“⁵² spricht er die dualen

Rundfunksysteme an, welches die Fernsehgewohnheiten der Kinder verändert hat. Mit dem dualen Rundfunksystem sind die öffentlich-rechtlichen und die privaten Fernsehsender gemeint. Das duale Rundfunksystem so wie wir es heute kennen, entstand 1984. Als es nur die öffentlich-rechtlichen Sender gab waren vor allem am Nachmittag Kindersendungen zu sehen. Heute gibt es den ganzen Tag über Sendungen die den Vorlieben der Kinder entsprechen. Die liebsten Genres sind bei Kindern Zeichentrick, Abenteuer und Kriminalgeschichten.

⁵⁰ Quelle: Heinz, Hengst, In: Aufenanger, Stefan (Hrsg.): Neue Medien - Neue Pädagogik? Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1991.S.19ff.

⁵¹ Vgl. Kessel, Frank: The Child and other Cultural Inventions, New York, 1983, S.124ff.

⁵² Vgl. Rogge, Jan-Uwe: Faszinationen des Fernsehens für Kinder. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1994,S.3ff.

Jan-Uwe Rogge meint, dass: „die dramaturgischen und ästhetischen Strukturen in Zeichentrickfilmen rufen die Gefühle und Erlebniswelten bei Kindern hervor.“⁵³ Die Produktanalyse setzt sich mit der Fernsehwirkung auseinander, sie verdeutlicht das Fernseherlebnisse nicht nur nach Inhalten und Werten beurteilt werden sondern vor allem emotional, bedingt durch Geräusche, wie der Musik und der Sprache. Rogge geht davon aus, dass Kinder bis zum achten und neunten Lebensjahr das Fernsehen vor allem durch den Hörsinn wahrnehmen, da der Gesichtssinn noch nicht soweit entwickelt ist. Die Kindersendungen sind dramaturgisch oft nach demselben Schema gegliedert, es gibt einen Vorspann, Haupthandlung und Nachspann, es gibt ein sicheres Happy – End und mehrere Spannungsbögen, da Kinder oft während der Sendung kurz abgelenkt sind.⁵⁴ Die Programmgestaltung richtet sich also nach bestimmten Aufmerksamkeitsreizen, diese sind vor allem die Musik und der Schnitt, die den Inhalt transportieren.

Für die Wirkung von Fernsehinhalten sind verschiedenen Faktoren verantwortlich, das Alter, das soziale Umfeld und auch die Herkunft um nur einige von ihnen zu nennen. Die Medienwirkung wird von der Medienwissenschaftlerin Sturm wie folgt unterteilt. Sturm differenziert bei der Medienwirkung eine „formale und eine inhaltliche“ Wirkung.⁵⁵

Sie stellt einige wichtige Wirkungskriterien vor die „Schnelligkeit, die Kurzfristigkeit, die Unvollständigen Handlungsabläufe, Ursprünge Bild, Wort - Wort/Bild und die sozialen Faktoren“.

Die Aufnahme und Annahme von Fernsehsendungen benötigt meist viel Konzentration. Sturm geht der Frage nach „ob trotz der Schnelligkeit des Mediums eigene Vorstellungen entwickelt werden können?“

⁵³ ebd.S.11

⁵⁴ ebd.S.19ff.

⁵⁵ Vgl. Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum an der pädagogischen Hochschule, Zürich, 2005, S.53ff.

Durch die „Schnelligkeit“ ist es nach Sturm schwierig für die Kinder die einzelnen Medieninhalte genügend zu analysieren und sich bewusst zu machen, dadurch können sprachliche sowie beobachtende Mängel bei Kindern auftreten. „Durch Erkennen von Geräuschen, durchs Erinnern bekannter Tonfolgen, durch Nachahmung verschiedener Laute, durch Fortführung von Dialogen oder durch spielerische Wiedergabe eines Interviews kann das Zuhören bereits in der Unterstufe gelernt werden.“⁵⁶ Der Wirkungsfaktor der „Kurzfristigkeit“, geht auf den schnellen Themenwechsel bei Fernsehinhalten, beispielsweise Wissenssendungen, ein.

Dadurch wird wie Sturm formuliert eher eine oberflächliche Aufnahme unterstützt, als eine intensive Auseinandersetzung, mit den Themen. Die „Unvollständigen Handlungsabläufe“ sind sehr oft im Fernsehen zu beobachten, es werden viele nicht abgeschlossene Teilhandlungen präsentiert. Hier nennt Sturm den Zeigarnika - Effekt, der in den 20er Jahren veröffentlicht wurde. Die Psychologin Bluma Zeigarnik stellt in ihren Untersuchungen fest, dass Menschen sich nicht abgeschlossene Handlungen besser merken als abgeschlossene.

Diese unerledigten Dinge erzeugen eine Spannung, die erst gelöst wird, wenn diese Sache beendet ist. Thomas Baumann meint, dass damit vielleicht die Fernsehsucht erklärt werden kann.⁵⁷ Oft sind die Fernsehrezipienten durch die vielen Bilder auch so überfordert, dass der Text nicht mehr klar wahrgenommen werden kann, dass wird im Kapitel Umsprünge Bild, Wort - Wort/Bild beschrieben. Darüber hinaus sind die sozialen Faktoren von Bedeutung wie Rollenbilder, Familie usw. auf die in der vorliegenden Arbeit noch näher eingegangen wird.

⁵⁶ Quelle: Doelker, Christian: (Hrsg.) Grundlagen einer Medienpädagogik. Klett und Balmer Verlag Zug, Zürich, 1979, S. 39

⁵⁷ Vgl. Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum an der pädagogischen Hochschule, Zürich, 2005.

Der amerikanische Forscher Anderson hat die „Aufmerksamkeitsträgheit“ bei Kindern festgestellt, dass heißt das ein Programm das in den ersten zehn Sekunden das Interesse eines Kindes weckt auch in Folge für ein Kind spannend ist.⁵⁸

Neil Postman beschrieb 1988 in seinem Text „Wir amüsieren uns zu Tode“, dass das Medium das am Einfachsten Gedanken weitergeben kann die kulturelle Ausprägung bestimme. Dabei war die zentrale Überlegung dass diese leichtmerkbaren Gedanken zum Inhalt einer Kultur werden können. Diese Theorie lehnt an Marshall McLuhans: „Das Medium ist die Botschaft“ an. Vor allem das Fernsehen bietet die Möglichkeit einfach Gedanken zu transportieren, es vermittelt uns nach Postman auch, welche anderen Medien gut oder schlecht sind und wie wir sie verwenden.

Die Überlegungen und Annahmen von Postman und McLuhan werden in dem folgenden Kapitel erläutert.

3.1 Neil Postmans „Das Verschwinden der Kindheit“

Neil Postman war seit den späten 50er Jahren Professor für Kommunikationswissenschaften und Medienökologie an der New York University. Bei der „Medienökologie werden Medien als Umwelt betrachtet.“⁵⁹ Für ihn wichtig beim Gebrauch der Medien sind die Art des Gebrauchs und die soziale und intellektuelle Umwelt die durch den Gebrauch entsteht. Sein Begriff des Infotainment, beschreibt dass das Fernsehen die Meinung der Menschen leite bzw. manipulierte und in Folge zu einem oberflächlichen politischen und kulturellen Verständnis führe.

⁵⁸ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg.): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996, S.6ff.

⁵⁹ Vgl. www.de.wikipedia.org/wiki/Neil_Postman - 26k

Neil Postman kritisiert das Fernsehen als ein „Medium der totalen Enthüllung, da auch die intimsten Geheimnisse des Menschen zum Thema gemacht werden.“⁶⁰

Damit sind Dinge wie Sexualität oder die Gewalt gemeint. Kind ist man also demnach solange man diese Geheimnisse der Erwachsenenwelt noch nicht kennt, da das Fernsehen sein Publikum aber nicht unterscheidet, ist für Postman die Verbindung zwischen Kindheit und Fernsehen unmöglich. Neil Postmans radikale Sicht auf die neuen Medien ist eine Negative. In der Medienwissenschaft werden seine Theorien oft als veraltet und ungültig angesehen.

Da er aber als wichtiger Autor in der Mediengeschichte gilt, gibt das folgende Kapitel einen Überblick seiner Annahmen die er in dem Buch „das Verschwinden der Kindheit“ zusammengefasst hat.

3.1.2 Inhalt und medienpädagogischer Anspruch

Der erste Teil des Buches von Neil Postman führt uns in seine Sicht der Geschichte der Kindheit ein. Er zeigt auf, wie sich im Verlauf der Geschichte eine Institutionalisierung der Kindheit entwickelte und letztendlich zum „Verschwinden der Kindheit“ führte. Die Griechen erfanden zwar die Idee der Schule, sie hatten allerdings kein großes Interesse an der Kindheit, die Wörter Kind und Jugendlicher bezeichneten Jeden. Allerdings haben die Griechen die Idee der Schule erfunden und bewiesen einen großen Ehrgeiz bei Erziehungsfragen, allen voran Platon. Die Römer übernahmen die Schulerziehung der Griechen und räumten den Kindern mehr eigenen Platz ein. Ein bedeutender Schritt zur Institutionalisierung der Kindheit, war die Idee der Scham. „Ohne entwickeltes Schamgefühl kann es Kindheit nicht geben“.⁶¹

⁶⁰ Vgl. Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Fischer Taschenverlag, Frankfurt am Main, 1987, S.19ff.

⁶¹ Quelle: Postman,Neil: Das Verschwinden der Kindheit, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt an Main, 1987,S.37

Doch im nachrömischen Zeitalter verlieren sich all diese Ideen. Nach Postman gehen vier wichtige Punkte aus der Geschichte hervor, die oftmals übersehen werden. Zum einen geht die Fähigkeit zu lesen und zu schreiben verloren, die Erziehung und das Schamgefühl bleiben auf der Strecke und das Resultat dieser vier Punkte ist letztens das „Verschwinden der Kindheit“.

Als Mitte des 15. Jahrhunderts der Buchdruck erfunden wurde entstand eine neue kommunikative Gesellschaft. Johann Gensfleisch Gutenberg gilt als der Erfinder des Buchdrucks mit beweglichen Lettern. Da nur Erwachsene lesen konnten musste so etwas wie Kindheit erfunden werden.

Auch Marshall McLuhan hebt in einem Zitat, die Bedeutung des Buchdrucks hervor: „Mit der Druckkunst wurde zugleich die Entdeckung gemacht, dass die Nationalsprache als eine Art Lautsprecheranlage verwendet werden kann.“⁶² Durch den Buchdruck musste ein Erwachsensein erlernt werden und war nicht mehr eine einfache biologische Tatsache. Auch die Beziehung der Eltern zu ihren Kindern veränderte sich, die Familie als Erziehungsinstitution beginnt mit dem Buchdruck. Um 1850 war die Idee der Kindheit in der westlichen Welt eine soziale Gegebenheit, die nach Postman der Beginn des „Verschwindens der Kindheit,, ist.

Im Verlauf des 18. und 19. Jahrhunderts, zur Zeit der Industrialisierung wurden die Kinder oft als günstige Arbeitskräfte eingesetzt und wurden so zu kleinen Erwachsenen. Im 19. und 20. Jahrhundert gab es zwei Grundauffassungen der Kindheit zum einen die Lockesche oder protestantische Auffassung, die besagt dass das „Kind ein ungeformtes Geschöpf ist, das durch Bildung, Verstand, Schamgefühl zu einem zivilisierten Erwachsenen gemacht werden soll.“⁶³

⁶² ebd.

Die zweite Auffassung ist die Rousseausche oder Romantische: „die Erwachsenen töten die freien Eigenschaften des Kindes ab“.⁶⁴ In der Zeit der Industrialisierung entwickeln sich nun auch wie im ersten Kapitel beschrieben, die neuen Massenmedien.

Marshall McLuhan: „Der elektromagnetische Telegraph ist das erste Kommunikationsmedium, mit dessen Hilfe eine Botschaft eine höhere Geschwindigkeit erreichen konnte als der menschliche Körper.“⁶⁵ „(...)Mit dem Telegraphen setzt nun eine Entwicklung ein, in deren Verlauf dem Elternhaus und der Schule die Kontrolle über die Information entrissen wurde.“⁶⁶ Das Fernsehen ist vor allem ein visuelles Medium, denn das Bild beherrscht die Aufmerksamkeit der Zuschauer, nicht die Sprache, dies schrieb Arnheim schon im Jahre 1935. Da die Informationen des Fernsehs für jeden zugänglich sind, gibt es keine Grenze mehr zwischen Kind und Erwachsenen.

„(...) wenn wir das kommerzielle Fernsehen betrachten, so wie es sich uns heute darstellt, können wir in ihm einigermaßen deutlich das Modell einer im Entstehen begriffenen Sozialstruktur erkennen, die die Kindheit zum Verschwinden bringen muss? Dafür gibt es mehrere Gründe. (...)Der erste Grund betrifft die Zugänglichkeit von Information.“⁶⁷ Neil Postman gibt drei Gründe an, warum das Fernsehen die Trennung verwischt. Es gibt keine Unterweisung, es stellt weder ans Denken noch an das Verhalten schwere Anforderungen und es gliedert sein Publikum nicht. Neil Postman meint, dass es für die elektronischen Medien nicht möglich ist Geheimnisse zu haben. „Ohne Geheimnisse ist so was wie Kindheit aber nicht möglich.“ Denn das Erwachsensein bedeutet für Neil Postman, dass die Geheimnisse gelöst sind.

Das Resultat sind kleine Erwachsene, die nicht mehr neugierig sondern zynisch sind und Kinder die sich mehr auf das Wissen aus den Nachrichten verlassen als auf das Wissen der Erwachsenen. Unter diesen Geheimnissen sind unter anderem das Geheimnis der Gewalt und der Sexualität gemeint.

⁶³ ebd. S.71ff.

⁶⁴ ebd.

⁶⁵ ebd.S.84

⁶⁶ ebd.S.86

⁶⁷ ebd.

Als Beweis für seine Argumentation zeigt er die Zahlen der immer weiter zunehmenden Kinderkriminalität auf, sowie den Kleiderstil, die Sprache oder auch Kinder als Spitzensportler. Erwachsene und Kinder spielen die gleichen Spiele, tragen die gleiche Kleidung und schauen sich die gleichen Programme im Fernsehen an. Wie eingangs erwähnt halten viele Medienwissenschaftler Postmans Theorie für veraltet und ungültig.

Heinz Hengst meint dazu: „Neil Postmans These vom Verschwinden der Kindheit im Fernsehalter ist nur eine überakzentuierte Fassung der Vorstellung, dass man das Nachdenken über Kindheit heute im Zusammenhang mit Medien organisieren könne und müsse.“⁶⁸

Auch die Medienpädagogen Achim Barsch und Hans- Dieter Erlinger kritisieren die kulturpessimistischen Annahmen von Postman. Sie sehen die Kinder nicht wie Postman „als die Verlierer der Entwicklung des Mediensystems“⁶⁹ sondern geben den Medien eine gewisse Legitimität im Alltag und der Entwicklung eines Kindes.

„Solche kulturpessimistischen Annahmen gehen wie bei Postman von einem längst vergangenen goldenen Zeitalter des Lesens und der Schrift aus, in dem die Welt noch in Ordnung und nicht durch den Einbruch von Film, Radio und Fernsehen nachhaltig erschüttert war.“⁷⁰ Diese Kritik die Postman und viele andere Medienwissenschaftler den neuen Medien gegenüber haben, vergisst dass die Alphabetisierung der meisten Menschen erst im 19. Jahrhundert stattfand.⁷¹ Anhand diverser Studien ist ersichtlich, dass heute mehr Bücher gelesen und gekauft werden als je zuvor. Also verlieren die Kinder ihr Recht auf Kindheit durch das große Medienangebot, dass schon sehr früh Einblicke in die Welt der Erwachsenen gewähren lässt und gibt es so was wie Kindheit überhaupt?

⁶⁸ Quelle: Hengst, Heinz; In: Aufenanger, Stefan (Hrsg.): Neue Medien - Neue Pädagogik? Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1991, S.19.

⁶⁹ Vgl. Barsch, Achim, Erlinger, Hans- Dieter: Medienpädagogik: Eine Einführung, Klett- Cotta, Stuttgart, 2002, S.54ff.

⁷⁰ ebd. S.141

⁷¹ ebd.

Die Medienwissenschaftlerin Bettina Hurrelmann geht davon aus, dass es keine Kindheit als solche gibt, sondern der Begriff Kindheit ein „gesellschaftliches Konstrukt“⁷² bezeichnet. Der „Schutzraum Kindheit“ wie es Hurrelmann formuliert, basiert auf einer historisch - pädagogischen Entwicklung von der Aufklärung bis zur Romantik.

