



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

Der Tod und seine Rolle in Kinderfilmen

Ein theoretischer Vergleich von Thesen aus der Medienwirkungsforschung, der Medienpsychologie und der Medienethik am Beispiel von Zeichentrickfilmen aus der Reihe der Walt Disney Meisterwerke

verfasst von / submitted by

Christina Nettek, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2023 / Vienna, 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Publizistik- u.
Kommunikationswissenschaft

Betreut von / Supervisor:

tit. Univ. Prof. Dr.
Wolfgang Duchkowitsch

*„Und schließlich gibt es das älteste und tiefste Verlangen, die große
Flucht dem Tod zu entrinnen.“ (Zitat von **J.R.R. Tolkien**)*

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	7
Einleitung und Erkenntnisinteresse	9
Fachbezug.....	12
Grundlage für diese Literaturarbeit	13
Forschungsfragen	15
Forschungsstand.....	16
Forschungsstand nach der Medienwirkungsforschung.....	16
Forschungsstand nach der Medienpsychologie	20
Forschungsstand nach der Medienethik	26
Begriffserklärungen.....	33
Definition des Kinderfilms	33
Definition des Todes	34
Kriterien für die Auswahl der Filme	35
„Medienkinder“ oder „Kinder der Medien“	36
Die Darstellung des Todes in den Medien	38
Die Darstellung des Todes in Kindermedien	40
Die Rolle der Medienpädagogik.....	43
Die vier Dimensionen der Medienbildung.....	44
Generationsgestalten – digital Natives oder digital Immigrants	46
Die Verantwortung der Medien	48
Die Bedeutung der Darstellung des Todes in Kindermedien.....	51
Der Tod als emotionales Wirkmittel im Film	51
Der Tod als Konfliktlösung	51
Der Tod als Rechtfertigung und Bestrafung	52
Mord und Totschlag als Heldentat.....	52
Beispiele für die Darstellung des Todes in Disney-Filmen.....	52
Vergleich theoretischer Forschungsansätze	55
Die Medienwirkungsforschung zur Darstellung des Todes in Kindermedien	55
Die Medienpsychologie zur Darstellung des Todes in Kindermedien	61
Die Medienethik zur Darstellung des Todes in Kindermedien.....	67
Beantwortung der Forschungsfragen	73
Erste Forschungsfrage.....	73
Zweite Forschungsfrage	78
Dritte Forschungsfrage	83

Fazit	87
Literaturverzeichnis	91
Anhang	101
Abstract (Deutsch).....	101
Abstract (English).....	102

Vorwort

Nachdem Herr Prof. Dr. Wolfgang Duchkowitsch mich in einem seiner Seminare im Rahmen des Studiengangs der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien darauf aufmerksam gemacht hat, dass es im Bereich der Kindermedienforschung noch relativ wenig erforschte Gebiete gibt, habe ich mich gefragt, welche Kindermedien mich in meiner Kindheit begleitet und auch geprägt haben. Dabei fielen mir sofort die unzähligen Zeichentrickfilme von Walt Disney ein, die ich als Kind besessen, oft geschaut und wirklich sehr geliebt habe.

Zahlreiche dieser Kinderfilme haben mich durch meine ganze Kindheit begleitet und mit Sicherheit auch geprägt. So habe ich zum Beispiel meine ersten Helden entdeckt, oder mir ein anderes Ende ausgedacht, wenn ich mit dem tatsächlichen nicht zufrieden war, und ich bin auch selbst hier und da beim Spielen in meine Lieblingsrollen geschlüpft. Mich faszinierten schon immer die außergewöhnlichen Geschichten, die starken Charaktere und im Besonderen auch die Leidenswege, welche manche Hauptfiguren in den Handlungen durchleben mussten. Vor allem die Präsenz des Todes und der einhergehenden Gewalt in vielen Walt Disney Zeichentrickfilmen ist mir bis heute markant im Gedächtnis geblieben. Ich habe also selbst einige Erfahrungen mit diesen Kinderfilmen gemacht, die mich sogleich auf ein paar sehr spannende Fragen gebracht haben. Um diesen Fragen auf den Grund zu gehen, habe ich mich dazu entschieden, diese theoretische Masterarbeit der Rolle des Todes in Kinderfilmen zu widmen.

Mein Dank gilt daher in erster Linie Herrn Prof. Dr. Duchkowitsch, der mich nicht nur zu diesem Thema inspiriert hat, sondern der auch die wichtige Rolle meines Betreuers übernommen hat und mich beim Schreiben dieser Literaturarbeit stets unterstützt hat.

Weiters möchte ich meiner Familie – insbesondere meiner Schwester und meinem Schwager – danken, die mir stets Kraft und Zuspruch gegeben haben, wenn ich es am meisten gebraucht habe.

Einleitung und Erkenntnisinteresse

Über die letzten Jahrzehnte haben sich die Kommunikationsstrukturen entscheidend verändert, genau wie die Medienangebote, die Mediennutzung und natürlich auch die Medienpräferenzen (Heidtmann, 1992). Was sich jedoch nicht verändert hat, ist, dass Medien in unserer Gesellschaft nach wie vor zur Bewusstseins- und Meinungsbildung genutzt werden.

Genau wie Erwachsene nutzen auch Kinder dafür unterschiedlichste Medien, da sie in ein Medien- und Kommunikationsnetz hineingeboren wurden, dessen Dichte sich ebenfalls verändert hat (Heidtmann, 1992). Wie Pech (1984, S. 167) bereits gesagt hat, unterscheidet sich die Psyche eines Kindes jedoch komplett von der eines Erwachsenen. Intellekt und Emotionalität sind nicht auf die gleiche Weise schematisiert, kategorisiert und von Normen geprägt (Pech, 1984, S. 167). Hinzu kommt, dass Kinder durch ihre Unerfahrenheit, in Kombination mit dem Wunsch nach Orientierung, den Botschaften von Medieninhalten viel offener gegenüberstehen (Heidtmann, 1992). Die ständige Flut an Informationen und Reizen wird jedoch nicht zusammenhängend oder durchgängig aufgenommen, sondern bruchstückartig verarbeitet. Kinder nehmen selektiv wahr, richten ihre Aufmerksamkeit auf einzelne Details, die eine bestimmte Bedeutung für sie haben und setzen diese in Verbindung mit ihren bisherigen Erfahrungen (Heidtmann, 1992). Auch wenn die Rezeptionsprozesse langwierig und komplex verlaufen, können Medien-darbietungen sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf Kinder haben (Heidtmann, 1992).

Jennessen (2007) hat zum Beispiel die Theorie aufgestellt, dass Kinder bis zu ihrem zwölften Lebensjahr über diverse Medien ungefähr 14.000 Leichen gesehen haben, es jedoch sehr wahrscheinlich ist, dass sie im echten Leben vermutlich bis dahin noch keine einzige Leiche zu Gesicht bekommen haben (Jennessen, 2007). Diese Feststellung sagt schon sehr viel über das Ausmaß aus, indem Kinder über Medien mit dem Tod konfrontiert werden. Dabei spielt es nicht unbedingt eine Rolle, ob es sich um Medien für Erwachsene handelt oder um speziell für Kinder entwickelte Medien.

Denkt man zum Beispiel an die unzähligen Zeichentrickserien wie „Tom & Jerry“ oder „Road Runner & Wile E. Coyote“, von welchen es zahlreiche Episoden gibt und jede einzelne sich ausschließlich darum dreht, dass der eine den anderen töten will. Sie jagen sich gegenseitig, stellen sich fallen, sprengen sich in die Luft oder lassen schwere Ambosse auf den Kopf des anderen fallen. Fast jede Handlung der zahlreichen Episoden müsste für einen der beiden Charaktere tödlich ausgehen, jedoch kommen sie meistens mit einem blauen Auge und einer Beule

davon, oder werden überhaupt nicht verletzt bzw. getötet. Dennoch ist in jeder einzelnen Folge der Tod des anderen das angestrebte Ziel, auch wenn es tatsächlich nie erreicht wird.

Genau wie diese verharmloste Darstellung von Gewalt in Kinderserien, gibt es noch andere sehr drastische Darstellungen in Kindermedien, die definitiv nicht der Realität entsprechen. Das beste Beispiel dafür sind die Zeichentrickfilme von Walt Disney aus der Reihe der „Disney Meisterwerke“, die ich als konkretes Beispiel für diese Masterarbeit nehmen möchte. In zahlreichen faszinierenden Geschichten von Walt Disney spielen Tod und dessen gewaltvolle Darstellung eine markante und auch teilweise sehr entscheidende Rolle. Und das in den unterschiedlichsten Formen. Bereits bei den ersten Überlegungen für diese Literaturarbeit hat sich gezeigt, dass der Tod eines Elternteils der Hauptcharaktere sehr oft Teil der Handlung der Kinderfilme von Walt Disney ist. Im Besonderen trifft es den weiblichen Elternteil, also die Mutter. Nach ersten Recherchen konnte festgestellt werden, dass die Mütter der Hauptcharaktere sehr oft bereits zu Beginn der Filme tot sind. In den Filmen „Cinderella“, „Pocahontas“ und „Arielle, die Meerjungfrau“ haben die Hauptcharaktere gar keine Mütter mehr, da alle bereits vor Handlungsbeginn des Films verstorben sind. Übrig bleiben also die männlichen Bezugspersonen, welche die Kindheit der Hauptcharaktere dieser Disney Kinderfilme maßgeblich geprägt haben. Anzumerken ist auch, dass über die bereits verstorbenen Mütter kaum oder gar nicht in den Filmen gesprochen wird.

Nach weiteren Überlegungen tauchte das nächste Szenario auf, welches sich in einigen Kinderfilmen von Disney wiederholt: Ein Elternteil stirbt im Laufe des Films. Denkt man hier zum Beispiel an „Bambi“, „Der König der Löwen“ und „Cap & Capper“, so kann man gleich feststellen, dass der Tod eines Elternteils aller drei Hauptcharaktere dieser Disney Kinderfilme eine maßgebliche Rolle in der Handlung spielt. Bambi verliert seine Mutter gleich zu Beginn, Simbas Vater muss auch am Anfang der Geschichte sein Leben lassen und auch die Mutter von dem kleinen Fuchs Cap stirbt im ersten Drittel des Filmes. Dabei wird der Tod dieser Elternteile oftmals sehr gewaltsam dargestellt – Bambis Mutter wird von einem Jäger auf der Flucht erschossen. Simbas Vater wird von seinem eigenen Bruder von einer Klippe gestoßen und auch die Mutter von Cap (dem kleinen Fuchs) fällt bei einer Hetzjagd im Wald einer Gruppe Jägern zum Opfer. Dabei darf man auch nicht außer Acht lassen, dass die Eltern der Hauptcharaktere oftmals sterben, weil sie ihr Kind vor etwas Bösem schützen wollen (im Fall von Bambi und Cap & Capper sind es Jäger und Jagdhunde) und sich somit selbst opfern.

Des Weiteren tauchte bei der Recherche für diese Masterarbeit ein drittes markantes Szenario in den Kinderfilmen von Walt Disney auf, dass sich in fast jeder Geschichte widerspiegelt. In

den meisten Fällen geht es in erster Linie um die Darstellung von Gut und Böse, Dunkelheit und Licht, Leben und Tod. In den Walt Disney Kinderfilmen aus der Reihe der „Disney Meisterwerke“ spielen auch diese Faktoren eine große Rolle. Das Schöne und das Hässliche, Tag und Nacht, der gute und der böse Charakter laufen einander über den Weg und geraten oftmals in einen entscheidenden und erbitterten Kampf. Um diesen Konflikt zu lösen, muss einer von beiden in diesem entscheidenden Kampf sterben – in den meisten Fällen ist es das Gute, dass über das Böse obsiegt. Und das gelingt nur, indem das Böse getötet wird und das Gute überlebt. Dabei stirbt das Böse oftmals einen recht grausamen Tod: Ob durch erschießen, erstechen oder durch das Stürzen von einer Klippe. Das Ende des bösen Charakters muss endgültig sein und dies gelingt nur mit der Tötung dessen. Der Tod scheint das einzig mögliche Ende für die Handlung der Filme zu sein. Aus diesem Grund stellt sich die Frage, weshalb Kinder jeden Alters mit solch schwierigen, brutalen und emotionalen Situationen konfrontiert werden, obwohl es sich dabei explizit um Kinderfilme handelt, also Filme, die für Kinder produziert wurden? Warum spielt Gewalt, Mord und Totschlag in zahlreichen Walt Disney Kinderfilmen eine so zentrale Rolle? Und welche Theorien aus kommunikationswissenschaftlichen Forschungsbereichen wurden dazu bereits aufgestellt? Diese Arbeit soll einen Einblick in die bestehenden Theorien und Forschungen zum Thema „der Tod und seine Rolle in Kinderfilmen“ aus den Bereichen der Medienwirkungsforschung, der Medienpsychologie und der Medienethik geben und bestenfalls ein paar Fragen beantworten, die sich im Laufe dieser Literaturarbeit stellen.

Fachbezug

In der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft gibt es zahlreiche interessante Forschungsgebiete, Theorien und Hypothesen. Eine dieser Hypothesen stellt den entscheidenden Fachbezug zur Publizistik- und Kommunikationswissenschaft für meine Literaturarbeit dar: **die Kultivierungshypothese**.

Sie stammt aus der Medienwirkungsforschung und wurde von dem Kommunikationswissenschaftler George S. Gerbner und der Annenberg School of Communication in den 1960er Jahren aufgestellt und seither weiterentwickelt. Die Kultivierungshypothese besagt, dass Fernsehen das Bild und die Vorstellungen der Welt von Rezipientinnen und Rezipienten beeinflusst und formt (Wulff/Lehmann, 2022).

Dabei werden statt kurzfristiger Effekte vor allem langfristige Auswirkungen des Fernsehkonsums betrachtet, sowie Angebotsanalysen und auch Befragungen von Rezipientinnen und Rezipienten mit einbezogen (Wulff/Lehmann, 2022: S. 295).

Obwohl sich seit den 1980er Jahren die Kritik an der Kultivierungshypothese vermehrt, spielt sie in der Forschung dennoch bis heute eine wichtige Rolle und wird auch in weiterentwickelter Form teilweise in aktuellen Medienwirkungsforschungsstudien mit einbezogen – und das nicht nur in Bezug auf das Fernsehen (Wulff/Lehmann, 2022: S. 295).

Grundlage für diese Literaturarbeit

Der Terminus „Medium“ ist seit jeher ein Fachbegriff, für den es zahlreiche Bedeutungen gibt (Karpenstein-Eßbach, 2004). Das macht es oftmals nicht leicht, ihn zu verstehen, zu erklären oder ihn zu erforschen. Die Schwierigkeiten liegen laut Karpenstein-Eßbach (2004) in der Beschaffenheit des wissenschaftlichen Gegenstandes, da die Evidenz der Medien als stabile und eindeutige Objekte die zunehmende Verflüchtigung klar entgegensteht (Hoffmann, 2002). Die Medienwelt ist stets im Wandel, sie verändert sich schnell und an die Stelle epochaler Medienwechsel tritt die Wucherung und Ablösung immer neuer medialer Realisierungsformen (Karpenstein-Eßbach, 2004, S. 7). Man denke zum Beispiel an Netflix, Amazon Prime, Disney+ und die vielen anderen Streamingdienste, die DVDs und Videotheken praktisch über Nacht abgelöst haben. Dabei geht es nach Karpenstein-Eßbach (2004) nicht nur um die gegenwärtige historische Lage und die drängende Frage, wie der Zugang zu Medien einigermaßen gesichert werden kann, sondern um die wissens- und wissenschaftsgeschichtliche Verschiebung von sozial- und kulturwissenschaftlichen Zugängen zum Komplex „Medien“ (Karpenstein-Eßbach, 2004).

Aus der sozialwissenschaftlichen Perspektive werden Medien vor allem unter dem Gesichtspunkt der Kommunikation untersucht, da sie der Tradition der Erforschung der Wissenschaft der Publizistik verpflichtet ist (Karpenstein-Eßbach, 2004, S. 8). Dabei spielt die instrumentell-technische Seite von Medien im Hinblick auf ihre Funktion, Träger in Kommunikationsprozessen zu sein, die tragende Rolle und beschäftigt sich insbesondere mit Massenmedien, weil für sie eine mittels Medien vermittelte öffentliche Kommunikation und die sozialstrukturelle Verteilung der Rezipientinnen und Rezipienten charakteristisch ist (Maletzke, 1998).

Die Kulturwissenschaft der Medien formuliert ihre Fragen anders und ist in Problemfeldern angesiedelt, die ein derart eng gefasstes instrumentell-kommunikationsbezogenes Medienverständnis überschreiten, so Karpenstein-Eßbach (2004, S. 8).

„Die Kulturwissenschaftliche Perspektive ist bezogen auf die vielfältigen Implikationen und Folgen, die für eine Kultur mit ihren Medien einhergehen. Sie sieht die Welt- und Selbstverhältnisse des Menschen, kulturelle Praktiken, ästhetische Symbolisierungsleistungen und geistige Tätigkeiten eingelagert in mediale Bedingungen, die an deren Formierung beteiligt sind. Medien sind in diesem Verständnis sehr viel mehr als Instrumente für Kommunikationen: sie sind Ermöglicungen und Bestimmungsfaktoren kultureller Praxen“ (Karpenstein-Eßbach 2004, S. 9).

Diese andere Perspektive auf Medien zeigt, dass sie keinen auf Sender und Empfänger, Produktion und Konsum, Öffentlichkeit und Meinungsbildung eingeschränkten Medienbegriff anbieten kann (Karpenstein-Eßbach 2004). Stattdessen werden Medien nach der kulturwissenschaftlichen Perspektive vielmehr als Mittler, Vermittelndes, angesiedelt in den Räumen technischer, geistiger und ästhetischer Praxen angesehen und ihre Rolle als „Dazwischen“ betrachtet, welche die Relevanz für die Formierung von Kulturen erkennbar macht (Karpenstein-Eßbach 2004 und Tholen, 2001).

Karpenstein-Eßbach (2004) sieht Medien nach der Kulturwissenschaft als Werkzeug, Hilfsmittel, oder Verbreitungsmittel, im Hinblick auf Wahrnehmung, Darstellung und Reflexion, aber auch als spezifische Apparate oder Geräte – ein Reichtum an Gesichtspunkten, unter denen Medien angesprochen werden.

Aus diesem Grund soll die Kulturwissenschaft der Medien die Grundlage für diese Literaturarbeit darstellen. Medien sollen demnach nicht nur als Instrumente für Kommunikation betrachtet werden, sondern auch als ein Gegenstandsbereich, an den Problemhorizonte und Kontexte herangetragen werden, die viele verschiedene Fragen aus anderen Sozialwissenschaften an Medien stellen (Karpenstein-Eßbach, 2004). Konkret sind das die Forschungsbereiche der Medienwirkungsforschung, der Medienpsychologie und der Medienethik. Aber auch die Medienpädagogik wird in dieser Literaturarbeit eine Rolle spielen.

Forschungsfragen

Für eine bessere Orientierung beim Erstellen dieser Literaturarbeit wurden drei Forschungsfragen ausgearbeitet, die genau nach den Punkten fragen, die mittels Theorierecherche und aktuellen Forschungsständen beantwortet werden sollen. Sie dienen als Leitfaden und zur übersichtlicheren Gliederung dieser Arbeit und werden im Anschluss an den Vergleich theoretischer Forschungsansätze aus der Medienwirkungsforschung, der Medienpsychologie und der Medienethik beantwortet.

FF1: *Welche Effekte haben Kinderfilme, in denen die Darstellung des Todes eine entscheidende Rolle in der Handlung spielen, auf die Rezipientinnen und Rezipienten nach der Medienwirkungsforschung?*

FF2: *Wie äußert sich das Erleben der Darstellung des Todes, welches während der Mediennutzung bei Kindern stattfindet, in ihrem Verhalten nach der Medienpsychologie?*

FF3: *Wie äußert sich der mediale Ausdruck des Todes in den Medien in Zusammenhang mit Moral und dem menschlichen Verhalten nach der Medienethik?*

Forschungsstand

Forschungsstand nach der Medienwirkungsforschung

Als Einleitung und für das bessere Verständnis soll in diesem Kapitel darauf eingegangen werden, was man nach dem aktuellen Forschungsstand unter „Medienwirkungsforschung“ versteht und welche nennenswerten Theorien und Modelle in dieser Forschungsdisziplin bisher aufgestellt wurden.

Was ist Medienwirkungsforschung?

Die Frage, was Medienwirkung eigentlich ist, ist laut Burkart (2003) keinesfalls leicht zu beantworten. Bis heute gibt es zwar zahlreiche wissenschaftliche Forschungen dazu, allerdings konnte die Kommunikationswissenschaft noch keine eindeutige Antwort dafür finden (Burkart, 2003). Ihren Ursprung hat die besonders in der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft vorkommende Medienwirkungsforschung in der US-amerikanischen Propaganda- und PR-Forschung, die spätestens seit dem zweiten Weltkrieg aus der öffentlichen Kommunikation nicht mehr wegzudenken war (Biocca, 1988; Grimm, 2008). Unter den zahlreichen Auffassungen, was Medienwirkung tatsächlich ist, plädieren lt. Burkart (2003) viele dafür, zwischen verschiedenen Wirkungsphänomenen zu unterscheiden, anstatt sich auf eine allgemeingültige Definition festzulegen (Burkart, 2003, S. 5). Nach Bonfadelli (1999) kann man z.B. zwischen Wirkungsbereichen (Wirkungen auf das Verhalten, auf das Wissen, auf Meinungen und Einstellungen, auf Emotionen) unterscheiden, aber auch zwischen Wirkungsphasen, wie Wirkungen vor, während und nach Empfang einer Aussage bzw. kurzfristige und langfristige Wirkungen im Zeitverlauf (Bonfadelli, 1999, S. 18ff.). Burkart (2003) schreibt dazu, dass wir unter „Medienwirkungen“ meistens von Wirkungen in der „postkommunikativen“ Phase sprechen (Burkart, 2003, S. 5). Als Beispiel kann hierzu das Kaufen von einem bestimmten Produkt aus einer Werbung angeführt werden, welches man einkauft, nachdem man die Werbung dafür gesehen hat. Das Kaufen wird hier also zur Konsequenz im Handeln von Menschen, nachdem sie eine Botschaft aus den Medien rezipiert haben (Burkart, 2003, S. 5). Allerdings führt Burkart (2003) hierzu weiter aus, dass an solchen postkommunikativen Wirkungen auch andere Wirkungsphänomene beteiligt sind, worauf seiner Meinung nach die begriffliche Komplexität an sich schon hinweist (Burkart, 2003).

Bonfadelli und Friemel gelangten in ihrem Buch „Medienwirkungsforschung“ (2014) zu folgenden Einsichten, was die Erklärung von Medienwirkungen betrifft:

1. Für die Vielfalt an Wirkungsphänomenen gibt es bis heute noch keine integrale Medienwirkungstheorie, welche die Einflüsse der Medien auf die Rezipienten mithilfe zugrundeliegender Faktoren und Mechanismen im erklärenden Sinn umfassend verständlich machen kann (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 41).
2. Erst durch die Integration von Perspektiven, die von einer Inter- bzw. Transaktion zwischen Faktoren sowohl der Medienumwelt als auch der Rezipientinnen und Rezipienten ausgehen, kann man von Wirkungsgeschehen sprechen (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 41).
3. Es bleibt umstritten, ob eine transaktionale Sichtweise mit einem kausalen Transfer- bzw. Impact-Modell überhaupt kompatibel ist (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 41).
4. Bonfadelli und Friemel (2014) sind sich einig, dass die jeweils gesellschaftlich dominanten Werte oder Institutionalisierungsformen des Mediensystems, aber auch die Involviertheit der Mediennutzer, im konkreten Fall über das Wirkungspotential der medienvermittelten Kommunikation entscheiden (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 42).
5. Die Publikumsaktivität kann sowohl aktiv als auch passiv sein. Das Publikum kann nicht nur negativ als Selektionsfilter, sondern auch im positiven Interesse aktiv als gezielter Informationssuchender handeln (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 42). Dabei ist es jedoch auch abhängig und passiv bezüglich des Medienangebots (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 42).
6. Klar ist für Bonfadelli und Friemel (2014) auch, dass Medien sowohl direkt als auch indirekt (z.B. über interpersonale Kommunikation) wirken (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 43).
7. Auch die Wahl des Mediums – z.B. TV oder Internet – kann das selektive Verhalten einschränken, aber auch die selektive Eigenaktivität fördern (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 43).
8. Der Zugang und das Beachten von Medieninhalten und deren Botschaften sind zwar notwendige Bedingungen für Effekte, aber nicht zwangsweise die Ursache dafür (McGuire, 1986). So lernen Kinder zum Beispiel gewisse Verhaltensmodelle, aber die Ausübung hängt von nichtmedialen Faktoren ab (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 43).
9. Zu beachten ist außerdem die spezifische Konstellation: Der Druck des Medienangebots, das Ausmaß der Informationssuche, das Konsonanzstreben und der Konformitätsdruck (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 43).

Ein weiterer erwähnenswerter Punkt ist der/die „aktive Rezipient:in“. Wie Elihu Katz (1962) bereits festgestellt hat, sollte die Frage nicht mehr lauten **„Was machen die Medien mit den Menschen?“**, sondern **„Was machen die Menschen mit den Medien?“** (Katz/Foulkes, 1962, S. 378).

Burkart (2003) zieht damit den „Uses and Gratifications-Approach“ in Zusammenhang, demnach Menschen Fernsehen, Radio hören, Zeitung lesen oder im Internet surfen, weil sie sich einen Nutzen bzw. eine Gratifikation davon erwarten (Burkart, 2003, S. 6). Er unterscheidet dabei natürlich viele verschiedene Nutzungsarten, die bislang noch nicht alle erforscht sind. Und Burkart (2003) ist auch der Ansicht, dass eine einzige Person mehrere verschiedene Gratifikationen aus den Medien beziehen kann.

„Der springende Punkt ist, dass man aus der Perspektive des Nutzenansatzes die Rezeption von Medieninhalten als zielorientiertes Handeln begreift und dem Publikum keine passive, sondern eine relativ aktive Rolle im Massenkommunikationsprozess zuschreibt (...)“ (Burkart, 2003, S. 6).