3.2 Marshall McLuhan “The Medium is the Message”⁷³

Im Zentrum seiner These steht die Behauptung, dass die Form des Mediums das Wesentliche ist und nicht die Inhalte, die vermittelt werden. Die Wirkung des Mediums auf die Konsumenten ist für seine Theorie relevant: „Wirkung ist immer ein verborgener Grund und niemals ein Teil der Figur. Das, was man sieht, ist die Figur, das was die Wirkung ausmacht, der Grund. Das ist der Sinn von: Das Medium ist die Botschaft.“⁷⁴ Mit dem Begriff Medium meint er neben dem Fernsehen, Computer und Radio auch Dinge wie zum Beispiel die Kleidung, das elektrische Licht und die Schrift, sein Medienbegriff ist sehr weit gefasst.

Für ihn sind diese Medien Ausweitungen des Körpers, die das Handeln des Menschen ersetzen. Dadurch eröffnen sich neue Dimensionen von Raum und Zeit für den Menschen.⁷⁵ Eine seiner Grundbehauptungen ist, dass der Inhalt des Mediums ein weiteres Medium ist. Hierbei gibt er das Beispiel der Eisenbahn an, denn durch die Eisenbahn veränderte sich auch die soziale und kulturelle Umwelt der Menschen. Man kam nun schneller in andere Städte und konnte auch Handelsgut weiter transportieren. Marshall McLuhan selbst galt auch als neues Medium, er erfuhr an sich selbst das Gleiche, was er bei allen neuen Medien gesehen hatte.⁷⁶ Anfangs behandelte man ihn wie ein altes Medium, denn man versuchte seine Thesen nacheinander abzuhandeln.

⁷² Vgl. Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): „Lesesozialisation in der Medienwelt“ In: Ulrike, Bischof: Konfliktfeld Fernsehen - Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, Wien, S. 17ff.

⁷³ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

⁷⁴ Quelle: McLuhan; Marshall: Das Medium ist die Botschaft. The Medium is the Message, hrsg. und übers. von Martin Baltes, Verl. der Kunst, Dresden, 2001, S.253ff.

⁷⁵ Vgl. <http://www.utoronto.ca/mcluhan/mcluhanprojekt>

⁷⁶ Vgl. McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft. The Medium is the Message hrsg. und übers. von Martin Baltes. Verl. der Kunst, Dresden, 2001, S.253ff.

Doch dieser Versuch scheiterte, also verwendete man die alten Medien in Neuen, um wenigstens einen Bruchteil herausfiltern zu können und es in einem Buch zusammenzufassen. McLuhan nannte das: „Implosion und Miteinbezogenheit des elektronischen Zeitalters versus Explosivität des mechanischen Zeitalters.“⁷⁷

3.2.1 McLuhan und das Medium Fernsehen

„Unsere Kinder versuchen, die alle Sinne ansprechende Qualität des Fernsehbildes auf die Buchseite zu übertragen. Mit einer hochentwickelten Fähigkeit, Erlebnisse seelisch zu gestalten, führen sie die Befehle des Fernsehbildes aus. Sie starren, sie sondieren, werden langsamer und dringen mit dem ganzen Einsatz ihrer Person in die Tiefe ein. Das hatten sie von der kühlen Bildsymbolik des Comics–Strips gelernt“(...).⁷⁸

Marshall McLuhan erklärt die Anziehungskraft des Fernsehens vor allem durch die Beschaffenheit des Bildschirms.⁷⁹

Im Gegensatz zur Aufsicht im Kino arbeitet der Fernsehapparat mit Durchlicht.

Dabei treffen 3 Millionen Punkte pro Sekunde gleichzeitig auf die Netzhaut des Auges. Da der Mensch nicht in der Lage ist alle diese Punkte mit dem Auge auf einmal aufzunehmen werden mehrere Sinne aktiviert. Das bedeutet, dass unser ganzer Körper in den Prozess des Fernsehens mit eingebunden ist. McLuhan beschreibt das Fernsehen als Erweiterung des Tastsinns, denn durch das Fernsehmosaik wird die ganze Tiefenperson angesprochen. Der Mensch ist somit mit seinem ganzen Körper bei der Sache, er identifiziert sich und genau diese Tatsache ist für McLuhan der Grund der großen Beliebtheit des Mediums Fernsehen: „Das Fernsehen hat begonnen, die Struktur des American Life aufzulösen. Alle Voraussetzungen, alle Grundregeln, die auf Sichtbarkeit, Oberflächlichkeit, Planung, Verbundenheit, Gleichheit,

⁷⁷ ebd.S.253

⁷⁸ Quelle: McLuhan, Marshall, In: Schumacher, Heidemarie. Fernsehen fernsehen. Modelle der Medien und Fernsehtheorie, DuMont, Köln, 2000,S.135

⁷⁹ Vgl.<http://www.utoronto.ca/mcluhan/mcluhanprojekt/kritikerindex.htm> ff.

⁸⁰ Quelle: McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft. The Medium is the Message, hrsg. und übers. von Martin Baltes. Verl. der Kunst, Dresden, 2001,S.71

Einheitlichkeit beruhen, verschwinden durch das Fernsehen”.⁸⁰

Auch wenn Marshall McLuhan nicht für relevant in pädagogischen Diskussionen empfunden wurde, ist er für die Medienwissenschaft und im weiteren Sinne für die Medienpädagogik ein sehr wichtiger Vertreter.

Marshall McLuhan ist einer der ersten Medienbefürworter, er sieht viele positive neue Möglichkeiten die durch die neuen Medien möglich sind. „Niemand will ein Auto, bevor es Autos gibt und niemand interessiert sich für das Fernsehen, bevor es Fernsehprogramme gibt. Diese Macht der Technik, ihre Eigengesetzlichkeit Nachfrage zu schaffen, ist nicht unabhängig von der Tatsache, dass Techniken zuerst Ausweisungen unsere Körper und Sinne sind. Wenn wir unseres Gesichtsinns beraubt werden, übernehmen die anderen Sinne zu einem gewissen Grad das Sehen. Das Bedürfnis, die verfügbaren Sinne zu gebrauchen ist so stark wie das Atmen. Ein Umstand, der für das Verlangen, Radio und Fernsehapparat dauernd eingeschaltet zu haben, eine sinnvolle Erfahrung darstellt. Der Drang nach dauernder Verwendung ist ganz unabhängig von Inhalt des öffentlichen Programms oder von persönlichen Sinnesleben, was beweist das die Technik Teil unseres Lebens ist.“⁸¹ McLuhan sieht in der Technik also etwas Positives, Technik als einen Teil von uns der uns hilft eine erweiterte Sicht zu erlernen.

Seine berühmte These „The Medium is the Message/Message“ ist doppeldeutig. Damit meint McLuhan dass das Medium selbst die Botschaft ist und dass es unsere Sinne massiert.⁸²

3.2.2 Heiße und kalte Medien

Marshall McLuhan unterscheidet die Medien in zwei Arten, in heiße und kalte Medien. Die heißen Medien sprechen die Sinneswahrnehmung des Menschen an und üben eine große Wirkung auf sie aus.

⁸¹ Quelle: McLuhan, Marshall: Magische Kanäle, 1968, (Hrsg.) Verlag der Kunst Dresden, 1995, S.79

⁸² Vgl. Baacke, Dieter: Medienpädagogik; Niemayer, Tübingen, 1997, S.29ff.

Ein heißes Medium ist eines, das nur einen der Sinne allein erweitert, und zwar bis etwas detailreich ist. Detailreichtum ist der Zustand, viele Daten oder Einzelheiten aufzuweisen.⁸³

Diese Medien haben eine zerstörerische Kraft. Zu den heißen Medien zählt McLuhan beispielsweise das Radio, das Buch, die Schrift, die Photographie und das phonetische Alphabet.

Hierbei wird vor allem ein Sinn des Konsumenten angesprochen, wodurch er zwar beeinflusst wird, im Handeln aber eher passiv bleibt.⁸⁴ Die kalten Medien üben weniger Einfluss auf den Menschen aus, weil sie wenig Details bieten und für den Mensch optisch nicht reizvoll sind. Man muss sich aktiv mit den Medien auseinandersetzen um sie begreifen zu können. Unter kalten Medien versteht McLuhan zum Beispiel: das Fernsehen, das Telefon, hieroglyphische oder ideographische Schriftzeichen sowie die Karikatur. „Das Telefon ist ein kühles Medium oder ein detailarmes, weil das Ohr nur eine dürftige Summe von Informationen bekommt. Und die Sprache ist ein kühles, in geringem Maße definiertes Medium, weil so wenig geboten wird und so viel vom Zuhörer ergänzt werden muß.“⁸⁵

Marshall McLuhans Texte sind sehr schwer verständlich, da er mit Fragen, Vergleichen und vor allem kurzen Gedankensplittern arbeitet. In der europäischen Medienwissenschaft zählte man ihn zu den Vertretern der Pop-Art und weniger zur Wissenschaft. Von Seiten der Linksintellektuellen warf man McLuhan vor, dass er zuwenig politisch sei und sich vom Kapitalismus lenken ließe.

⁸³ Vgl. Kursbuch Medienkultur: die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard/ (Hrsg.) von Lorenz Engel DVA, Stuttgart, 1999, S.45ff.

⁸⁴ Vgl. <http://www.utoronto.ca/mcluhan/mcluhanprojekt/kritikerindex.htm> ff.

⁸⁵ Quelle: Kursbuch Medienkultur: die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard/ (Hrsg.) von Lorenz Engel, DVA, Stuttgart, 1999, S.45ff.

4. Die Bedeutung der Medien auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern

Die Familie und die Schule sind die beiden Institutionen die für die geistige Entwicklung eines Kindes eine sehr große Rolle spielen. Seit dem 19. Jahrhundert, also seit dem Beginn der Industrialisierung und der Entwicklung neuer Medientechnologien hat das Medium Fernsehen einen starken Einfluss. Das Fernsehen ist zum einen in den Alltag der meisten Familien integriert, oft wird der Tagesablauf danach ausgerichtet.

Auf der anderen Seite ist der Fernsehkonsum der Kinder oft Gegenstand öffentlicher moralischer Vorwürfe.⁸⁶ Die Anfänge der Medienforschung liegen in der Nachkriegszeit in den USA. Sie hat sich zunächst als Wirkungsforschung verstanden, deren Interesse in der Erforschung der Massenmedien in der Gesellschaft liegt.⁸⁷

Die Analysen der Medienforschung lassen sich in drei Wirkungsbereiche teilen, die kognitiven, die emotionalen und die sozialen Medienwirkungen.⁸⁸ Die Fernsehwirkung ist von zwei Faktoren besonders abhängig. Der Inhalt und die Form beziehungsweise die visuelle und auditive Reize spielen eine entscheidende Rolle. Die Thematik der Auswirkungen des Fernsehens wird laut Hickethier als Kultivierungseffekt zusammengefasst.⁸⁹

⁸⁶ Vgl. Erlinger, Dieter Hans (Hrsg.), Neue Medien - Edutainment - Medienkompetenz, Deutschunterricht im Wandel, KoPäd Verlag, München, 1997, S.93ff.

⁸⁷ Vgl. Biermann, Rudolf und Schulte, Herbert: Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: medienpädagogische Forschung in der Schule, Peter Lang Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main, 1996, S.30

⁸⁸ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg.): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem .Beiträge zum Medieumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996, S.5

⁸⁹ Vgl. Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Verlag J.B Metzler, Stuttgart. Weimar, 2003.S.283

Dieser geht davon aus dass Menschen mit einem hohen Fernsehkonsum ihre Vorstellung der Realität an die Serienrealität anpassen. Hickethier schreibt: „Serien haben, also, so die Schlussfolgerung, einen beträchtlichen Anteil an den Vorstellungen von Realität und damit an der Konstruktion von Wirklichkeit.“⁹⁰

Des Weiteren ist für die emotionale und intellektuelle Auseinandersetzung mit den Medien die individuelle Persönlichkeit von Bedeutung. Hiermit ist gemeint, wie viel Erfahrungen hat ein Kind gesammelt, welche Einstellung ihm vermittelt wurde, zu welcher sozialen Schicht das Kind gehört, in welcher Kultur es lebt usw.⁹¹ Das Alter des Kindes ist dafür sehr wichtig, denn Kinder unter sechs Jahren können die Realität und die Fernsehwirklichkeit schwerer unterscheiden als ältere Kinder. Dazu kommt auch die kürzere Konzentrationsfähigkeit bei den kleinen Kindern.

Die Medienforschung hat bewiesen, dass das Medium Fernsehen mit seinem Programm bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, sowohl kurz als auch langfristig emotionale Wirkung auslöst.

Die Emotionen wie Angst, Freude, Sehnsucht usw. sind oft nicht leicht zu definieren und einzuordnen. Gerade die Werbung nutzt genau diese emotionale Wirkung, um die Rezipienten in die Supermärkte zu locken. Diese Manipulationsmöglichkeit der Medien verlangt geradezu nach einer Medienkompetenz, die Kindern und Jugendlichen in der Schule vermittelt werden sollte. Dadurch haben sie das Wissen, um genügend Distanz zu den Emotionen aufbauen zu können.⁹²

Adorno und Horkheimer sehen in der massenkulturellen Erfahrung des Vergnügens, die Möglichkeit einer Massenmanipulation, da die Kunst den Gesetzen der kapitalistischen Wirtschaft gehorcht. Um den höchsten Profit zu erreichen, studiert die kapitalistische Wirtschaft, die Sehnsüchte, Vorstellungen der Gesellschaft und der Menschen darin, die Gewohnheiten bzw. Rituale der Massen u.ä.⁹³

⁹⁰ ebd.

⁹¹ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg.): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996,S.69ff.

⁹² Anm. d. Autorin

⁹³ Vgl. Brecht und Suhrkamp: Adorno, W. Theodor W.: Résumé über Kulturindustrie. In: Kursbuch Medienkultur; Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard (Hrsg.) von Pias, Claus, Vogl, Joseph, Lorenz Engell, Fahle, Oliver und Britta Meitzel, DVA, Stuttgart, 1999,S.203

Die Kritik sieht im TV eine Ablenkung des Einzelnen, um nicht über sich selbst oder die Gesellschaft in der er lebt nachzudenken.

4.1 Die Frage nach der Erschaffung einer medialen Realität

Das Fernsehen zeigt uns ein ganzheitliches Bild der Welt, so wie es früher nur die Schule oder die Kirche vermochte.⁹⁴ Die Kinder des Informationszeitalters sind keine passiven Konsumenten, sondern aktiv in die massenmediale Kommunikation eingebunden. Es ist wichtig zu erwähnen, dass das soziale Umfeld in dem ein Kind aufwächst, sowie Alter und Geschlecht natürlich als Unterscheidungsmerkmale zu berücksichtigen sind. Neben den Zeichentrickserien bietet das restliche Fernsehprogramm natürlich auch genügend Raum, um Träume, Verhaltensmuster, Vorstellungen und Einstellungen zu beeinflussen.

Zum Beispiel in „Germany`s Next Topmodel“ wird der Traum von einem attraktiven, perfekten Frauendasein gestärkt, wobei bei „He Man“ beispielsweise für Jungen das Heldenhafte und Starke im Mittelpunkt steht.⁹⁵ In Bezug auf die häufige Mediennutzung der Kinder von heute, haben viele Eltern Angst, dass die Kinder Verhaltensstörungen, Unkonzentriertheit und auch ein höheres Gewaltpotenzial entwickeln könnten. Hickethier verweist bei der Wahrnehmung der Realität auf die Inszenierungsform, also welches Fernsehformat gezeigt wird.⁹⁶ Dokumentationen oder Nachrichten haben oft einen Realitätsanspruch und versuchen eine Abbildung der Wirklichkeit darzustellen.

⁹⁴ Vgl. Biermann, Rudolf und Schulte, Herbert: Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: medienpädagogische Forschung in der Schule, Frankfurt am Main, Peter Lang Europäischer Verlag der Wissenschaften, 1996, S.30

⁹⁵ Vgl.ebd.S.107

⁹⁶ Vgl. Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Verlag J.B Metzler, Stuttgart. Weimar, 2003,S.133

„(...)Wir ordnen das Gesehene sofort aufgrund von ganz unterschiedlichen Merkmalen dem Bereich der Fiktion oder dem der Non-Fiktion zu(...).“⁹⁷

Aber gibt es so etwas wie eine wirkliche Realität und eine mediale Realität überhaupt? Es gibt unzählige Theorien zu diesem Thema zum, die vorliegende Arbeit gibt einen Überblick der Konzepte des radikalen Konstruktivismus, des operativen Konstruktivismus und der drei Wirklichkeiten nach Doelker.

Der radikale Konstruktivismus beruht auf der Annahme, dass die äußeren Reize die wir durch unsere Sinnesorgane aufnehmen, getrennt von der inneren Aufarbeitung gesehen werden muss.⁹⁸

Das Konstrukt das sich dann in jedem Individuum ergibt, also nach der Auswahl welche Sinneseindrücke am Wichtigsten sind, wird nach diesem Konzept als die menschliche Wahrnehmung⁹⁹ bezeichnet.

„Durch Sozialisation in die bereits vorhandene Gesellschaft durch eigene Erfahrungen und die Vereinbarungen mit Interaktionspartnern werden weitere (Wahrnehmungs-) Schemata hinzugewonnen. Dabei handelt es sich um einen ständigen Wechsel zwischen Assimilation und Akkomodation.“¹⁰⁰

Das Konzept der drei Wirklichkeiten von Doelker ¹⁰¹ wird schon lange in der Medienpädagogik verwendet und bietet daher eine gute Grundlage für das Verständnis über die Wirklichkeit. Bei dieser Wirklichkeitstheorie wird die Wirklichkeit in drei Formen der Wirklichkeit geteilt, wobei alle miteinander verwoben sind.

⁹⁷ Quelle: Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Verlag J.B Metzler, Stuttgart, Weimar, 2003, S.133

⁹⁸ Vgl. Wesener, Stefan: Spielen in virtuellen Welten: Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen, Verlag für Sozialwissenschaften, Berlin, 2004, S.28ff.

⁹⁹ ebd.

¹⁰⁰ Vgl. Richards und Glasfeld 1987, ebd. S.29

¹⁰¹ Vgl. Doelker, Christian: Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums, Klett-Cotta, Stuttgart,

W1 beschreibt die primäre Wirklichkeit, diese beschreibt alles was wir direkt wahrnehmen, das was wir als real empfinden, aber auch unsere Gefühle und Gedanken.¹⁰²

Die W2 ist die mediale Wirklichkeit, die Wirklichkeit die uns im Fernseher gezeigt wird und die W3, sprich die wahrgenommene mediale Wirklichkeit ist jene Fernseherfahrung die in unserer Vorstellung entsteht.

Der Weg von der W1 zur W2 wird von Doelker als Abbildung verstanden und erst der Übergang von W2 zu W3 führt zur Medienwahrnehmung. Doelker geht davon aus, dass der Rezipient bei der Abbildung von W1 zu W2 einen Verlust von Wirklichkeit¹⁰³ erlebt.

Als Gründe hierfür werden die Isolierung, die Fixierung und die Reduzierung genannt. Die Isolierung bezieht sich auf einzelne Bilder, die nicht immer in einem verständlichen Gesamtkontext gezeigt werden. Die Fixierung beschreibt die volle Konzentration des Rezipienten auf eine Bewegung, wobei andere Bewegungen übersehen werden können. Der dritte Verlustpunkt von Doelker, die Reduzierung bezeichnet, den Verlust von Sinnzusammenhängen. Ist Fernsehen also schädlich?

Verlieren wir den Bezug zur Wirklichkeit? Und wenn es so ist können wir etwas dagegen tun? Doelker gibt als mögliche Gegenwirkung die Kompensierung der Verluste an, damit könnte man sich vor den Wirklichkeitsverlusten schützen. Die W1 könnte zum Beispiel durch technische Hilfsmittel wie das Licht mehr dominieren und sich als reale Welt erkenntlich machen. Durch mehr Bewegung, Doelker nennt es die Dynamisierung wird das Interesse des Zuschauers angeregt. Und schließlich die Kompensierung, meint wenn sprachliche, bildliche und auditive Komponenten vereint werden.

Auch bei dem Schritt von W2 zur W3 können Verluste auftreten, ein Beispiel sind Tonstörungen die bei der Übermittlung auftreten können, Fremdwörter beeinträchtigen die Wirklichkeitsaufnahme und auch die selektive Aufnahme, also die individuelle Aufnahme kann zu einem Verlust der Wirklichkeit von W1 zu W2 führen. Diese kann wiederum durch Identifizierung, Verknüpfung und Ergänzung ausgeglichen werden.

1989.

¹⁰² Vgl. Wesener, Stefan: Spielen in virtuellen Welten: Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen, Verlag für Sozialwissenschaften, Berlin, 2004, S. 63

¹⁰³ Vgl. Wesener, Stefan: Spielen in virtuellen Welten: Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen, Verlag für Sozialwissenschaften, Berlin, 2004, S.28ff.

Hierbei ist wiederum die aktive Auseinandersetzung mit der Umwelt anhand von Handlungen wichtig. Piaget hat für diese Individuums-Umwelt- Beziehung in den 60er Jahren zwei Begriffe definiert, die Assimilation und die Akkommodation.¹⁰⁴ Diese Begriffe sind die Grundlage der kognitiven Entwicklung.

Im Bereich der Pädagogik heben Flitner und Bruner, in den Jahren 1973 und 1974, die positive Wirkung des kindlichen Spieles auf Lern- und Denkfähigkeiten hervor. Der Sozialphilosoph Niklas Luhmann¹⁰⁵ vertritt den operativen Konstruktivismus, er geht von einer System - Umwelt - Differenzierung sozialer Systeme aus. Der Prozess des Beobachtens steht im Mittelpunkt und ist ausschlaggebend für die Wahrnehmung der Realität. Die Verbindung zur Außenwelt ergibt die systemrelativen Operationen.

Auch Fröhlich schließt sich Luhmanns Theorie an, er geht von einem bestimmten Reiz aus der Außenwelt aus, der spezielle Eigenschaften hat und auf den die Menschen in bestimmter Weise reagieren.

„Menschen aller Kulturen müssen bestimmte Außenreize zum Beispiel in Form von Objekten vergleichbar annehmen, ob sie dies wollen oder nicht. Dies gilt auch umgekehrt, in dem sie bestimmte Objekte auch dann nicht beliebig wahrnehmen können, wenn sie dies nur wollen oder per Konversation beschließen.“¹⁰⁶

Das Fernsehen als Identitätsstütze und Orientierungshilfe wird anknüpfend an die Auseinandersetzung mit einem möglichen Realitätsverlust behandelt, da diese Punkte für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern wichtig sind.

¹⁰⁴ ebd. S.12

¹⁰⁵ Vgl. Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, 2. Auflage, Opladen 1996.

¹⁰⁶ Vgl. Hoppe - Graff, Siegfried, Rolf Oerter (Hrsg.): Spielen und Fernsehen: Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Juventa Verlag, Weinheim und München, 2000, S. 138ff.

4.2 Identitätsbildung und Orientierungshilfe durch das Fernsehen

Der mediale Einfluss zeigt sich in Persönlichkeits- und Identifikationsprozessen wieder, da oft Werte und Rollenbilder unbewusst aufgenommen werden.¹⁰⁷

Umso realer die Figuren unter anderem im Leitmedium Fernsehen dargestellt werden, desto eher identifizieren sich Kinder mit den Fernsehfiguren.

Die verschiedenen Fernsehserien wie beispielsweise die Simpsons oder die Schlümpfe stellen Familienalltag dar, mit dem sich die Kinder bis ins jugendliche Alter sehr gut identifizieren können. Die Zeichentrickfiguren mit Vater, Mutter, Sohn, Tochter usw. füllen jenen Platz einer Familie oder eines Dorfes aus, wobei jedes Kind eine Identifikationsperson finden kann.

Oft gibt es einen Haupthelden auf den man alle seine Träume und Wunschvorstellungen projizieren kann, aber oft bleibt das Ziel unerreicht, den es würde eine zu große Frustration bei dem Kind hervorrufen. Aus diesem Grund gibt es in vielen Kindersendungen einen Nebenhelden, der kleine Schwächen hat, mit dem sich die Kinder gerne identifizieren.¹⁰⁸

Durch den täglichen Konsum der Serien bekommen sie eine Art Ratgeberfunktion und dadurch obliegt den Machern eine gewisse Verantwortung über die moralische Entwicklung eines Kindes. Natürlich gibt es im Fernsehprogramm genug Identifikationsfiguren für Kinder. Die Kinder können sich auf ihre Serienhelden immer verlassen, da sie sie täglich oder wöchentlich zur gleichen Zeit sehen können. In den verschiedenen Peergroups gehen oft Programmvorlieben mit der Gruppenidentität einher. Die Medienpädagogin Karin Böhme-Dürr spricht in ihrem Beitrag Fernsehen als Ersatzwelt; Zur Realitätsorientierung von Kindern¹⁰⁹ davon, dass Kinder und Jugendliche auf der Suche nach Orientierung, Identifikation und Abgrenzung oft in den Medien wie etwa dem Fernseher Vorbilder beziehungsweise Meinungsbildung finden.

¹⁰⁷ Vgl. Bickelmann, Karin, und Sosalla, Werner: Medienkompetenz: Voraussetzungen, Förderung, Handlungsschnitte, VITAS Verlag, 2002, S.19

¹⁰⁸ Vgl. Rogge, Jan-Uwe: Faszinationen des Fernsehens für Kinder . Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1994, S.19ff.

¹⁰⁹ Vgl. Hoppe-Graf, Siegfried, Rolf Oerter (Hrsg.): Spielen und Fernsehen: Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Juventa Verlag, Weinheim und München, 2000, S.11ff.

Natürlich geschieht diese Orientierung auch durch die zwischenmenschlichen Beziehungen, jedoch sind hierbei der soziale Umgang und die Auseinandersetzung mit den Gefühlen und Gedanken ihrer Umwelt von Bedeutung.

Das Fernsehen ist in Kindergärten und Schulen auch aus dem Grund so beliebt, weil sich die Kinder über gleiche Erfahrungen austauschen können. Sie sehen oft die gleichen Serien und haben ähnliche Vorbilder. All dies schafft eine Grundlage für eine gemeinsame Realität. Für gewöhnlich genießen es Eltern wenn ihre Kinder spielen etwa mit Puppen oder Autos.

Oft lassen Kinder ihrer Phantasie freien Lauf und schlüpfen in andere Rollen, spielen in einer imaginären, erfundenen Realität. Außerdem fehle durchs Fernsehen die Zeit zum Spielen und dadurch verlernen es die Kinder.¹¹⁰

Der Medienwissenschaftler Knut Hickethier hebt beim Identifikationsprozess durch Fernsehen hervor, dass der Rezipient immer noch über eine autonome Entscheidungskraft verfügt, dabei bezieht er sich auf Rezipienten jeden Alters.¹¹¹

Hans Dieter Kübler geht davon aus, dass der Medienbesitz eine zentrale Rolle bei der Identifikation spielt. „(...)Der Besitz oder Zugang zu einem Medium kann Rolle und Prestige in der jeweiligen Gleichaltrigengruppe beeinflussen gemeinhin aufwerten.“¹¹² Auch hier wiederum bietet das Phantasiespiel die Möglichkeit sich über seine gemeinsamen Medienerfahrungen auszutauschen, Figuren nach zu spielen und sich durch die Wechselwirkung der realen und medialen Realität, genug Distanz zu schaffen, um eine klare Grenze zu erkennen.

¹¹⁰ ebd.

¹¹¹ Vgl. Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Verlag J.B Metzler, Stuttgart, Weimar, 2003.

¹¹² Quelle:Kübler, Hans Dieter, In: Aufenanger, Stefan: Neue Medien- Neue Pädagogik? Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1991,S.41

4.3 Welche geschlechtlichenspezifischen Rollenbilder werden im Fernsehangebot für Kinder vermittelt?

Im 17. und 18. Jahrhundert wurde das Spielzeug als pädagogisches Instrument entdeckt, sie sollten die Kinder auf ihre Rollen in der Zukunft vorbereiten.¹¹³

Ein sehr wichtiger Teil der Persönlichkeitsentwicklung ist der Prozess der Identifikation mit seinem eigenen Geschlecht.

Die Geschlechtsrolle wird in einer Kultur durch bestimmte männliche und weibliche Merkmale definiert. Allgemein gesprochen spielen Jungs oft Sport-Wettbewerbspiele sowie technische, knifflige Spiele. Mädchen hingegen bevorzugen Familienspiele, Malen, oft in kleineren Gruppen.

In den meisten Fernsehsendungen und Computerspielen sind solche stereotypischen Merkmale zu finden. Das Thema der geschlechtsspezifischen Rollenbilder im Fernsehen wurde in der Medienwissenschaft oft diskutiert, gemeinhin ist man sich einig das die Medien je nach Geschlecht in den meisten Fällen unterschiedlich genutzt werden.

Ben Bachmaier hat in seinen Untersuchungen herausgefunden das Mädchen nicht soviel fernsehen wie Jungen. Nach Bachmaiers Feststellung sitzen Kinder im Durchschnitt etwa 1 1/2 Stunden am Tag vor den Fernsehapparaten.¹¹⁴

Dabei hebt er hervor das Erwachsene im Durchschnitt doppelt soviel fernsehen, oft sogar noch mehr und dass man bei der Medienerziehung seiner Kinder auch sein eigenes Konsumverhalten nicht außer acht lassen darf, da es einen Spiegel für die Kinder darstellt.¹¹⁵ Das Programminteresse lässt sich demnach auch geschlechtsspezifisch unterscheiden. Mädchen bevorzugen meistens Familien und Unterhaltungsendungen, Musikshows. Die Interessensfelder bei Jungen bezüglich des Fernsehprogramms sind Action, Science-Fiction, Technik, Western Sport und Wissenschaft.

¹¹³ Vgl. Hartmann Waltraut In: ebd. S. 79ff.

¹¹⁴ Vgl. Bachmaier, Ben: Abenteuer Fernsehen: Ein Begleitbuch für Eltern. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. München, 2001, S.20ff., Verlag GmbH & Co. KG. München, 2001, S.20ff.

¹¹⁵ ebd.

Im Grundschulalter spielt wohl die Barbie-Puppe eine der zentralsten und wichtigsten Rollen für die Identifikation eines Mädchens mit seinem Geschlecht.

Ben Bachmaier geht auf die Geschichte der Barbie ein, die seiner Meinung nach der klassischen Prinzessinnengeschichten wie zum Beispiel Schneewittchen aus den Märchen der Gebrüder Grimm gleicht.¹¹⁶

Allerdings setzen sich die grimmschen Märchen mit sehr komplexen sozialen Themen auseinander, wie beispielsweise Neid, Konkurrenz, Mord u. ä. Die Barbie ist nicht eingebettet in eine Geschichte voller Intrigen und zwischenmenschlichen Auseinandersetzung, sondern sie bleibt stets passiv, wird frisiert, geschminkt und angezogen und trifft sich mit ihrem männlichen Double Kent. Haben Mädchen keine dunkle Seite und ist es ihre einzige Aufgabe gut auszusehen?

„Auch Mädchen brauchen Geschichten, mit denen sie die dunklen Seiten ihrer Kinderseele ausleuchten können. Mädchen nähern sich diesen Themen heute durchaus mit drastischen Geschichten und Figuren, obwohl der Medienmarkt und die Vorbehalte der Erwachsenen ihre Themen immer noch ausgrenzen bzw. mit Männerfiguren oder Helden-Kampfgeschichten besetzen.“¹¹⁷

Eine der wohl berühmtesten Geschichten von starken Mädchen stammt von der schwedischen Autorin Astrid Lindgren. Ihre Heldinnen wie Pippi Langstrumpf oder Ronja Räubertochter zeigen freche, starke Mädchen die selbständig und dominant sind. Mit viel Charme und Witz werden hier andere Frauenbilder vermittelt. Die Bücher über die Abenteuer von Pippi Langstrumpf wurden verfilmt und als Fernsehserie produziert. Moderne Frauenbilder die stark, mutig und selbständig sind, sind zum Beispiel Sailer Moon (RTL2), Sabrina (Pro7) oder Mila Superstar (RTL2).¹¹⁸ Welchen geschlechtsspezifischen Stereotyp gibt es für Jungen? Ben Bachmaier bezieht sich auf das Märchen von den Gebrüdern Grimm „von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen“, diese Geschichte erzählt von einem Jungen der erst durch viele Gefahren und Abenteuer gehen musste. Um ein Mann zu sein müssen sich Jungen fürchten können, das ist die Moral aus dem Märchen.

¹¹⁶ Vgl. Bachmaier, Ben: Abenteuer Fernsehen: Ein Begleitbuch für Eltern. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. München, 2001, S. 85ff.

¹¹⁷ ebd.S.88

¹¹⁸ ebd.S.91ff.

Also wird ein Junge demnach nur zum Mann wenn er sensibel genug ist sich auch zu fürchten.¹¹⁹

„Unabhängig von der mit Rambo oder Rocky verkündeten Rechtfertigung und Normalisierung von Kampf und körperlicher Gewalt fehlt diesen Figuren genau das, woran es auch dem Jungen des Märchens mangelt, der auszog, das Fürchten zu lernen. Sensibilität für jene Seiten des Lebens, die nichts mit Kampf zu tun haben.“¹²⁰ Das Thema des gefühlvollen Jungen wird eher selten im Fernsehangebot Männer und Jungen behandelt, in erster Linie stehen Eigenschaften wie Mut, Gerechtigkeit und Sportlichkeit im Vordergrund, um durch Kampf und Coolness für Recht und Ordnung zu sorgen.

Stefan Aufenanger beschreibt drei Ansätze der Entwicklungspsychologie der Geschlechtsfindung beziehungsweise geschlechtsspezifischen Identifikation.