Medienbotschaften werden also nicht mehr als reiner „Stimuli“, auf die Menschen ganz ähnlich reagieren, sondern als interpretationsbedürftige Objekte betrachtet, mit denen die Rezipientinnen und Rezipienten subjektiv umgehen (Burkart, 2003). Zusammenfassend kann man sagen, dass nahezu jeder Inhalt auf jede beliebige Weise von Rezipientinnen und Rezipienten genutzt werden kann (Burkart, 2003). Eines ist jedoch mittlerweile klar erkenntlich, nämlich dass Medien vieles sind, jedoch nicht wirkungslos:

„Das Gegenteil ist der Fall – die reichweitenstarken Medien müssen sehr wohl als mächtige Beeinflussungsinstanzen unserer Gesellschaft gesehen werden (...)“ (Burkart, 2003, S. 7).

Ein weiterer Ansatz ist das Konzept des Agenda-Setting, das wiederum besagt, Medien beeinflussen nicht direkt unser Verhalten oder unsere Einstellung, sondern stattdessen beeinflussen sie, worüber wir nachdenken (Burkart, 2002):

„Sie legen gewissermaßen fest, welche Themen wir auf unsere Tagesordnung (Agenda) setzen. Mit dieser Tagesordnungs- oder auch Thematisierungsfunktion werden den Medien vor allem kognitive Effekte unterstellt und nicht, wie in der klassischen Stimulus-

Response-orientierten Perspektive, Wirkungen auf Einstellungen oder Verhaltensweisen“ (Burkart, 2002, S. 249).

Es existieren mittlerweile sogar drei Modellvarianten:

1. Das **Awareness-Modell** (Aufmerksamkeitsmodell), welches besagt, dass die Rezipientinnen und Rezipienten nur auf bestimmte Themen aufmerksam werden, weil die Medien darüber berichten (Burkart, 2002, S. 250).
2. Das **Salience-Modell**, welches sich auf die unterschiedliche Hervorhebung von bestimmten Themen in den Medien bezieht und darin die Ursache für die Wichtigkeit dieser Themen für die Rezipientinnen und Rezipienten sieht (Burkart, 2002, S. 251).
3. Und das **Prioritätenmodell**, welches unterstellt, dass die Themenrangfolge der Medienagenda sich spiegelbildlich in einer Publikumsagenda niederschlägt (Burkart, 2002, S. 251).

Inzwischen hat die Forschung auch erkannt, dass eine Publikumsvariable als wirkungsrelevanter Faktor durchaus eine Rolle spielt: Das „Orientierungsbedürfnis“ der Rezipientinnen und Rezipienten führt zusammen mit verstärkter themenspezifischen Mediennutzung zu ausgeprägteren Agenda-Setting-Effekten, was wiederum zu persönlichen Gesprächen über diese Themen führt (Burkart, 2003, S. 7).

Die kritische Betrachtung der Medienwirkungsforschung

Zusammenfassend kann man sagen, dass Medien zweifellos „Wirkungen“ auf Menschen haben, es allerdings schwierig ist, diese zu präzisieren. Es existieren eben unterschiedliche Wirkungsbereiche und Wirkungsphasen (Burkart, 2003). Außerdem ist die aktive Rolle der Rezipientinnen und Rezipienten im massenmedialen Wirkungsgeschehen keinesfalls zu unterschätzen, da Menschen sehr individuell mit den Medien und ihren Inhalten umgehen (Burkart, 2003). Dennoch ist lt. Burkart (2003) die „Macht der Medien“ nicht zu unterschätzen, denn sie bestimmen weitgehend, welche Themen für uns wichtig bzw. unwichtig sind. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Prozesshaftigkeit sozialwissenschaftlicher Forschungsbereiche:

„Soziale Realität ist niemals statisch, sondern befindet sich eigentlich stets im Wandel (...) und damit ändern sich auch die Rezeptionsweisen und Gewohnheiten des Publikums insgesamt, sowie die medialen Wirkungsbedingungen“ (Burkart, 2003, S. 7).

Forschungsstand nach der Medienpsychologie

Auch in diesem Kapitel soll für das bessere Verständnis darauf eingegangen werden, was man nach dem aktuellen Forschungsstand unter „Medienpsychologie“ versteht, was man darüber weiß und welche nennenswerten Theorien und Modelle in dieser Forschungsdisziplin bisher aufgestellt wurden.

Was ist Medienpsychologie?

Die Medienpsychologie umfasst ein breites Forschungsfeld und beschäftigt sich mit der Beschreibung und Erklärung von menschlichem Erleben und Verhalten aufgrund oder während der Mediennutzung in einer durch Medien geprägten Welt (Batinic/Appel, 2008). Als Teildisziplin der Psychologie hat die Medienpsychologie erst in den letzten Jahren an Kontur gewonnen und sich ihre Eigenständigkeit gegenüber anderen psychologischen Disziplinen erarbeitet (Batinic/Appel, 2008, S. V). Trotz dieser Entwicklungen besteht immer noch eine sehr enge Verknüpfung mit benachbarten Teildisziplinen innerhalb der Psychologie, aber auch in der Medien- und Kommunikationswissenschaft (Batinic/Appel, 2008). Die Medienpsychologie versucht auf Basis der psychologischen Theorien und sozialwissenschaftlicher Methoden die Interaktion zwischen Rezipientinnen und Rezipienten und Medien zu beschreiben und zu erklären. In erster Linie geht es in diesem Forschungsfeld darum, die psychologischen Grundlagen mit der Mediennutzung und der Medienwirkung darzustellen (Batinic/Appel, 2008).

Medien gehören zu unserem Alltag – vom Radio bis zum Fernsehen, von Printmedien bis zu Onlinemedien, von Büchern bis zu E-Books, von Computerspielen bis zu Spielekonsolen u.v.m. Ihre Rolle und die individuellen sowie sozialen Auswirkungen entfachen immer wieder öffentliche Debatten (Richter, 2008). Dabei spielen laut Richter (2008) unterschiedliche Wertevorstellungen oder Weltanschauungen (selbst wenn diese immer beteiligt sind) keine tragende Rolle, sondern die Behauptungen und Sachverhalte, die sich empirisch (durch eine systematische und objektive Untersuchung realer Phänomene) überprüfen lassen (Richter, 2008, S. 4). Das ist die Kernaufgabe der Medienpsychologie als empirischer Wissenschaft (Richter, 2008). Für diese Zwecke bedient sich die Medienpsychologie gewisser Forschungsmethoden, welche die Werkzeuge für eine Überprüfung medienpsychologischer Theorien liefern (Richter, 2008). Dabei beruht jede empirische Untersuchung in der Medienpsychologie auf Methoden der Datenerhebung, mit denen die theoretischen Konstrukte operationalisiert werden (Richter, 2008, S. 41). Allerdings ist das Spektrum der medienpsychologischen Grundlagenforschung und der anwendungsbezogenen Aufgabenfelder ein weites, weshalb die Medienpsychologie bisher durch den Forschungstyp gekennzeichnet wurde, den Theo Hermann (1976) „psychologische Do-

mainprogramme“ nennt. Demnach werden für die wissenschaftliche Aufklärung vorliegender Problemfelder geeignete Theorien und Konzepte herangezogen (Renner, 2008).

Renner (2008) unterscheidet drei theoretische Perspektiven, die für die Medienpsychologie zur Verfügung stehen:

1. Theorien und Konzepte aus anderen psychologischen Teildisziplinen, wie zum Beispiel aus der allgemeinen Psychologie, der differentiellen Psychologie und Persönlichkeitsforschung, der Sozialpsychologie und der Entwicklungspsychologie (Renner, 2008).

„Diese Situation ist nicht verwunderlich, da sich menschliches Erleben und Verhalten in Zusammenhang mit der Nutzung von Medien mit den Gegenständen und Aufgaben dieser anderen psychologischen Teildisziplinen überschneidet“ (Renner, 2008, S. 79).

2. Eigenständige medienpsychologische Theorieentwicklungen: Neben Theorien und Konzepten aus anderen psychologischen Teildisziplinen liegen auch einige eigenständige Ansätze vor, die im Zusammenhang mit medienpsychologischen Fragestellungen entstanden sind, wie zum Beispiel die Theorie der Erregungsübertragung, die Emotionsauslösung durch Filme erklärt, oder das Forschungsprogramm zum Präsenzerleben in virtuellen Umgebungen (Renner, 2008, S. 79).

3. Theorien und Konzepte aus anderen wissenschaftlichen Disziplinen: Da für medienbezogene Fragestellungen nicht nur die (Medien-)Psychologie zuständig ist, kommen auch viele andere wissenschaftliche Disziplinen zum Einsatz (Renner, 2008). Wie Schanze (2002) geschrieben hat, lässt sich das Forschungs- und Diskursfeld, in dem verschiedenste medienbezogene Fragestellungen und Themen aus unterschiedlichsten disziplinären Perspektiven bearbeitet werden, am besten mit dem Oberbegriff „Medienwissenschaften“ zusammenfassen. Auch die Kommunikationswissenschaft, die sich als empirische Sozialwissenschaft versteht, darf hier nicht unerwähnt bleiben, da sich einige Theorien und Konzepte aus dieser Disziplin in der Medienpsychologie wiederfinden (Maletzke, 1998). Ebenso sind die Medienpädagogik, die Mediensoziologie und die Medienphilosophie zu nennen. Genau wie eine Fülle von kulturwissenschaftlichen Medientheorien, theoretischen sowie methodischen Perspektiven aus den Literaturwissenschaften, der Journalistik und der Publizistik, wirken auch diese Disziplinen in der Medienpsychologie mit (Renner, 2008).

Für ein besseres Verständnis dieser umfangreichen drei theoretischen Perspektiven aus der Medienpsychologie, werde ich diese auf den folgenden Seiten noch kurz genauer ausführen

und beschreiben. Es ist unmöglich alle Theorien und Konzepte an- bzw. auszuführen, weshalb bei der Recherche nur Beispiele ausgewählt wurden, die zu dem Thema dieser Literaturarbeit passen.

Konzepte aus anderen psychologischen Teildisziplinen

Nach Renner (2008) umfasst die wissenschaftliche Psychologie in Lehre und Forschung mehrere Fächer, die verschiedene Aspekte des psychischen Systems getrennt voneinander behandeln. Wichtig ist dabei vor allem der Blick auf das konkrete Verhalten (z.B. exzessives Computerspielen) und die Frage nach den psychischen Bedingungen medienvermittelter Wirklichkeitswahrnehmung, denn diese beiden Punkte betreffen immer alle Aspekte der getrennt gehaltenen Fächer oder können zumindest aus allen fachspezifischen Perspektiven analysiert werden (Nolting/Paulus, 1999).

Nolting und Paulus (1999) sind der Ansicht, dass Erleben und Verhalten immer mit aktuellen internen Prozessen (wie z.B. Motivation, Emotion, Denken und Wahrnehmen) verbunden ist, welche im Mittelpunkt der allgemeinen Psychologie stehen. Allerdings sind diese internen Prozesse durch Merkmale der Person und der Situation mitbedingt (Renner, 2008). Diese personalen und situativen Bedingungen des Erlebens und Verhaltens sind wiederum Gegenstand der Persönlichkeitspsychologie und der Sozialpsychologie (Renner, 2008). Die Persönlichkeitsmerkmale und das aktuelle Funktionsniveau der internen Prozesse werden in der Entwicklungspsychologie auf Anlage- und Umweltbedingungen sowie deren Wechselwirkungen zurückgeführt (Renner, 2008, S. 81).

Zu Aspekten des psychologischen Systems (interne Prozesse, Person, Situation und Entwicklung) sind jeweils verschiedene Theorien und Konzepte vorgelegt worden, da menschliches Erleben und Verhalten immer von einem ganzen Gefüge unterschiedlicher Bedingungen abhängig ist (Renner, 2008). Bei einer empirischen Untersuchung können allerdings immer nur einzelne, bestimmte Abschnitte des Bedingungsgefüges untersucht werden (Renner, 2008).

Als zentrale theoretische Perspektive der allgemeinen Psychologie, die auch in der Persönlichkeits- und insbesondere in der Sozialpsychologie Anwendung findet, ist das kognitionswissenschaftliche Paradigma (Renner, 2008). Dabei wird der Mensch als informationsverarbeitendes System konzipiert, das Input selektiv und bedürfnisgeleitet enkodiert, intern repräsentiert und verarbeitet und infolge der internen Informationsverarbeitungsprozesse einen bestimmten Output (z.B. ein bestimmtes Verhalten) produziert (Renner, 2008, S. 82). Dabei wird in erster Linie

untersucht, wie Informationen verarbeitet werden und nicht warum sie verarbeitet werden (Renner, 2008). Damit Medieninhalte verarbeitet werden können, sind diverse medienspezifische Kenntnisse sowie Alltagswissen ausschlaggebend (Renner, 2008).

Zur Repräsentation von Wissen ist das Schema-Konzept ein zentrales theoretische Konstrukt der kognitiven Psychologie (Renner, 2008). Laucken, Mees und Chassein (1988) beschreiben Schemata als abstrahierte Wissensstrukturen, die einen Teil eines Stimulusgebiets in Form von aufeinander bezogenen Kategorien repräsentieren. Dabei können die Beziehungen zwischen den Kategorien zeitlicher, räumlicher oder kausaler Art sein und jede Kategorie definiert eine Klasse von Stimuli mit bestimmten Merkmalen (Laucken/Mees/Chassein, 1988). Diese Schemata werden durch passende Stimuli aktiviert, um die nachfolgenden Informationen dann vor dem Hintergrund der aktivierten Schemata zu interpretieren und zu ergänzen (Renner, 2008). Angewendet wurde die Vorgehensweise der schemagesteuerten Informationsverarbeitung zum Beispiel auf das Verstehen von Filmen (Ohler, 1994).

Konzepte aus eigenständigen medienpsychologischen Entwicklungen

Die „echten“ medienpsychologischen Theorien nutzen auch vorhandene Konzepte als Hintergrundwissen, gehen aber über die bloße Anwendung dessen hinaus, indem sie zum Beispiel Merkmale der Medien stärker berücksichtigen und theoretisch integrieren (Renner, 2008).

Ein gutes Beispiel dafür ist die Theorie der Erregungsübertragung, die auf die Emotionsauslösung durch Filme abzielt (Renner, 2008). Fast jede/r von uns kennt es: Man schaut sich einen Film an und dieser löst starke Emotionen in einem aus. Das kann von Freude, Traurigkeit, Wut bis hin zur Aggression u.v.m. gehen. Eine Erklärung für diese Emotionen könnten die Filminhalte sein, in die man sich als Zuschauer:in hineinfühlt (Renner, 2008). Die Theorie der Erregungsübertragung berücksichtigt allerdings ein zusätzliches Merkmal des Films, um die Auslösung von Emotionen zu erklären: Emotionsauslösende Reize durch medieninhärente Schnitt- und Montagetechniken in schnellerer Abfolge (Renner, 2008).

„Ausgangspunkt dieser Theorie ist der Unterschied zwischen zeitlich schneller neuronal vermittelter Kognition und demgegenüber deutlich langsamerer hormonell vermittelter sympathischer Erregungsregulation“, so Renner (2008, S. 90).

Dadurch hält sich die emotionale Erregung immer noch, auch wenn die auslösende Szene schon längst vorbei ist. Das erstaunliche daran ist, dass wir kognitiv in der Lage sind, den

Wechsel zwischen verschiedenen Filmszenen ohne Probleme zu vollziehen, da wir sofort verstehen, dass nun eine inhaltlich ganz andere Szene zu sehen ist (Renner, 2008). Da man in vielen Filmen gleich mehrere emotionsauslösenden Szenen in relativ schneller Abfolge zu sehen bekommt, kann es zu einer Übertragung und einem Aufschaukeln mehrerer Erregungsreste und damit auch zu intensiveren Emotionen kommen (Renner, 2008). Dabei macht es keinen Unterschied, ob man negative Emotionen (wie z.B. Angst oder Traurigkeit) oder positive Emotionen (wie z.B. Freude oder Liebe) empfindet, sie verstärken sich unabhängig von ihrem Aufkommen.

Konzepte aus anderen wissenschaftlichen Disziplinen

Wie Renner (2008) formuliert hat, „*sind Medien Gegenstand vieler Wissenschaften*“ und können somit aus vielen verschiedenen Perspektiven betrachtet werden (Renner, 2008, S. 92). Nehmen wir aus gegebenem Anlass die kommunikationswissenschaftliche Perspektive als Beispiel. Im Mittelpunkt dieser wissenschaftlichen Disziplin steht die massenmedial vermittelte öffentliche Kommunikation, die sich durch die Lasswell-Formel sehr gut beschreiben lässt. Sie enthält alle fünf Grundelemente der Kommunikationswissenschaft: Den Kommunikator, die Aussage, das Medium, die Rezipientinnen und Rezipienten und die Wirkungen. Dementsprechend können Forschungsrichtungen zugeordnet werden, wie zum Beispiel die Kommunikatorforschung oder die Aussagenforschung (Renner, 2008, S. 92).

Aber auch die Zusammenhänge zwischen den fünf Grundelementen der Kommunikationswissenschaft kommen als Forschungsgegenstand in Frage (Renner, 2008). Aus Sicht der Medienpsychologie mag das zwar nicht im Vordergrund der Forschung stehen, aber das menschliche Erleben und Verhalten im Zusammenhang mit der Nutzung von Medien ist dafür umso interessanter (Renner, 2008). Außerdem bietet vor allem die massenmedial vermittelte öffentliche Kommunikation eine weitere interessante Perspektive für die Medienpsychologie, wenn es darum geht, die medienpsychologischen Befunde massenmedial aufzubereiten und zu rezipieren (Renner, 2008).

Und auch die mediensoziologische Perspektive, welche die Verflechtungen von Medien, insbesondere den Massenmedien, mit der Gesellschaft erforscht, überschneidet sich in gewissen Bereichen mit der Psychologie (Jäckel, 2005). Zum Beispiel beschäftigt sich die Psychologie auch mit Organisationen und Kultur, sofern sie das individuelle Erleben und Verhalten von Menschen betreffen (Renner, 2008). Diese offensichtlichen Überschneidungen der beiden Ge-

genstände legen eine interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Soziologie und Psychologie nahe (Renner, 2008).

Die kritische Betrachtung der Medienpsychologie

Die Medienpsychologie bietet ein sehr breit gefächertes Forschungsfeld, das sich vieler verschiedener Thesen und Theorien aus zahlreichen Forschungsgebieten bedient, sich jedoch auch selbst weiterentwickelt – vor allem in der heutigen Zeit, wo Medien so präsent sind. Ein sehr markantes Thema aus der Medienpsychologie ist die Mediengewalt und welchen Einfluss diese auf die Lebenswelt und die Persönlichkeit von Kindern und Jugendliche haben kann. Hierzu gibt es zahlreiche Forschungen und Thesen, die sich jedoch nicht immer einig sind.

Forschungsstand nach der Medienethik

In diesem Abschnitt folgt wieder für das bessere Verständnis eine Zusammenfassung darüber, was man nach dem aktuellen Forschungsstand unter „Medienethik“ versteht und welche nennenswerten Theorien und Modelle bisher in dieser Forschungsdisziplin aufgestellt wurden.

Was ist Medienethik?

Die Frage, was „Ethik“ eigentlich ist, beantworten Schicha und Brosda (2010) in ihrem Buch „Handbuch Medienethik“ folgendermaßen:

„Unter Ethik wird die wissenschaftliche Beschäftigung mit Genese und Anwendung von Normen verstanden“ (Schicha/Brosda, 2010, S. 10).

Dabei verstehen sie die Moral als Normen, welche das Handeln anleiten und die Ethik als Moralphilosophie bzw. Reflexionstheorie der Moral, welche die moralischen Normen und ihre Begründung reflektiert (Schicha/Brosda, 2010). Die Ethik schafft die Grundlage für allgemeingültige Regeln des guten und gerechten Handelns und sensibilisiert dafür, dass jeder über die Güte seines Handelns verantwortlich entscheiden soll und kann (Schicha/Brosda, 2010, S. 10).

„Dieses Verantwortungsbewusstsein bildet die Grundlage einer vernünftigen Innen- und Selbststeuerung der angesprochenen Akteure“, so Schicha und Brosda (2010, S. 10).

Im Zentrum der Ethik steht also das moralische Handeln, dessen Begründbarkeit und Reflexion. Begründungsrelationen richten sich nach dem Gewissheitsgefälle der moralischen Überzeugungen und Grundprinzipien formen ein moralisches „framework“, innerhalb dessen individuelle Wahlentscheidungen erfolgen können (Schicha/Brosda, 2010).

Zu den Grundprinzipien gehören die **Wechselseitigkeit**, die **Allgemeingültigkeit**, die **Gerechtigkeit** und die **Verantwortung**. Sie können auf unterschiedlichen Ebenen liegen (Schicha/Brosda, 2010).

- Das **Prinzip der Wechselseitigkeit** besagt, dass ethische Normen als umfassendes Strukturelement einer Interaktion akzeptiert werden müssen (Schicha/Brosda, 2010, S. 11).
- Das **Prinzip der Allgemeingültigkeit** betont den universellen Anspruch ethischer Postulate (Schicha/Brosda, 2010, S. 11).

- Das **Prinzip der Gerechtigkeit** stellt eine inhaltliche Normierung dar (Schicha/Brosda, 2010, S. 11).
- Das **Prinzip der Verantwortung** besagt, dass die Ethik sich an vernunftbegabte Akteure richtet (Schicha/Brosda, 2010, S. 11).

Diese ethischen Theoriekonzepte gilt es in Form einer angewandten Ethik auf eine konkrete Praxis zu übertragen, welche ihren Ausgangspunkt in konkreten unterschiedlichen Erfahrungen der Lebensgestaltung und des gesellschaftlichen Zusammenlebens reflektiert (Schicha/Brosda, 2010). Die angewandte Ethik erkennt die große Vielfalt an moralischen Empfindungen, bleibt kritisch gegenüber allgemeinen Prinzipien und zu hochgesteckten theoretischen Zielen (Schicha/Brosda, 2010).

Um zwischen hohen moralischen Ansprüchen und der menschlichen Unvollkommenheit zu differenzieren, hat sich die Unterscheidung zwischen idealen Normen und Praxisnormen entwickelt (Schicha/Brosda, 2010). Schicha und Brosda (2010) verstehen unter idealen Normen abstrakte Prinzipien, die intersubjektive Gültigkeit besitzen. Sie begründen sich zum Beispiel aus Menschenrechten, allgemeinen Prinzipien und Maximen, institutionellen Rollenerwartungen, Vertragsmodellen, argumentativen Diskursen, religiösen Katechismen oder traditioneller Sittlichkeit (Schicha/Brosda, 2010, S. 11). Da Idealnormen jedoch zu allgemein, zu unbestimmt und zu rigide sind, können sie kaum praktische Hilfe bei konkreten Handlungsentscheidungen liefern (Schicha/Brosda, 2010). Sie müssen daher in Praxisnormen übersetzt werden, die den historischen und sozio-ökonomischen Rahmen berücksichtigen und an gesellschaftliche oder individuelle Einschränkungen der Normbefolgungsmöglichkeit angepasst sind (Schicha/Brosda, 2010).

Die Medienethik wiederum betrifft das mediale Handeln, das angesichts seiner gesellschaftlichen Bedeutung eine angewandte Bereichsethik benötigt (Schicha/Brosda, 2010, S. 12). Sie kann lt. Schicha und Brosda (2010) als Form der angewandten Moralphilosophie einen Beitrag zur Suche nach einem angemessenen Umgang mit den zahlreichen Medien und deren vielen Formaten leisten (Schicha/Brosda, 2010, S. 12). Die Medienkommunikation gewährleistet eine öffentliche Sphäre, in welcher allgemeinverbindliche Themen zur Sprache kommen können, an welche gesellschaftliche Erwartungen (wie z.B. Information, Orientierung, Partizipation oder soziale Integration) geknüpft sind (Schicha/Brosda, 2010). In ihr beschäftigt sich die Gesellschaft mit sich selbst und ob diese Erwartungen erfüllt werden, hängt von der Verfasstheit der Medienkommunikation ab – das macht sie zu einer ethischen Frage (Schicha/Brosda, 2010, S. 12). Solche ethischen Anforderungen lassen sich lt. Schicha und Brosda (2010) aus allgemei-

nen Kommunikationsethiken ableiten, wie Widerspruchsfreiheit und Konsistenz, Wahrhaftigkeit und Argumentativität sowie Fairness (gleichberechtigte Anerkennung aller Teilnehmer), Transparenz, Offenheit und Freiheit von äußeren Zwängen (Schicha/Brosda, 2010, S. 12). Aber auch die Vermittlung durch Dritte, fiktionale oder spielerische Zerstreuung und die Tatsache, dass Medienkommunikation nicht rein lebensweltlich verläuft, sind Teil der medialen Kommunikation und müssen von der Medienethik berücksichtigt werden (Schicha/Brosda, 2010).

„Massenkommunikation ist ein Substitut ehemals zwischenmenschlich gewährleisteter Koordination“ (Schicha/Brosda, 2010, S. 13).

Teile sozialer Beziehungen, die in ausdifferenzierten Gesellschaften zerrissen sind, werden durch sie wiederhergestellt (Schicha/Brosda, 2010). Schicha und Brosda (2010) betonen, dass Medienmacher innerhalb dieses Rahmens einen nicht unerheblichen Freiraum haben, der eine ethische Normierung braucht, denn die rechtlichen Vorschriften im Straf- und Privatrecht reichen nicht aus, um alle alltäglichen medialen Entscheidungssituationen zu regeln (Schicha/Brosda, 2010). Und obwohl es auch außerhalb des Rechts keinen übergeordneten Normenkatalog gibt, sind Schicha und Brosda (2010) der Ansicht, dass die Medienethik der medialen Praxis Hinweise geben kann, wie Normkonflikte gelöst werden können (Schicha/Brosda, 2010, S. 13).