Aufenanger spricht von dem lerntheoretischen, dem kognitiven und dem psychoanalytischen Ansatz.¹²¹ Die Lerntheorie geht davon aus, dass die Kinder ihre Geschlechtidentität durch Nachahmung bei ihren Eltern erwerben. Diese Ansicht wurde von dem kognitiven Ansatz Kohlbergs überarbeitet. Diesem Modell liegt die Entwicklungstheorie von Jean Piaget zugrunde, die Erkenntnis und Wahrnehmungsprozesse zur Formung unseres Geschlechtes definiert. Des Weiteren hat die Psychoanalyse von Sigmund Freud eine sehr wichtige Bedeutung, dieser sieht in jeder Entwicklungsstufe der Kinder bestimmte männliche und weibliche Symboliken die sich durch die Persönlichkeitsveränderungen bemerkbar machen. Die neuesten Theorien gehen von einer personalen Identifikation und einer positionalen Identifikation aus. Die personale Identifikation bezieht sich auf Mädchen die sich an einer bestimmten Person orientieren, dabei handelt es sich meist um jene Person im Normalfall die Mutter mit der sie von Geburt an eine kontinuierliche Beziehung führen. Nach den Regeln der Gesellschaft verweisen Mütter ihre Söhne in der Regel nach einer gewissen Zeit auf den Vater als Vorbild.

¹¹⁹ Vgl. Bachmair, Ben: TV - Kids/ Ben Bachmair - Orig. Aus.- Ravensburg: Maier, 1993, S.82

¹²⁰ Vgl. Bachmaier, Ben: Abenteuer Fernsehen: Ein Begleitbuch für Eltern. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. München, 2001, S.101

¹²¹ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg.): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996. S.93 S.93

Da Väter oft beruflich bedingt weniger daheim sind als Mütter, stellen sie ein fremderes Identifikationsbild dar, daher der Begriff der positionalen Identifikation.¹²² Viele amerikanische Untersuchungen beweisen, dass Kinder die sehr viel fernsehen ein weitaus klassischeres Mann – Frau Bild haben, als Kinder die nicht so viel fernsehen. Das Thema der Gewalt wird im folgenden Kapitel abgehandelt, da die Angst von Seiten der Eltern auf mögliche Nachahmung von Gewaltakten oder ein erhöhtes Gewaltpotenzial bei Kindern die viel fernsehen, nach wie vor besteht.

4.4 Wird das Gewaltpotential durch häufigen Fernsehkonsum erhöht?

Diverse wissenschaftliche Disziplinen wie die Pädagogik, die Soziologie und die Jugend- und Wirkungsforschung beschäftigen sich mit dem Thema Gewalt im Fernsehen und dessen Wirkung auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern.

Die Hauptfaktoren deren Zusammenspiel für die Wirkung verantwortlich ist, sind das Alter, der soziale Rahmen und die eigene Erfahrung.¹²³ Kinder und Jugendliche haben ihre Informationen über Handlungen der Gewalt meistens aus zwei Quellen. Zum einen sind das Medien vor allem das Fernsehen und zum anderen Erzählungen und Berichten von Eltern, Gleichaltrigen usw., vorausgesetzt sie wachsen in einer friedlichen Umgebung auf. Die Familie gilt in der Medienpädagogik als der wichtigste

Lehrmeister von sozialem Verhalten. Die Kinder lernen also ihr Gewaltverhalten von dem was sie im Alltag beobachten, selbst ausüben oder selbst erfahren. Das gelernte Gewaltverständnis wird auf die Gewaltdarstellungen im Fernsehen übertragen.¹²⁴ Wie gehe ich mit aggressiven Gefühlen um und was macht mir Angst? Einigen Studien zufolge kann das reflexive Fernsehen Aggressionen und Ängste verstärken, aber eine längerfristige Auswirkung war bis Ende der 90er Jahre weitgehend nicht bekannt.¹²⁵

¹²² ebd.

¹²³ Vgl. Barsch, Achim, Erlinger, Hans - Dieter: Medienpädagogik: Eine Einführung, Klett - Cotta, Stuttgart, 2002, S.86

¹²⁴ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg.): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996, S.78

¹²⁵ ebd.

Nach der Medienforscherin Helga Theunert nehmen Kinder vor allem physische Gewalt im Fernsehen wahr. Nach ihren Ergebnissen lehnen sie die Gewaltdarstellung dann ab wenn die Opfer sehr schwere sichtbare Verletzungen davon tragen. Im Fernsehprogramm sind Gewalthandlungen alltäglich, über den ganzen Tag verteilt. In jedem Programm ist aggressives Verhalten zu finden. Zum einen sind das Tatsachenberichte in den Nachrichten, Zwischenmenschliches in Talkshows oder Gewaltdarstellungen in Serien und Filmen. Hier stellt sich die Frage, ob das Fernsehen schuld daran ist, wenn Kinder und Jugendliche in der Realität Gewalt ausüben.

Die Medienwissenschaftler Stefan Aufenanger und Dieter Baacke sind anderer Meinung und reihen sich in die dominierende Sicht der Medienpädagogik von heute ein. Ihrer Meinung nach entscheidet das soziale Umfeld über das Aggressionspotenzial und die Gewaltbereitschaft eines jungen Menschen.

„Kinder und Jugendliche, die von ihren Eltern oder von Pädagogen nicht ernst genommen werden, die kein Selbstwertgefühl entwickeln können und denen keine Wertorientierungen vermittelt werden, neigen eher zu Gewalt als jene, die in einem anregenden und emotionalen sie annehmenden pädagogischen Klima aufwachsen“.¹²⁶

Durch Haltlosigkeit und Orientierungsarmut suchen Kinder Leitfiguren in den Medien oder suchen sich andere Ventile um diese Sehnsucht zu stillen. Denn aus vielen Studien geht hervor, dass Kinder Gewaltdarstellungen eher ablehnen, vor allem Gewaltdarstellungen in realen Zusammenhängen, wie bei den Nachrichten, in Reality-Shows und auch unerklärbare, mystische Gewalt machen den Kindern Angst. Ein weiterer wesentlicher Aspekt der Wirkung auf die Gefühle eines Kindes ist, dass Kinder die Gewaltdarstellungen nicht in einem inhaltlichen Gesamtpaket wahrnehmen können, sondern jede Szene einzeln aufnehmen und herausgelöst aus der Geschichte sehen.

¹²⁶ Quelle: Aufenanger, Stefan, Baacke, Dieter, Lauffer, Jürgen, Röllecke, Renate, Gottberg von, Joachim - Hans: Gutes Fernsehen - schlechtes Fernsehen!? Denkanstöße, Fakten und Tipps für Eltern und ErzieherInnen zum Thema Kinder und Fernsehen, KoPäd Verlag, München, 1996, S.45

Entwicklungspsychologisch betrachtet können Kinder erst ab dem achten Lebensjahr begreifen, dass es sich bei Filmen im Fernseher nicht um abgebildete Realität handelt und nehmen eine Geschichte bis zum zehnten Lebensjahr nicht als zusammenhängendes Konstrukt sondern als einzelne aneinander gereihete Szenen wahr.

Außerdem hat der Medienforscher Jürgen Grimm im Auftrag der deutschen Forschungsgemeinschaft über 1000 Zuschauern getestet wie sich ihr Gewaltverhalten nach Besichtigung unterschiedlichster Gewaltdarstellungen verändert hat.

Jürgen Grimm kam dabei zu der Erkenntnis das Filme die Folgen der Gewalt bei den Opfern mit denen der Zuschauer sympathisiert zeigen, zu einem Aggressionsabbau beim Rezipienten führen.

Denn der Zuschauer zieht aus dieser Medienerfahrung die Erkenntnis, dass er wenn er im realen Leben in Gewaltsituationen kommt mit unangenehmen, schmerzhaften Folgen rechnen muss. Daher wird er versuchen der Gewalt im Alltag aus dem Weg zu gehen. Werden die Gewaltdarstellungen jedoch aus einer anderen Perspektive, dem Blickwinkel des Täters gezeigt, erhöht sich die Gewaltbereitschaft und die Aggression beim Rezipienten. Dies kann dem Zuschauer das Gefühl vermitteln das er durch gewalttätiges Verhalten seine Ziele erreichen und durchsetzen kann. Bei Darstellungen von Gewalt geht es also nicht bloß darum ob Gewalt gezeigt wird, sondern vielmehr wie die Gewalt dargestellt wird.¹²⁷

Der Medienpädagoge Ben Bachmair beschreibt in seinem Buch die „TV - Kids“¹²⁸ die Fernschwirkung folgendermaßen: „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.“¹²⁹ Diese Theorie geht mit der wahrscheinlich ältesten Theorie zur Funktion von Gewaltdarstellungen einher, der Katharsis. Dabei führt die zur Schaustellung von Gewalt zu einem Reinigungsprozess des Zuschauers.

¹²⁷ Vgl. Aufenanger, Stefan, Baacke, Dieter, Lauffer, Jürgen, Röllecke, Renate, Gottberg von, Joachim - Hans: Gutes Fernsehen - schlechtes Fernsehen!? Denkanstöße, Fakten und Tipps für Eltern und ErzieherInnen zum Thema Kinder und Fernsehen, KoPäd Verlag, München, 1996, S.68ff.

¹²⁸ Vgl. Bachmair, Ben: TV – Kids/ - Orig. Aus.- Ravensburg: Maier, 1993, S. 11

¹²⁹ ebd.S.12

Die Themen der Menschen wie Liebe, Hass, Krieg u.a. werden im Fernsehen gezeigt, damit der Rezipient seine eigene Erfahrungs- und Phantasiewelt in eine höhergestellte allgemein gültige Welt, eingliedern kann.¹³⁰ Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist das Geschlecht des Rezipienten, denn Jungen und Mädchen nehmen Gewalt unterschiedlich wahr. Die Mädchen bezeichnen auch schwächere Formen wie Treten oder Prügeln als Gewalt, bei vielen Jungen ist die Toleranzgrenze höher. Im Allgemeinen trennen Kinder Gewaltdarstellung in spannende und beängstigende Gewalt.

Diese Trennung bezeichnet Helga Theunert als „Gewaltschwelle“¹³¹, die natürlich immer nach der individuellen Lebenserfahrung eines Kindes variabel ist. Die Gewaltdarstellungen in Fernsehserien oder Fernsehfilmen mit denen Kinder umgehen können sind oft auf dem Wissen begründet das die Guten gewinnen werden. In Zeichentrickfilmen und auch anderen Actionsendungen für Kinder ist die Gegenwehr und auch der Angriff meistens als positives Mittel um ein Ziel zu erreichen dargestellt. Es sind selten längerfristige sichtbare Schäden zu sehen, oft wird direkt nach einer Kampfszene in der Opfer gezeigt werden, ein Bild vom siegessicheren Helden gezeigt. Allerdings sind bei Gewalthandlungen die oberhalb dieser Schwelle liegen, Angstzustände, Verunsicherung und Intoleranz, die Reaktionen bei Kindern. Vor allem wirklichkeitsnahe Berichte die beispielsweise in den Nachrichten zu sehen sind oder magische, nicht nachvollziehbare Gewalt sind oft Auslöser für Ablehnung und Angst bei Kindern.

Diese nachwirkenden Emotionen können negative Auswirkungen auf die Persönlichkeitsentwicklung haben, wenn die Kinder die Fernseherlebnisse nicht verarbeiten können. Im Phantasiespiel oder auch Rollenspiel können Kinder aggressive und gewalttätige Szenen und Figuren selbst gestalten und sich somit spielerisch mit dem Thema beschäftigen.

¹³⁰ Vgl. Bachmair, Ben: TV - Kids/ - Orig. Aus.- Ravensburg: Maier, 1993, S.12ff.

¹³¹ Quelle: Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg.): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996, S.78

Beim Fernsehen haben Kinder keine Möglichkeit das Geschehen mit zu gestalten, sondern sie können es lediglich konsumieren und auf sich wirken lassen.¹³² Die Handlungen die möglich wären sind den Fernseher abzuschalten oder das Programm zu wechseln. Die Auseinandersetzung mit den Bedürfnissen des Kindes sowie eine friedliche Beziehung zwischen Eltern und Kindern wirken sich positiv auf die Persönlichkeit des Kindes aus.¹³³

Bei den Medien Fernsehen und Computer besteht eine Suchtgefahr, der man durch Freizeitaktivitäten, wie zum Beispiel Ball spielen entgegen wirken kann.

Julie Duck konnte in ihren Studien 1993 die „Defizit-Hypothese“ bestätigen, die besagt das Medien ein Ersatz für direkte, soziale Aktivitäten sind.

Sie konnte das vor allem bei Kindern und Jugendlichen beobachten, die als Außenseiter bei Gleichaltrigen gelten, geringes Selbstbewusstsein und kaum Rückhalt in ihren Familien haben.¹³⁴ Wenn also der Fernsehkonsum so eine wichtige Rolle bei der Persönlichkeitsentwicklung hat, stellt sich die Frage nach einem Lösungsmodell. Als Teilgebiete der Medienkompetenz konzentriert sich die vorliegende Arbeit in diesem Zusammenhang auf das Rollenspiel und das szenische Spiel.

5. Erlernen einer Medienkompetenz durch das Rollenspiel und das szenische Spiel

Um sich aus dem großen Angebot der Fernsehinhalte sinnvolle und verwertbare, beziehungsweise unterhaltende Informationen herauszufiltern scheint Medienkompetenz fast unverzichtbar.¹³⁵

¹³² ebd. S.14ff.

¹³³ Anm. der Autorin

¹³⁴ Quelle: Hoppe - Graff, Siegfried, Rolf Oerter (Hrsg.): Spielen und Fernsehen: Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Juventa Verlag, Weinheim und München, 2000, S. 145ff.

¹³⁵ Vgl. Pöttinger, Ida: Lernziel Medienkompetenz: Theoretische Grundlagen und praktische Evaluation anhand eines Hörspielprojekts: Kopäd Verlag, München, 1997, S.70

Bis heute haben sich wenige Kindergärten und auch Schulen tatsächlich mit medienbezogener Themen auseinandergesetzt, dass zeigen einige Studien die bis ins Jahr 2002 gemacht wurden.¹³⁶

Doch was bedeutet eigentlich Medienkompetenz? Gibt es geschlechts- und altersspezifische Unterschiede? Wie und wo kann ich die Medienkompetenz erlernen? Der Begriff der Medienkompetenz ist seit den 90er Jahren eine wichtige Instanz der Medienpädagogik und wird auch als „(bildungs-)politischer Schlüsselbegriff“¹³⁷ verstanden. Viele Wissenschaftler, Eltern und Erzieher haben ein unterschiedliches Verständnis des Begriffs der Medienkompetenz.

Ihnen gemeinsam ist aber, dass sich die Medienkompetenz auf alle Medien, angefangen vom Buch und der Zeitung, also den Printmedien über das Fernsehen und den Hörfunk bis zum Computer und dem Internet, bezieht.

Harald Gapski beschreibt die Medienkompetenz als ein „Phänomen der Medien: „Die Medienkompetenz reiht sich in die Gruppe modischer Kompetenz - Komposita, zu der nicht nur bedeutungsverwandte Begriffe wie etwa Werbekompetenz oder Digitalkompetenz, sondern auch Begriffe der Zeitungs- und Werbesprache, wie beispielsweise Pilskompetenz und Fußballkompetenz zählen.“¹³⁸ Die Nachfrage auf Seiten der Pädagogen und Eltern nach einer erlernbaren Medienkompetenz wird immer größer.¹³⁹ Die Medienkompetenz wird nach Gapski als eine Art „Eintrittskarte in das 21. Jahrhundert“ verstanden, demnach ist es wichtig die Medienkompetenz in Schulen als fixe Instanz zu installieren. Im Verständnis der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk, kurz LPR Hessen ist die Medienkompetenz eine Kulturtechnik, die unterschiedliche Fähigkeiten einschließt. Sie unterteilt die Medienkompetenz in drei Punkte:

¹³⁶ Vgl. Schächter, Markus (Hrsg.): Reiche Kindheit aus zweiter Hand? Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet, München: KoPäd Verlag, 2001 und Tulodziecki, Ulike Six u.a.: Medienerziehung in der Grundschule, Grundlagen, empirische Befunde und Empfehlungen zur Situation in Schule und Lehrerbildung: Opladen: Leske + Budrich 2000.

¹³⁷ Quelle: Schriefers, Annette; Bischoff, Sandra: Medienkompetenz: Eine Aufgabe nimmt Gestalt an, KoPäd Verlag, München, 2002, S.9

¹³⁸ Quelle: Gapski, Harald: Medienkompetenz: Eine Bestandaufnahme und Vorüberlegungen zu einem systemtheoretischen Rahmenkonzept; Westdeutscher Verlag GmbH, Wiesbaden, 2001, S.15ff.

¹³⁹ ebd.

Die Medienkunde umfasst das theoretische Wissen über die rechtlichen Bedingungen der Mediensysteme und die Inhalte der Medien und ihre Wirkung auf die Persönlichkeitsstruktur.