Die Medienethik übernimmt, genau wie jede andere angewandte Ethik, bestimmte Idealnorm-Konzeptionen und nutzt sie für ihren Anwendungsbereich (Schicha/Brosda, 2010). Dabei haben medienethische Überlegungen verschiedene Bezugspunkte:

Die **Tugendethiken** verstehen unter ethischem Handeln ein Leben gemäß bestimmten Tugenden, die richtige Neigungen wecken sollen und deren Grundlage das zu erreichende Glück ist (Schicha/Brosda, 2010, S. 13).

Die **deontologischen Ethiken** fokussieren das gute Handeln und fordern die ethische Selbstbindung des Handelnden aus freiem Willen (Schicha/Brosda, 2010, S. 13). In der Medienethik ist dieser Ansatz weit verbreitet, da medienethische Debatten oft nach Handlungsprinzipien fragen, die „gutes mediales Handeln“ anleiten können (Schicha/Brosda, 2010, S. 13).

Die **utilitaristischen Ethiken** fragen nach dem größtmöglichen Nutzen einer Handlung und etablierten das Prinzip der Nützlichkeit als moralisches Kriterium, an der Richtig und Falsch

bzw. Recht und Unrecht moralischer, rechtlicher und anderer gesellschaftlicher Normen gemessen werden können (Schicha/Brosda, 2010, S. 14).

Vertragsmodelle haben den Grundgedanken, dass es in einer Gesellschaft gemeinsame Interessen gibt, gewissen ethischen Regeln zu folgen (Schicha/Brosda, 2010, S. 14). Die Medienethik nutzt die vertragstheoretischen Ansätze bei den Grundlagen der Medienordnung und bei der Formulierung von Kodizes (Schicha/Brosda, 2010).

Die **Diskursehtik** sieht Normen durch intersubjektiven Diskurs begründet und ist als prozedurale Moraltheorie deontologisch, kognitivistisch, formalistisch und universalistisch (Schicha/Brosda, 2010, S. 14). Nach Schicha und Brosda (2010) beschreibt sie, wie kommunikativ kompetente Sprecher mit dem Ziel eines argumentativen Konsenses über Normen in einen praktischen Diskurs treten können (Schicha/Brosda, 2010, S. 14). Dabei leistet sie keine inhaltlichen Klärungen, sondern beschreibt Prozeduren und spezifische Diskursregeln (Schicha/Brosda, 2010, S. 14).

Die **systemtheoretischen Überlegungen** postulieren, dass Ethik Moral nicht begründen kann und dass es notwendig ist, Moral mit moralfreien Begriffen zu verfassen (Schicha/Brosda, 2010, S. 15). Diese Ansätze plädieren für eine ironische Distanz und warnen die Ethik vor moralischem Enthusiasmus (Schicha/Brosda, 2010). Die Medienethik sieht diese Überlegungen als notwendige Erweiterung der Individualethik – als eine Professions- und Institutionenethik, die systemische und rolleninduzierte Erwartungen mitverhandelt (Schicha/Brosda, 2010, S. 15).

Die **konstruktivistischen Ethiken** beschäftigen sich mit der erkenntnistheoretischen Frage der Verantwortung des Beobachters für seine Konstruktion der Wirklichkeit (Schicha/Brosda, 2010, S. 15). Dabei wird dem einzelnen die volle Verantwortung für seine Wirklichkeitskonstruktionen auferlegt (Schicha/Brosda, 2010). Und obwohl die konstruktivistischen Ansätze in der Medienethik nur eine Randstellung einnehmen, bieten sie die Möglichkeit einer Reformulierung des antiquierten individualethischen Verantwortungsbegriffs (Schicha/Brosda, 2010, S. 15).

Mit der Auflistung dieser verschiedenen ethischen Überlegungen soll aufgezeigt werden, dass die Konzeption medialer Ethik vielfältig ist und zahlreiche verschiedene Wege bietet. Eines ist jedoch völlig klar:

„Je nachdem, welcher ethische Referenzpunkt gewählt wird, geraten andere Fragen und Antwortvorschläge in den Blick. Dass aber Verantwortung trägt, wer in den Medien

kommuniziert und arbeitet, steht (...) letztlich außer Frage“ (Schicha/Brosda, 2010, S. 15).

Bezugsebenen ethischer Verantwortung

Aus kommunikationswissenschaftlicher und philosophischer Sicht beobachtet man lt. Schicha (2010) zunächst zwei Ansätze und theoretische Zugangsweisen zur Medienethik – den individualistischen Diskurs, der allgemeingültige Maßstäbe festzumachen versucht, und die systemtheoretischen Modellvorstellungen, die ihre Ausgangsbasis bei den Medien als Teil der gesellschaftlichen Systematik sehen (Schicha, 2010, S. 34).

Genauso eine Rolle spielt jedoch auch eine Standesethik der Profession und die Publikums-ethik, welche bei den Rezipienten ansetzt (Schicha, 2010). Insgesamt unterscheidet er zwischen vier Ansätzen (Schicha, 2010, S. 34f):

1. *Individualistische Maximen* (moralische Verhaltensregeln für Journalisten),
2. *Professionsethische Maßstäbe* (Berechenbarkeit des beruflichen Verhaltens im Kontext der Medienberichterstattung),
3. *System- und Institutionenethik* (Verantwortung der Medienunternehmen) und
4. *Publikumsethik* (Verantwortung der Rezipient/innen – der mündige Zuschauer).

Medienethische Inhaltsbereiche

An die Bezugsebenen der Verantwortung anknüpfend, unterscheidet Christian Schicha (2010) fünf medienethische Inhaltsbereiche, bei welchen die Bedingungen für ethisches Handeln mit unterschiedlicher Reichweite angesiedelt sind (Schicha, 2010, S. 35f):

1. Die **metaethische Ebene**, auf welcher grundlegende Prinzipien (Freiheit, Verantwortung, etc.) diskutiert werden und die für eine ethisch angemessene Medienberichterstattung fundamentale Bedeutung haben (Schicha, 2010).
2. Die **medienpolitische Ebene**, auf welcher ein Rahmen festgelegt wird, in dem sich Mediensystem und Medienunternehmen organisieren (Krainer, 2001).
3. Die **Organisationsebene**, auf welcher das Tun und Unterlassen der einzelnen Medienunternehmen im Rahmen der Pressefreiheit im Zentrum steht (Schicha, 2010).
4. Die **berufsbezogene Ebene**, auf welcher die allgemeinen normativen Ansprüche an journalistisches Handeln und ihre Umsetzung formuliert wird (Schicha, 2010).

5. Die personale Ebene, auf der die Handlungsspielräume und Gestaltungsoptionen des einzelnen Journalisten und Rezipienten im Mittelpunkt stehen (Schicha, 2010).

Schicha (2010, S. 36) misst der Differenzierung dieser Ebenen besondere Bedeutung zu, um im Falle von Konflikten in der konkreten Medienpraxis Möglichkeiten der Adressierung für Verantwortungszuschreibungen und Handlungsorientierungen zu bieten.

Zusammenfassend kann man sagen, dass Medienethik nicht gleich Medienethik ist. Es gibt viele verschiedene Ansätze und Theorien. Fest steht jedoch, dass weitgehend ein Konsens herrscht, dass mediales Handeln eine angewandte Bereichsethik benötigt (Schicha & Brosda, 2010). Die Medienethik wird zur Sensibilisierung und Verantwortungszuschreibung herangezogen, und um Defizite im Bereich der Medienangebote, der Mediennutzung sowie der Programminhalte aufzuzeigen (Schicha, 2008, S. 534). Der Sinn dahinter ist, alternative Handlungskonzepte anzubieten, durch die Qualität und moralische Angemessenheit medialen Handelns bewertet werden kann (Schicha, 2008). Und das versucht die Medienethik mittels normativer Leitlinien im Umgang mit Medienangeboten, die sich anhand normativer Leitlinien aus dem philosophischen Theoriekontext ableiten lassen (Schicha, 2008).

Die kritische Betrachtung der Medienethik

Bohrmann (2010) liefert weitere Ansätze für den Umgang mit Medieninhalten und Medienethik. Aber ganz so einfach lässt sich das Themenfeld Medienethik nicht abschließen. Aus Sicht von Schicha und Brosda (2010) setzen sich Medienmacher immer noch viel zu wenig mit Ethik auseinander – das gehört anscheinend nicht zum Routinehandeln, da es offenbar weder rational noch zielführend zu sein scheint, sich mit normativen Erwartungen zu befassen (Schicha & Brosda, 2010, S. 9). Medienethik und Medienkritik gehören zwar nach wie vor zum guten Ton, jedoch ernten Kritiker meistens eher selbst Kritik bei deren Äußerung und die Ethik bleibt damit bis heute vielen Menschen suspekt (Schicha & Brosda, 2010).

Die Ursache dafür sehen Schicha und Brosda (2010) ganz klar in der Unbestimmtheit des medienethischen Verfahrens, sowie in der verzerrenden Vorstellung davon, was Medienethik leisten soll und leisten kann (Schicha & Brosda, 2010, S. 9). Ihrer Ansicht nach reicht es eben nicht aus, nur darauf aufmerksam zu machen, was falsch läuft. Es mangelt bis heute an konkreten Vorgaben und Lösungsvorschlägen. Und da sowohl in der öffentlichen als auch in der wissenschaftlichen Debatte immer noch verkürzte Verständnisse von medienethischer Reflexion anzu-

treffen sind, führt die Medienethik in Europa teilweise immer noch ein Schattendasein (Schicha & Brosda, 2010).

Ergänzend ist noch festzuhalten, dass sich die medienethische Debatte dennoch entwickelt und in ihrem Bestand festigt. Es gibt mittlerweile wissenschaftlich fundierte Initiativen und auch wenn sie ihre prekäre Stellung zwischen philosophischen und sozialwissenschaftlichen Denkmustern, normativen und empirischen Erörterungen, Präskription und Deskription noch nicht abschließend geklärt hat, so befindet sie sich jedenfalls auf dem besten Weg dahin (Schicha & Brosda, S. 9, 2010).

Begriffserklärungen

Dieses Kapitel dient der Erklärung von Begriffen, die in dieser Literaturlarbeit eine wichtige Rolle spielen. Die wichtigsten Begriffe sind „der Kinderfilm“ und „der Tod“. Die Erklärung dieser Begriffe soll darlegen, was genau gemeint ist, wenn im Laufe dieser Arbeit die Rede von Kinderfilmen ist, oder die Rolle des Todes in solchen Filmen thematisiert wird. Außerdem werden in diesem Kapitel die Kriterien für die Auswahl der Filme festgelegt, die für diese Arbeit herangezogen werden.

Definition des Kinderfilms

Zur Einleitung soll hier das Wort „Filmgenre“ genauer ausgeführt und erklärt werden. Unter „Filmgenre“ versteht man allgemein die kategorische Einteilung von Filmen, nach bestimmten, gemeinsamen Merkmalen, wie zum Beispiel die Erzählform, den Handlungsort oder die Zeit, in welcher der Film spielt. Man unterscheidet in den meisten Fällen zwischen den Hauptgenres, wie Actionfilme, Komödien, Horrorfilme, Thriller oder Kriminalfilme, Dramen u.v.m.

Betrachtet man die verschiedenen Filmgenres (siehe oben), gibt es darunter oftmals auch das Genre „Kinder- oder Zeichentrickfilme“. So scheint eben auch der Kinderfilm auf den ersten Blick als eigenes Genre dazu zu gehören.

In dem Sammelband „Kinder- und Jugendmedien“ aus dem Jahr 1984 war es laut Klaus-Ulrich Pech mehrere Jahrzehnte völlig klar, was ein Kinderfilm ist:

„Seit den 20er Jahren sind Kinderfilme einfache Märchenfilme“ (Pech, 1984, S. 167).

Doch auch der Begriff „Kinderfilm“ hat über die letzten Jahrzehnte mehrere Wandlungen vollzogen. Verantwortlich sind dafür laut Pech (1984, S. 167) die sich mehrfach ändernden Produktions-, Distributions- und Rezeptionsformen, sowie die sich wandelnden medienpädagogischen Konzepte.

Wie Ruge (2008) jedoch bereits festgestellt hat, reicht die Definition des Kinderfilms als Filmgenre auch meiner Meinung nach nicht aus. Denn nach Hickethier (2001) stellen die einzelnen Filmgenres zwar inhaltlich-strukturelle Bestimmungen von Filmgruppen dar, die sich (wie bereits oben erwähnt) in unterschiedliche Kategorien, wie Erzählformen, Handlungsorte oder -zeiten unterteilen lassen, was jedoch auf viele Kinderfilme nicht zutrifft. Schaut man sich ein paar der Kinderfilme genauer an, so wird man feststellen, dass es notwendig ist, diese Filme einer weite-

ren Unterteilung zu unterziehen. So unterscheidet man zum Beispiel bei den Walt Disney Produktionen auch zwischen einzelnen Kategorien oder Genres. Walt Disney hat neben den klassischen Zeichentrickfilmen auch Animationsfilme, Musicalfilme, Western-, Abenteuerfilme u.v.m. produziert. Daher muss festgehalten werden, dass nicht alle Walt Disney Produktionen unter die Kategorie „Kinderfilm“ fallen, sondern sich einige Produktionen von Walt Disney auch in viele andere Genres unterteilen lassen.

Auch die Kinderfilme von Walt Disney lassen sich wiederum in unterschiedliche Genres unterteilen. Dabei ist hier nur eine Sache ausschlaggebend. Nämlich, dass es Kinderfilme von Walt Disney sein müssen, die in die Kategorie „Zeichentrickfilme“ fallen und für Kinder produziert wurden. Wenn also von einem „Kinderfilm“ in dieser Arbeit gesprochen wird, sind die klassischen Zeichentrickfilme für Kinder gemeint, die nach der Walt Disney Company unter die sogenannten **„Walt Disney Meisterwerke“** fallen und in erster Linie für Kinder produziert wurden. Diese Bezeichnung wurde von Walt Disney Pictures selbst definiert. Zu diesen Kinderfilmen werden ausschließlich Zeichentrickfilme gezählt. Diese Zeichentrickfilme wurden meinen Recherchen nach bis 1967 von *Walt Disney* persönlich bzw. bis 1981 von *Walt Disney Productions* und seit 1985 bis heute von *Walt Disney Pictures* produziert und zählen zu den Disney Klassikern. Ist also von Kinderfilmen in dieser Arbeit die Rede, so handelt es sich ausschließlich um Zeichentrickfilmklassiker aus der **„Walt Disney Meisterwerke“-Kollektion**.

Definition des Todes

Der Tod ist nach Theunissen (1984) ein Zustand, der nach dem Leben eintritt und definiert damit, dass der Mensch zu diesem Zeitpunkt bereits tot ist. Zusätzlich ist er der Meinung, dass mit dem Begriff „Tod“ auch der „Todesfall“ an sich definiert werden kann, welcher den Zustand beschreibt, indem man vom Leben in den Tod übergeht (Theunissen, 1984). Nach dem Philosophen John D. Morgan (2003) ist der Tod ein System, welches in der Lage ist, uns Menschen zu lehren, wie wir mit dem Tod umgehen, was wir darüber denken und welche Gefühle wir im Zusammenhang mit dem Tod entwickeln. Er spricht von einem kognitiven, affektiven und in Beziehung setzenden System (Morgan, 2003).

Ist im Rahmen dieser Arbeit vom „Tod“ die Rede, so ist tatsächlich das Ende des Lebens eines Charakters gemeint, mit der dieser Tod eintritt. Dabei spielt es keine Rolle, auf welche Art dieser eingetreten ist – ob durch Mord, Krankheit, einen Unfall oder aus Altersschwäche – der Tod ist der Zeitpunkt, in dem das Leben eines Charakters endet und er dadurch aus der Handlung

ausscheidet. Wichtig ist hierbei nur, dass ein oder mehrere Charaktere den Tod finden oder eben im Laufe der Handlung sterben.

Kriterien für die Auswahl der Filme

Nach der Erklärung der wichtigsten Begriffe wird hier die Auswahl der Kinderfilme nach folgenden, hier noch einmal kurz zusammengefassten, Kriterien dargestellt:

Der Fokus soll ausschließlich auf Kinderfilme aus der Kollektion der „**Walt Disney Meisterwerke**“ (auf Englisch „**Disney Classics Collection**“) liegen, da diese zu den Disney Klassikern zählen, ausschließlich Zeichentrickfilme sind und ausdrücklich für Kinder produziert wurden. Und zweitens müssen der Tod eines Charakters und dessen Darstellung eine markante Rolle in der Handlung dieses Kinderfilms spielen. Mit „markant“ ist gemeint, dass der Tod die Handlung des Films maßgeblich beeinflusst und auch Auswirkungen auf das Handeln des Hauptcharakters hat.

„Medienkinder“ oder „Kinder der Medien“

Die Mediatisierung (zunehmende Ausbreitung der Medien in allen gesellschaftlichen, politischen und wirtschaftlichen Bereichen) schreitet kontinuierlich voran (Heidtmann, 1992). Menschen, die in den 1960er Jahren geboren wurden, hatten bereits den Fernsehapparat als täglichen Begleiter in ihrer Kindheit, auch wenn dieser damals nur zu bestimmten Zeiten Programme sendete (Heidtmann, 1992). Für Kinder, die in den 1980er Jahren geboren wurden standen schon mehrere auditive und audiovisuelle Medien zur Verfügung, und das rund um die Uhr (Heidtmann, 1992). Mit der Weiterentwicklung und Verbreitung neuer Medien scheiden die alten nicht aus, sondern unterliegen stattdessen einem Funktionswandel:

„Sie büßen bestimmte Funktionen ein, übernehmen gleichzeitig aber neue“ (Heidtmann, 1992, S. 169).

Ein gutes Beispiel dafür ist das Aufkommen des Fernsehers in den 1930er Jahren – das damals totgesagte Kino ist nicht verschwunden, aber es hat seine Funktion, die Wirklichkeit in Form von aktuellen Wochenschauen und Dokumentationen wiederzugegeben, an das Fernsehen „verloren“, so Heidtmann (1992). Und auch heute gibt es das Kino noch, denn die zahlreichen aufwendig produzierten Kinofilme haben ein festes Publikum (Heidtmann, 1992) und mittlerweile gibt es auch 3D-Filme, die bereits in den Jahren 1953 und 1954 ihre erste Blütezeit hatten.

Genau wie die Medien in einem stetigen Wandel sind, so ändern sich auch die Unterhaltungsbedürfnisse der Menschen über die Jahre. Kinder und Jugendliche erfüllen sich ihre Wünsche nach Action, Abenteuer und Spannung zunehmend durch Film, Fernsehen, Video und Internet (Heidtmann, 1992). Ein Grund dafür ist u.a., dass neue Medien ihre Botschaften vor allem in Bildern und gesprochener Sprache übermitteln, was für Kinder wesentlich leichter verständlich ist, als zum Beispiel das geschriebene Wort in Büchern (Heidtmann, 1992). Außerdem erhalten Kinder durch Filme und Videos direkte Einblicke in die sie umgebende (Erwachsenen)Welt und ihre Themen und Probleme (Heidtmann, 1992).

Auf der anderen Seite schreibt Heidtmann (1992), dass Eltern damit auch die Erziehung der Kinder – mehr oder weniger – anderen Instanzen, nämlich den Medien, überlassen und die Erziehung dadurch auch zu einer öffentlichen Angelegenheit wird (Heidtmann, 1992, S. 170). Kinder erfahren Medien immer mehr als Unterhalter, als Tröster und als Möglichkeit, sich daran zu orientieren, sich dadurch eine Meinung zu bilden und sich mit Hilfe dieser Orientierung zu entwickeln (Heidtmann, 1992). Für Eltern kein leichtes Unterfangen. Hinzu kommt noch, dass Kin-

der neue Medien viel leichter und schneller akzeptieren als es bei vielen Erwachsenen der Fall ist, da sie es von klein auf nicht anders kennen (Heidtmann, 1992).

Die Medienkompetenz der Kinder aus der heutigen Zeit wächst stetig und auch die Orientierung auf Medieninhalte für Erwachsene erfolgt immer früher (Heidtmann, 1992).

„Durch die Mediatisierung des Alltags sind Kinder nicht mehr aus der Erwachsenenwelt auszugrenzen“, sagt Heidtmann (1992, S. 171).

Im Gegenteil – für viele Kinder bedeutet Erwachsensein mittlerweile das komplette Angebot der Unterhaltungsmedien zur Verfügung zu haben (Heidtmann, 1992). Ihre ganze Kindheit ist mediatisiert und viele kennen es gar nicht mehr anders. Smartphones, iPads, Fernseher, Computer & Co. gehören zum Alltag dazu – viele Kinder bedienen sich dieser Medien auch schon in ganz jungem Alter. Und die Nutzung derer ist leider selten eingeschränkt. Selbst wenn man auf diversen Geräten eine „Kindersicherung“ installiert, sodass zum Beispiel pornografische Seite gesperrt sind, können Kinder dennoch auf Medieninhalte zugreifen, die Gewalt, Mord und Totschlag enthalten. Moderne Streaming-Dienste bieten es durchaus an, dass man Kinderprofile anlegen kann, wodurch die Kinder nur Zugriff auf Filme und Serien erhalten, die in die von den Streaming-Diensten angelegte Kategorie „Kinderfilme und -serien“ fallen. Jedoch ist das kein Garant dafür, dass diese Filme und Serien keine Gewalt und keine Darstellung von Mord oder Tod enthalten.

Die Darstellung des Todes in den Medien

Aus der heutigen Sicht sind die Medien gar nicht mehr wegzudenken. Auch für Kinder jeden Alters sind sie fast täglich ein Thema. Ob aus Lernzwecken oder einfach nur zur Unterhaltung – auch sie leben in derselben Medienwelt, wie erwachsene Menschen. Bei der Frage, wie realitätsnahe die medialen Inhalte sind, ist Weber (2002) der Ansicht, dass nicht mehr davon ausgegangen werden kann, dass Medien die Wirklichkeit rekonstruieren. Vielmehr ist er der Meinung, dass man bei der Medialisierung, wie zum Beispiel der Entertainisierung, der Fiktionalisierung und der Kommerzialisierung nicht mehr von der Wirklichkeitsbildung ausgehen kann (Weber, 2002). Die Inhalte werden konstruiert und vor allem die Darstellung von Gewalt, Sterben und Tod unterliegt in den Medien einer ganz besonderen Form des Konstruktivismus (Ludwig, 2009).

Nach Hurth (2004) und Ring (1996) ist man sich als Rezipient:in ganz klar darüber bewusst, dass der Tod in Filmen kein echter Tod ist. Die Rezipientinnen und Rezipienten wissen ganz genau, dass es nur eine Darstellung des Todes ist, eine Performance und dass der Tod nicht wirklich passiert (Hurth, 2004).

Auch Ring (1996) ist sich sicher, dass die Rezipientinnen und Rezipienten genau wissen, dass es sich um eine halbe Wahrheit handelt, die man da beobachtet, dass dabei jedoch etwas ganz entscheidendes außer Acht gelassen wird: Jeder Mensch, der einen Film-Tod sieht, weiß zwar, dass dieser nur gespielt, inszeniert bzw. konstruiert wurde, aber das bedeutet nicht, dass man innerlich dabei nichts erlebt (Ring, 1996). Sieht man im Film jemanden sterben, so ist es zwar ein furchtbarer Anblick, aber man ist sich darüber bewusst, dass es nicht real ist (Ring, 1996). Wohingegen man sich darüber bewusst ist, dass der Tod in Wirklichkeit, in der Realität eines jeden Menschen, einen geliebten Menschen aus der eigenen Umgebung treffen kann und im Laufe der Zeit auch treffen wird (Ring, 1996).

Nach McLuhan (1995) werden durch das Medium Fernsehen in erster Linie aus Sekundärerfahrungen Primärerfahrungen. Die Rezipientinnen und Rezipienten können über das Schauen von Filmen das vermeintlich Reale erleben, ohne dass sie tatsächlich dabei waren (McLuhan, 1995).

Hinzu kommt auch noch, dass Weber (2002) der klaren Ansicht ist, dass das Fernsehen ein Bestandteil unserer Realität ist und diese auch dementsprechend prägt. Medien werden von

Menschen für Menschen gemacht und spiegeln daher anhand einer konstruierten Gesellschaft die tatsächliche Gesellschaft wider (McLuhan, 1995).

Das Element der Unterhaltung darf auch bei der Darstellung des Todes und der Gewalt im Fernsehen nicht außer Acht gelassen werden. Hurth (2004) ist sogar der Ansicht, dass dramatische und schlimme Ereignisse in Filmen umso leichter konsumierbar für die Rezipientinnen und Rezipienten sind, je unterhaltsamer sie dargestellt werden (Hurth, 2004). Aber der Tod ist nichts Unterhaltsames und sollte vor allem Kindern nicht so dargestellt werden.

Als Motive zur medialen Auseinandersetzung mit dem Tod führt Ludwig (2009, S. 29) in ihrer Arbeit folgende Theorieansätze an:

- Die Kompensation und das „Sense-Making“ nach Dervin (1989), wonach Medien Überbrückungshilfen – sogenannte „gap bridges“ – darstellen, um die Lücken zu füllen, die bei der Wahrnehmung der Wirklichkeit entstehen (Ludwig, 2009).
- Den „Uses and Gratifications Approach“ nach Burkart (2002), wonach sich Rezipientinnen und Rezipienten nicht aus den gleichen Gründen dem ein und demselben Medium zuwenden und deshalb auch ganz unterschiedliche Gratifikationen daraus ziehen (Burkart, 2002).
- Die „Selective-exposure-Hypothese“ nach Festinger (1957), wonach sich Rezipientinnen und Rezipienten bewusst Inhalten mit Widersprüchlichkeiten zu ihrer eigenen Einstellung aussetzen, um diese quasi abzubauen (Ludwig, 2009).

Die Darstellung des Todes in Kindermedien

Das Thema „Gewalt“, was sehr oft auch von Mord und Tod begleitet wird, ist kein neuer Begriff in der Medienforschung. Folgende interessante Studie, welche eine der ersten auf dem Gebiet zu sein scheint, beschäftigt sich explizit mit der Darstellung von Tod und Verlust in Zeichentrickfilmen für Kinder und ist zu spannenden Erkenntnissen gekommen.

Nach der im Jahr 2014 veröffentlichten Studie im „The British Medical Journal“ von Colman et al. haben Kinder bereits im Alter von 10 Jahren ein vollständig ausgeprägtes Verständnis vom Tod und sie wissen auch, dass dieser sowohl irreversibel, permanent und unvermeidlich ist (Colman et al., 2014). Davor fehlt ihnen laut dieser Studie jedoch das Verständnis zum Tod, da es ihnen an kognitiver Reife fehlt, um nachvollziehen zu können, was der Tod genau bedeutet und welche Folgen dieser nach sich zieht (Colman et al., 2014).

Mitunter konnte festgestellt werden, dass die Konfrontation mit Tod und Gewalt in Medien durchaus beängstigend auf Kinder wirken kann und auch intensive und längerfristige Auswirkungen auf sie haben kann (Colman et al., 2014). Besonders problematisch könnte es nach Colman et al. (2014) sein, wenn Kinder zuvor nicht durch eine Unterhaltung mit den Eltern darauf vorbereitet werden, was jedoch nach den Forschungen und den Erkenntnissen dieser Studie eher selten bis gar nicht mehr in der heutigen Zeit vorkommt (Colman et al., 2014). Zusammenfassend bezeichnen Colman et al. (2014) Kinderfilme als „Brutstätten von Mord und Chaos“ und sie sind der klaren Ansicht, dass Kinder sowohl auf den Tod und den Verlust vorbereitet werden sollten und idealerweise die Eltern auch gemeinsam mit ihren Kindern Filme anschauen sollten, in denen der Tod und der Verlust in der Handlung eine Rolle spielen (Colman et al., 2014).

Weiters konnte mit dieser Studie festgestellt werden, dass die Hauptfiguren in Zeichentrickfilmen für Kinder doppelt so oft sterben, wie in Filmen für Erwachsene (Colman et al., 2014). Dies geschieht auch oft auf sehr brutale Art und Weise, wie z.B. durch Erstechen, Erschießen oder durch einen Tierangriff (Colman et al., 2014). Diesbezüglich werde ich im Laufe dieser Arbeit noch genauer darauf eingehen und ein paar Beispiele, welche auch im Rahmen der Studie von Colman et al. (2014) untersucht wurden, anführen.

Abschließend schrieben Colman et al. (2014), dass die Zeichentrickfilme seit den 1930er Jahren zwar nicht gewaltsamer geworden sind – es waren nämlich auch aktuelle Disney-Filme Teil

der Untersuchungen – jedoch hat sich das Ausmaß an Totschlag, Brutalität und Mord in den letzten 80 Jahren auch nicht geändert (Colman et al., 2014).

Dabei zählen Sterben und Tod zu den Lebensimmanenten Themen, die auch für Kinder interessant und relevant sind, da die Auseinandersetzung damit notwendig ist, um ein reifes Todeskonzept zu entwickeln (Quietzsch, 2014, S. 119).

„Das Todeskonzept bezeichnet die Gesamtheit aller kognitiven Bewusstseinsinhalte (Begriffe, Vorstellungen und Bilder), die einem Kind zur Beschreibung und Erklärung des Todes zur Verfügung steht. Es beinhaltet eine kognitive Komponente, an der primären Wahrnehmung und dem Denken beteiligt sind, sowie eine emotionale Komponente, welche die mit einzelnen kognitiven Inhalten des Todeskonzepts verbundenen Gefühle abdeckt.“ (Wittowski, 1990, S. 44).

Natürlich ist der Umgang mit Sterben und Tod in den Familien bedeutsam, so Quietzsch (2014), aber Kinder suchen auch in den ihnen zur Verfügung stehenden Medien nach Antworten auf ihre Fragen.

Kinderbücher und Märchen stellen ebenfalls eine wichtige Ergänzung zu sonstigen direkten Umwelterfahrungen dar, in denen indirekte Informationen über das Sterben und den Tod weitergegeben werden (Quietzsch, 2014, S. 160). Darin wird nämlich der Tod als fester Bestandteil des menschlichen Lebens thematisiert – Märchen verleugnen die dunkleren Seiten der menschlichen Natur nicht (Quietzsch, 2014). Als Beispiel führt Quietzsch (2014) an, dass viele Märchen mit dem Tod des Vaters oder der Mutter bzw. der Angst davor beginnt, was für manche Kinder sicher auch im wirklichen Leben ein Thema sein kann. Aber nicht nur Märchen, sondern auch andere Kinderbücher thematisieren Sterben und Tod, wie zum Beispiel die Bücher „Ente, Tod und Tulpe“ aus dem Jahr 2007 oder „Die besten Beerdigungen der Welt“ aus dem Jahr 2006. Sie dienten sogar als Vorlage für Kurzfilme für Kinder. Bildhafte Darstellungen von Sterben und Tod sowie die darauf bezogenen Trauerreaktionen in der Kinderliteratur fungierten dabei als Spiegel der Kind eigenen Emotionen und Erlebnisse (Quietzsch, 2014, S. 162). Zusätzlich haben sie eine korrigierende Funktion, indem sie Ängste und Schrecken bezüglich des Todes widerlegen (Quietzsch, 2014).

Wie man hier gut erkennen kann, muss die Darstellung von Tod und Sterben in Kindermedien nicht immer negativ behaftet sein, sondern kann die kindliche Imaginationsfähigkeit auch aus-

weiten und dazu beitragen, dass allgemeine Schreckensbilder aus den Köpfen der Kinder verschwinden (Quietzs, 2014).

Die Rolle der Medienpädagogik

Die Medienpädagogik umfasst im weiteren Sinne alle Theorien und Studien, welche sich mit der Rolle der Medien in Erziehung, Bildung und Sozialisation befassen (Süss/Lampert/Trültzsch-Wijnen, 2018, S. 1).

Grundsätzlich umfasst die Pädagogik auch die Erwachsenenbildung, obwohl mit dem Begriff primär die Bildung von Kindern und Jugendlichen verbunden wird (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018). Nach Süss et al. (2018) wurde in den 1990er Jahren überwiegend der Begriff „Medienbildung“ verwendet, welcher außerdem darauf verweist, dass Bildung eine Teilhabe an der Kultur ermöglichen soll (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018). Die Medienbildung soll demnach Kulturtechniken vermitteln und so zu einer umfassenden Alphabetisierung beitragen (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018).

In ihrem Buch „Medienpädagogik“ stellen Süss et al. (2018) dar, wie alle gesellschaftlichen Teilsysteme zunehmend mediatisiert werden – auch Institutionen der Bildung und Erziehung. Sie sind der Auffassung, dass eine Erziehung ohne Medienerziehung heutzutage gar nicht mehr denkbar ist, genauso wenig wie Bildung ohne Medienbildung (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018).

Ob in der Schule oder zuhause im Privatleben – Medien können zur Bildung und Entwicklung von Kindern beitragen und erheblichen Einfluss darauf nehmen. Ein klassisches Beispiel dafür ist der Gebrauch von Medien in Schulen – anhand von Filmen und Büchern wird seit jeher Schülern jeden Alters Wissen vermittelt. Auch in der Arbeit von Dias de Lima (2009) wird dargestellt, welche bedeutende Rolle Medien zur Bildung heutiger und zukünftiger Generationen beitragen kann. Er begründet dieses Erkenntnis damit, dass sich Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit vermehrt mit dem multimedialen Medienangebot auseinandersetzen (Dias de Lima, 2009). Dabei ist es jedoch sehr wichtig, Kinder zu kritischen und reflexiven Rezipienten zu erziehen, damit insgesamt ein kompetenter Umgang mit Medien möglich ist (Dias de Lima, 2009). Auch nach Spanhel (2015) reicht eine Medienkompetenzförderung allein nicht aus, damit Kinder die Entwicklungs-, Lern- und Bildungschancen der Medienkultur für sich nutzen können. Er ist der Überzeugung, dass mediale Lernprozesse auf bestimmte normative Vorgaben hin ausgerichtet werden müssen (Spanhel, 2015). Dies erfolgt am besten auf eine initiiierende, begleitende und orientierende Unterstützung im Entwicklungsprozess der Kinder (Spanhel, 2015). Eine gesunde Entwicklung durch Medienbildung darf seiner Ansicht nach keinesfalls dem Zufall überlassen werden (Spanhel, 2015).

Es ist also durchaus wichtig, Kinder auf den Umgang mit Medien und deren Inhalt vorzubereiten, egal ob im schulischen oder privaten Bereich. Dabei spielen die im Folgenden angeführten vier Dimensionen der Medienbildung eine entscheidende Rolle. Denn sie ermöglichen es, die verschiedenen Medien anhand ihrer Orientierungspotenziale zu analysieren (Marotzki/Jörissen, 2009). Der folgende theoretische Ansatz von Marotzki und Jörissen (2009) ist sehr aufschlussreich und soll zum besseren Verständnis der Medienbildung beitragen.

Die vier Dimensionen der Medienbildung

Die Otto-von-Guericke-Universität hat zur Abschätzung der Bildungspotentiale des Mediums Film ein Modell entwickelt. Dieses Modell unterscheidet in Anlehnung an Kants Fragen „*Was kann ich wissen? Was soll ich tun? Was darf ich hoffen? Was ist der Mensch?*“ **vier grundlegende Orientierungsdimensionen** (Marotzki/Jörissen, 2009, S. 2). Die Unterscheidung dieser Dimensionen kann allgemein für die Analyse von Bildungsprozessen angewendet werden (Marotzki/Jörissen, 2009):

Der Wissensbezug

Er dient als Rahmung und zur kritischen Reflexion auf Bedingungen und Grenzen des Wissens (Marotzki/Jörissen, 2009). Hier stellt sich die Frage, woher das Wissen kommt, wie verlässlich es ist und ob man im Vertrauen auf die Seriosität der Quellen davon Gebrauch machen kann ((Marotzki/Jörissen, 2009, S. 3). In jedem Lernprozess gilt es die Frage zu klären, was wichtig ist und was nicht so wichtig ist (Marotzki/Jörissen, 2009).

Der Handlungsbezug

Er dient als Frage nach ethischen und moralischen Grundsätzen des eigenen Handelns, insbesondere nach dem Verlust tradierter Begründungsmuster (Marotzki/Jörissen, 2009, S. 2). In welchem Umfang kann das nützliche Wissen angewendet werden? Und er dient auch zur Realisierung konkreter Handlungsoptionen (Marotzki/Jörissen, 2009).

Der Grenzbezug

Der Transzendenz- und Grenzbezug steht im Verhältnis zu dem, was von der Rationalität nicht erfasst werden kann (Marotzki/Jörissen, 2009, S. 2). Er bezieht sich auf die Abschätzung der Grenzen der Vernunft und zielt traditionell auf die Grenzen von Rationalität und auch auf die Wissenschaft ab (Marotzki/Jörissen, 2009). Dabei enthält das Eingegrenzte bereits den Bezug zum eigenen Gegenteil (Marotzki/Jörissen, 2009).

Der Biographiebezug

Er dient zur Frage nach dem Menschen als Reflexion auf das Subjekt und die Frage nach der eigenen Identität und ihren biographischen Bedingungen (Marotzki/Jörissen, 2009, S. 2). Der Biographiebezug bezieht sich auf die Abschätzung der anthropologischen Gegebenheitsweise der Menschen und auf das grundlegende Verständnis des Menschseins überhaupt und natürlich auch auf die jeweilige Identität des Einzelnen (Marotzki/Jörissen, 2009).

Nach diesen Dimensionen stellen wir eine wertende Ordnungsleistung her – wir konstruieren eine bewertende Rangordnung, die darüber Auskunft geben kann, was für uns wichtig und bedeutsam ist und was nicht (Marotzki/Jörissen, 2009, S. 8). Dadurch entsteht eine Strukturierung nach subjektiven Relevanzen, die zu einer Wertehierarchie führt und so jedem Menschen eine Orientierung ermöglicht (Marotzki/Jörissen, 2009, S. 9).

Generationsgestalten – digital Natives oder digital Immigrants

Um die Frage zu beantworten, ob es einen Wandel in den Bedingungen der Mediensozialisation und in den Formen der Medienkompetenz gibt beziehen sich Süss et al. (2018) auf das Konzept der „Generationsgestalten“ nach Helmut Fend, Karin Thalmann-Hereth und Rolf Schulmeister.

Konkret geht es dabei um Bedingungen des Aufwachsens in bestimmten Alterskohorten, welche durch wirtschaftliche, kulturelle, soziale und politische Entwicklungen im Vergleich zu früher geborenen Kohorten eine deutlich unterschiedliche Lage schaffen (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018, S. 3).

„Betrachtet man die heute lebenden Generationen, dann kann man Zäsuren im Abstand von jeweils zehn bis fünfzehn Jahren gestalten, die durch unterschiedliche Leitmedien geprägt sind“ (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018, S. 3).

Unter „Leitmedium“ wird dabei ein Medium verstanden, das eine hohe Verbreitung hat, intensiv genutzt wird, zahlreiche Funktionen wahrnimmt und zu dem viele Menschen eine Bindung aufgebaut haben (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018, S. 3). Hier unterscheiden Süss et al. (2018) zwischen zwei Generationsgestalten:

Die digital Natives sind Menschen, die mit neuen Informations- und Kommunikationstechnologien aufgewachsen sind und diese vom Anfang ihres Lebens an als selbstverständlichen Bestandteil ihrer medialen Umwelt erlebt haben (Prensky, 2001). Sie beschäftigen sich auch in ihrer Freizeit mit diversen Medien.

Die digital Immigrants sind Menschen, die digitale Medien als Bestandteil ihres Alltags erst als Erwachsene kennengelernt haben (Seufert/Brahm/Euler, 2007).

Je nach Generationszugehörigkeit werden Medien unterschiedlich wahrgenommen, jedoch ist heutzutage die ganze Welt vernetzt, mit wenigen Klicks online erreichbar und das ganze Medienmenü prägt die Formen, in denen Sozialisanden sich die Medien und ihre Welt aneignen (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018, S. 3).

Bei der Generation „digital Natives“ sind mit der Zeit negative Phänomene aufgetaucht, wie „Cyber Bullying“, „Shitstrom“ oder „Hate Speech“. Süss et al. (2018) sehen darin ganz klar einen Risikofaktor für Heranwachsende in der heutigen Zeit. Immer wieder betonen Autorinnen und Autoren und Forscher:innen, dass ein kindgerechtes Aufwachsen nur dann möglich sei,

wenn dies in einer möglichst medienarmen Umwelt stattfindet (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018). Sogenannte „Schonräume“ müssten geschaffen werden, in denen die Kinder und Jugendlichen möglichst viele Primärerfahrungen sammeln können, bevor sie mit den Sekundärerfahrungen der Medien überschwemmt werden (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018, S. 6). Ob das eine sinnvolle Lösung für ein offensichtliches Problem sein kann, sei dahingestellt. Fest steht jedoch, dass Kinder den Umgang mit Medien lernen sollten, dass die Medien die allgemeinen Sozialisationsbedingungen verändern und diese Einflüsse nicht nur förderlich sein können, sondern leider auch erhebliche Risikofaktoren darstellen können (Süss/Lampert/ Trültzsch-Wijnen, 2018).

Wie Bonfadelli (2001) bereits erkannt hat, wird das Selbst-, Menschen- und das Weltbild durch die Medienerfahrung mitgeprägt, was Theorien wie die Kultivierungsthese auch bestätigen. Das gilt insbesondere für Kinder der heutigen Zeit, den „digital Natives“, die Medien in jungem Alter konsumieren und mit der Entwicklung ihres Selbst- und Weltbildes erst beginnen.

Die Verantwortung der Medien

Thomas A. Bauer (2014) sieht das zentrale Anliegen der Medienpädagogik in der Vermittlung zwischen Medien und Gesellschaft – *„und zwar so, dass vor allem Heranwachsenden im Zusammenhang der Nutzung von Medien die Chance gegeben wird, sich als Teil der Gesellschaft und deren Diskurse sowohl erfahren wie auch positionieren zu können“* (Bauer, 2014, S. 149).

Er ist der Ansicht, dass unter dem Begriff „Medienpädagogik“ alle theoretischen, didaktischen und praktischen Bemühungen gemeint sind, die das Wissen der wissenschaftlichen und praktischen Pädagogik im Hinblick auf eine gesellschaftlich und gesellschaftspolitisch gewünschte oder wünschbare Nutzung von Medien nutzbar machen (Bauer, 2014). Allerdings nur, wenn man alle Komponenten ihres Selbstverständnisses miteinbezieht und theoretisch neu dimensioniert, so Bauer (2014).

Denn geht es nach ihm, so sind Nutzer:innen von Medien nicht nur Rezipientinnen und Rezipienten, sondern genauso Kommunikatorinnen und Kommunikatoren wie Produzentinnen und Produzenten (Bauer, 2014). Die Medienpädagogik kann sich seiner Meinung nach nicht damit begnügen, theoretische Konzepte für einen vernünftigen Mediengebrauch zu liefern und sich nicht nur auf das Kompetenzmotiv von Rezipientinnen und Rezipienten oder Konsumentinnen und Konsumenten beziehen, sondern muss auch das von Kommunikatorinnen und Kommunikatoren und Produzentinnen und Produzenten mit ins Auge fassen (Bauer, 2014, S. 150). Um eine Entgrenzung der Vorstellung des Kommunikationsgeschehens zwischen Produktion und Konsumation zu dekonstruieren und Kompetenz, jenseits aller Rollenzuschreibungen oder Rollenerwartungen, als ein wechselseitig unterstellbares Vertrauensmotiv zu beschreiben, das der Qualität der Medien bzw. der Medialität sozialer Kommunikation zuzuschreiben ist und nicht der Kenntnis oder Moralität von Nutzer:innen (Bauer, 2014, S. 150).

Gerade weil es um Kommunikation geht, kann diese nicht in zueinander komplementären Rollen und diesen entsprechenden Kompetenzen aufgeteilt werden (Bauer, 2014). Kommunikative Kompetenz ist nicht Sache der einen (Rezipient:in) gegenüber einer anderen Rolle (Produzent:in), sondern vielmehr eine gemeinsame Sache der wechselseitigen Zumutung medienethischer und medienästhetischer Habitualität (Bauer, 2014, S. 150). Er sieht die Verantwortung nicht bei den Rezipientinnen und Rezipienten, die eine gesellschaftskompatible Medienhaltung entwickeln müssen, sondern verweist dabei auch auf die Professionalität der Rolle der Produzentinnen und Produzenten, denen man die Verantwortung nicht absprechen darf (Bauer, 2014).

„Die Reaktion der Pädagogik auf die Medien, womit immer die klassischen im Wege der one-to-many-Verteilung operierenden Massenmedien wie Presse, Film und elektronische Medien gemeint waren, war von Anfang an in doppeltem Sinne zu eng auf Objekte ausgelegt: auf „die Medien“ und auf „das Individuum“. Diese auf Objekte eingestellte Perspektive hat aus beiden relevanten Disziplinen, Medienwissenschaft und Bildungswissenschaft Theorien favorisiert, die den Komplex des Motivs der Sorge um Kommunikation, Kultur und Gesellschaft zu lange nicht hinterfragt hat. So wurden aus Medienwissenschaft vor allem Wirkungstheorien und aus der „Pädagogik“ vor allem Sozialisations- und Rollentheorien als Legitimation von im Grund nicht hinreichend kritisch hinterfragten affirmativen Interessen und Logiken gestresst (...)“ (Bauer, 2014, S. 153).

Für Bauer ist klar, dass eine Mediengesellschaft nicht erst ein Phänomen der Medien ist, sondern dass Gesellschaft schon immer Mediumsgesellschaft war, weil eine Gesellschaft, die das ist, was ihre Kommunikation ausmacht, gar nicht anders vorstellbar ist als im Modus ihrer eigenen Medialität (Bauer, 2014, S. 154).

„Wenn eine Gesellschaft leidet, dann immer an sich selbst und an der Schwäche ihres Auto-Immunsystems, das sich aus dem Verhältnis von Kommunikation und Organisation komponiert: aus der Kommunikation ihrer Organisation wie der Organisation ihrer Kommunikation.“ (Bauer, 2014, S. 155).

Des Weiteren führt Bauer (2014) aus, dass die Medienkompetenz zum Schlüsselwort der Medienpädagogik geworden ist. Ziel ist es, dass Menschen, im pädagogischen Kontext meist als Heranwachsende in Lerngruppen, aber doch individuell adressiert, in einem kompetenten, individuell und lebensweltlich vernünftigen Mediengebrauch „eingeschult“ oder „nachgerüstet“ werden (Bauer, 2014, S. 159). Dabei darf eine Kommunikationsschulung jedoch nicht fehlen (Bauer, 2014).

Bauer (2014) schreibt außerdem, dass der „Medienhabitus“ die gesellschaftlich verhandelte Verkörperung von unter den Bedingungen des Mediengebrauchs verhandelten und verhandelbaren Beziehungsmustern beschreibt. Es geht bei diesem Konzept also um mehr, als nur um Ein- oder Nachschulung von Wissen und Bewusstsein (Kompetenznachrüstung) der nächsten Generation für eine nächste der Medienlogik geschuldeten Formation der Gesellschaft (Bauer, 2014, S. 165). Er ist der Ansicht, dass ein solches Bildungskonzept im Hinblick auf das kulturelle Verständnis von Kommunikation (und Medien im erweiterten Sinn) theoretisch neu aufgesetzt werden müsste (Bauer, 2014). Dieser Zugang fordert die gesellschaftspolitische Dimension des

Bildungsbegriffs ein, rechnet damit, dass sich im Bildungsprofil der Gesellschaft deren Kommunikations- und Medienkultur widerspiegelt und setzt darauf, dass individuelle Bildungslücken nicht dem Individuum angelastet, sondern den Kommunikationslücken und den Strukturfallen der Gesellschaft zugeordnet werden (Bauer, 2014, S. 166).

Die Bedeutung der Darstellung des Todes in Kindermedien

Durch die oben angeführten Theorien und Studien konnte veranschaulicht werden, dass Medien die Menschheit bilden können, sie beeinflussen und auch maßgeblich zur Entwicklung von Kindern beitragen können. Der Inhalt, welcher durch Medien vermittelt wird, ist natürlich maßgeblich daran beteiligt. Werden Kinder anhand von Kinderfilmen mit so viel Grausamkeit, Gewalt, Tod und Verlust konfrontiert, kann dies ebenso Auswirkungen auf ihre Entwicklung haben. Weiters werden hier noch ein paar zusätzliche Theorien angeführt, die Aufschluss darüber geben könnten, warum der Tod in Kinderfilmen oftmals eine wichtige Rolle spielt und so ungehindert eingesetzt wird.

Der Tod als emotionales Wirkmittel im Film

Oberlechner (1997) schreibt, dass Filme über das Gefühl wirken – die Rezipientinnen und Rezipienten fühlen mit den Charakteren mit, erleben während des Films Angst, Schrecken, Freude, Glück u.v.m. Insbesondere Gewalt und Brutalität sprechen die Gefühlsebene der Rezipientinnen und Rezipienten sehr stark an, aus welchem Grund u.a. neben der Gewalt auch der Tod sehr oft eine wichtige Rolle in Filmen spielt. (Oberlechner, 1997) Er ist auch der Meinung, dass Gewalt genau dann besonders wirksam ist, wenn sie sich im Film gegen Charaktere richtet, die auch in der Realität eine große emotionale Bedeutung haben, wie zum Beispiel Mütter, Väter, Kinder, geliebte Menschen, Haustiere u.v.m. (Oberlechner, 1997, S. 77). Die Szene des Disney-Klassikers „**Bambi**“, in der die wehrlose Mutter des kleinen Rehkitz von einem Jäger einfach erschossen wird, kann bei Kindern große Angst auslösen und sie fühlen mit dem plötzlich völlig allein dastehenden und schutzlosen Bambi mit. Wie bereits weiter oben einmal erwähnt, können Kinder erst ab einem gewissen Alter den Tod und dessen Auswirkungen verstehen. Dass eine solche filmische Darstellung von Tod und Verlust auf Kinder verstörend wirken kann, ist daher durchaus nachvollziehbar.

Der Tod als Konfliktlösung

Weiters empfindet Oberlechner (1997) es als sehr bedenklich, dass eine gewaltlose Konfliktlösung für die Rezipientinnen und Rezipienten langweilig zu sein scheint. Er ist der Ansicht, dass viele filmische Vorbilder durchaus suggerieren, dass Konflikte mit Gewalt lösbar sind (Oberlechner, 1997). In Bezug auf ein paar der Kinderfilme von Walt Disney ist diesbezüglich aufgefallen, dass es immer wieder einen Konflikt zwischen Gut und Böse gibt, dieser oftmals in einem

Kampf endet, den das Böse verliert und durchaus auf brutale Weise mit seinem Leben dafür bezahlt. Soll in diesem Fall die Gewalt und der anschließende Tod als Konfliktlösung dienen? Ein fragliches Bild, von dem man nicht will, dass es Kindern so vermittelt wird.

Der Tod als Rechtfertigung und Bestrafung

Bleiben wir noch beim Konflikt von Gut und Böse in Kinderfilmen – wenn jemand etwas Böses tut, wird in Filmen auch oft der Tod dadurch gerechtfertigt. Die Stiefmutter von Schneewittchen war so böse, sie wollte das unschuldige und brave Mädchen sogar ermorden lassen, um den Thron für sich alleine zu haben und die Schönste im ganzen Land zu sein, und muss deshalb am Schluss dafür bestraft werden und demnach sterben. Denn „Böses tut man nicht“ und der Tod soll ihre gerechte Strafe sein. Auch das ist eine fragliche Schlussfolgerung, die natürlich Interpretationssache ist, allerdings keinesfalls etwas ist, das man Kindern vermitteln möchte.