Die Medienpraxis beschäftigt sich mit der praktischen Erlernung beziehungsweise Erarbeitung verschiedener Medienformate wie etwa einen Fernseh- oder Radiobeitrag zu produzieren. Der dritte Aspekt beschrieb die Medienethik, dabei geht es um die kritische Auseinandersetzung mit den Medien, dafür ist es wichtig viel Hintergrundinformationen über die Produktions- und Arbeitsverpflichtungen der Medienbetriebe zu erfahren.¹⁴⁰ Als wissenschaftlicher Vorreiter der Medienkompetenz konnte sich Dieter Baacke einen Namen machen, daher wird seine Definition der Medienkompetenz in der weiteren Folge der Arbeit ins Zentrum gestellt.

5.1 Begriffserklärung und die wichtigsten Ansätze der Medienkompetenz

5.1.1 Die Ausführungen von Dieter Baacke¹⁴¹

Im Kontext der geschichtlichen Entwicklung veränderte sich in den 60er Jahren das medienpädagogische Verständnis einer klaren, nachahmbaren Pädagogik hin zu dem Versuch kritische und emanzipierte Haltungen zu vermitteln. Dieter Baacke beschrieb in seinen theoretischen Texten im Jahr 1973 vor allem den Begriff der „Kommunikativen Kompetenz“. Das Wort Medienkompetenz hielt er für zu leer, er meinte dass ein klares Bild zu dem Begriff fehle. Mit dem Begriff der Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Medien bewusst zu nutzen und ihre Hintergründe und Inhalte analytisch zu verstehen, gemeint.

¹⁴⁰ Vgl. Schriefers, Annette; Bischoff, Sandra: Medienkompetenz: Eine Aufgabe nimmt Gestalt an, Kopäd Verlag, München, 2002, S.15ff.

¹⁴¹ Vgl. Baacke, Dieter: Medienkompetenz als Netzwerk. In: medienpraktisch 2/96, S.4ff.

Da das Fernsehprogramm sich meistens mehr nach den Verkaufszahlen beziehungsweise dem kommerziellen Erfolg von Sendungen richtet, als sich um ein inhaltlich anspruchsvolles Programm zu bemühen, wird es immer wichtiger die Medien kritisch und bewusst wahrzunehmen.¹⁴²

Die Medienkompetenz stellt einen Teil der sozialen Kompetenz dar. Der Begriff umfasst alle Medien, die alten und die neuen Medien. Der Begriff der Medienkompetenz beschreibt nach dem Konzept von Dieter Baacke die Handlungsmöglichkeit Medien gezielt zu nutzen.

Damit ist im Bezug auf das Fernsehen die reflexive Analyse eines Beitrages gemeint, Hintergründe und Inhalte können demnach kritisch betrachtet werden. Auch die Fähigkeit sich aktiv an dem Fernsehereignis zu beteiligen, wie beispielsweise in einer Sendung seine Meinung zu äußern oder einen Brief an die Redaktion zu schicken usw.

Die Gesellschaft wird in der heutigen Zeit von den Medien überflutet, wir werden mit Bildern, Informationen und Meldungen aus Fernsehen, Radio und Zeitung täglich bombardiert. Die Aufgabe der Medienkompetenz ist es in dieser Masse an Informationen brauchbare und richtige Informationen zu erkennen.

Die Fähigkeit den Fernsehapparat zu betätigen geht nicht mit einer Medienkompetenz einher, daher sind die Aufklärung über Technik, Herstellung und Marktorientierung genau so wichtige Ansätze wie die Inhalte und ihre Wirkung auf die Persönlichkeit und den Alltag. Wie sich das heutige Verständnis der Medienkompetenz entwickelte stelle ich im folgenden Kapitel durch einen kurzen historischen Abriss der Begriffserklärung dar.

5.1.2 Historische Entwicklung des Begriffs der Medienkompetenz

Die Massenmedien wurden schon in den 1920er Jahren von Bertolt Brecht kritisch betrachtet.¹⁴³ Seine Kritik galt damals vor allem dem Radio, er forderte 1927 eine „Demokratisierung des Rundfunks“, sein Anliegen war die Aufdeckung der Manipulationsmöglichkeiten sowie die Fähigkeit jedes Einzelnen bestimmt und objektiv über die Medien urteilen zu können.

¹⁴² Vgl. Bickelmann, Karin, und Sosalla, Werner: Medienkompetenz: Voraussetzungen, Förderung, Handlungsschnitte, VITAS Verlag, 2002, S.9ff.

¹⁴³ siehe Kapitel 1

Aber erst in den 60er Jahren erlangte der Begriff der Medienkompetenz durch die Theorien von Hans Magnus Enzensberger die Bedeutung von heute. Hans Magnus Enzensberger veröffentlichte Texte zur Demokratisierung der Medien und führte Brechts Vorstellungen weiter aus. Sein Anliegen war die aktive Beteiligung der Menschen an der Produktion von Medieninhalten. In der Medienpädagogik wurde das Konzept der Medienkompetenz am Ende der 60er Jahre populär. Bis dahin galt ein anderes Verständnis der Medienpädagogik. „(...)die Medienpädagogik verstand sich primär als System bewahrpädagogischer Freizeitkontrolle durch Jugendschützer“.¹⁴⁴ Die Bewahrpädagogik beschäftigte sich vor allem mit kleinen Kindern, sie sollten von allem was dem Verständnis der Erwachsenen nach für sie gefährlich oder unnütz ist geschützt werden. Damit wurden gewisse Verbote erteilt die die Neuen Medien nicht als selbstverständliche Alltagsgegenstände verstanden.¹⁴⁵

Durch die Einführung der Medienkompetenz in der Medienpädagogik veränderte sich auch die Sicht auf die Neuen Medien wie Fernsehen, Film und Computer. Durch die Medienkompetenz erfuhr das Fernsehen eine gewisse Legitimation, man konnte das Fernsehen konsumieren ohne zu verblöden und emotional abzuflachen.

Die Medienkompetenz bietet die Möglichkeit sich aus der passiven Haltung zu einem aktiven Mitgestalter des Mediums zu entwickeln. Im Anschluss an die Theorien der Frankfurter Schule entstand die „ideologiekritische Pädagogik“.¹⁴⁶ „Seit Adorno ist ihre Kulturkritik nicht äußerliches Lamento über den Verfall bürgerlicher Werte, sondern sie wird nun als kritische Gesellschaftsanalyse geführt(...). Diese neuen Medientheorien sind zugleich Gesellschaftstheorien, denn die Medien sind nichts als eine Besonderung kapitalistischer Produktion.“¹⁴⁷

¹⁴⁴ Quelle: Schriefers, Annette; Bischoff, Sandra: Medienkompetenz: Eine Aufgabe nimmt Gestalt an, Kopäd Verlag, München, 2002, S.9

¹⁴⁵ Vgl. Baacke, Dieter: Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung des Begriffes, der Konjunktur hat. In: Medien praktisch 20 (2) , 1996, S.4 -10ff.

¹⁴⁶ Vgl. Baacke, Dieter: Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung des Begriffes, der Konjunktur hat. In: Medien praktisch 20 (2) , 1996, S. 4 -10

¹⁴⁷ ebd.

Dieter Baacke gliedert die Medienkompetenz in die folgenden vier Dimensionen. Die vier Dimensionen sind die Medienkritik, die Medienkunde, die Mediennutzung und die Mediengestaltung. Die Medienkritik geht davon aus, dass der Mensch reflexiv und analytisch Medieninhalte begreifen, verarbeiten und verwenden soll. Die Medienkunde beschäftigt sich damit das Wissen über die Technik, die Vermittlung und die Systeme transparent zu machen. Auch das Erlernen ein Gerät zu nutzen ist ein wichtiger Punkt der Medienkunde. Die Mediennutzung bietet interaktive Möglichkeiten und die Kompetenz mit dem Programm umzugehen. Mediengestaltung bedeutet verschieden Formen der Medien selbst produzieren und entwerfen zu können. Durch die praktische Auseinandersetzung mit der Gestaltung von Programminhalten können Möglichkeiten und Ziele der Hersteller erkannt werden. Dieter Baacke hat den Begriff über den Einzelnen hinaus weiter entwickelt, er sieht dabei ein gesellschaftliches Phänomen.

Demnach ist die Medienkompetenz um die beiden entscheidenden Punkte der Medienpädagogik bemüht, auf der einen Seite die Erlernung der Technik im Verständnis der Mediendidaktik und zum anderen die Medienerziehung als Voraussetzung zum kritisch- analytischen Gebrauch der Medien.¹⁴⁸

Des Weiteren hat Dieter Baacke sechs Lernziele der Medienpädagogik festgelegt. Das Wissen über die Medientechniken, die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten und über Produktionsbedingungen. Ein weiteres Lernziel stellt die Dimension der Kritik dar, damit ist ein objektiver Blick auf die gezeigten Formate gemeint, die eine manipulative Wirkung ausschließt. Auch die Genussfähigkeit und Offenheit bilden zwei weitere Lernziele der Medienkompetenz, dabei geht es darum die Medien positiv für sich und seinen Alltag zu verwenden. Sich aus dem großen Medienangebot nützliche Informationen zu suchen und davon zu profitieren. Sinnvoll sind dafür auch die letzten beiden Dimensionen der Handlungs- und Umsetzungsfähigkeit. Damit man sich auch aktiv in die Mediengestaltung einbringt und weiß mit den Medien umzugehen.¹⁴⁹

Wie sieht also diese praktische Medienkompetenz aus?

¹⁴⁸ Vgl. Schriefers, Annette, Bischoff, Sandra: Medienkompetenz: Eine Aufgabe nimmt Gestalt an, Kopäd Verlag, München, 2002, S.9ff.

¹⁴⁹ ebd. S. 82ff.

5.1.3 Die praktische Umsetzung der Medienkompetenz

Die praktische Medienkompetenz bemüht sich die technische Beschaffenheit der einzelnen Medien zu erklären, dabei werden Techniken aus dem filmischen Bereich herangezogen. Damit sind die Kameraführung, der Schnitt, der Ton und die Lichttechnik gemeint.¹⁵⁰ Dabei ist zu erwähnen dass die Medienkompetenz keine vollständige praktische Ausbildung in diesen Bereichen braucht und auch der Lehrende keine perfekten fachlichen Kenntnisse in diesen Bereichen haben muss, sondern dass es darum geht die Entstehung der Fernseh-, Film- oder Computerinhalte transparenter zu machen. Wie kommt ein Fernsehbeitrag zustande?

Nach welchen Vorgaben muss ich mich richten und wie viel des Rohmaterials geht beim Schnitt verloren? Welche meinungsbildenden Möglichkeiten habe ich? Das sind einige der Fragen die durch den Erwerb einer Medienkompetenz erklärt werden können. Wie schon angedeutet, beinhaltet die praktische Umsetzung auch das Wissen der Organisation eines Medieninhaltes und der Vermarktung eines Produktes. Eine distanzierte und analytische Wahrnehmung der vermittelten Medieninhalte wird im Rahmen der Medienkompetenz geschult.

Ein weiterer wichtiger Punkt der Medienkompetenz auf den Dieter Baacke aufmerksam macht, ist das Wissen über entwicklungspsychologische Unterschiede.

„(...) ausserdem muss Medienkompetenz altersspezifisch differenziert werden, was heisst, dass die Medienkompetenz eines Vorschulkindes anders auszusehen hat als die eines Erwachsenen.“¹⁵¹

Dieter Baacke stellt weitere wichtige Dimensionen auf, die kognitive-, die soziale-, die -affektive, die -ästhetische und die Handlungsdimension. Die kognitive Dimension ist das Verstehen der Mediensysteme und ein reflektiertes, analytisches Wissen über Medien. Mit der sozialen Dimension sind Mediensysteme unter einem sozialen, ethischen Blickwinkel gemeint und die affektive Dimension bezeichnet die Möglichkeit die sozialen Reaktionen, Wirkungen klar ansprechen zu können.

¹⁵⁰ Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz>

¹⁵¹ Vgl. Baacke, Dieter: Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung des Begriffes, der Konjunktur hat. In: Medien praktisch 20 (2), 1996, S.4 -10

Die ästhetische Dimension hat die Unterhaltung, das lustvolle Schauen zum Thema und mit der Handlungsdimension ist die Fähigkeit mit Medien zu arbeiten beziehungsweise umgehen zu können gemeint.

Vor allem bei Kindern sind die meisten ihrer Reaktionen und Handlungen instinktiv, dass lässt genauso wie bei einem Erwachsenen auf eine automatisierte Sozialisation schließen. Die eigenen Reaktionen und Handlungen die Irritation oder Angst bei Kindern auslösen und natürlich auch unverständliche Tätigkeiten von Fernsehfiguren können im Rollenspiel behandelt werden.

5.2 Was versteht man unter Rollenspiel?

Der Begriff des Rollenspiels stammt ursprünglich aus der Theatersprache und wird hier als Darstellung eines Charakters verstanden. In der Antike wurden die Theatertexte von Schriftrollen vorgelesen, die Schauspieler ahmten die Gesten und Mimiken der jeweiligen Persönlichkeiten nach und versuchten diese wieder zugeben, allerdings wurde auf eine Distanz zum eigenen Ich geachtet.¹⁵² Also versucht der Schauspieler sich unabhängig von seiner eigenen Persönlichkeit und seiner eigenen Realität in die Gedanken und Wirklichkeit der zu spielenden Rolle hinein zu versetzen. Dabei spielt er die Rolle so wie es sich aus den gesellschaftlichen Normen und Regeln ergibt, also die typischen Verhaltensmuster, die Tätigkeit usw. Hierbei geht es um die Interaktionsformen die wir im Rahmen unserer Gesellschaft gelernt haben. Auch Kinder orientieren sich nach den Verhaltenstrukturen die sie mit verschiedenen Personen aus dem Fernsehen oder ihrem sozialen Umfeld assoziieren. Wie früher in dieser Arbeit schon erwähnt ist das zum Beispiel bei einem Feuerwehrmann, die helfende, mutige Persönlichkeit.

Für die Arbeit relevant ist allerdings gerade eine Auseinandersetzung mit sich selbst im Rollenspiel, da es um die Erkenntnisprozesse beziehungsweise Lerneffekte durch das Nachspielen von Fernseherlebnissen geht.

¹⁵² Vgl. Langer, Günter: Darsteller ohne Bühne: Anleitungen zum Rollenspiel im Unterricht Klett und Balmer, 1. Aufl., Zug, 1989, S.9ff.

Dieser sozialisationstheoretische Ansatz wird seit den 70er Jahren im Rahmen der Medienpädagogik untersucht und weiterentwickelt. Hierbei richtet sich die Zielsetzung nach einer sozialen und kommunikativen Kompetenz die Kinder im Rollenspiel erlernen können.

Die Kinder wählen selbst die Themen der Rollen und gestalten diese nach ihren eigenen Interessen und Vorstellungen. Die Charaktereigenschaften beziehungsweise den Status der Rolle bestimmen die Kinder anhand ihrer Erfahrungen und ihrer Phantasie.¹⁵³

Im spieltheoretischen Ansatz wird das Rollenspiel als „So – tun – als – ob – Spiel“ bezeichnet. Wenn ein Kind zum Beispiel einen Feuerwehrmann nachspielt, orientiert es sich meistens an Fähigkeiten die es mit diesem Berufsfeld verbindet und spielt diese fiktiv nach. André Barz meint, dass ein Kind bei der Erarbeitung einer Figur sich nicht an einer bestimmten Person orientiert, sondern die wichtigsten Erkennungsmerkmale eines Berufsfeldes nachahmt. Wenn der Vater zum Beispiel ein Polizist ist, wird nicht der Vater durch seine Persönlichkeit charakterisiert sondern durch den Beruf. „Die Rolle im Rollenspiel ist also eine Darstellung des Allgemeinen im Allgemeinen.“¹⁵⁴

¹⁵³ Vgl. Corburn – Staeger, Ursula: Lernen durch Rollenspiel: Theorie und Praxis für die Schule: Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1977, S.8ff.

¹⁵⁴ Vgl. Barz, André: Vom Umgang mit Darstellendem Spiel - 1. Auflage, 1. Org.- / Berlin: Volk - und - Wissen - Verlag, 1998, S. 37

Das Darstellende Spiel ist im Grunde nach Barz Kommunikation, denn beim Spielen einer Szene passiert „Kommunikation über diese Kommunikation“.¹⁵⁵

Diese zweite Kommunikationsbasis bietet wiederum die Möglichkeit über Probleme oder Missverständnisse zu sprechen. Oft werden Dinge von einem Menschen anders verstanden als man sie gemeint hat, das Darstellende Spiel schafft somit einen zweiten Raum, um sich richtig zu verstehen, deshalb sieht Barz auch das Darstellende Spiel als pädagogisch wertvolle Tätigkeit im Unterricht. Die Pädagogin Betty Lowndes ist derselben Meinung:

„Je eher es die Fähigkeit entwickelt, seine Gefühle, Handlungen und Gedanken zu kontrollieren- je eher es lernt seine Ideen zu verbalisieren und anderen spontan, gewandt und richtig mitzuteilen, desto eher ist es mit einem wertvollen Hilfsmittel für sein Leben ausgestattet.“¹⁵⁶ Das „So – tun – als – ob – Spiel“ meint also zum Einen ein fiktives Spiel und zum Anderen eine Rollenübernahme.¹⁵⁷

Bei dem Nachspielen von verschiedenen Rollen werden gelernte Normen und Werte wiedergegeben und verinnerlicht.