Mord und Totschlag als Heldentat

Es gibt auch Kinderfilme von Disney, die das Töten als eine Heldentat darstellen, wie der Walt Disneys „Hercules“ zeigt. Um wieder zurück in den Olymp zu seinem Vater Zeus und seiner Mutter Hera zu gelangen, muss der junge Halbgott Hercules zuerst einmal ein paar Heldentaten vollbringen. Und diese werden in dem Kinderfilm von Walt Disney als das Töten von Monstern und Ungeheuern, wie z.B. Zentauren, einer Hydra und auch Medusa, dargestellt. Wie Oberlechner (1997) schon schrieb, werden der Tod, der Mord und das Töten in solchen Szenen als positiv besetzter Moment dargestellt und damit auch verschleiert. Denn in der Realität sollte Tod, Mord, Verlust und Gewalt nichts Positives sein, da eine Nachahmung für Kinder nicht nur gefährlich sein kann, sondern oftmals auch tödlich enden kann. Das ist nicht das Bild, das unsere Gesellschaft vermitteln möchte, immerhin macht man sich mit Mord und Totschlag strafbar.

Beispiele für die Darstellung des Todes in Disney-Filmen

Um die Häufigkeit der Darstellung von Tod und Verlust in Kinderfilmen von Walt Disney aufzuzeigen, werden hier ein paar Beispiele angeführt.

In folgenden Kinderfilmen von Walt Disney verliert der Hauptcharakter der Geschichte gleich zu Beginn bzw. relativ am Anfang der Handlung durch den Tod einen Elternteil oder sogar beide zugleich:

- Bambi (seine Mutter wird bei dem Versuch, ihn vor einem Jäger zu schützen, erschossen)
- Cap & Capper (die Mutter von Cap wird bei dem Versuch, die Hetzjagd von ihm wegzulocken, erschossen)
- Der Glöckner von Notre Dame (Quasimodos Mutter wird die Treppe hinuntergestoßen und stirbt)
- Der König der Löwen (Simbas Vater wird von seinem Bruder eine Klippe hintergeworfen, nachdem er ihm die Hilfe verweigert)
- Tarzan (seine menschlichen Eltern sterben durch den Angriff eines Leoparden)
- Findet Nemo (Nemos Mutter stirbt, als sie ihr Gelege vor einem Barrakuda schützen will)
- Frozen (beide Elternteile sterben bei einem Schiffsunglück)

Der Großteil der Eltern dieser Hauptcharaktere unter den oben angeführten Disney Kinderfilmen werden ermordet oder sterben an einem Tierangriff bzw. durch eine Naturgewalt. Aber auch die bösen Charaktere der Disney Kinderfilme sterben – meistens einen sehr tragischen und gewaltsamen Tod, der am Ende des Films richtiggehend inszeniert wird. Dabei überwiegt tatsächlich der Mord, wie in den nächsten angeführten Beispielen leicht zu erkennen ist.

In folgenden Kinderfilmen von Disney sterben Charaktere (meistens die Eltern oder die Bösewichte der Zeichentrickfilme) durch Erschießen, Erstechen, einen tödlichen Tierangriff oder das in die Tiefe stürzen:

- Schneewittchen (böse Stiefmutter wird erstochen)
- Dornröschen (böse Hexe wird erstochen)
- Das Dschungelbuch (Adoptivmutter von Mowgli stirbt durch tödlichen Tierangriff)
- Bambi (Mutter wird erschossen)
- Arielle, die Meerjungfrau (böse Hexe wird erstochen)
- Cap & Capper (Mutter von Cap wird erschossen)
- Der Glöckner von Notre Dame (Mutter wird ermordet, Bösewicht stürzt in die Tiefe)
- Der König der Löwen (Vater von Simba wird in die Tiefe gestoßen)
- Die Schöne & das Biest (Bösewicht stürzt in die Tiefe)
- Tarzan (die leiblichen Eltern sterben durch einen tödlichen Tierangriff)
- Findet Nemo (Nemos Mutter stirbt durch tödlichen Tierangriff)

Mit diesen Beispielen soll veranschaulicht werden, wie oft der Tod in Kinderfilmen von Walt Disney eine markante Rolle spielt und es soll auch dargestellt werden, auf welche brutale Art und Weise der Tod in diesen Zeichentrickfilmen inszeniert wird.

Dabei muss noch erwähnt werden, dass die Todesszenen nicht wie in vielen Filmen für Erwachsene mit spritzendem Blut, markerschütterndem Geschrei und eindeutiger Darstellung des Moments, wo das Opfer seinen letzten Atemzug macht, dargestellt werden. Jedoch ist der Tod des Charakters auch für Kinder klar erkenntlich und unmissverständlich.

Vergleich theoretischer Forschungsansätze

Die Medienwirkungsforschung zur Darstellung des Todes in Kindermedien

In seinem Buch „Jenseits des Films“ aus dem Jahr 2010 hat sich Stefan Lepa intensiv mit Medienforschung und u.a. auch deren Wirkung beschäftigt. Ein wichtiges Kapitel des Buches setzt sich mit der Frage auseinander, welche Bedeutung „Post-Mortem-Spielfilme“ für Jugendliche haben und welche erziehungswissenschaftliche Relevanz dahintersteht. Er ist sich sicher, dass Menschen Angst vor Dingen haben können, die sie zuvor niemals erlebt haben (Lepa, 2010, S. 207). Dabei spielt auch der Tod eine sehr präsente Rolle. Lepa (2010) ist außerdem der Ansicht, dass anthropologisch-historisch betrachtet, die Angst eine Basisemotion ist und schon in der Vergangenheit immer der Kontrolle und Ausübung von Macht über Menschen diente (Lepa, 2010, S. 207). Man nehme die zahlreichen Religionen und Glaubensrichtungen als Beispiel, wo man vom Leben nach dem Tod spricht, oder der Himmel nach dem Tod das höchste Ziel ist und die seit jeher eine zentrale gesellschaftliche Rolle gespielt haben.

„Immer mehr Themen, Strukturen und Strategien, die bislang exklusiv in religiösen Zusammenhängen virulent waren, werden nun in den Medien geortet“ (Schmidt, 2000, S. 195f).

Schmidt (2000) relativiert jedoch das religiöse Potential der audiovisuellen Massenmedien und ist der Auffassung, dass Massenmedien „religionsspezifische Items“ zum Zweck ihrer eigenen Funktionserfüllung instrumentalisieren, weshalb nicht von einer gravierenden Funktionsübernahme des Religionssystems durch das Mediensystem die Rede sein kann (Schmidt, 2000, S. 202).

Allerdings sind Massenmedien besonders wirkungsstark, wenn es um Vorstellungsbilder über Prozesse, Orte und Objekte geht, auf die wir als Individuen keinen direkten Zugriff haben – wie der Tod und das Jenseits zum Beispiel (Gerbner et al. 2002).

„Der Tod als anthropologische Elementartatsache wird regelrecht dadurch definiert, dass wir nicht wissen, was uns mit ihm erwartet“ (Lepa, 2010, S. 208).

Lepa (2010) sieht die mediale Darstellung des Jenseits und des Todes als die fiktionalste aller medialen Fiktionen und ist sich sicher, dass Menschen im Rahmen ihrer Existenz niemals massenmedial implizierte Jenseits- und Todeskonstruktionen durch eigene, nicht-mediatisierte Er-

fahrungen validieren können (Lepa, 2010, S. 208). Dennoch sieht er diese Konstruktionen und die damit verbundene Ängste für das Zusammenleben mit anderen Menschen potentiell und auch handlungsrelevant (Lepa, 2010). Für ihn ergeben sich dadurch essenzielle Fragen:

„Warum sollen wir kooperieren, warum menschlich handeln, wenn morgen alles vorbei sein kann? Warum sollte man jemandem vertrauen oder Beziehungen eingehen, die morgen schon zu Ende sein können?“ (Lepa, 2010, S. 208).

Seine Schlussfolgerung ist, dass es eine handlungsleitende Funktion von Todes- und Jenseitsvorstellungen gibt und ihre Verhandlung im Rahmen massenmedialer Bedeutungszirkulation von zentralem erziehungswissenschaftlichem Interesse ist (Lepa, 2010, S. 208). Er geht sogar noch weiter, indem er Bezug auf den Agenda-Setting-Ansatz nimmt und darlegt, dass Massenmedien mit ihren Bedeutungsangeboten zu den Themen Tod, Trauer und Jenseits auch einfach nur als anregende Elaborationsanlässe für die Produktion individuellen Sinns verstanden werden können (Lepa, 2010, S. 208).

Ein weiteres Kapitel seines Buches, widmete er dem „Post-Mortem“-Spielfilmgenre. Darin beschäftigte er sich mit der Frage von Tod und Jenseitsvorstellungen im Spielfilm. Seine Forschungen ergaben, dass zahlreiche Filmtheoretiker wiederholt betonten, dass erfolgreiche Spielfilme ihren Erfolg nicht zuletzt der Reflexion der vorherrschenden kulturellen Mentalität von Gesellschaften und Epochen verdanken würden (Lepa, 2010, S. 215). Er sieht es daher als angemessen, sich auch mit dem soziokulturellen Klima zu befassen, innerhalb dessen in Spielfilmen, die von Jugendlichen und jungen Erwachsenen konsumiert werden, auch der Tod eine Rolle spielt (Lepa, 2010).

„Dieses soziokulturelle Klima wird in Bezug auf spirituelle und Glaubensfragen seit den 80er Jahren mit dem Begriff ‚Postmoderne‘ beschrieben“ (Lepa, 2010, S. 215).

Lepas (2010) Überlegungen nach mündet der Grundgedanke der Postmoderne in einem „Tod des Subjekts“, wie er es nennt, und einer „unhintergehbaren Pluralität und Differenz der gesellschaftlichen Zeichen und Bedeutungen“, die charakteristisch für poststrukturalistische Wirklichkeitsvorstellungen sind (Lepa, 2010, S. 215). Im Anschluss an diese Gedanken, geht er über zu dem Begriff des „Postmortem-Kinos“, der besonders durch Thomas Elsaesser (2004) geprägt wurde und eine Reihe von Spielfilmen zur Todes- und Jenseitsthematik, die seit den frühen 90er Jahren im postmodernen Klima entstanden sind, umfasst (Lepa, 2010). In diesen Filmen stellen sich die Protagonisten im Laufe des Plots als körperlich oder symbolisch Tote dar, wan-

deln oftmals in einem Zwischenstadium zwischen Leben und Tod und müssen aus irgendwelchen, von der Handlung des Filmes ausgehenden Gründen „weitermachen“ (Lepa, 2010).

Ein gutes Beispiel für einen solchen Film ist „GHOST – NACHRICHT VON SAM“ aus dem Jahr 1990, dessen Handlung davon geprägt ist, dass der eine Hauptdarsteller – Sam (gespielt von Patrick Swayze) – durch ein tragisches Verbrechen getötet wird und im selben Moment als Geist am Ort des Verbrechens wieder zu sich kommt. Den restlichen Film lang versucht er seine noch lebende Frau Molly (gespielt von Demi Moore) zu beschützen, da sie in Gefahr ist, und wird dabei von Oda Mae Brown (gespielt von Whoopi Goldberg), einem Medium, das mit Geistern sprechen kann, unterstützt. Lepa (2010) sieht in solchen Inszenierungen den Tod seiner klassischen Funktion im Sinne finaler Gerechtigkeits- oder Ungerechtigkeitsentscheidungen beraubt und meint, dass er zu *„einer Art fadem Neuanfang stilisiert wird, der unter Umständen vom Protagonisten noch in einer unsicheren Zukunft nach Filmende überwunden werden muss“* (Lepa, 2010, S. 216).

Aus erziehungswissenschaftlicher Sicht ist sich Lepa (2010) sicher, dass Spielfilme Jugendlichen vielfältige symbolische Bedeutungsangebote bieten, aus denen sie etwas über die Beschaffenheit der Welt und des sozialen Miteinanders lernen können (Lepa, 2010, S. 217). Er ist außerdem der Ansicht, dass Heranwachsende diese Angebote aktiv nutzen und sie als Hilfe zur Interpretation und Transformation ihrer eigenen identitätsbezogenen Entwicklung einsetzen (Lepa, 2010). Wegener (2007) sagt, dass Medieninhalte sogar als symbolisches Material unserer Kultur verstanden werden und dass deren Deutung die Verbindung von Inhalten und subjektivem Handeln der Rezipientinnen und Rezipienten konstituiert (Wegener, 2007).

Lepa (2010) nimmt auch Bezug auf die strukturanalytische Medienforschung und ihr zentrales Konzept der thematischen Voreingenommenheit, demnach die Perspektivität und Finalität der menschlichen Erfahrung zum Ausdruck kommt (Charlton/Borcsa, 1997). Für Lepa (2010) bedeutet dies, dass die Kommunikat- und Sinnproduktion aus Medienangeboten nicht nur aufgrund allgemeiner impliziter oder kommunikativer Wissensbestände stattfindet, sondern durch längerfristige saliente konjunktive Handlungsschemata gesteuert wird, die sich auf ihre ständig stattfindende Identitäts- und Entwicklungsarbeit beziehen (Lepa, 2010, S. 222). Er ist sich sicher, dass bei der Medienrezeption von Jugendlichen zwangsläufig auch konjunktive, alltagspraktische Wissensbestände rekrutiert werden, die im Zusammenhang mit den aktuell als relevant empfundenen Entwicklungsaufgaben stehen (Lepa, 2010, S. 223). Die Bedeutungs- und Sinnproduktion bei der Medienrezeption unterliegt seiner Meinung nach dem Einfluss entwicklungstypischer „handlungsleitender Themen“, die sich aus den als zu bewältigenden antizipierten Entwicklungsaufgaben ergeben (Lepa, 2010).

Was das Sterben, den Tod und die Trauer angeht, sehen Lepa (2010) und Balk (1991) ganz klar die Zurückhaltung, mit der die Forschung bis heute an das Thema herangeht. Lepa (2010) versteht dies sogar als Zeichen der Zeit. Seiner Meinung nach liegt es an der Ausdifferenzierung der Gesellschaft, die dazu geführt hat, dass der Tod, speziell für Kinder und Jugendliche, keine Alltäglichkeit mehr ist (Lepa, 2010, S. 224). Das Sterben und der Tod wurden in speziell dafür geschaffene gesellschaftlich-funktionale Sphären verlegt, wie zum Beispiel Krankenhäuser, Pflegeheime, Hospize, etc. (Lepa, 2010). Alles findet weit weg vom Alltag hinter verschlossenen Türen statt und keiner wird zwangsläufig damit konfrontiert. Lepa (2010) sieht darin jedoch das Entstehen „erlernter Hilflosigkeit“ gegenüber plötzlichen und realen Konfrontationen mit der Todestatsache (Lepa, 2010, S. 224). Die meisten heute lebenden Erwachsenen haben selbst noch nie einen toten Menschen gesehen, geschweige denn gerochen oder berührt, so Lepa (2010). Die Darstellungen des Todes in den Massenmedien sind zwar zahlreich, aber dennoch werden sie meistens in den unterschiedlichsten Weisen verzerrt, sowohl in biologisch-chemischen Aspekten, als auch in den Aspekten der Trauer (Hurth, 2003; Schultz/Huet, 2000; Wass, 2003).

Reuter (2014) ist zum Beispiel der Ansicht, dass sich in der Kindheit bereits ein abstraktes Verständnis des Todes entwickelt, das allerdings mangels eigener unmittelbarer Erfahrungen vor allem durch Erzählungen Erwachsener, Lehrer:innen und natürlich aus den Medien erlangt wird. Und Baumgartner (2000) sieht die Beschäftigung mit Tod und Sterben sogar als besonders wichtige Entwicklungsaufgabe des Jugendalters. Diese Entwicklungsphase kann sich durch mangelnde Antizipation der Notwendigkeit allerdings auch in spätere Lebensphasen verschieben (Lepa, 2010), aber früher oder später muss sich jeder Mensch dieser Tatsache einmal im Leben stellen. Spätestens dann, wenn ein naher Angehöriger verstirbt. Eine US-amerikanische Studie besagt, dass 90 % der amerikanischen Jugendlichen bereits mit Ende der 12. Klasse bereits ein Familienmitglied oder eine nahestehende Person durch den Tod verloren haben (Oltjenbruns, 1991). Auch wenn Menschen heutzutage schon viel länger leben und ein höheres Alter erreichen, sind Kinder und Jugendliche also trotz allem früher oder später mit dem Tod konfrontiert. Aber kann die Auseinandersetzung mit dem Sterben und dem Tod durch Kinderfilme eine Vorbereitung auf das reale Erlebnis mit dem Tod und dem Verlust von nahestehenden Menschen sein? Zu dieser Frage konnte ich in den aktuellen Forschungen leider keine konkrete und aussagekräftige Antwort finden.

Bei der Frage, ob es überhaupt möglich ist, eine generalisierbare Aussage über allgemeine „Wirkungen“ von (Kinder)Filmen, die den Tod und das Jenseits darstellen, zu treffen, ist Lepa (2010) der Meinung, dass dies aus der Perspektive der kritisch-realistischen Aneignungsfor-

schung keinesfalls empirisch – selbst mit einer großen Stichprobe – prognostizierend beantwortet werden kann (Lepa, 2010, S. 237).

„Jeder Spielfilm impliziert gänzlich unterschiedliche Bedeutungen und Rezipienten bilden im Kontext ihrer alltäglichen Filmrezeption ein offenes soziales System“ (Lepa, 2010, S. 237).

Tatsächliche Medienwirkungen sind also schwer nachzuweisen. Kommt man allerdings nach dieser Zusammenfassung des derzeitigen Forschungsstandes in der Medienwirkungsforschung zurück zur Agenda-Setting-Forschung, so ist zumindest klar, dass Massenmedien uns Menschen auf jeden Fall beeinflussen. Und zwar nicht zwangsläufig unsere Handlungen, aber sie wirken zumindest in der Hinsicht, dass sie beeinflussen, worüber wir Menschen nachdenken. Auch der „Kultivierungsansatz“ von Gerbner sollte hier erneut Erwähnung finden. Er geht auf die Vielseherforschung des Kommunikations-wissenschaftlers Georg Gerbner zurück und besagt, dass gerade Vielseher – Menschen jeden Alters, die mehrere Stunden am Tag fernsehen, durch das Fernsehen kultiviert werden und die Welt so sehen, wie sie im Fernsehen vermittelt wird (Gerbner/Gross 1976; Gerbner/Gross/Morgan/Signorielli/Shanahan, 2002). Mit diesem Ansatz wird versucht, darzustellen, dass schon das bloße Ausmaß und natürlich auch der Inhalt unseres persönlichen Medienkonsums bestimmt, wie wir die Welt außerhalb unseres persönlichen sozialen Umfelds wahrnehmen (Lepa, 2010, S. 43). Durch standardisierte Befragungen im Rahmen der „cultivation analysis“ konnte aufgezeigt werden, dass zwischen dem Ausmaß der Inhalte des individuellen Medienkonsums und sozialen Urteilen über die Welt ein Zusammenhang besteht (Lepa, 2010).

„So schätzen beispielsweise TV-Vielseher den Grad an Kriminalität in einem benachbarten Wohngebiet (fälschlicherweise) weitaus höher ein, als TV-Wenigseher“ (Lepa, 2010, S. 43).

Schenk (2002) unterscheidet hier zwischen Effekten erster Ordnung – Wahrscheinlichkeits- oder Häufigkeitsurteile über die Welt – und Effekten zweiter Ordnung – Einstellungen, Bewertungen und Emotionen gegenüber Phänomenen der Welt.

In der positivistischen Medienwirkungsforschung fällt auf, dass es sich bei den postulierten theoretischen Konstrukten durchgängig um indirekte Artefakte von Lern- und Gedächtniseffekten handelt (Lepa, 2010). Eine monokausale direkte Einflussnahme von Medieninhalten auf Einstellungen oder Verhalten von Menschen werden ausgeschlossen (Lepa, 2010).

„Die messbaren Medienwirkungen, welche heute in der positivistischen Medienforschung intensiv diskutiert werden, geschehen eher im Rahmen automatischer Gedächtnisprozesse oder indirekt vermittelt über interpersonale Kommunikation und Sozialisation“, so Lepa (2010, S. 44).

Laut der Studie von Linebarger et al. (2009) beeinflusst die Rezeption von Fernsehgewalt die schulische Leistungsfähigkeit und die Kreativität indirekt, insbesondere die von Mädchen. Ihre Studie hat ergeben, dass weibliche Jugendliche, die in der Vorschulzeit viel Zeit damit verbracht haben, Programme mit gewalttätigem Inhalt zu schauen, 10 Jahre später schlechtere Noten haben (Linebarger et al., 2009, S. 58). Was jedoch bemerkenswert an dieser Studie ist, ist die Tatsache, dass diese Jugendlichen, die im Vorschulalter häufig TV-Programme mit gewalttätigem Inhalt konsumierten haben, ihre eigene schulische Kompetenz positiver bewerten, als Jugendliche, die keine Medieninhalte mit Gewalt als Kinder rezipiert haben (Linebarger et al., 2009). Sie scheinen ein größeres Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit bzw. mehr Selbstbewusstsein entwickelt zu haben (Linebarger et al., 2009). Zudem hat diese Studie ergeben, dass das Anschauen gewalttätiger Inhalte im Vorschulalter negativ mit der Teilnahme an Aktivitäten im kreativen Bereich, mit dem Besuch von Kunstkursen und der Übernahme von Führungsaufgaben in der High-School korreliert (Linebarger et al., 2009, S. 58). Aus den Forschungsergebnissen dieser Studie geht hervor, dass der Inhalt von Fernsehprogrammen sehr wohl eine bedeutende Variable darstellt, wenn es darum geht, die Wirkungen des Fernsehkonsums auf die spätere Entwicklung von Kindern zu untersuchen (Linebarger et al., 2009, S. 59). Linebarger et al. (2009) sind auch der Ansicht, dass sich ihre Ergebnisse auf andere Medien, wie zum Beispiel Computer, Radio, Internet etc. übertragen lassen, da der Inhalt ganz klar den entscheidenden Schlüssel bildet, um einen relativen Einfluss eines Mediums zu bestimmen.

Die Medienpsychologie zur Darstellung des Todes in Kindermedien

Die Mediensozialisation bei Kindern und Jugendlichen umfasst verschiedene Aspekte, in denen Medien für die psychosoziale Entwicklung der Heranwachsenden eine essenzielle Rolle spielen (Süss, 2008, S. 362). Die Basistheorien dafür stammen aus verschiedenen Disziplinen, wie zum Beispiel der Entwicklungspsychologie, der Soziologie der Kindheit, der Medienforschung und natürlich der Pädagogik (Süss, 2008).

Laut Süss (2008) verhält es sich so, dass Kinder sich ihrer Umwelt nicht einfach anpassen, sondern sich wirklich aktiv mit ihr auseinandersetzen und sie somit auch mitgestalten. Er ist der Ansicht, dass es daher nicht darum geht, sich als Individuum an die Umwelt anzupassen, sondern um die – wie er es nennt – „Passung zwischen dem Individuum und seiner Umwelt“ (Süss, 2008). Außerdem ist Süss (2008) sich sicher, dass Medien von Kindern und Jugendlichen dazu genutzt werden, um gewisse Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Oerter und Dreher (2002) sehen darin den Erwerb von Fertigkeiten und Kompetenzen, die zur konstruktiven und zufriedenstellenden Lebensführung innerhalb einer konkreten Gesellschaft notwendig sind (Oerter/Dreher 2002, S. 268). Aus diesem Grund ist ganz wichtig, dass Kinder und Jugendliche eine gewisse Medienkompetenz erwerben, da diese in der heutigen Mediengesellschaft zu einer eigenen Entwicklungsaufgabe geworden ist (Süss, 2008). Mediensozialisation wird wiederum von Erziehenden, Gleichaltrigen, den Individuen selbst und natürlich auch von den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen beeinflusst (Süss, 2008). Es ist also ein stetiger Kreislauf, der Spielräume öffnet, aber auch Einschränkungen festlegt, wonach sich dann der Umgang mit den Medien und deren Inhalten richten kann (Süss, 2008).

Dabei ist jedoch primär die Skepsis gegenüber den Medien und dem Aufwachsen von Kindern in einem Medienzeitalter nach wie vor groß. Vor allem die „Verrohungspotenziale“ der Bildschirmmedien geraten wiederholt ins Visier der Forschungen und man geht davon aus, dass Medien die psychosoziale Entwicklung der Kinder und Jugendlichen vor allem gefährdet bzw. dass sie kaum etwas Positives dazu beitragen können (Süss, 2008). Die Ansicht, dass Medien gefährlich sind, wird dadurch verstärkt, dass man annimmt, Kinder würden sich durch den häufigen Medienkonsum ein verzerrtes Menschen- und Weltbild aneignen, dass sie durch die Darstellungen von Gewalt und Tod im Fernsehen desorientiert würden, wodurch Aggression und Angst zunehmen könnte (Spitzer, 2005).

Niedling und Ohler (2008) sind der Ansicht, dass das Verstehen der medial vermittelten Inhalte immer an die Voraussetzung geknüpft ist, dass die Zeichensysteme, welche den Inhalt trans-

portieren, von Kindern bereits verstanden werden können (Niedling/Ohler, 2008, S. 380). Sollte das nicht der Fall sein, verläuft die Verarbeitung des Medieninhalts nur oberflächlich bzw. „passiv“ (Niedling/Ohler, 2008). Heute geht man allerdings schon davon aus, dass bereits sehr junge Kinder die auf sie zugeschnittenen Fernsehprogramme sehr viel tiefer bzw. „aktiv“ verstehen und diese auch in der Lage sind zu verarbeiten (Niedling/Ohler, 2008).

„Der Erwerb medialer Zeichenkompetenz beginnt, wenn Kinder verstehen, dass eine bestimmte Klasse von Dingen – nämlich externe Repräsentationen – für etwas anderes als sie selbst stehen“ (Niedling/Ohler, 2008, S. 382).