Die Medienpädagogin Ursula Coburn – Staeger meint dazu: „Diese für die Entfaltung der Persönlichkeit notwendige Form des sozialen Lernens sowie die Sozialisationsfunktion des kindlichen Rollenspiels das heißt der Erwerb von sozialen Einstellungen und Verhaltensweisen sprechen dafür, Spielen, speziell Rollenspiele in organisierte Lernprozesse zu integrieren.“¹⁵⁸ Einen weiteren interessanten Aspekt spricht der Medienpädagoge Anselm Ernst an, dabei geht es um die Auseinandersetzung mit der Realität durch das Rollenspiel.¹⁵⁹ Dabei geht es ihm um die Aufdeckung von sozialen Regeln und dessen bewusst zu werden. Die Rolle steht jedoch meistens im Kontext einer Geschichte oder eines Bildes, daher wird das szenische Spiel auch vorgestellt.

¹⁵⁵ ebd. S.101

¹⁵⁶ Quelle: Lowndes, Betty. Erstes Therapiespielen mit Kindern . Von der Wahrnehmung über Bewegung und Sprache bis zu einfachen Spielszenen. Aus dem engl. von Ruth Nickel, Mit e. Vorw. von Hans – Wolfgang Nickel, 1. Aufl. – Otto Maier Verlag, Ravensburg, 1979, S.18

¹⁵⁷ Vgl. Corburn – Staeger, Ursula: Lernen durch Rollenspiel: Theorie und Praxis für die Schule: Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1977, S. 41ff.

¹⁵⁸ ebd.S.8

¹⁵⁹ Vgl. Ernst, Anselm: Das Rollenspiel im Unterricht – 1.Aufl.-Ravensburg, Maier, 1976, S.7ff.

5.2.1 Das Rollenspiel als Praxis des szenischen Spiels

Das szenische Spiel beschreibt Ingo Schneller in seinem Buch „Szenisches Spiel, Handbuch für die pädagogische Praxis“¹⁶⁰ als Lernprozess, wobei es nicht nur darum geht rational verschiedene Erlebnisse zu begreifen, sondern seine angeeignete Sozialisation, also unbewusste Reaktionen und Wertvorstellungen wahrzunehmen.

Das bedeutet die Menschen agieren immer in bestimmten Mustern die sie im Laufe ihres Lebens gelernt haben, oft werden die eigenen Handlungen dabei nicht mehr reflektiert, es kann auch schwer fallen sein Gegenüber einzuschätzen, dass heißt es fehlt an dem nötigen Einfühlungsvermögen und der Offenheit für andere Werte, Vorstellungen usw. Diese Rollenbilder und Ereignisse können im „Handeln in vorgestellten Situationen“¹⁶¹ neu erlebt und reflektiert werden.

Auch wenn Kinder in ihrem Handeln, also im freien Spiel weitaus ungezwungener sind als die meisten Erwachsenen, kann man im Rollenspiel und den gewählten Szenen gewisse angeeignete Verhaltensmuster erkennen.

Das Ziel beim szenischen Spiel ist es also, sich dieser automatisierten Reaktionen und Einschätzungen bewusst zu machen und eine neue Offenheit zu gewinnen.

Dieser Lernprozess geschieht im Rollenspiel und szenischen Spiel durch „das Lernen mit allen Sinnen“.¹⁶² Das Verstehen der Bedeutung der Sprache und ihrer Inhalte reicht nicht aus, um sich als Erfahrung in unserem Bewusstsein zu manifestieren, meint Schneller. Im Rahmen des szenischen Spiels sollen also alle Sinne angesprochen, beziehungsweise wahrgenommen werden. Die neuen Medien und vor allem das Fernsehen konzentrieren sich auf den Sehsinn und den Hörsinn, sie sind sehr dominant und haben einen gewissen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung.¹⁶³

¹⁶⁰ Vgl. Schneller, Ingo: Szenisches Spiel; Handbuch für die pädagogische Praxis- 1.Dr.-Cornelsen Scriptor, Berlin, 1998, S.25

¹⁶¹ ebd. S.26ff.

¹⁶² ebd.

¹⁶³ Siehe Kapitel 4

¹⁶⁴ Quelle: Schneller, Ingo: Szenisches Spiel; Handbuch für die pädagogische Praxis- 1.Dr.-Cornelsen CornelsenScriptor, Berlin, 1998, S.37

Schneller meint, dass der Mensch „über die Nah- Sinne wie Riechen, Schmecken, Berühren, (...) Räume, Gegenstände und andere Menschen intensiv und emotional erleben, empfinden und begreifen kann.“¹⁶⁴

Das beschrieb Schneller auch als Grund warum wir in vielen Situationen, Erlebnissen nicht genau verstehen was da eigentlich passiert. Wenn Kinder also genau diese verunsichernden, nicht verstandenen Fernseherlebnisse im Spiel heranziehen, können sie diese durch Selbsterfahrung neu erleben, mit allen Sinnen erleben und somit möglicherweise rational und emotional verstehen. Einige weitere mögliche Lernziele und Lerneffekte die das Rollenspiel und das szenische Spiel bei Kindern auslösen kann, werden im folgenden Kapitel besprochen.

5.2.2 Was können Kinder durch das Rollenspiel und das szenische Spiel lernen?

Die Kinder können ihre sprachlichen Fähigkeiten weiterentwickeln, sie können sich auch non- verbal ausdrücken und verständigen.

Auch die Erkenntnis und das Einfühlungsvermögen gegenüber anderen Menschen kann sensibilisiert werden. Durch das Nachspielen von Personen und Situationen werden Interpretationen und Gefühle offen dargelegt. In der spielerischen Umsetzung sind Gefühle wie Angst, Aggression, Sehnsucht usw. in Bildern und Sprache umsetzbar, das Kind kann im Rollenspiel eine andere Person spielen und den damit verbundenen anderen sozialen Status erleben. Wenn Kinder also Konflikte mit Eltern oder anderen Kindern haben und sich in der realen Streitsituation missverstanden oder schwächer fühlen, können sie den Konflikt durch die veränderte Machtposition oft besser bestehen. Das Kind lernt auch durch die Analyse eines anderen Charakters Einfühlungsvermögen und durch das empathische Verhalten Selbstsicherheit. Da es Machtstrukturen und Wesenszüge besser einordnen und somit verstehen kann.¹⁶⁵ „Als pädagogisches Medium hat das Rollenspiel umfangreiche und bedeutende Funktionen gewonnen.

¹⁶⁵ Vgl. Broich, Josef: Rollenspiel-Praxis: Vom Interaktion und Sprachtraining bis zur fertigen Spielvorlage – 1.Aufl., Maternus, Köln, 1999, S.12ff.

Es ermöglicht spielerisches Erleben, schult Wahrnehmung und Ausdruck, unterstützt soziale Fähigkeiten und Fertigkeiten, fördert Selbstbestimmung und Kooperation, hilft Interessen erkennen, ermöglicht die Realisierung eigener Bedürfnisse und fördert die Ausgestaltung bestehender Lebensbedingungen.“¹⁶⁶

Das Rollenspiel gibt den Kindern die Möglichkeit verschiedene Realitäten zu erleben, verschiedene Charaktere zu sein und sich selbst in verschiedenen Rollen zu erleben.

Als Ziel der praktischen Umsetzung des Rollenspiels ist nach dem Medienpädagogen Josef Broich die Auflösung der typischen Rollenklischees vorrangig. Dafür braucht es eine Distanz von dem eigenen Alltag. Durch diese Verfremdung wie es Broich bezeichnet, kann der Rollenspieler zwangsfrei und objektiv jede beliebige Erfahrung die ihn emotional beschäftigt durchspielen und sie rational analysieren.¹⁶⁷

Als die wichtigsten Ziele des Rollenspiels in Bezug auf die Aufarbeitung von Fernseherlebnissen sind die soziale und kommunikative Kompetenz zu nennen.

Die soziale Kompetenz hilft bewusster zu reagieren und zwischenmenschliches Verhalten besser zu verstehen. Die kommunikative Kompetenz hat die praktische Arbeit, die Wiederholung zum Ziel, wodurch diese sozialen Fähigkeiten manifestiert werden. Ben Bachmaier gibt ein Beispiel aus der Praxis: „Wenn Mädchen in der Grundschule die Mini Playback Show nachspielen, dann greifen sie meist recht kompetent ein Theaterangebot auf, um sich in Szene zu setzen. Auf der Mini – Playback – Bühne, die sie sich aus dem Fernsehen in ihre Alltagswelt hineintragen, träumen sie sich als schön, erfolgreich, bewundert. (...)Gleichzeitig probieren sie verschiedene Darstellungsformen und Erzählweisen aus.“¹⁶⁸In Anbetracht der behandelten Themen setzt sich das letzte Kapitel mit der Rolle der Eltern und Pädagogen in diesem Kontext auseinander.

¹⁶⁶ ebd.S.7

¹⁶⁷ Vgl. Broich, Josef: Rollenspiel-Praxis: Vom Interaktion und Sprachtraining bis zur fertigen Spielvorlage – 1.Aufl.- Maternus, Köln, 199,S.11ff.

¹⁶⁸ Quelle: Bachmaier, Ben: Abenteuer Fernsehen: Ein Begleitbuch für Eltern. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. München, 2001, S.28ff.

5.3 Wie können Eltern und Pädagogen Kindern Hilfestellung leisten um die „Fernseherlebnisse“ zu verarbeiten

Wie in der Arbeit schon öfters betont wurde, hat das Fernsehen als Freizeitaktivität bei Kindern einen sehr hohen Stellenwert. Aber was zieht Kinder am Fernsehen so magisch an? Genauso wie die Erwachsenen wollen sich Kinder auch vom TV - Angebot einfach berieseln lassen, man muss sich nicht anstrengen sondern kann sich einfach unterhalten lassen.

Außerdem bietet das Fernsehen einen Blick in die Welt mit all seinen fremden Kulturen und Geschehnissen und einen Blick in die Welt der Erwachsenen.¹⁶⁹

Die Unterschiede in Dauer und Programmauswahl sind im Alter, in der Jahreszeit und in kulturellem Angebot zu finden.

Die Motivation das Fernsehen einzuschalten kann viele verschiedene Gründe haben, oft wird er auch aus Langeweile oder Einsamkeit verwendet. Dabei spielt das soziale Umfeld eine gravierende Rolle. Bekommt das Kind genügend Aufmerksamkeit von seiner Familie? Welchen Freundeskreis hat es? Welchen Umgang mit dem Medium Fernsehen vermitteln die wichtigsten Vertrauenspersonen? Wenn wenig Alternativprogramm geboten wird oder die Eltern einfach froh sind wenn das Kind ruhig vor dem Fernsehapparat sitzt, wird häufiger Fernsehkonsum gefördert.¹⁷⁰ Ein weiterer Grund für Unterhaltungs- und Informationsbeschaffung durch Fernsehen kann auch mangelnde Lesefähigkeit sein.

Die Aufgabe der Eltern und Pädagogen spielt demnach also eine sehr wichtige Rolle. In der heutigen sehr stark medienbeeinflussten Welt der Kinder sind sich Pädagogen einig, dass das Fernsehen als legitime Freizeitbeschäftigung anerkannt werden muss, das heißt den Kindern den Raum zu geben auf kindgerechte Weise über Fernseherfahrungen zu reflektieren. Die Kinder drücken ihre Erlebnisse oft in kreativen Bereichen aus, wie dem Malen oder dem Nachspielen von Szenen. Die wichtigsten Aufgaben der Eltern und Pädagogen bestehen also darin, den Kindern offen zuzuhören und sich auf ihre Phantasiewelt einzulassen.

¹⁶⁹ Vgl. Aufenanger, Stefan, Baacke, Dieter, Lauffer, Jürgen, Röllecke, Renate, Gottberg von, Joachim - Hans: Gutes Fernsehen - schlechtes Fernsehen!? Denkanstöße, Fakten und Tipps für Eltern und ErzieherInnen zum Thema Kinder und Fernsehen, KoPäd Verlag, München, 1996, S. 9ff. ErzieherInnen zum Thema Kinder und Fernsehen, KoPäd Verlag, München, 1996, S. 9ff.

¹⁷⁰ Vgl. Klinger, Walter und Schönenberg, Karin (Hrsg.): Hören, Lesen, Fernsehen- und sie spielen trotzdem. Beiträge zum Medienumgang von Kindern, Namos Verl.-Ges., Baden Baden, 1996, S.17

Ohne Druck sollte den Kindern im Gespräch kreative Freiräume angeboten werden, um ihre Medienerlebnisse verarbeiten zu können. Oft ist die Position gegenüber dem Fernsehen sehr ambivalent, den zum einen wird oft täglich und selbstverständlich ferngesehen und zum anderen obliegt den Eltern eine gewisse Verantwortung, was die Medienerfahrung und den Medieneinfluss ihrer Kinder betrifft. Der familiäre Hintergrund spielt eine zentrale Rolle bei der emotionalen Verarbeitung von Fernschwirkungen.

Vielen Eltern fällt es schwer einen Überblick über das große Medienangebot zu behalten, dadurch entstehen oft Gefühle der Überforderung und Machtlosigkeit bei den Eltern.¹⁷¹

Im Alltag der Eltern spielen Medien oft eine zentrale Rolle, sei es zur Informationsbeschaffung, zur Arbeit oder zur Entspannung.

Daher wird den Kindern ein alltäglicher und selbstverständlicher Umgang mit den Medien gezeigt. Es wäre für die Kinder nicht nachvollziehbar wenn man sie aus der Welt der Medien ausschließt. Den Eltern obliegt aber die Verantwortung über die Regelmäßigkeit und den Zweck der Mediennutzung, außerdem können sie auch die Programme wählen und entscheiden ob sie altersgerecht und moralisch vertretbar sind. Die Eltern und Pädagogen sollten versuchen, die Gedanken,- und Gefühlswelt des Kindes zu verstehen und danach ihre Entscheidungen treffen, da die Fernsehregeln oft auf Unverständlichkeit stoßen. Um aber einen analytischen und mündigen Umgang mit dem Fernsehen zu erlangen, ist Offenheit beim Fernsehen auch zu lernen notwendig. Die Erklärung hierfür ist in der sozialen - kognitiven Entwicklung der Kinder zu finden.

Kinder nehmen Fernsehinhalte bis ins Jugendalter anders auf als Erwachsene, wenn sich ein Erwachsener zum Beispiel einen Film im Fernsehen anschaut, nimmt er diesen als gesamte Geschichte wahr, Rückblenden, Filmschnitte oder auch ein Off - Ton werden als solches verstanden. Kinder hingegen konzentrieren sich auf Detailausschnitte des Films, dass heißt es sind viel Geschichten in einer, da jede Szene eine eigene Geschichte erzählt.

¹⁷¹ Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.), Elternarbeit zum Thema Medienerziehung, Aktion Jugendschutz, Baden - Württemberg, Ministerium für Kultur, Jugend und Sport Baden – Württemberg, Stuttgart, S.5ff.

Wenn Kinder zwischen fünf und sechs Jahren von einem Fernseherlebnis erzählen, sprechen sie meist von Teilen des Gesehenen und verbinden sie mit etwas was sie aus ihrem Alltag kennen. Die sieben bis achtjährigen Kinder verstehen die Handlungsstränge dann wenn sie sich emotional angesprochen fühlen und die Aussage klar ist, wie zum Beispiel bei altersgerechten Zeichentrickfilmen. Aber erst mit acht bis zehn Jahren tasten sich die Kinder an das erwachsene Medienverständnis heran, wobei sie die Motivation der Personen im Fernsehen sowie die Wichtigkeit des Inhaltes differenzieren.¹⁷²

Die Soziologin Bettina Hurrelmann hat sich mit dem Faktor der Familienkonstellationen beschäftigt, die für die Häufigkeit des Fernsehkonsums bedeutend ist.

Aus ihren Untersuchungen geht hervor, dass in Familien in denen beide Elternteile da sind meist mehr alternative Freizeitbeschäftigungen angeboten werden und sich auch mehr mit dem Thema der Erziehung auseinander gesetzt werden kann.

Den Gegenpol hierzu stellen alleinerziehende Eltern dar, was auf der einen Seite zeitlich bedingt ist und auch dadurch, dass Vater und Mutter sich nicht einig über die Regelung der Häufigkeit sind. „Die Koordination des Alltags verlangt von den Eltern so viel Energie, dass Regelungen bezüglich des Fernsehkonsums nicht im Vordergrund stehen.“¹⁷³ Sind die soziale Schicht und das Bildungsniveau relevant für den Fernsehkonsum ihrer Kinder? Die Medienpädagogin Kathrin Schiffer definiert den sozioökonomischen Status einer Familie als wichtige Komponente für den Einfluss auf die Lese- und Schreibfähigkeiten von Kindern. Der angesprochene Status wird durch das Einkommen, den Beruf und die Bildung der Eltern beschrieben.