Diese Einsicht im Hinblick auf Bilder scheint sich bei Kindern schon sehr früh auszubilden (Niedling/Ohler, 2008). Sie sind also durchaus in der Lage, bereits im Kleinkindalter Filme in ihrer repräsentationalen Eigenschaft zu nutzen, so Niedling und Ohler (2008). Aber das Erwerben von medialen Zeichenkompetenzen reicht für das Filmverstehen allein nicht aus. Das Wissen um die zwei grundlegenden Dimensionen von Realität entwickeln Kinder erst viel später (Niedling/Ohler, 2008). Zu Beginn erwerben sie einmal ein Verständnis darüber, ob die dargestellten Ereignisse in der Welt außerhalb des Fernsehens auch wahr, also nicht fiktional sind (Niedling/Ohler, 2008). Die zweite Dimension betrifft nach Niedling und Ohler (2008) den sog. „sozialen Realismus“, also das Ausmaß, in dem TV-Ereignisse den Ereignissen in der realen Welt ähneln (Niedling/Ohler, 2008, S. 386). In den zahlreichen Disney-Klassikern wird z.B. immer ein Kampf zwischen Gut und Böse dargestellt. Meistens endet dieser Kampf damit, dass das Böse stirbt bzw. von dem/der Filmheld/in umgebracht wird. Im Vergleich zum realen Leben, dem Alltag des Kindes, ist der Tod überrepräsentiert, was wiederum die soziale Realität selektiv verzerrt. Potter (1988) ist der Meinung, dass Kinder in der mittleren Kindheit mit den verschiedensten abstrakteren Komponenten des sozialen Realismus klare Schwierigkeiten haben und eher nicht damit umgehen können.

Bzgl. der Informationsverarbeitung von Film und Fernsehen der Kinder wird daher noch kurz auf zwei Modelle eingegangen:

1. **die Hypothese des reaktiven Sehverhaltens** von Singer (1980) und
2. **die Hypothese des aktiven Verstehens** (Anderson/Field, 1983).

Diese beiden Modelle unterscheiden sich darin, ob formale Merkmale des Films oder die Korrespondenz der formalen Merkmale zu inhaltlichen Merkmalen für die Aufmerksamkeitslenkung auf den Film verantwortlich sind (Niedling/Ohler, 2008).

So besagt die Hypothese des reaktiven Sehverhaltens, dass eine hohe Komplexitätsausprägung zu einer rein passiven Aufmerksamkeitssteuerung führt und die kindliche Aufmerksamkeit durch eine kontinuierliche Auslösung von Orientierungsreaktionen aufgrund dieser Gestaltungscharakteristika passiv gesteuert wird (Niedling/Ohler, 2008, S. 387). Und die Hypothese des aktiven Verstehens wiederum besagt, dass formale Mittel eine „Markerfunktion“ für globale Attribute des Filminhalts (wie Verständnis und Wichtigkeit) besitzen (Niedling/Ohler, 2008).

Um die Frage rund um passive oder aktive Verarbeitung empirisch zu prüfen, wird die visuelle Orientierung zu Filmen untersucht – man zeigt Kindern einen Film und beobachtet, an welchen Stellen sie hinschauen und an welchen Stellen sie wegschauen (Niedling/Ohler, 2008). Für eine zusätzliche Ablenkung während des Prozesses sorgen verschiedene Bilder, die in kurzen zeitlichen Abständen neben dem Fernsehbildschirm positioniert werden (Niedling/Ohler, 2008). Diese visuelle Orientierung ist ein Indikator für die Aufmerksamkeitszuwendung zum audiovisuellen Stimulusmaterial (Niedling/Ohler, 2008, S. 387). Geht man nach der aktuellen Befundlage, so spricht diese insgesamt gegen die Hypothese des passiv-reaktiven Sehverhaltens (Niedling/Ohler, 2008).

Aber nicht nur die Art und Weise, wie Kinder Medieninhalte wahrnehmen und verarbeiten ist Teil der Medienpsychologie. Auch die Frage nach der Wirkung gewalthaltiger Medien auf Kinder und Jugendliche und inwiefern ein Zusammenhang zwischen rezipierter Gewalt in den Medien und dem Auftreten von aggressivem Verhalten im Alltag besteht, ist ein klassisches Thema dieses Forschungsbereichs (Niedling/Ohler, 2008).

Niedling und Ohler (2008) sind zum Beispiel der Ansicht, dass sowohl kurzfristiges aggressives Verhalten als auch langfristige aggressive Tendenzen bei Kindern und Jugendlichen das Ergebnis eines Zusammenwirkens unterschiedlicher Faktoren sind (Niedling/Ohler, 2008, S. 394). Dazu zählen biologische Prädispositionen, Sozialisationsfaktoren und aktuelle situative Bedingungen (Niedling/Ohler, 2008).

Genau wie Bushman und Huesmann (2001), die der Meinung sind, dass Gewalt in den Medien nur ein Faktor unter vielen ist. Die Annahme, gewalthaltige Medieninhalte würden aggressive Verhaltensweisen hervorbringen, ist daher ganz einfach eine monokausale Übersimplifizierung (Bushman/Huesmann, 2001).

Es existieren zahlreiche theoretische Positionen zu diesem Thema, welche ein breites Spektrum abbilden (Niedling/Ohler, 2008). Es gibt Annahmen die besagen, dass die Wahrnehmung

von medial vermittelter Gewalt aggressives Verhalten vermindert, hemmt oder besser zu kontrollieren erlaubt (Niedling/Ohler, 2008, S. 394). Und es gibt Thesen die besagen, dass die Wahrnehmung von Gewalt zu direkter Nachahmung, einem entsprechenden Modell-Lernen oder zumindest zu einer Abstumpfung gegenüber Gewalt führt (Gleich, 2004).

Die empirische Befundlage zu Mediengewalt und Aggression ist uneinheitlich und abhängig von der verwendeten Methode (Niedling/Ohler, 2008). Längsschnittstudien haben allerdings gezeigt, dass bei männlichen Probanden signifikante Korrelationen zwischen der Nutzung von gewalthaltigen TV-Angeboten und aggressiven Verhaltensdispositionen viele Jahre später bestehen. Auch Metaanalysen spielen bei diesem Forschungsthema eine Rolle – so haben Resultate ergeben, dass ein numerisch niedriger bis mittlerer, aber signifikanter und stabiler positiver Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Inhalte und der Wahrscheinlichkeit aggressiver Verhaltensweisen liegt (Paik/Comstock, 1994). Nach Meinung der Forscher:innen werden diese gefundenen Zusammenhänge durch zahlreiche andere Variablen moderiert – wie der sozioökonomische Status, das familiäre Umfeld oder die Aggressivität als Persönlichkeitsmerkmal (Niedling/Ohler, 2008). Diese unabhängigen Variablen klären laut Groebel und Hinde (1989) meist mehr Gesamtvarianz für das Auftreten aggressiver Verhaltensweisen auf, als bestimmte Muster der Mediennutzung (Groebl/Hinde, 1989).

Gewalthaltige Medien sind bei Kindern und Jugendlichen also keine monokausale Ursache für aggressives Verhalten, sondern fungieren allenfalls in einem Variablengeflecht, das in seltenen Fällen zu einem Gefährdungspotenzial führen kann (Niedling/Ohler, 2008, S. 397).

Eine besorgniserregende Theorie hat Horst Heidtmann in seinem Buch „Kindermedien“ (1992) aufgestellt. Kinder lieben am Fernsehen alles, was Unterhaltung im Alltag bietet, entspannend ist, zur Kompensation beiträgt und natürlich alles, wo ein Held mitspielt (Heidtmann, 1992). Aus dem überdimensionalen Medienangebot stellen sie sich ein subjektives Programm zusammen, das diesen Erwartungen entspricht (Heidtmann, 1992). 50 % der Kinder im Vorschulalter, die nicht erklärend, abschwächend oder korrigierend von ihren Eltern beim Medienkonsum unterstützt werden, glauben allerdings, dass die Darsteller und Figuren mit ihnen in direktem Kontakt stehen (Heidtmann, 1992). Heidtmann (1992) kommt außerdem zu dem Schluss, dass die in Medien enthaltene Gewalt kaum in den Blick der Kinder gerät bzw. nicht von ihnen ernst genommen wird (Heidtmann, 1992, S. 91). Die Mediengewalt rückt viel eher in den Hintergrund, da die Faszination für die Helden viel größer ist als alles andere (Heidtmann, 1992). Das kann sich jedoch negativ auswirken, indem das Ausblenden von Mediengewalt zur Verharmlosung

dieser führt bzw. die Gewaltanwendung durch diese Helden auch noch legitimiert wird (Heidtmann, 1992).

Ein gutes Beispiel für die Darstellung von Gewalt und Mord durch einen Helden ist der Disney Kinderfilm „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ aus dem Jahr 1937. Auf der einen Seite hat man das unschuldige Schneewittchen und auf der anderen Seite die böse Stiefmutter. Obwohl die böse Stiefmutter im Film mehrmals versucht, Schneewittchen zu ermorden, gelingt es ihr bis zum Schluss nicht. Stattdessen wird Schneewittchen von einem edlen Prinzen (der Held der Geschichte) gerettet, woraufhin er die böse Stiefmutter in einem abschließenden Kampf umbringt. Das Monster (die böse Stiefmutter verwandelt sich in einen furchteinflößenden Drachen), wird durch ein Schwert erstochen. Nach Heidtmann (1992) wird hier das Ermorden der bösen Stiefmutter also legitimiert, die Gewalt verharmlost und der Held „...lebt mit seinem Schneewittchen glücklich bis ans Ende aller Tage...“.

Das Konzept des Helden, der für das Gute kämpft und dem alle Mittel recht sind, um sein Ziel zu erreichen, zieht sich durch zahlreiche Filme aus der „**Disney Classics Collection**“, die zu Beginn bereits unter dem Punkt „*Kriterien für die Auswahl der Filme*“ erwähnt wurden.

Eine weitere These von Heidtmann (1992) besagt, dass Jungen sich viel stärker für gewaltbetonte Medieninhalte interessieren als Mädchen, da sie dort auch mit männlichen Rollenbildern konfrontiert werden, an denen sie sich orientieren können (Heidtmann, 1992).

„Dieses enge Gewaltverständnis bei Jungen ist von ihrer Alltagspraxis, die auch spielerisches Gewalthandeln integriert, ebenso beeinflusst, wie von ihren Idealvorstellungen des Mann-Seins“ (Heidtmann, 1992, S 92).

Wird der Hauptcharakter eines Films zum Beispiel als besonders stark und unerschrocken dargestellt, kann das beeindruckend auf Jungen wirken, da sie sich eventuell einen „richtigen Mann“ genau so vorstellen.

Auch wenn in der Medienpsychologie kein direkter Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression belegt werden kann, so ist jedoch klar erkenntlich, dass Gewaltdarstellungen in den Medien Kinder durchaus belasten können, wenn sie eine bestimmte, von Kind zu Kind verschiedene Schwelle des Gewaltverständnisses, überschreiten (Heidtmann, 1992). Die Gründe dafür könnten nach Heidtmann (1992) sein, dass Kinder das inszenierte Leiden nachempfinden

können oder es ihnen an den Möglichkeiten der Erklärung, Bewältigung oder Verdrängung fehlt (Heidtmann, 1992, S. 92).

Die Medienethik zur Darstellung des Todes in Kindermedien

Was den Tod angeht, so meint Stapf (2010), dass er in der heutigen Gesellschaft nach wie vor als persönlich gilt. Er ist privat, findet hinter verschlossenen Türen statt und schließt die Öffentlichkeit aus. Gleichzeitig erhält er durch die heutige Mediengesellschaft ein neues, öffentliches Gesicht und wird somit fast allgegenwärtig (Stapf, 2010). Bilder von Opfer durch Umweltkatastrophen und Kriege werden in den Medien gezeigt und von Millionen Menschen gesehen.

„Gelten Sterben und Tod einerseits als Teil der Privatsphäre und würdiges Sterben als Menschenrecht, so stellt sich andererseits die Frage, wann Bilder von Sterben und Tod überhaupt öffentlich sind, es sein sollten und in welcher Form“, schreibt Stapf (2010, S. 391).

Sie ist der Ansicht, dass Medien in einer Demokratie eine Informations- und Aufklärungspflicht gegenüber der Öffentlichkeit haben und darunter eben auch politische Attentate, Naturkatastrophen, Kriege und ebenso auch das Sterben prominenter Personen des Zeitgeschehens gehören (Stapf, 2010, S. 391). In einer Zeit der Aktualität, der Schnellebigkeit und des Kampfes um die Aufmerksamkeit der Rezipientinnen und Rezipienten ist der Grad der Medienberichterstattung zwischen Zeige-Gier, rücksichtslosem Katastrophen-Journalismus und der Pflicht gegenüber der Öffentlichkeit ein Spannungsfeld, wo ethische Abwägungen getroffen werden müssen (Stapf, 2010). Hierzu hat Stapf (2010) diese Beispiele angeführt:

- *Unter welchen Umständen sind öffentliche Bilder von Tod und Sterben moralisch rechtfertigbar bzw. problematisch (Stapf, 2010, S. 391)?*
- *Welche Auswirkungen hat die mediale Behandlung des Todes auf die Gesellschaft, die Wahrnehmung des Todes, die Achtung der Menschenwürde bzw. auf die „Moral der Medien“ (Stapf, 2010, S. 391)?*
- *Können beispielsweise Bilder von sterbenden Menschen gesellschaftliche Diskurse über Patientenverfügungen und selbst bestimmtes Sterben auslösen oder degradieren sie diese Person zu einem Objekt (Stapf, 2010, S. 391)?*

Im Zentrum normativer Ethik stehen nach Stapf (2010) Fragen nach dem moralisch Richtigen von Handlungen und Entscheidungen. Demnach kann die Handlung eines Menschen als moralisch richtig oder eben als falsch bewertet werden (Stapf, 2010, S. 392). Tötet zum Beispiel ein Mensch einen anderen, so würde man diese Handlung der normativen Ethik nach als „falsch“ bewerten. Genauso ist es mit Lügen, Betrügen, Schlagen, Verprügeln, etc. Betrachtet man je-

doch diesen ethischen Aspekt aus dem visuellen Bereich, wie können da Bilder moralisch falsch oder richtig sein (Stapf, 2010)? Geht es nach Stapf (2010), so werden Vorannahmen gemacht, Aspekte ausgeblendet und aufgrund von zur Verfügung stehenden Informationen Urteile gefällt (Stapf, 2010, S. 392). Denn genau wie es Stapf (2010) richtig bemerkt, ist auch ein Bild ein Ausschnitt und Bilder können manipulieren, suggerieren, täuschen oder verschleiern (Stapf, 2010, S. 392). Sie sind eine komprimierte Form der Wirklichkeit und vermitteln Ausschnitte davon (Stapf, 2010). Jedoch können solche wiederholten Ausschnitte von Tod und Sterben nicht nur informativ sein, sondern auch zu Abstumpfung führen bzw. Sensationslust befriedigen, so Stapf (2010).

„Gerade aufgrund ihrer starken suggestiven Kraft geht mit der Auswahl und Aufbereitung von Bildern eine besondere Verantwortung einher“ (Stapf, 2010, S. 392).

Stirbt ein Mensch, so wird sein Körper zum Leichnam und ein Leichnam ist, wenn es nach dem Medizin-Ethiker Dieter Birnbacher (1998) und Ingrid Stapf (2010) geht, weder eine Person, noch ein Mensch, sondern eine Hülle oder ein materieller Gegenstand, da der Eintritt des Todes einen radikalen ontologischen Absturz mit sich bringt – den irreversiblen Übergang von der Person zur Sache (Birnbacher, 1998, S. 927; Rapf, 2010, S. 392). Ein Gegenstand ganz ohne Rechte oder Pflichten. Ein Gegenstand mit dem Status des „Nicht-mehr-Daseins“ (Stapf, 2010, S. 393). Jede/r, die/der das hier nun liest, wird den Kopf schütteln und sich denken: „Das kann nicht sein, das ist so nicht wahr!“. Denn selbst wenn jemand stirbt und wir den toten Menschen als materiellen Gegenstand zu betrachten versuchen, so wird der Leichnam immer mehr sein und bleiben, als nur ein bloßer Gegenstand (Stapf, 2010). Geht man nach den Ansichten von Stapf (2010), so tritt genau an diesem Punkt die Frage auf, *„welche moralischen Pflichten im Zusammenhang mit dem Umgang von Toten und ihrer Abbildung auftauchen“* (Stapf, 2010, S. 393). Birnbacher (1998) sieht dem Toten gegenüber direkte Pflichten – nicht seinem Leichnam gegenüber, dafür jedoch gegenüber seiner Ansehung. Das wiederum macht den Leichnam zum Gegenstand dieser Pflichten und der Inhalt ergibt sich erst aus den mit dem Leichnam verknüpften Interpretationen und symbolischen Werten (Stapf, 2010, S. 393). Die direkten Pflichten bestehen nach Birnbacher (1998) gegenüber den Interessen des noch lebenden Individuums und den Interessen Dritter. Das können Nahestehende und Verwandte, aber auch die Öffentlichkeit als soziale Gemeinschaft sein (Stapf, 2010, S. 393).

Aber wo liegt nun genau das Problem, wenn in den Medien der Tod, das Sterben und einhergehende Gewalt gezeigt werden? Immerhin sind es drei Themen von ganz vielen – genau wie Politik, Sex und Liebe spielen auch der Tod und die Gewalt in zahlreichen Filmen und Serien

eine Rolle. Und auch in der täglichen Berichterstattung, wie den Zeitungen oder Nachrichtensendungen, sind Mord, Tod, Gewalt oder Krieg ständig präsent, da sie ein Teil der Gesellschaft sind, der Menschen, ja dieser Welt. Alles was man dazu tun muss, ist den Fernseher einzuschalten oder Zeitungen zu lesen. Stapf (2010) spricht von Todes-Voyeurismus, da die höchsten Einschaltquoten von Medien erzielt werden, die von spektakulären Todesfällen, Katastrophen oder Beerdigungen von Personen der Zeitgeschichte berichten (Stapf, 2010, S. 396). Denken wir da an das Beispiel „Lady Diana“ – sie war schon zu Lebzeiten eine Medienikone und als sie im Jahr 1997 in Paris tödlich verunglückte, war das Medieninteresse gigantisch.

„Solche öffentlichen Tode (...) führen zu kollektiven Medienereignissen“, so Stapf (2010, S. 396).

Aber wie sieht es nun mit dem natürlichen Tod aus? Feldmann (2004) schreibt, dass 16-jährige US-Amerikaner im Durchschnitt bereits 18.000 Fernsehmorde gesehen haben. Stapf (2010) sieht das als besonders gefährlich, da anzunehmen ist, dass Jugendliche durch solche Medien-Erfahrungen Gefahr laufen, anzunehmen, dass ein gewaltsamer Tod im realen Leben genauso häufig vorkommt. Ein sehr besorgniserregender Gedanke. Feldmann (2004, S. 75f, 109ff) spricht in der modernen Mediengesellschaft auch von einer zunehmenden Ersetzung von Primär- durch Sekundärerfahrungen. In der heutigen Gesellschaft haben die Primärerfahrungen mit dem Tod abgenommen und die mediatisierte Erfahrung mit dem Tod hat zugenommen (Stapf, 2010). Geht es nach Stapf (2010), so sind die Massenmedien zu modernen Foren des Todes geworden. In ihnen gewinnt die Todesdarstellung wieder öffentliche Bedeutung, wodurch sich eine Ambivalenz der Todeserfahrung in der Mediengesellschaft entwickelt (Stapf, 2010, S. 398). Das macht den Tod in den Medien zu einem typischen Spannungsfeld für die Medienethik, in welchem verschiedene Normen und Interessen in Konflikt geraten können (Stapf, 2010, S. 398).

Natürlich gibt es für die Darstellung und Abbildung des realen Todes in den Medien gewisse Normen, die zum Beispiel der Pressekodex vorgibt, wie die Achtung der Menschenwürde, der Schutz der Privatsphäre und das Verbot einer unangemessenen sensationellen Darstellung (Stapf, 2010, S. 398), aber solche Regeln und Normen gibt es für die Darstellung von Tod und Gewalt in Filmen nicht. Schon gar nicht für Kinderfilme. Dabei ist jede Repräsentation von Tod und Sterben in den Medien eine unwiderrufliche Erinnerung daran, dass wir alle selbst sterblich sind und eigentlich jederzeit den Tod finden könnten (Stapf, 2010). Auf der anderen Seite ist der Tod auf dem Bildschirm schon eine vermittelte, interpretierte, gestaltete Erfahrung, die wir durch Film und Fernsehen aus sicherer Distanz erleben können (Stapf, 2010). Und eine Konfrontation

mit dem Tod und der Sterblichkeit kann auch wichtige öffentliche Diskurse auslösen und Fragen wecken (Stapf, 2010, S. 400) – auch in den Kindern, die damit konfrontiert werden. Stapf (2010, S. 402) sagt auch, dass Bilder von Tod und Sterben aus ethischer Sicht eine Funktion haben – sie regen zum Handeln, Nachdenken und Erinnern an.

Aber die Frage nach der Funktion von massenmedialen Darstellungen von Tod und Sterben und den großen Mengen von nicht involvierten Betrachtern lässt sich schwer beantworten.

„Mitleid im Zusammenhang mit Tod und Leiden anderer Menschen ist dann kein Unterhaltungswert, der sich flüchtig beim Medienkonsum einstellt, wenn es für Verantwortung und Handeln sensibilisiert“ (Stapf, 2010, S. 402).

Darin sieht Stapf (2010) einen Teil des öffentlichen Interesses begründet und auch eine Aufforderung zum verantwortungsvollen Veröffentlichen und Darstellen von Tod, Sterben und Gewalt. Was Gewaltdarstellungen in den Medien angeht, so sieht Kunczik (1993) diese als gesellschaftliches Phänomen, welches man in zahlreichen Kulturepochen der Menschheit vorfindet. Zugenommen hat die Präsentation von Gewalt in Medien allerdings erst gegen Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts, als sich durch Innovation und Technik eine Mediengesellschaft entwickelt hat (Bohrmann, 2010). Von erfolgreichen Kinofilmen voller Action und beliebten Computerspielen über Krieg, Mord und Totschlag, bis hin zu (scheinbar) harmlosen Kinder- und Jugendfilmen, in denen Gewalt eine untergeordnete Rolle spielt (Bohrmann, 2010). Geht es nach Bohrmann (2010, S. 417), so ist diese kurze Aufzählung von Gewaltbeispielen in Medien ein klares Zeichen dafür, dass Gewalt aus der Mediengesellschaft nicht mehr wegzudenken ist. Seiner Meinung nach ist jedoch Gewalt nicht gleich Gewalt – er unterscheidet zwischen realer und fiktionaler Darstellung von Gewalt (Bohrmann, 2010):

- Die **reale Gewalt** in Nachrichten hat eine Informationsfunktion, um den Rezipientinnen und Rezipienten die Grausamkeit von Kriegen oder Terroranschlägen mit entsprechenden Bildern schonungslos vor Augen zu führen (Bohrmann, 2010, S. 417).
- Die **fiktionale Gewalt**, welche quantitativ den größten Raum der medialen Gewaltdarstellung im Fernsehen einnimmt, gilt als Element der Unterhaltung und als Stilmittel gewalthaltiger Genres (Bohrmann, 2010, S. 417).

Bohrmann (2010, S. 418) sieht die Unterscheidung von realer und fiktionaler Gewalt und die damit verbundene Klassifizierung von Gewalt als Information und Gewalt als Unterhaltung als

essentiell, da dies erst deutlich macht, dass nur eine differenzierte Betrachtung von Mediengewalt diesem komplexen Phänomen gerecht wird.

Zur medienethischen Bedeutung werden Gewaltdarstellungen im Fernsehen vor allem vor dem Hintergrund des öffentlichen Diskurses, da dieser sich in erster Linie durch Besorgnis ausdrückt (Röser, 2003, S. 215). Immer wieder werden durch die vielfältigen Gewaltdarstellungen in den Medien Nachahmungstäter befürchtet. Überall auf der Welt tauchen wiederholt Meldungen von amoklaufenden Schülerinnen und Schülern auf, die unzähligen von Schulkolleginnen und -kollegen getötet haben und sich dann u.a. auch selbst richten. Betrachtet man dann die Umstände genauer und erfährt aus den Medien, dass diese Attentäter:innen gewalttätige Videospiele bevorzugt haben, ist die Annahme naheliegend, dass diese der Grund für die Tat gewesen sein könnten.

Bohrmann (2010) ist der Ansicht, dass die medienethische Debatte über gewalthaltige Inhalte nicht verkürzt werden darf:

„Eine Reduzierung der medienethischen Fragestellung allein auf den ‚erhobenen Zeigefinger‘ und auf entsprechende Verbotsnormen wäre einseitig und wird dem komplexen Mediennutzungsverhalten der Rezipientinnen und Rezipienten nicht gerecht“, (Bohrmann, 2010, S. 418).

Er sieht die Aufgabe der Ethik nicht darin, menschliches Tun zu normieren, sondern es auch als ein freiheitliches zu legitimieren und zum individuellen Handeln zu motivieren (Bohrmann, 2010).

Aber auch Bohrmann (2010, S. 420) steht dem Thema Gewalt in den Medien grundsätzlich kritisch gegenüber und ist der Ansicht, dass sich eine Ethik der Mediengewalt entwickeln muss, für die nicht nur die Wirkungsproblematik von Bedeutung ist, sondern vor allem die Frage nach der prinzipiell ethischen Legitimität medialer Gewaltthematisierung. Dabei sieht er die Verantwortung jedoch nicht bei den Medien selbst:

„Medien müssen stets die Möglichkeit schaffen, dass Gewalt thematisiert sowie ästhetisch im Rahmen narrativer Formen dargestellt wird“, (Bohrmann, 2010, S. 420).

Es macht keinen Sinn, die Gewalt aus den Medien zu verbannen, so zu tun, als gäbe es sie nicht. Er schreibt:

„Indem insbesondere gewalthaltige Unterhaltungsfilme das Gewaltphänomen auf einer symbolischen Ebene präsentieren, wird eine kulturell-gesellschaftliche Gewaltdomestikationsleistung erbracht, die das rohe, in der Gesellschaft vorhandene Phänomen einfängt und nicht verdrängt“, (Bohrmann, 2010, S. 420).

Vor allem die Rezeption fiktionaler Gewalt kann ein Mittel zum Erleben von gesuchter Spannung sein, denn in den Medien präsentierte Gewalt wird immer eine inszenierte Gewalt sein, die in einem konkreten narrativen Kontext eingebunden und für die Entwicklung einer Geschichte oder eines Films erforderlich ist, so Bohrmann (2010, S. 420f).

Allerdings ist die Freiheit der Kommunikation nicht schrankenlos – Bohrmann (2010, S. 421) sieht diesbezüglich eine Ethik des Medieninhalts, welche die Verantwortung von Produzentinnen und Produzenten darlegt und somit u.a. eine Grundnorm für die inhaltliche Legitimität medialer Gehalte erarbeitet. Seiner Meinung nach gibt es aber noch mehrere Bereiche, bei denen man ansetzen muss – da wäre z.B. der Jugendschutz: Zugangsbeschränkungen, Altersfreigaben und Sendezeitbeschränkungen ergeben nach Bohrmann (2010) durchaus Sinn. Neben solcher Kontrollmechanismen muss die Medienethik jedoch auch die Medienrezeption und ebenfalls die Medienkompetenz berücksichtigen, denn nicht nur die Eltern haben hier Verantwortung zu tragen, sondern auch die Akteure unterschiedlicher Lernorte (Bohrmann, 2010, S. 422).

Beantwortung der Forschungsfragen

Wie bereits eingangs erwähnt, dienen die drei Forschungsfragen vor allem als Leitfaden und zur übersichtlicheren Gliederung dieser Literaturarbeit. Dennoch wird in diesem Kapitel versucht, diese zusammenfassend und so gut als möglich zu beantworten.

Erste Forschungsfrage

Die erste Forschungsfrage beschäftigt sich mit den Effekten nach der Medienwirkungsforschung, die Kinderfilme auf Rezipientinnen und Rezipienten haben können, in denen der Tod dargestellt wird und wo dieser außerdem eine entscheidende Rolle in der Handlung spielt.

Die Recherche für diese Arbeit hat ergeben, dass es viele verschiedene Theorien aus der Medienwirkungsforschung gibt, die teilweise unterschiedlicher nicht sein können. Das beginnt damit, dass die Frage, was Medienwirkung eigentlich ist, nicht leicht zu beantworten ist, wie Burkart (2003) festgehalten hat. Meistens versteht man unter „Medienwirkungen“ jedoch jene Wirkungen auf Menschen, die postkommunikativ, also nach der Rezeption von Medien zu beobachten sind (Burkart, 2003, S. 5). Die Herausforderung der Medienwirkungsforschung beginnt also schon viel früher, nämlich bei den Wirkungsphänomenen, für die es bis heute noch keine integrale Medienwirkungstheorie gibt (Bonfadelli/Friemel, 2014). Nicht außer Acht lassen darf man außerdem die aktive Rolle, die Rezipientinnen und Rezipienten im massenmedialen Wirkungsgeschehen einnehmen. Diese sollte keinesfalls unterschätzt werden. Der individuelle Umgang mit Medien ist jedoch nur ein weiteres Zünglein an der Waage – die Macht der Medien bestimmt weitgehend, welche Inhalte für uns wichtig oder unwichtig sind (Burkart, 2003). Jedoch findet man in allen gängigen Theorien aus der Medienwirkungsforschung in einem Punkt Einigkeit: Medien wirken auf ihre Rezipientinnen und Rezipienten. Und das beginnt bereits im Kindesalter. Allerdings ist es äußerst schwierig, diese Wirkungen auch zu präzisieren.

Bezieht man sich auf die Theorie von Bonfadelli (1999), so unterscheidet man zwischen mehreren Wirkungsbereichen der Medien, wie zum Beispiel die Wirkungen auf das Verhalten, auf das Wissen, auf Meinungen und Einstellungen und die Wirkungen auf Emotionen. Er unterscheidet jedoch auch zwischen Wirkungsphasen – also, die Wirkungen vor, während und nach Empfang einer Botschaft durch Medien (Bonfadelli, 1999). McGuire (1986) stellte fest, dass der Zugang und das Beachten von Medieninhalten und deren Botschaften zwar notwendige Bedingungen für Effekte sind, jedoch nicht zwangsweise die Ursache dafür. Kinder lernen so zum Beispiel gewisse Verhaltensmodelle, aber die Ausübung hängt von nichtmedialen Faktoren ab (Bonfadelli/Friemel, 2014, S. 43).

Grundsätzlich kommt es darauf an, wie der Umgang mit Medien zuhause gelebt wird – in welcher Form nutzen die Eltern, Geschwister, Bezugspersonen Medien und welchen Stellenwert haben diese im alltäglichen Leben? Man kann heutzutage sehr oft beobachten, wie Erwachsene den Kindern zur Ablenkung oder Beruhigung ein Smartphone in die Hände drücken und entweder Content für Kinder abspielen – wie z.B. Musikvideos von Kinderliedern oder Serien für Kinder. Oder sie werden damit völlig alleine gelassen, da manche Kinder bereits mit 2-3 Jahren wissen, wie sie auf YouTube zu ihren Lieblingsvideos gelangen können, weil sie es oft genug beobachtet oder selbst ausgeführt haben. Wenn es zuhause ganz alltäglich ist, dass im Hintergrund der Fernseher läuft und vor dem Schlafengehen ein Video auf YouTube über das Tablet abgespielt wird, oder aber Fernseher und Smartphones die Ausnahme bleiben und Eltern und Bezugspersonen ihren eigenen Medienkonsum bewusst vorleben, kann sich das auf die Mediennutzung der Kinder schon im Kindesalter auswirken und wird vermutlich auch den künftigen Umgang der heranwachsenden Kinder mit Medien maßgeblich beeinflussen. Es macht daher durchaus Sinn, sich schon frühzeitig mit seinem eigenen Mediennutzungsverhalten auseinanderzusetzen, da man zwangsläufig als Vorbild für seine Kinder und die Kinder in der Familie fungiert und damit auch deren Mediennutzungsverhalten beeinflussen kann.

Ein weiterer nicht außer Acht zu lassender Aspekt ist, dass Filme über das Gefühl wirken – nach Oberlechner (1997) fühlen Rezipientinnen und Rezipienten mit den Charakteren mit und erleben während des Films Angst, Schrecken, Freude, Glück, etc. – und insbesondere Gewalt und Brutalität die Gefühlsebene sehr stark ansprechen können, dann muss man davon ausgehen, dass die Darstellungen von Tod in Kinderfilmen Effekte wie z.B. Furcht (vor dem Tod) oder Angst (vor Verlust) in Kindern auslösen können. Außerdem ist er der Meinung, dass Gewalt vor allem dann besonders wirksam ist, wenn sie sich gegen Charaktere in Filmen richtet, die auch in der Realität für die Kinder eine große emotionale Bedeutung haben, wie z.B. die Eltern (Oberlechner, 1997). Daher kann man davon ausgehen, dass die Darstellung von Gewalt und Tod in Kinderfilmen ein emotionales Wirkmittel ist, das durchaus Effekte auf die Rezipientinnen und Rezipienten haben kann und zum Beispiel verstörend oder traumatisierend wirken kann.

Es macht daher Sinn, sich mit der Altersfreigabe von Filmen auseinanderzusetzen, bevor man seine Kinder einen Film anschauen lässt, egal wie der Handlungsverlauf des Films gestaltet ist. Diese Empfehlung der Filmwirtschaft ist z.B. mit „FSK ab >ALTER< freigegeben“ auf allen Filmen gekennzeichnet und findet sich auf allen DVD oder Blu-ray Filmhüllen und sollte auf jeden Fall befolgt werden. Auch auf Streaming-Plattformen wie Netflix oder Amazon Prime kann man

eigene Profile für seine Kinder anlegen und genau festlegen, welche Inhalte von ihnen konsumiert werden können.

Auch Lepa (2010) hat sich mit der Bedeutung von „Post-Mortem-Spielfilmen“ für Jugendliche beschäftigt und danach gefragt, welche erziehungswissenschaftliche Relevanz dahintersteht. Er ist zu dem Entschluss gekommen, dass Menschen Angst vor Dingen haben können, die sie zuvor noch nie erlebt haben (Lepa, 2010, S. 207). Das bezieht sich natürlich auch oder gerade besonders auf den Tod. Die meisten Kinder und Jugendliche haben keine Berührungspunkte mit dem Tod in so jungen Jahren, weshalb die Darstellung des Todes in Kinderfilmen durchaus Angst und Schrecken auslösen kann, vor allem wenn die Kinder bisher noch gar keine Erfahrungen damit gemacht haben. Es macht keinen Sinn, aus so einem essenziellen Thema ein Tabu zu machen, aber ist es notwendig, Kinder und Jugendliche auf – in manchen Filmen sehr brutale Art und Weise – damit auseinanderzusetzen? Zumindest sollte man sie vorher darauf vorbereiten und in Gesprächen darlegen, worum es geht und ihnen den Tod von einer sachlichen Basis aus näherbringen.

Coleman et al. (2014) konnten mit ihrer Studie darlegen, dass Kinder zwar im Alter von 10 Jahren schon ein vollständig ausgeprägtes Verständnis vom Tod haben, ihnen jedoch davor die kognitive Reife fehlt, um verstehen zu können, was der Tod bedeutet und dass dieser irreversibel, permanent und unvermeidlich ist. Man könnte sich nun die Frage stellen, ob man es nicht grundsätzlich versucht zu vermeiden, Kinder vor ihrem zehnten Lebensjahr mit dem Tod und dessen Darstellung in Kinderfilmen zu konfrontieren, da sich ihre kognitive Reife dafür erst entwickeln muss. Es gibt genug andere Möglichkeiten, um seinem Kind das Thema Tod näher zu bringen, auf eine sichere und einfühlsamere Art und Weise.

Der Tod kann auch für Erwachsene Menschen beängstigend oder traumatisierend sein, was Grund genug sein sollte, um dieses Thema vorab auch mit seinen Kindern zu besprechen. Bevor man ihnen einen Film zeigt, in dem der Tod dargestellt wird, kann es hilfreich sein, vorher mit seinen Kindern darüber zu sprechen und ihnen zu erklären, was in diesem Film passiert, was der Tod ist und dass Filme etwas Fiktives sind. Man kann ihnen auch sagen, dass sie sich melden sollen, wenn sie während des Rezipierens Angst verspüren oder sich unwohl fühlen und dass man gerne all ihre Fragen versucht zu beantworten, sollten welche auftauchen. Wichtig ist nur, dass man dem Thema Tod offen gegenübersteht und den Kindern Unterstützung und Rückhalt bietet, wenn es um dieses Thema und ihre Fragen dazu geht.

Gerbner et al. (2002) sehen Massenmedien als besonders wirkungsstark an, wenn es um Vorstellungsbilder über Prozesse, Orte und Objekte geht, auf die Individuen keinen direkten Zugriff

haben. Das bezieht sich ihrer These nach vor allem auch auf den Tod und unterstreicht die bereits oben genannte Theorien von Oberlechner und Lepa. Wenn ein Kind also noch nie mit dem Tod konfrontiert wurde, das Thema in der Familie noch nie zur Sprache gekommen ist und das Kind auch noch nie die Erfahrung machen musste, dass jemand im näheren Umfeld stirbt, dann kann der Tod und dessen Darstellung in Medien eine besonders starke Wirkung auf das Kind haben. Das sollten Eltern und Bezugspersonen keinesfalls unterschätzen. Umso wichtiger ist es, auch über gewisse Themen mit seinen Kindern zu sprechen, mit denen sie (noch) nicht konfrontiert wurden, die jedoch früher oder später einfach zum Leben dazu gehören, genau wie der Tod.

Dennoch muss hier noch einmal festgehalten werden, dass eine tatsächliche Medienwirkung schwer festzustellen und nachzuweisen ist. Denn wie Lepa (2010, S. 237) bereits sagte, impliziert jeder Spielfilm ganz unterschiedliche Bedeutungen und Rezipientinnen und Rezipienten bilden erst im Kontext ihrer alltäglichen Filmrezeption ein offenes soziales System. Daher ist es aus seiner Sicht empirisch keinesfalls möglich, die Frage über allgemeine Wirkungen von Kinderfilmen, die den Tod darstellen, empirisch prognostizierend zu beantworten (Lepa, 2010, S. 237).

Erlaubt man Kleinkindern schon sehr früh einen relativ uneingeschränkten Zugriff auf Medien, bleibt es außerdem schwierig für die Medienwirkungsforschung um herauszufinden, ob eine Wirkung der Medien auf die Kinder besteht und inwiefern sich diese äußert. Denn es ist nicht möglich Kleinkinder nach der Rezeption von Filmen zu befragen, da sie teilweise noch nicht in der Lage sind sich ausreichend zu artikulieren oder aber auch Gefühle nicht richtig zuordnen zu können und diese dementsprechend zu kommunizieren. Sind die Kinder hingegen schon etwas älter, könnte man durchaus mittels Befragungen mehr über ihre Gefühle, Gedanken, Empfindungen während der Rezeption eines Kinderfilms in Erfahrung bringen und Rückschlüsse auf mögliche Wirkungen daraus ziehen.

Geht man nach der positivistischen Medienwirkungsforschung, so kann außerdem eine monokausale direkte Einflussnahme von Medieninhalten auf Einstellungen oder Verhalten von Menschen ausgeschlossen werden (Lepa, 2010). Eine indirekte Beeinflussung wiederum nicht, wie die Studie von Linebarger et al. (2009) zeigt, nach welcher die Rezeption von Fernsehgewalt die schulische Leistungsfähigkeit und die Kreativität von Mädchen indirekt beeinflusst hat. Es kann daher nicht ausgeschlossen werden, dass Kinder von Gewalt- und Todesdarstellungen in Kinderfilmen indirekt beeinflusst werden. Ob sich das zum Beispiel in aggressivem Verhalten, in Zurückgezogenheit oder Alpträumen in der Nacht äußert, müsste beobachtet werden, um den

Kindern dann zumindest im Nachhinein eine Lösung für die Verarbeitung dieser (Aus)Wirkungen bieten zu können. Die Kommunikation und die Vorbereitung durch die Eltern auf solche Inhalte ist jedoch unverzichtbar.

Zusammenfassend kann man sagen, dass Kinderfilme, in denen der Tod, das Sterben und der Verlust eine markante Rolle spielen, (Aus)Wirkungen oder Effekte auf Kinder haben können. Sie können von solchen Programmen profitieren, aber auch Schaden davon nehmen, vor allem von Fernsehinhalten mit gewalttätigem Inhalt. Nachdem in den meisten Disney Kinderfilmen der Tod einen essenziellen Part in der Handlung spielt, ist anzunehmen, dass nach der Medienwirkungsforschung auch hier (Aus)Wirkungen oder Effekte auf Kinder bestehen, auch wenn diese indirekt vonstattengehen. Vor allem der Tod in Form von Mord in Folge eines Kampfes zwischen Gut und Böse ist durchaus als gewalttätig zu betrachten. Wichtig bleibt jedenfalls die altersgerechte Nutzung von Medien, die vor allem in der Verantwortung der Eltern liegt. Kinder sollten außerdem nicht zu früh und nicht zu häufig mit Medien konfrontiert werden. Wenn sich die Eltern und Bezugspersonen jedoch dafür entscheiden, dass ihre Kinder bereits von klein auf jegliche Medien nutzen dürfen oder sollen, dann ist eine vorhergehende, ausführliche Kommunikation über gewisse Inhalte – wie z.B. die Darstellung von Tod oder Gewalt und deren Bedeutung – sehr wichtig und äußerst empfehlenswert. Nur so werden Kinder in der Lage sein, ein reifes Todeskonzept zu entwickeln, um in Zukunft mit dem Tod und seinen Darstellungen in Film und Fernsehen umgehen zu können (Quietzsch, 2014).

In der Entwicklungspsychologie gibt es bereits Messmethoden, wie physiologische Messungen, Verhaltensbeobachtung und Eyetracking (Blickbewegungsmessungen). Diese könnte man auch für künftige Forschungen zur Medienwirkung bei Kindern nutzen. Denkbar wäre z.B. die Vitalzeichen von Kleinkindern während der Rezeption von Filmen, in denen der Tod dargestellt wird, zu messen und über diese Ergebnisse Rückschlüsse auf das Stresslevel der Kinder während dieser Szenen zu ziehen. Außerdem könnte das durch Verhaltensbeobachtung nach der Rezeption ergänzt werden, um zusätzliche (Aus)Wirkungen festzustellen. Auch der neurologische Aspekt und die kognitive Entwicklung der Kinder ist hier sicher ganz interessant und relevant und sollte miteinbezogen werden. Da die Forschung in diesem Bereich noch nicht sehr weit fortgeschritten ist, darf man in Zukunft auf weitere Ansätze und Ergebnisse bzgl. der Wirkung von Medieninhalten auf Kinder hoffen.

Zweite Forschungsfrage

Die zweite Forschungsfrage beschäftigt sich mit dem Erleben von der Darstellung des Todes in Kinderfilmen während der Mediennutzung und wie sich dieses im Verhalten der Kinder nach der Medienpsychologie äußert.

Auch aus der Medienpsychologie konnten zahlreiche Theorien dargelegt werden, die danach fragen, in welcher Weise das Verhalten von Kindern durch Medien beeinflusst wird und inwiefern sich diese Beeinflussung in ihrem Verhalten widerspiegelt. Hier treffen psychologische Grundlagen, Mediennutzung und Medienwirkung zusammen. Auch die Basistheorien für die psychosoziale Entwicklung Heranwachsender stammen aus verschiedenen Forschungsdisziplinen, wie der Entwicklungspsychologie, der Soziologie der Kindheit, der Medienforschung und der Pädagogik (Süss, 2008).

Die psychosoziale Entwicklung von Kindern wird auch von Medien, dem Umgang damit und ihrem Inhalt beeinflusst. Bei Kindern verhält es sich so, dass sie sich nicht einfach ihrer Umwelt anpassen, sondern sie setzen sich aktiv mit ihr auseinander und gestalten sie mit, so Süss (2008). Aus diesem Grund nutzen Kinder und Jugendliche Medien, um gewisse Entwicklungsaufgaben zu bewältigen (Süss, 2008). Nach Oerter und Dreher (2002, S. 268) können sie so Fertigkeiten und Kompetenzen erwerben, die zu einer konstruktiven und zufriedenstellenden Lebensführung innerhalb einer Gesellschaft notwendig sind. Man kann also davon ausgehen, dass die Publikumsaktivität bei Kindern und Jugendlichen eher aktiv und nicht passiv vorstatteht und dass sie im positiven Interesse aktiv als gezielte Informationssuchende handeln (Bonfadelli/Friemel, 2014). Kinder wollen lernen, sich entwickeln und am Leben teilnehmen. Wie Süss (2008) sagt, geht es nicht darum, dass das Individuum sich an seine Umwelt anpasst, sondern eher um die Passung zwischen Individuum und seiner Umwelt. Medien aller Art können hierbei hilfreich sein, den Entwicklungsprozess unterstützen oder sogar beschleunigen. Jedoch sollte der Umgang mit Medien von Eltern oder Bezugspersonen geregelt und beobachtet werden. Medienkompetenz ist deshalb in der heutigen Mediengesellschaft aus der Sicht von Süss (2008) zu einer eigenen Entwicklungsaufgabe geworden. Und diese fängt bereits im Kindesalter an.

Die Mediensozialisation wird von dem Umfeld beeinflusst, indem Kinder und Jugendliche aufwachsen – also von Erziehenden, Gleichaltrigen, den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, aber auch von den Individuen selbst (Süss, 2008). Er nennt es einen stetigen Kreislauf, der Spielräume öffnet und auch Einschränkungen festlegt (Süss, 2008). In diesem Bereich wird der

Umgang mit Medien automatisch geformt und entwickelt. Je nachdem welchen Stellenwert die Mediennutzung im alltäglichen Leben der Kinder hat, so entwickelt sich auch das Mediennutzungsverhalten der Kinder. Das mag auf den ersten Blick einfach und unkompliziert klingen, eine gewisse Skepsis sollte man gegenüber den Medien und dem Aufwachsen von Kindern in diesem Medienzeitalter jedoch unbedingt haben. Und man sollte vor allem sein eigenes Mediennutzungsverhalten bewusst leben, wenn man Kinder zuhause hat. Als Elternteil oder Bezugsperson fungiert man zwangsläufig als Vorbild, da Kleinkinder sich in ihrer Entwicklung stark daran orientieren, was sie vorgelebt bekommen. In einer Form der Nachahmung fangen sie schon sehr früh an, das Verhalten der Eltern und Bezugspersonen zu kopieren. Ein Grund mehr, sich auf über das eigene Mediennutzungsverhalten Gedanken zu machen.

Süss (2008) hebt in erster Linie die „Verrohungspotenziale“ der Bildschirmmedien hervor, die wiederholt im Fokus von zahlreichen Forschungen stehen. Dabei wird angenommen, dass Medien die psychosoziale Entwicklung der Kinder und Jugendlichen vor allem gefährdet bzw. dass sie nichts Positives dazu beitragen (Süss, 2008). Je brutaler der Medieninhalt und je öfter man Kinder und Jugendliche damit konfrontiert, desto weniger beeindruckt oder bekümmert es sie, weil sie glauben, es gehört zur Realität dazu. Ein sehr erschreckender Gedanke. Vor allem, wenn Kinder noch so klein und gar nicht in der Lage sind, um zu verstehen, was Gewalt, Mord und Tod bedeutet. Dann ist es naheliegend, dass solche medialen Darstellungen einen negativen Einfluss auf ihre Entwicklung haben können. Aber auch wenn sie älter sind und bereits ein Verständnis für den Tod entwickelt haben, können äußerst brutale Inhalte, wie sie in typischen Ego-Shootern nur zu oft dargestellt werden, möglicherweise zu einer Abstumpfung bei Kindern und Jugendlichen gegenüber Gewalt und Tod führen.

Wie Spitzer (2005) sagte, wird oft angenommen, dass sich Kinder durch den häufigen Medienkonsum ein verzerrtes Menschen- und Weltbild aneignen und dass sie durch die Darstellungen von Gewalt und Tod im Fernsehen desorientiert, aggressiv und ängstlich werden könnten. Schon seit einigen Jahren stehen deshalb immer wieder Computer- und Videospiele im Fokus von Forschungen – besonders Ego-Shooter sind oftmals überladen von Gewalt, Mord und Todschlag und weit entfernt jeglicher Realität der meisten Kinder, die diese Spiele konsumieren. Es gab wiederholt Studien zu diesem Thema, jedoch konnte bis heute kein eindeutiger Nachweis dafür gefunden werden, dass solche Inhalte bei Kindern und Jugendlichen zu vermehrter Gewalt oder Aggressivität im realen Leben führen. Ein schwieriges Thema, wenn man bedenkt, wie viele brutale und furchterregende Vorfälle es zum Beispiel in den USA immer wieder gibt, wo Kinder oder Jugendliche an ihren Schulen mit Waffen auftauchen und um sich schießen. Woher kommen diese Impulse, so etwas zu tun? Aber auch andere Berichte aus den USA sind

erschreckend, die Vorfälle schildern, wo ein Sechsjähriger seine fünfjährige Schwester erschießt. Wenn man bedenkt, dass dieser Junge kognitiv noch gar nicht dazu in der Lage ist, um den Tod und seine Konsequenzen zu verstehen, liegt es nahe, dass der Umgang mit Waffen und das Schießen mit scharfer Munition vermutlich von seinen Eltern als etwas Alltägliches vorgelebt wurde – die „Verrohung“ gegenüber etwas äußerst gefährlichem und das bereits in so jungem Alter.

Niedling und Ohler (2008) stellten außerdem fest, dass Kinder das Wissen um die zwei grundlegenden Dimensionen der Realität erst später entwickeln. Das ist zum einen das Verständnis darüber, ob die dargestellten Ereignisse in der Welt außerhalb des Fernsehens auch wahr sind, und zum anderen der „soziale Realismus“, also das Ausmaß, in dem TV-Ereignisse den Ereignissen in der realen Welt ähneln (Niedling/Ohler, 2008, S. 386). Geht man nach dieser These, so müsste bei jedem Computer- und Videospiel, bei jeder Serie, bei jedem Film, sogar bei jedem Medieninhalt auch diese Entwicklungsstufe berücksichtigt werden und die Inhalte an das Alter und die Entwicklung der Kinder angepasst werden. Hier spielt also wieder die altersgerechte Nutzung eine Rolle – wenn ein Kind oder Jugendlicher kognitiv noch nicht in der Lage ist, gewissen Inhalte zu verarbeiten und zu verstehen, dann sollte man darauf achten, dass sie keinen Zugang zu diesen Inhalten bekommen. Jedoch soll hier noch einmal festgehalten werden, dass es auch nicht zielführend ist, aus gewissen Themen ein Tabu zu machen. Es ist wichtig, mit Kindern über den Tod zu sprechen und zu erklären, was dieser bedeutet, jedoch sollte man sie keinen Inhalten aussetzen, wo dieser auf brutalste Art und Weise dargestellt wird.

Geht es nach Potter (1988), so haben Kinder in der mittleren Kindheit mit den verschiedenen abstrakten Komponenten des sozialen Realismus klare Schwierigkeiten. Dies kann wiederum zu Veränderungen im Verhalten der Kinder und Jugendlichen führen, die gewalthaltige Medien konsumiert haben, wie zum Beispiel kurzfristiges aggressives Verhalten, aber auch langfristige aggressive Tendenzen, so Niedling und Ohler (2008). Solche Tendenzen bzw. aggressives Verhalten sind allerdings das Ergebnis eines Zusammenwirkens unterschiedlicher Faktoren – wie biologische Prädispositionen, Sozialisationsfaktoren und aktuelle situative Bedingungen (Niedling/Ohler, 2008). Daher muss an dieser Stelle ausdrücklich festgehalten werden, dass Gewalt in den Medien ein Faktor von vielen ist und von Bushman und Huesmann (2001) als eine monokausale Übersimplifizierung bezeichnet wird. Gewalthaltige Medien können also nicht als Ursache für aggressives Verhalten dargestellt werden, sondern fungieren allenfalls in einem Variablengeflecht, das in seltenen Fällen ein Gefährdungspotenzial für Kinder und Jugendliche darstellt (Niedling/Ohler, 2008, S. 397).