„(...) so kann davon ausgegangen werden, dass das formale Bildungsniveau der Eltern, die Anregung ihrer eigenen Interessen und Fähigkeiten durch schulische Ausbildung, das kulturelle Geschehen in den Familien bestimmt.“¹⁷⁴

¹⁷² ebd.S.24

¹⁷³ ebd. S.10

¹⁷⁴ Quelle: Schiffer, Kathrin: Fernsehen und die Entwicklung von Sprach und Lesekompetenzen: Eine Längsschnittstudie unter Berücksichtigung des familiären Hintergrundes; Verlag Dr. Kovac, Hamburg, 2003, S.89 2003, S.89

Das Engagement der Eltern bezüglich der Bildung und die finanziellen Möglichkeiten beziehungsweise Freizeitgestaltung und zeitliche Verfügbarkeit sind Grundvoraussetzungen um dem Kind eine analytische Sicht auf das Medium und eine kompetente Entscheidungskraft geben zu können.

„(...) Unterschiede im Fernsehkonsum von Kindern verschiedener sozialer Schichten können somit auf einen geringeren Anregungsgehalt der familiären Umwelt in Familien mit niedrigerem Sozialstatus zurückgeführt werden, was mit einem verminderten Angebot an alternativen Beschäftigungsmöglichkeiten verbunden ist.“¹⁷⁵

Vielen Eltern fehlen die finanziellen Ressourcen um Lernmaterial zu bezahlen, andererseits fehlen ihnen auch oft die persönlichen Kompetenzen um den Kindern die notwendige Bildung zukommen zu lassen.

Diese Anforderung fällt dann den Schulen zu, deren Aufgabe darin besteht Lerninhalte verständlich und altersgerecht zu vermitteln.

In erster Linie ist eine altersbezogene Unterscheidung wichtig, bevor man mit der Erlernung einer Medienkompetenz mit Kindern beginnt. Ab dem achten Lebensjahr wächst das Interesse an dem Umgang mit Medien, denn in dem Alter haben die Kinder meist schon eine bestimmte Richtung hinsichtlich ihrer Lieblingssendungen gewählt und können auch gut begründen warum sie sich genau für dieses Format entschieden haben. Damit die Kinder sich von den Erwachsenen auch verstanden und angenommen fühlen, muss sich der Erwachsene auf die Welt des Kindes einlassen und seinerseits motiviert sein, sich mit der Kompetenzvermittlung zu beschäftigen.

¹⁷⁵ ebd.

6. Zusammenfassung

Erinnern wir uns zum Schluss noch mal an die Fragestellungen der vorliegenden Arbeit:

Ist der bewahrpädagogische Ansatz der frühen Medienpädagogik auch im Kontext heutiger medienpädagogischer Ansätze relevant?

Welche Bedeutung haben Fernseherfahrungen für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und welche Hilfestellungen kann die Medienkompetenz bieten?

Welche Chancen und Möglichkeiten bieten das Rollenspiel und das szenische Spiel im Rahmen der Medienkompetenz?

Die bewahrende Medienpädagogik, die Angst vor dem Einfluss des Mediums Fernsehen hat, spielt heute in der Medienpädagogik kaum mehr eine Rolle. In erster Linie ist die kindliche Nutzung von Medien selbstverständlich, um Hilfestellungen und mögliche negative Einflüsse abzuhalten werden unterschiedlichste Methoden und Konzepte angewandt und weiterentwickelt. Das Ziel sind in Folge reflexive, analytische und kritische Rezipienten und Produzenten. Ein großes Anliegen der Arbeit war es die Hervorhebung des kindlichen Spiels, als absolut notwendig bei der effektiven emotionalen Verarbeitung von Fernseherlebnissen zu bezeichnen.

Dabei obliegt dem Spielpädagogen die verantwortungsvolle Aufgabe des Auffangens als Orientierung, wenn beim freien Spiel unterdrückte Angst, missverstandene Machtstrukturen und zwischenmenschliche Irritationen bei Kindern nach Außen treten. Der Medienwissenschaftler Jan-Uwe Rogge spricht die immense Macht der Fernsehsysteme an.¹⁷⁶ Die Produktanalyse zeigt dass die Kinder eine gezielte Konsumentengruppe darstellen und somit auch für potenzielle Käufer das Programm hergestellt wird. Dabei wird allerdings übersehen, dass Kinder je nach ihrem Entwicklungsstadium die Fernsehinhalte und auch das Medium selbst anders begreifen und wahrnehmen, als ein Erwachsener.

¹⁷⁶Vgl. Rogge, Jan-Uwe: Faszinationen des Fernsehens für Kinder . Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn, 1994, S.3ff.

Faktoren wie Schnelligkeit, Kurzfristigkeit, unvollständige Handlungsabläufe, Ursprünge von Bild und Ton und sozialen Faktoren ¹⁷⁷die Sturm in diesem Zusammenhang anführt, können diese Unterscheidungsmerkmale aufzeigen. Demnach ist die differenzierte und objektive Beurteilung von Fernsehinhalten für Kinder nicht möglich. Gerade für Kinder haben einzelne Bilder eine sehr starke Wirkung, da jedes Bild eine eigene Geschichte erzählt. Für kleine Kinder ist es schwer mehreren Handlungssträngen parallel zu folgen und sie im Kopf zu verbinden.¹⁷⁸

Neil Postman beschreibt in seinem Buch das Verschwinden der Kindheit, die Institutionalisierung der Kindheit als Grund warum es keine Kindheit mehr gibt.¹⁷⁹

Das Fernsehen offenbart Kindern alle Geheimnisse der Erwachsenen, wodurch die Idee des geschützten Raumes Kindheit¹⁸⁰ nicht funktionieren kann. Die Faszination, die Anziehungskraft des Fernsehens ist jedoch unumstritten, nach McLuhan wird eben diese durch das Medium selbst erklärt. Der Sehsinn des Menschen, ist alleine nicht in der Lage alle 3 Millionen Punkte zu verarbeiten, also werden alle Sinne aktiviert und das Fernsehen wird zum Gesamterlebnis.¹⁸¹ Den möglichen Realitätsverlust durch das Fernsehen wird durch das Konzept der drei Wirklichkeiten von Doelker bestätigt. Dieser Verlust geschieht bei der Abbildung von W1 zu W2. Doelker versteht erst den Weg von der medialen Wirklichkeit zu der wahrgenommenen medialen Wirklichkeit als Medienwahrnehmung. Durch verschiedene Serien, Schönheitsideale und Helden wird den Kindern ein großes Angebot an Identifikationsfläche und in Folge mögliche Orientierung in Hinblick auf ihre sozialen, kulturellen und politischen Einstellungen geboten.¹⁸²

¹⁷⁷ Vgl. Baumann, Thomas: Medienpädagogik, Internet und elearning: Entwurf eines integrativen medienpädagogischen Programms, Verlag pestalozzianum an der pädagogischen Hochschule Zürich, 2005, S.53ff.

¹⁷⁸ Vgl. Rogge, Jan-Uwe: Faszinationen des Fernsehens für Kinder . Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1994,S.3ff.

¹⁷⁹ Vgl. Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1987, S.37ff.

¹⁸⁰ Vgl. Hurrelmann, Bettina: „Lesesozialisation in der Medienwelt“ In: Ulrike, Bischof (Hrsg.) Konfliktfeld Fernsehen - Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, Wien, S. 17ff.

¹⁸¹ Vgl. McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft. The Medium is the Message, (Hrsg.) und übers. von Martin Baltes Verl. der Kunst, Dresden, 2001,S.253ff.

¹⁸² Vgl. Rogge, Jan-Uwe: Faszinationen des Fernsehens für Kinder. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1994, S.19ff.

¹⁸³ Vgl. Barsch, Achim, Erlinger, Hans - Dieter: Medienpädagogik: Eine Einführung Klett - Cotta,

Die Wirkung des Dargestellten lässt sich auf die Regelmäßigkeit und die Wiederholung zurückführen. Ein weiterer wichtiger Faktor ist auch das Außenseiterproblem.

Im Kindergarten und in der Schule ist es meist unabdingbar sich bei verschiedenen Sendungen des Fernsehprogramms auszukennen, um in der jeweiligen Interessensgemeinschaft anerkannt zu sein. Einen entscheidenden Einfluss auf die Identitätsfindung hat die Bestimmung des eigenen Geschlechts. Nach wie vor werden im Fernsehprogramm sehr klassische Frau – Mann Bilder vermittelt, dies belegen amerikanische Studien. Und ein kurzer Blick ins Fernsehprogramm, in dem Superman und Spidermann die männlichen Superhelden darstellen und für die Mädchen die Suche nach der Schönsten und Begabtesten im Mittelpunkt steht, bestätigen diese Vermutung.

Bei dem Thema Gewalt hebt die gängige Meinung in der Medienpädagogik, vor allem die Familie als Vorbild für gewalttätige Handlungen, hervor. Kinder reagieren demnach individuell auf die dargestellten Gewalthandlungen im Fernseher, je nach dem wie zu Hause mit Gewalt umgegangen oder darüber kommuniziert wird.¹⁸³

Die Medienkompetenz bietet für Eltern, Pädagogen und Kinder die Lösung für einen bewussten Umgang mit dem Medium Fernsehen. Dieter Baacke spricht hier von der Kommunikativen Kompetenz. Als kommunikativ- kompetentes Lebewesen ist der Mensch auch ein aktiver Mediennutzer, der in der Lage sein muss, sich über Medien auszudrücken”.¹⁸⁴

Die Entwicklungs- und Erkenntnisprozesse die beim Rollenspiel in Bewegung gesetzt werden, können als durch Selbsterfahrung ausgelöste Lerneffekte bezeichnet werden. Diese Annahme basiert auf dem sozialisationstheoretischen Ansatz¹⁸⁵ dessen Hauptanliegen die Erlernung sozialer Kompetenz ist.

Stuttgart, 2002, S.86

¹⁸⁴ Vgl. Baacke, Dieter: Medienkompetenz als Netzwerk. In: Medien praktisch (2), 1996.

¹⁸⁵ Vgl. Corburn – Staeger, Ursula: Lernen durch Rollenspiel: Theorie und Praxis für die Schule: Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1977, S.8ff.

Die freie Wahl der Rollen und die Funktion des Pädagogen, der lediglich zur Stütze und zur Beobachtung, nicht aber als Leiter fungiert, führen zur möglichen Reflexion über die Fernseherlebnisse des Kindes.

Diese gewählten Rollenbilder können im szenischen Spiel in beliebige Fernsehbilder und Emotionen zerlegt werden, die Fernseherlebnisse hinterlassen haben und nachgestellt werden. Ingo Schneller nennt als Ziel des szenischen Spiels eine offene Darstellung seiner eigenen automatisierten zwischenmenschlichen Aktionen und Reaktionen und untermauert die Lehrfunktion des Spiels mit allen Sinnen.¹⁸⁶

Um von Kindern eine emotionale Aufarbeitung der Fernseherlebnisse erwarten zu können, sollten natürlich auch die Eltern und Pädagogen über medienpädagogisches Wissen und Fähigkeiten verfügen. Dabei ist die Einfühlung in die Welt des Kindes im Spiel von zentraler Bedeutung, dies ist auch nur dann möglich wenn das Kind weiß das der Erwachsene die Fernsehinhalte nicht verurteilt und bestenfalls selbst mag.

Selbst wenn Eltern mit ihren Kindern im Rollenspiel und szenischen Spiel Fernseherlebnisse reflektieren und analysieren wollen, ist die Offenheit und Ungezwungenheit der Kinder dem Erwachsenen gegenüber sehr wichtig, um Lerneffekte erzielen zu können. Dabei geht es nicht darum es zu bejahen wenn ein Kind jede Sendung ohne zeitliche Begrenzung sehen darf und der Erwachsene, als moderner aufgeschlossener, medienpädagogisch Interessierter keine Regeln mehr aufstellen soll.

Wie in der Arbeit des Öfteren erwähnt, ist jede Aufarbeitung und jedes mediale Verständnis immer im Kontext der altersbedingten Entwicklungsstufe des Kindes sowie seines biologischen Geschlechts und seines sozialen Umfelds zu sehen.

Die Erkenntnis ist der Lerneffekt durch Selbsterfahrung und nicht durch vorgegebene Regeln.

¹⁸⁶ Vgl. Schneller, Ingo: Szenisches Spiel; Handbuch für die pädagogische Praxis- 1.Dr- Berlin: Cornelsen Scriptor, 1998,S.26ff.

Die Pädagogen und Eltern geben Hilfestellungen und Orientierung, die Leitung des Spiels übernehmen die Kinder. Das Rollenspiel und das szenische Spiel bieten den Kindern den kreativen Freiraum, um ihre Fernseherlebnisse emotional und intellektuell zu reflektieren und neue Erfahrungen damit zu erleben.

Dabei kann bestenfalls ein gegenseitiger Lernprozess zwischen Erwachsenen und Kindern stattfinden, der für beide neue Lernerfahrungen bietet.

Zusammenfassend lässt sich das Ziel beziehungsweise die Erkenntnis in Anbetracht des Vorverständnisses der Arbeit wie folgt erklären: Das Kind lässt die Fernseherfahrung auf sich wirken und lernt das Erlebte im Spiel umzusetzen. Diese neue Erfahrung kann die Sicht und die damit zusammenhängenden Gefühle bezogen auf das Fernseherlebnis verändern. Die Folge ist eine durch das Spiel entstandene Fernseherfahrung.

7.Conclusio und Ausblick

Das folgende Kapitel soll noch einmal ein Resümee über die Interpretationen und daraus resultierenden Erkenntnisse geben. Inwieweit haben sich die Grundannahmen und die Hypothese bestätigt? Ein weiterer Ausblick dient zur Abrundung der Arbeit und bietet mögliche Themengebiete an, die sich für eine weitere detaillierte Bearbeitung eignen.

Das Ziel der Arbeit bestand einerseits darin die Auswirkungen des Mediums Fernsehen auf die Persönlichkeitsstruktur von Kindern zu betrachten und andererseits das Rollenspiel und das szenische Spiel aus der Theaterpraxis und deren Chancen für positive Lernerfahrungen mit dem Medium darzustellen.

War zu Beginn des Arbeitsprozesses wichtig, die gegensätzlichen Haltungen von Postman und McLuhan und deren Selbstverständnis und die daraus resultierenden Erkenntnisse für die Medienpädagogik in den Vordergrund zu stellen, wurde im Verlauf der Arbeit deutlich, dass die bewahrende Medienpädagogik in ihren Ansätzen Impulse gab, heute aber viel komplexere Aufgabenstellungen durch die rasante Medienentwicklung notwendig sind. Als Gemeinsamkeit bleiben die unterschiedlichsten Herangehensweisen und die Vielfalt der Methodik, um weiterhin eine reflexive, lebenspraktische Haltung im Umgang mit dem Medium zu erreichen.

Die rasante Entwicklung der Medien in den letzten Jahren und ihre neuen Möglichkeiten in eigenen Erfahrungs- und Erlebniswelten zu kommunizieren verlangt deshalb eine offene Haltung von Erwachsenen, Pädagogen und Kindern um Erfahrungen einordnen, analysieren und reflektieren zu können.

Bei der Frage nach der Bedeutung der Fernseherfahrungen für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern konnte festgestellt werden, dass es sich bei diesem Medium um ganzheitliche Prozesse handelt, die einen enormen Einfluss auf die Entwicklung der Kinder haben.

Es wurde im Kapitel vier herausgearbeitet, dass die Wirkung auf die Persönlichkeitsstruktur von biologischen und sozialen Faktoren abhängig ist und die Variation der Verarbeitung von Fernseherlebnissen sich dadurch ergeben. Kinder können das Medium Fernsehen als Ersatz für verschiedenste Bedürfnisse benützen. Fernsehen kann unterhalten, informieren, bietet Identifikationsmöglichkeiten, Emotionen können projiziert werden und bieten letztendlich eine Möglichkeit sich über Inhalte und Gefühle mit dem jeweiligen Umfeld auszutauschen und zu diskutieren.

Dieter Baacke formuliert den Stellenwert der Medien allgemein:

„Das Besondere aller dieser alten und neuen Medien besteht darin, dass sie über Hören, Sehen oder in audiovisueller Kombination vielfach verbundene Symbolsysteme komplexer Art bereitstellen, die quer zu allen räumlichen lebensweltlichen Fügungen grundsätzlich generell als allgemein gegenwärtig erscheinen. Medien durchdringen die Zimmer der Familien begleiten das kleine Kind beim Alleinsein, wie im Spiel mit anderen Kindern. Vielleicht ist dieser Einzug der Medienwelten in alle Kinderzimmer hinein die größte Errungenschaft und zugleich Herausforderung überhaupt und bezeichnet damit eine Speerspitze sozialen Wandels, dessen Modernisierungsfolgen derzeit noch gar nicht recht einzuschätzen sind.“¹⁸⁷

Die Frage, die gestellt wurde ist, welche Hilfestellung kann die Medienkompetenz für den Einzelnen bieten? Betrachtet man die zusammenfassenden Erkenntnisse dieser Arbeit ist Medienkompetenz heute eine Ressource, die für das Bestehen in unserer heutigen Gesellschaft unumgänglich ist. Das Erlernen von Medienkompetenz im öffentlichen und privaten Raum erfordert vielschichtige Schlüsselqualifikationen, daraus folgt dass die Erwachsenen und Pädagogen gleichermaßen in den Lernprozess mit eingebunden sind. Das heißt neben dem theoretischen und praktischen Umgang mit dem Medium Fernsehen, dem positiven Einsatz als Kommunikationsmittel und der Möglichkeit in öffentlichen Institutionen medienpädagogische Projekte mit Kindern durchzuführen gilt, sich subjektiv mit dem Thema auseinander zu setzen und die eigene Motivation zu reflektieren.

Eine ganz entscheidende Rolle spielt dabei der Zeitfaktor und die Häufigkeit in dem jeder ermessen kann welche Wertigkeit dieses Medium für einen selbst hat.

¹⁸⁷ Quelle: Baacke, Dieter In: Kulturpädagogik- Kulturelle Jugendbildung- Eine Einführung, (Hrsg.) Zacharias Wolfgang, Leske +. Budrich, Opladen 2001, S. 233

Durch den Erwerb von Medienkompetenz kann ein umfassendes Wissen auf verschiedenen Ebenen vermittelt und erfahren werden. Einerseits die technische – sachliche Ebene, in der man lernt wie das Medium funktioniert, wie Programme hergestellt werden, wie Effekte durch Licht, Ton und bestimmte Bildeinstellungen erzielt werden. Dann die wirtschaftliche Ebene, die zeigt wie das Massenmedium Fernsehen vermarktet wird, wie es sich auf ihre Zielgruppen mit der Programmgestaltung einstellt und den Wunsch nach Wiederholung und Häufigkeit fördert. Andererseits die Reaktionen und Handlungen des Individuums, die persönliche Ebene, die sichtbar werden lässt, welche bewussten und unbewussten Wirkungen Fernsehen hat und wie es die geistige und körperliche Ausgeglichenheit einschränkt, und letztendlich gibt der bewusste Umgang mit dem Medium die Möglichkeit selbstbestimmt zu handeln und die innere Freiheit zu erreichen, das Medium nach den eigenen Vorstellungen einzusetzen.

Die Chancen und Möglichkeiten die das Rollenspiel und das szenische Spiel zur Verarbeitung von Fernseherlebnissen bietet wurden im Kapitel fünf hinreichend ausgearbeitet.

Die Chancen für Kinder sind resümierend unter der Voraussetzung einer offenen wertschätzenden Haltung von Seiten der Eltern und Pädagogen immens.

Durch die Möglichkeit der Kinder das Rollenspiel frei zu gestalten, können sie ihre Gefühle und Erlebnisse, die sie durch das Fernsehen aufgenommen haben verarbeiten. Dabei ist es interessant, dass im Spiel ein Freiraum geschaffen werden kann, in denen Erwachsene und Kinder gleichwertig sind. Dabei wird für den aufmerksamen Beobachter viel über die innere Gefühlswelt des Kindes transparent.

Welche Rolle hat das Kind gewählt? Orientiert es sich an männlichen oder weiblichen Identifikationsfiguren? Welche Fernsehinhalte hat das Kind aufgenommen? Welche Gefühle haben diese ausgelöst? Was wünscht sich das Kind von den Erwachsenen?

Es wurde auch im Verlauf der Arbeit deutlich, dass der Zeitfaktor und die Kreativität eine bedeutende Rolle spielen.

Sinnvolle Zeit miteinander zu verbringen ist sehr wichtig, dass Eltern und Kinder sich einerseits gegenseitig respektieren und ernst nehmen können und andererseits um im Alltag immer wieder Ruhepole finden.

Das Rollenspiel und das szenische Spiel eignen sich deshalb sehr dafür, weil hier die Sprache, die Kreativität, die Improvisation und der fließende Übergang in den Rollen und Bildern eine Chance bieten. Die Hypothese die der vorliegenden Arbeit zugrunde liegt kann also unter der Voraussetzung einer gegenseitigen wertschätzenden Haltung wie folgt bestätigt werden:

Das Rollenspiel und das szenische Spiel bieten den Kindern den kreativen Freiraum, um ihre Fernseherlebnisse emotional und intellektuell zu reflektieren und neue Erfahrungen damit zu erleben. Dabei kann bestenfalls ein gegenseitiger Lernprozess zwischen Erwachsenen und Kindern stattfinden, der für beide Seiten neue Lernerfahrungen bietet.

Es stellt sich die Frage: Wie können das Rollenspiel und das szenische Spiel in öffentlichen Einrichtungen für die Verarbeitung von Fernseherlebnissen eingesetzt werden? Aus meiner Sicht ist es wichtig genügend Freiraum für die Kinder in Kindergärten, Kindergruppen und Schulen einzuplanen um Rollenspiele und szenische Spiele zu ermöglichen. Zeit und Raum für sich selbst und seine Gefühle und Erlebnisse sind existenziell für den positiven, sinnvollen Umgang mit den Medien.

Abschließend möchte ich in einem Ausblick mögliche Forschungsgebiete formulieren, die für eine weiterführende Arbeit nützlich sind.

Für eine weitere Auseinandersetzung mit dem Thema wäre es interessant, Einrichtungen mit Kindern qualitativ zu untersuchen, die kreative Methoden bewusst einsetzen. Darüber hinaus wäre ein weiterer Forschungsgegenstand, ob Rollenspiele und szenisches Spiel modifiziert in der Medienpädagogik heute eingesetzt wird und inwieweit Eltern und Pädagogen selbstverständlich mit einbezogen werden. Interessant wäre es auch „crossover“ – Projekte die in der Medienpädagogik zu untersuchen, die eine Verbindung schaffen zwischen alten und neuen Medien.

Ich möchte schließen mit den Worten von Wolfgang Zacharias, der in den neuen Medien eine kulturpädagogische Chance sieht unter der Voraussetzung sie zu humanisieren und sie positiv in die Bildung einzubinden:

„Friedliches Zusammenleben und Werteverhandlung in der demokratischen Bürgergesellschaft auf dem Fundament des Rechts eines jeden auf ein gutes, gelingendes Leben braucht Formen des Interessenausgleichs, der gewaltlosen Konfliktbewältigung und der angemessenen Existenzsicherung aller. Kulturelle Bildung vertritt hierbei Kinder und Jugendliche, ihre Rechte auf Kultur und Bildung, auf Teilhabe und Selbstbestimmung. Sie steht für eine positiv zu gestaltende „Kultur des Aufwachens“ für die heutige Mediengeneration.“ (...) ¹⁸⁸

¹⁸⁸ Quelle: Zacharias, Wolfgang, Kulturpädagogik-Kulturelle Jugendbildung- Eine Einführung, Leske + Budrich, Opladen, 2001, S. 243

Literaturverzeichnis

Abramson, Albert: Die Geschichte des Fernsehens; mit einem Nachwort des Hrsg. zur Geschichte des Fernsehens von 1942 bis heute/ übersetzt & herausgegeben von Herwig Walitsch, Wilhelm Fink Verlag, München, 2002.

Adorno, W. Theodor: Ressümee über Kulturindustrie. In: Kursbuch Medienkultur; Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard Hg. von Pias, Claus, Vogl, Joseph, Lorenz Engell, Fahle, Oliver und Britta Meitzel, DVA, Stuttgart, 1999.

Aufenanger, Stefan: Neue Medien- Neue Pädagogik? Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1991.

Aufenanger, Stefan, Baacke, Dieter, Lauffer, Jürgen, Röllecke, Renate, Gottberg von, Joachim - Hans: Gutes Fernsehen - schlechtes Fernsehen!? Denkanstöße, Fakten und Tips für Eltern und ErzieherInnen zum Thema Kinder und Fernsehen, KoPäd Verlag, München, 1996.

Baacke, Dieter: Medienpädagogik; Niemayer Verlag, Tübingen, 1997.

Baacke, Dieter: Medienkompetenz als Netzwerk. In: medien praktisch (2), 1996.

Baacke, Dieter: In: Kulturpädagogik – Kulturelle Bildung- Eine Einführung (Hrsg.) Zacharias, Wolfgang, Leske +Budrich, Opladen 2001

Bachmair, Ben: TV - Kids/ - Orig. Aus.- Ravensburg: Maier, 1993.

Bachmair, Ben: Abenteuer Fernsehen: Ein Begleitbuch für Eltern. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. München, 2001.

Barsch, Achim, Erlinger, Hans- Dieter: Medienpädagogik: Eine Einführung, Klett-Cotta, Stuttgart, 2002.

Barz, André: Vom Umgang mit Darstellendem Spiel - 1. Auflage, 1. Org.- Volk -und Wissen - Verlag, Berlin, 1998.

Baum, Heike: Kleine Kinder- große Gefühle: Kinder entdecken spielerisch ihre Emotionen, Harder Verlag, Freiburg, Basel, Wien, 1998.

Bickelmann, Karin, und Sosalla, Werner: Medienkompetenz: Voraussetzungen, Förderung, Handlungsschnitte, VITAS Verlag, 2002.

Biermann, Rudolf und Schulte, Herbert: Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: medienpädagogische Forschung in der Schule, Peter Lang Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main, 1996.

Biscioni, Renatio: Fernsehkinder: Vom Umgang mit einem beherrschenden Medium, Orell Füssli Verlag, Zürich und Wiesbaden, 1991.

Brecht, Bertolt: Schriften zur Literatur und Kunst 1 1920 – 1932, Suhrkamp Verlag, Tübingen, 1967.

Broich, Josef: Rollenspiel-Praxis: Vom Interaktions- und Sprachtraining bis zur fertigen Spielvorlage – 1. Aufl, Maternus, Köln, 1999.

Bruns, Karin: Reichert Ramón (Hrsg.) Reader Neue Medien: Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation, transcript Verlag, Bielefeld, 2007.

Buermann, Uwe: Künstliche Welten- wirkliche Bilder: Vom Umgang mit den Medien, Menon Verlag, Heidelberg, 2005.

Corburn–Staege, Ursula: Lernen durch Rollenspiel: Theorie und Praxis für die Schule: Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1977.

Duncker, Ludwig In: Spielräume in der Schulwirklichkeit, (Hrsg.) von Ulrich Baer, Knut Dietrich, Gunter Otto, Friedrich Jahresheft XIII, 1995.

Doelker, Christian:(Hg.) Grundlagen einer Medienpädagogik. Klett und Balmer Verlag Zug, Zürich, 1979.

Doelker, Christian: Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums, Klett-Cotta, Stuttgart, 1989.

Eick, Dennis: Programmplanung: Die Strategien deutscher TV-Sender, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, 2007.

Erlinger, Dieter-Hans, Neue Medien- Edutainment - Medienkompetenz, Deutschunterricht im Wandel, KoPäd Verlag, München, 1997 .

Ernst, Anselm: Das Rollenspiel im Unterricht – 1.Aufl.-Ravensburg, Maier, 1976.

Gapski, Harald: Medienkompetenz: Eine Bestandaufnahme und Vorüberlegungen zu einem systemtheoretischen Rahmenkonzept; Westdeutscher Verlag GmbH, Wiesbaden, 2001.

Hengst, Heinz u.a. (Hrsg.): Kindheit als Fiktion. Suhrkamp, Frankfurt/Main 1981.

Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft, Verlag J.B Metzler, Stuttgart. Weimar, 2003.

Hoppe-Graff, Siegfried, Rolf Oerter (Hrsg.); Spielen und Fernsehen: Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Juventa Verlag, Weinheim und München, 2000.

Huber, Hans- Dieter, Lockemann, Bettina, Scheibel, Michael (Hrsg.): Bild, Medien, Wissen: Visuelle Kompetenz im Medienzeitalter, kopaed, München, 2002.

Hurrelmann, Bettina: „Lesesozialisation in der Medienwelt“ In: Ulrike, Bischof (Hrsg.) Konfliktfeld Fernsehen - Lesen. Kindermedien zwischen Kunstanspruch und Kommerz, Wien.

Jörissen, Benjamin: Beobachtungen der Realität: Die Frage nach der Wirklichkeit im Zeitalter der Neuen Medien, transcript Verlag, Bielefeld, 2007.

Kessel, Frank und Siegel, Alexander: In: The Child and other Cultural Inventions, New York, 1983.

Kübler, H.-D., Jugendliche Medienwelten: Computerwelten? In Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.), Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1993.

Leontjew, Alexej N., Tätigkeit, Bewusstsein, Persönlichkeit. Köln: Pahl - Rugenstein, 1979.

Langer, Günter: Darsteller ohne Bühne: Anleitungen zum Rollenspiel im Unterricht: Klett und Balmer, 1. Aufl., Zug, 1989.

Lowndes, Betty. Erstes Therapiespielen mit Kindern.. Von der Wahrnehmung über Bewegung und Sprache bis zu einfachen Spielszenen. Aus dem engl. Von Ruth Nickel, mit e. Vorw. von Hans – Wolfgang Nickel, 1. Aufl.- Otto Maier Verlag, Ravensburg, 1979.

Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, 2. Auflage, Opladen 1996.

McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft. The Medium is the Message, Hrsg. und übers. von Martin Baltes. Verl. der Kunst, Dresden, 2001.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest, Elternarbeit zum Thema Medienerziehung, Aktion Jugendschutz, Baden-Württemberg, Ministerium für Kultur, Jugend und Sport Baden – Württemberg, Auer Verlag GmbH, Stuttgart, 2002.

Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz, Quintessenz, München, 1993.

Oerter, Rolf: In: Spielzeit; Spielräume in der Schulwirklichkeit, (Hrsg). von Ulrich Baer, Knut Dietrich, Gunter Otto, Friedrich Jahresheft XIII, 1995.

Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt an Main, 1987.

Pohlschmidt, Monika (Hrsg.): Grundbaukasten Medienkompetenz; Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, Marl, 2002.

Pöttinger, Ida: Lernziel Medienkompetenz: Theoretische Grundlagen und praktische Evaluation anhand eines Hörspielprojekts: Kopäd Verlag, München, 1997.

Rogge, Jan-Uwe: Faszinationen des Fernsehens für Kinder: Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, 1994.

Rüden von, Peter: Unterhaltungsmedium Fernsehen, Fink Verlag, München, 1979.

Schriefers, Annette; Bischoft, Sandra: Medienkompetenz: Eine Aufgabe nimmt Gestalt an, Kopäd Verlag, München, 2002.

Schneller, Ingo: Szenisches Spiel; Handbuch für die pädagogische Praxis - 1.Dr.-Cornelsen Scriptor, Berlin, 1998.

Wolf, Nicole: Faszination Fernsehserie: Das Genre Serie, seine Charakteristika, Mechanismen und Einflüsse auf die Realität des Zuschauers, Dipl. Arb. Wien, 2002.

Zacharias, Wolfgang: Kulturpädagogik-Kulturelle Jugendbildung- Eine Einführung, Leske + Budrich, Opladen, 2001.

Internet:

http://de.wikipedia.org/wiki/Neil_Postman - 26k

http://de.wikipedia.org/wiki/Chronologie_des_Fernsehens.

<http://www.doboz.franken.de/edu/scripts/postman.html>, 1990.

<http://www.utoronto.ca/mcluhan/mcluhanprojekt/kritikerindex.htm> ff

http://de.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

<http://de.wikipedia.org/wiki/Medienpädagogik>

<http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz>

<http://arbeitsblaetter.stanglTaller.at/ERZIEHUNGSWISSENSCHAFTGEIST/>

Hermeneutik.shtml - 26k - http://www.de.wikipedia.org/wiki/Hermeneutischer_Zirkel

LEBENS LAUF

Persönliche Daten

Name	Nadja Helber
Adresse	Kopernikusgasse 9-11/2/2, 1060 Wien
Mobil	0699/10843939
Mail	nadjahelber@hotmail.com
Geburtsdaten	24.01.1984 in Stuttgart
Familienstand	Lebensgemeinschaft, 1 Kind
Staatsangehörigkeit	Österreich

Schul Ausbildung

1990-2003	Bundesgymnasium, Wien
2003	Reifeprüfung

Studium

Studium der Theater-, Film- und
Medienwissenschaften der Universität
Wien

Berufspraxis

Seit 2003	Eigene Kurzfilmprojekte, selbständige Durchführung von Hörspielen mit Kindern
2005	Mitarbeit bei den Extra Studios
2006	Produktionassistent Theaterprojekt X
Sommer 2008	Praktikum WienXtra Medienzentrum Wien
Frühjahr 2009	Praktikum Radio 88.6