Die Psyche des Menschen ist sehr komplex und das Verhalten von Menschen, egal ob erwachsen oder im Kindesalter, kann nie nur auf eine Ursache zurückgeführt werden. Es bleibt daher nur eine Mutmaßung, wenn man sagt, das Spielen von Ego-Shootern könnte die Ursache dafür sein, dass Kinder an ihrer Schule Amok laufen und Mitschüler und Lehrpersonal erschießen. Es kann jedoch angenommen werden, dass die Darstellung von Gewalt, Mord und Tod in Kindermedien durchaus auf Kinder und Jugendliche belastend wirken kann (Heidtmann, 1992).

Heidtmann (1992) hat die Theorie aufgestellt, dass Kinder im Vorschulalter, die beim Medienkonsum nicht von ihren Eltern korrigierend unterstützt werden, glauben, dass die Darsteller und Figuren in Filmen oder Serien in direktem Kontakt mit ihnen stehen. Man kann immer wieder beobachten, dass Kinder sich zum Beispiel mit Superhelden aus dem Fernsehen identifizieren und genauso sein wollen, wie ihr Held. Sie tragen das Spiderman Kostüm im Kindergarten, schlafen in der Spiderman Bettwäsche und wenn sie spielen, denken sie sich oftmals auch Szenarien aus, in denen sie in die Heldenrolle schlüpfen, um jemanden aus einer brenzligen Situation zu retten. In solchen Fällen ist es durchaus notwendig, die Kinder darüber aufzuklären, dass ihr Idol eine fiktive Figur ist und in der Realität nicht existiert. Dass es keine Menschen gibt, die übernatürliche Kräfte haben und man nicht drauf warten sollte gerettet zu werden, wenn man in Not ist. Was gilt es zu tun, wenn etwas passiert? Wen kann man anrufen, wo bekommt man Hilfe? Auch diese Dinge kann und sollte man schon früh mit Kindern besprechen, um ihnen ein Gefühl der Sicherheit zu geben.

Außerdem kommt Heidtmann (1992) zu dem Schluss, dass Gewalt in den Medien kaum in den Blick von Kindern gerät bzw. von ihnen eher nicht ernst genommen wird. Dies kann eine negative Auswirkung haben, da dies zur Verharmlosung der Gewalt führen kann und Gewaltanwendung dadurch legitimiert wird (Heidtmann, 1992). Er ist der Ansicht, dass sich vor allem Jungen für gewaltbetonte Medieninhalte interessieren, da sie dadurch mit männlichen Rollenbildern konfrontiert werden und diese als Orientierung nutzen (Heidtmann, 1992). Es herrscht also auch hier Aufklärungsbedarf darüber, dass Gewalt, deren Anwendung und der Tod keineswegs alltäglich sind oder eine Form der Konfliktlösung darstellen. Es kommt durchaus vor, dass Kinder im Kindergartenalter damit konfrontiert werden, dass untereinander gekratzt, gehauen oder gebissen wird. Ob das nun eine altersspezifische Entwicklungsphase ist, das Ausleben und Ausdrücken von angestauten Emotionen oder etwas, das zuhause vorgelebt wird oder vielleicht in den Medien gesehen wurde, sei dahingestellt. Es liegt in der Verantwortung der Eltern und Bezugspersonen zu kommunizieren und zu erklären, dass der Ausdruck von Gewalt nie eine Lösung ist und so ein Verhalten keinesfalls in Ordnung ist. Nur so können Kinder lernen und verstehen. Außerdem muss hier erneut festgehalten werden, dass Erwachsene als Vorbilder für

Kinder fungieren und Kinder sich in ihrer Entwicklung sehr stark danach orientieren, was ihre Bezugspersonen vorleben. Das betrifft nicht nur den Umgang miteinander, sondern auch den Umgang mit Gewalt, mit Medien und auch mit deren Inhalten.

Ein direkter Zusammenhang zwischen Mediengewalt und vermehrt aggressivem Verhalten bei Kindern nach der Rezeption kann auch aus dem Forschungsbereich der Medienpsychologie nicht hergestellt werden. Es gibt außerdem zahlreiche Theorien zu diesem Thema die besagen, dass die Rezeption von gewalttätigen medialen Inhalten aggressives Verhalten auch vermindern oder hemmen kann und sie sogar erlaubt, dieses Verhalten besser zu kontrollieren (Niedling/Ohler, 2008). Es konnte festgestellt werden, dass es auch hier die unterschiedlichsten Ansichten und Theorien gibt. Die Meinung von Niedling und Ohler (2008), dass die empirische Befundlage zu Mediengewalt und Aggression uneinheitlich und abhängig von der verwendeten Methode ist, kann hier also nur bestätigt werden.

Da die Medienpsychologie erst seit Ende der 1970er als eigenständige Forschungsdisziplin existiert, gibt es genug Bedarf an weiterführenden Forschungen. Vor allem, wo sich die Medienlandschaft, unsere Mediengesellschaft und deren Mediennutzung derart rasant verändert, sollte der Fokus in dieser Disziplin durchaus mehr auf Kinder und deren Umgang mit Medien aus dem 21. Jahrhundert (Computer, Internet, Smartphones, Tablets, Social Media & Co.) gerichtet werden. Der Ruf nach einem eigenen Forschungsbereich, der sich mit der Mediensozialisation beschäftigt, wird immer lauter und ist für künftige Forschung mit Sicherheit hilfreich. Wie Kübler (2009, S. 18) sagt, fehlt es in der Medienforschung an integralen Paradigmen, welche die Komplexität des (Medien)Sozialisationsparadigmas umfassen und empirische Erkundungen zuführen könnten. Aus seiner Sicht bedarf es außerdem einer Erweiterung und Modifikation der Sozialisationsforschung, um den geänderten Wirklichkeitsbedingungen, zu denen die Medien beitragen, gerecht zu werden (Kübler, 2009). Es genügt nicht mehr, Medien als lästige Zusätze zu behandeln, die als störend und nicht integrierbar gehandelt werden (Kübler, 2009, S. 23). Er beschreibt die Mediensozialisationsforschung als Disziplin, die dynamische, multifaktorielle und interaktionistische Ansätze verfolgen könnte und eine Perspektive eröffnet, die alle statischen, isolierten und unilinearen Annahmen, wie sie seiner Meinung nach lange in der Medienwirkungsforschung vorherrschend waren, zu überwinden vermag (Kübler, 2009).

Dritte Forschungsfrage

Die dritte Forschungsfrage beschäftigt sich mit dem medialen Ausdruck des Todes in den Medien in Zusammenhang mit Moral und dem menschlichen Verhalten nach der Medienethik.

Die Ethik bildet die Grundlage für allgemeingültige Regeln des guten und gerechten Handels und sensibilisiert jeden Menschen dafür, dass er/sie über sein/ihr Handeln verantwortlich entscheiden kann und soll (Schicha/Brosda, 2010). Mit der Medienethik verhält es sich ganz gleich, wobei hier festgehalten werden muss, dass Medienethik nicht gleich Medienethik ist. Wie jede andere angewandte Ethik übernimmt auch die Medienethik bestimmte Idealnorm-Konzeptionen und nutzt diese für ihren Anwendungsbereich (Schicha/Brosda, 2010). Diese medienethischen Überlegungen haben wiederum viele verschiedene Bezugspunkte, was die Konzeption medialer Ethik sehr vielfältig macht und außerdem zahlreiche verschiedene Wege bietet. Trotz dieser vielen Möglichkeiten in der Medienethik tragen letztlich immer noch die Personen die Verantwortung, die in den Medien arbeiten und kommunizieren. Eine Tatsache, die sich nicht von der Hand weisen lässt. Dennoch liegt diese Verantwortung nicht alleine bei den Medienherstellern, sondern zu gleichen Teilen auch bei den mündigen Rezipientinnen und Rezipienten. Da Kinder jedoch nicht mündig und somit nicht in der Lage sind, ein eigenes Urteil zu fällen und selbstständige Entscheidungen zu treffen, müssen Erwachsene diese Verantwortung für sie übernehmen.

Die Medienethik stellt uns jedoch vor eine weitere Herausforderung, die hier nicht außer Acht gelassen werden soll: kulturelle Unterschiede. Genau wie in der Ethik, die sich je nach Land, Kultur und Generation unterschiedlich verhält, gibt es auch in der Medienethik viele verschiedene Ansatzpunkte und Herangehensweisen. (Medien)Ethik und Moral sind fixe Bestandteile in unserem Leben – von klein auf. Doch sie können sich voneinander unterscheiden, abhängig davon, in welchen Ländern, Kulturen, Religionen, Generationen und Familienkonzepten man aufwächst. Ein weiterer wichtiger Punkt, der hier erwähnt werden soll, ist, dass diese kulturellen Unterschiede nicht nur ausschlaggebend für unterschiedliche medienethische Konzepte sein können, sondern auch für den Umgang und die Darstellung von Tod und Gewalt in den Medien. Wie Orson Welles einmal sagte, kommen wir alleine auf die Welt, wir leben alleine und wir sterben alleine. Nichts ist persönlicher als der Tod. Und obwohl er in der Realität meistens hinter verschlossenen Türen stattfindet und somit die Öffentlichkeit ausschließt, wird er durch die heutige Mediengesellschaft beinahe allgegenwärtig (Stapf, 2010). Ob in fiktiven Geschichten, wie sie in Filmen und Serien vorkommen können, oder in der Berichterstattung von Nachrichten und Zeitungen – der Tod ist überall präsent und begleitet uns beinahe tagtäglich in irgendeiner Form. Nicht selten kommt es vor, dass die Einschaltquoten nach oben schießen, wenn in den

Medien von spektakulären Todesfällen, Katastrophen mit unzähligen Todesopfern oder Beerdigungen von Personen der Zeitgeschichte berichtet wird – Stapf nennt dies „Todes-Voyeurismus“ (Stapf, 2010, S. 396). Auch im Fernsehen wird der Tod in unzähligen Filmen ganz nebenbei inszeniert oder er spielt sogar die Hauptrolle. Wie mit dieser Arbeit dargestellt, betrifft dies auch zahlreiche Filme von Walt Disney, die explizit für Kinder produziert wurden. Feldmann (2004) hat festgestellt, dass 16-jährige US-Amerikaner im Durchschnitt bereits 18.000 Fernsehmorde gesehen haben. Eine schockierende Zahl. Vor allem, wenn man bedenkt, dass die meisten jugendlichen US-Amerikaner in diesem Alter im realen Leben bisher noch nie etwas mit dem Tod zu tun gehabt haben, schon gar nicht mit Mord.

Stapf (2010) ist der Ansicht, dass in der heutigen Gesellschaft die Primärerfahrungen mit dem Tod abgenommen und die mediatisierten Erfahrungen mit dem Tod zugenommen haben. Darin sieht sie ganz klar ein typisches Spannungsfeld für die Medienethik, in welchem verschiedene Normen und Interessen in Konflikt geraten können (Stapf, 2010, S. 398). Für die Darstellung und Abbildung in den Medien gibt es zwar gewisse Normen, die zum Beispiel durch den Pressekodex vorgegeben werden, jedoch gibt es solche Normen für die Darstellung von Gewalt, Mord und Tod in Filmen nicht – das schließt Kinderfilme mit ein (Stapf, 2010, S. 398). Wie kann es sein, dass die Medienethik für einen Teil der Medien eine Regelung vorsieht und für den anderen Teil der Medien nicht? Dabei sind Fernsehen und Filme heutzutage derart leicht zugänglich – und das schon für Kinder jeden Alters. Ein Knopfdruck genügt, um den Fernseher einzuschalten. Dafür muss man nicht lesen können, wie es bei Zeitungen und Büchern der Fall ist. Und schon hat ein zweijähriges Kind in einem unachtsamen Moment Zugriff auf Medieninhalte, die unter Umständen nicht für es gemacht oder geeignet sind.

Dennoch gilt festzuhalten, dass der Tod auf dem Bildschirm eine vermittelte, interpretierte, gestaltete Erfahrung ist, die durch Film und Fernsehen aus sicherer Distanz erlebt werden kann (Stapf, 2010). Werden also Kinder während des Betrachtens von Kinderfilmen mit dem Tod und dem Sterben konfrontiert, kann dies auch wichtige öffentliche Diskurse auslösen und Fragen wecken, so Stapf (2010). Das zeigt, dass die Kommunikation mit den Eltern und Bezugspersonen einen wichtigen Part in diesem Prozess einnehmen kann. Außerdem ist Stapf der Ansicht, dass Bilder von Tod und Sterben aus ethischer Sicht eine Funktion haben – sie regen zum Handeln, Nachdenken und Erinnern an, wobei die Frage nach der Funktion von massenmedialen Darstellungen von Tod und Sterben und den großen Mengen von nicht involvierten Betrachtern sich schwer beantworten lässt (Stapf, 2010).

Die Darstellung des Todes in Filmen kann also auch nützlich sein – indem Kinder z.B. über Filme damit konfrontiert werden, kann ihr Bewusstsein und ihr Verständnis dadurch erweitert werden und sie somit in ihrer Entwicklung unterstützen. Jedoch sollte das nie ohne Vorbereitung und Begleitung durch die Eltern oder Bezugspersonen passieren. Offene Kommunikation kann hierbei der Schlüssel sein, um seine Kinder vor traumatisierenden Erlebnissen beim Rezipieren von Filmen zu schützen.

Kunczik (1993) sieht Gewaltdarstellungen in den Medien als gesellschaftliches Phänomen, das gegen Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts zugenommen hat, was Bohrmann (2010) wiederum auf die Innovation und Technik und die sich daraus entwickelnde Mediengesellschaft zurückführt. Dabei spielt Gewalt in harmlosen Kinder- und Jugendfilmen aus der heutigen Zeit eine untergeordnete Rolle (Bohrmann, 2010). Um dem komplexen Phänomen gerecht zu werden, unterscheidet er jedoch zwischen realer und fiktionaler Gewalt und die damit verbundene Klassifizierung von Gewalt als Information und Gewalt als Unterhaltung (Bohrmann, 2010, S. 418). Er ist der Ansicht, dass die medienethische Debatte über gewalthaltige Inhalte nicht verkürzt werden darf und dass es die Aufgabe der Ethik ist, menschliches Tun auch als ein freiheitliches zu legitimieren und zum individuellen Handeln zu motivieren, anstatt nur Normen dafür zu setzen (Bohrmann, 2010).

Aber auch er steht dem Thema Gewalt in den Medien kritisch gegenüber und schreibt, dass sich eine Ethik der Mediengewalt entwickeln muss, für die nicht nur die Wirkungsproblematik eine Rolle spielt, sondern auch die Frage nach der prinzipiell ethischen Legitimität medialer Gewaltthematisierung (Bohrmann, 2010, S. 420). Die Lösung sieht er jedoch nicht in der Verbannung der Darstellung von Gewalt, Mord und Tod aus den Medien, aber die Freiheit der Kommunikation ist seiner Meinung nach auch nicht schrankenlos (Bohrmann, S. 421). Bohrmann (2010) schreibt, dass die Verantwortung dafür nicht bei den Medien selbst, sondern bei den Produzenten der Medieninhalte liegt und er knüpft auch in anderen Bereichen an, wie zum Beispiel beim Jugendschutz und vorgegebenen Zugangsbeschränkungen, Altersfreigaben und Sendezeitbeschränkungen – Kontrollmechanismen, die genau wie die Medienrezeption und die Medienkompetenz eine entscheidende Rolle spielen (Bohrmann, 2010).

Fest steht, dass es in der Medienethik Nachholbedarf gibt, was die Auseinandersetzung mit Gewaltdarstellungen und Darstellungen von Mord und Tod in (Kinder)Filmen angeht. Denn Medienkonsum kann viele Möglichkeiten bieten, ist jedoch immer mit einer gewissen Vorsicht zu behandeln, vor allem, wenn es um Kinder und deren Medienkonsum geht. Normen und Regelungen sind nicht ausreichend und – vermutlich – auch nicht zielführend. Es bedarf mehr als nur

eine einseitige Einschränkung für die Darstellung des Todes in den Medien. Jedoch wird es ohne feste Regeln und Normen auch nicht gehen. Nicht nur die Darstellung des Todes in Filmen braucht klare Regeln, sondern auch die Eltern und Bezugspersonen sollten sich bewusst darüber sein, dass sie ihren Kindern klare Regeln für den Umgang mit Medien setzen müssen. Auch wenn sich die medienethische Debatte immer weiterentwickelt, mangelt es dennoch bis heute an konkreten Vorgaben und Lösungsvorschlägen. Schicha und Brosda (2010) sehen die Ursache dafür in den immer noch verkürzten Verständnissen von medienethischer Reflexion. Es ist an der Zeit, die Medienethik in Europa aus ihrem teilweise immer noch vorhandenen Schattendasein zu holen (Schicha/Brosda, 2010).

Abschließend soll hier noch festgehalten werden, dass das Motiv des Todes schon seit jeher als Inspiration für Künstlerinnen und Künstler gedient hat und sich das im Laufe der Zeit und mit der Entwicklung der Medienlandschaft auch nicht geändert hat. Der Tod berührt alle Menschen auf so vielen verschiedenen Ebenen und sollte deshalb auch Teil dieser Ausdrucks- und Darstellungsform bleiben.

Der Tod betrifft uns alle – niemand ist davor gefeit. Weshalb sollte uns daher nicht auch alle das Thema der Darstellung des Todes in Serien, Filmen, Computer- und Videospielen betreffen? Die Medienethik kann ein Bewusstsein dafür schaffen, dass bei den Produzentinnen und Produzenten von Medieninhalten anfängt und bei den Rezipientinnen und Rezipienten aufhört. Ein roter Faden, der sich von Anfang bis Ende durchzieht und im besten Fall allen, sogar den Kindern, eine gewisse Medienkompetenz mitgibt. Damit sollen nicht nur die Eltern die Verantwortung dafür tragen, sondern – im besten Fall – die Mediengesellschaft als Ganzes.

Fazit

Das Ziel dieser Literaturarbeit war es, einen Einblick in die bestehenden Theorien und Forschungen zum Thema „der Tod und seine Rolle in Kinderfilmen“ aus den Bereichen der Medienwirkungsforschung, der Medienpsychologie und der Medienethik zu bekommen.

Der Tod und auch seine Darstellung in den Medien gehört zur Realität und somit zu unserem Leben dazu. Er beschäftigt die Menschen bereits seit Jahrtausenden, denn er ist ein beständiger Teil von Geschichte und Religion. Der Tod ist etwas, dass uns einerseits faszinieren, aber andererseits auch Angst machen kann. Jedoch ist er unvermeidlich – für alle von uns. Und früher oder später muss sich jeder Mensch damit auseinandersetzen oder wird damit konfrontiert. Ob es die Sterblichkeit anderer Menschen betrifft oder die eigene. Das gilt auch für Kinder.

In einem Zeitalter aus dem Medien in den vielfältigsten und unterschiedlichsten Formen nicht mehr wegzudenken sind, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Kinder egal welchen Alters zum ersten Mal durch ein Medium mit dem Tod oder der Sterblichkeit konfrontiert werden. In vielen Filmen spielt der Tod eine essenzielle Rolle oder wird als Wirkmittel eingesetzt – dabei scheinen die Grenzen zwischen den Medien und deren Inhalten oftmals zu verschwimmen. Aber auch in Kinderfilmen wird der Tod sehr oft dargestellt – noch dazu auf eine brutale und gewaltvolle Weise – dabei ist es ganz essenziell, dass man zwischen Medieninhalten für Kinder und für Erwachsene unterscheidet.

Als Beispiel für Kinderfilme, in denen der Tod eine Rolle spielt, wurden für diese Arbeit die Filme aus der Reihe der Walt Disney Meisterwerke herangezogen. Sie zählen mittlerweile zu echten Klassikern unter den Kinderfilmen und sind weltweit bekannt. Geschichten wie die von Schneewittchen und den sieben Zwergen oder Bambi zählen wohl zu den bekanntesten unter den Walt Disney Kinderfilmen. Es sind rührende Geschichten, die Kinder jeden Alters mitreißen und faszinieren. Jedoch haben sie auch das Potential, Kinder in Angst und Schrecken zu versetzen, da der Tod und dessen Darstellung in beiden Kinderfilmen eine markante Rolle spielt.

Was die Darstellung des Todes in den Medien und dessen Wirkung auf die Rezipientinnen und Rezipienten angeht, so ist nach wie vor eine klare Zurückhaltung in der Forschung erkennbar. Wie viele andere essenzielle Dinge wird in unserer Gesellschaft auch das Sterben und der Tod nicht thematisiert, vor allem, wenn es um die Auseinandersetzung von Kindern mit dem Sterben und dem Tod geht. Heutzutage gibt es Pflegeheime, Krankenhäuser und Hospize, in die man sich zum Sterben zurückziehen kann. Oder man stirbt zuhause hinter verschlossenen Türen – Hauptsache weit weg von der Öffentlichkeit und von den Kindern und Jugendlichen. Der Tod ist

eben für viele etwas Trauriges, etwas Furchteinflößendes, etwas, dass man ausblendet, bis es keinen anderen Ausweg mehr gibt, als sich damit zu beschäftigen. Als Erwachsener kann man diese Entscheidung durchaus für sich selbst treffen. Jedoch was die Kinder betrifft, sollte man diese Aufklärung und Konfrontation nicht einfach der Massenkommunikation und den Medien überlassen. Kinder sollten nicht auf so essenzielle, dramatische und unvermeidliche Situationen wie das Sterben und den Tod durch die Darstellung in Medien vorbereitet werden. Sie sind darauf angewiesen, dass Erwachsene, Bezugspersonen, Lehrer:innen, etc. ihnen ein Verständnis vom Sterben und vom Tod über ihren eigenen Erfahrungen und Erzählungen vermitteln. Natürlich können die Medien in dieser Entwicklung auch ihren Teil dazu beitragen und den Tod thematisieren, allerdings sollte das nicht der einzige Zugang zu diesem Thema sein, den Kinder bekommen.

Eine wesentliche Gemeinsamkeit, die alle drei Forschungsbereiche (die Medienwirkungsforschung, die Medienpsychologie und die Medienethik) gemeinsam haben, ist, dass die Darstellung von Gewalt, Sterben und Tod in den Medien kritisch betrachtet wird und als ernstzunehmendes und essenzielles Forschungsthema gilt.

Geht es nach der Medienwirkungsforschung, so sind Massenmedien besonders dann wirkungsstark, wenn es um Ereignisse und Prozesse geht, auf die wir als Individuen keinen direkten Zugriff haben. Gewalt und Tod sind für die meisten Menschen in der heutigen Zeit nichts Alltägliches, weshalb anzunehmen ist, dass die Medienwirkung besonders stark sein kann, wenn es zu Gewalt- oder Todesdarstellungen in den Medien kommt. Zusätzlich muss man erwähnen, dass Tod und Gewalt durchaus Angst machen können und die Angst zählt zu den Basisemotionen, die durchaus eine starke Wirkung auf Menschen haben können. Außerdem können Filme, in denen Gewalt und Tod eine Rolle spielen, aus Sicht der Medienwirkungsforschung durchaus eine Möglichkeit für Kinder und Jugendliche bieten, um etwas über die reale Welt zu lernen. Da die Darstellung des Todes in Filmen jedoch meistens nicht der Realität entspricht, sondern stattdessen inszeniert wird, kann es vorkommen, dass der Tod seiner klassischen Funktion beraubt und den jungen Rezipientinnen und Rezipienten damit eine falsche Botschaft übermittelt wird. Das gilt zum Beispiel für Filme, in denen die Protagonistinnen und Protagonisten sterben und anschließend als Geist zurückkommen, um noch irgendwelche Aufgaben zu erledigen, bevor sie ihren Frieden finden können.

Da das Sterben und der Tod Ereignisse sind, mit denen sich jeder Mensch früher oder später auseinandersetzen muss, sollte man vorsichtig mit der medialen Darstellung dieser Themen umgehen, vor allem wenn es Kinder und Jugendliche betrifft. Verzerrungen und fiktionale Dar-

stellung von Gewalt und Tod können junge Menschen verwirren und auch in eine Form von Hilflosigkeit stürzen, da sie in der Realität so gut wie nie damit konfrontiert werden.

Die meisten Kinder haben keine Erfahrung mit dem Tod oder mit Gewalt, entwickeln jedoch in der Kindheit ihr eigenes abstraktes Bild darüber. Wird dieses Bild jedoch durch Filme und deren realitätsfernen Darstellungen beeinflusst, können sich völlig falsche Ansichten darüber entwickeln. Allerdings sind Medienwirkungen – egal ob bei Kindern oder Erwachsenen – selbst nach dem aktuellen Forschungsstand immer noch sehr schwer nachzuweisen. Eine gewisse Beeinflussung durch Massenmedien ist jedoch nicht abzuweisen. Es ist mittlerweile klar, dass Medien Menschen darin beeinflussen, wie sie die Welt außerhalb ihres persönlichen Umfeldes sehen und anhand dessen mit ihr und anderen Menschen umgehen.

Betrachtet man die Theorien aus der Medienpsychologie, so kann festgestellt werden, dass Medien eine essenzielle Rolle für die psychosoziale Entwicklung von Kindern spielen. Kinder nutzen Medien und deren Inhalte, um gewisse Entwicklungsaufgaben im Leben zu bewältigen und um Fertigkeiten zu entwickeln, damit sie sich in unserer Gesellschaft zurechtfinden. Nach der Medienpsychologie ist es daher unumgänglich, dass Kinder eine gewisse Medienkompetenz erlernen, die jedoch nur von ihrem direkten Umfeld beeinflusst werden kann. Gleich wie in der Medienwirkungsforschung spielt auch in der Medienpsychologie das verzerrte Weltbild und die fiktionalen Darstellungen von Gewalt und Tod in Medien eine wichtige Rolle. Die Besorgnis um das Aufwachsen von Kindern in einem Medienzeitalter wie dem heutigen ist groß, da die Öffentlichkeit immer wieder zu der Frage kommt, ob Mediendarstellungen von Gewalt und Tod negative psychologische Auswirkungen auf Kinder haben können. In vielen Kinderfilmen wird Gewalt und Tod überrepräsentiert, da die meisten Kinder in der heutigen Zeit so gut wie nie mit solchen Situationen konfrontiert sind. Dass kann vor allem für kleinere Kinder eine Schwierigkeit darstellen, da sie bis zu einem gewissen Alter noch nicht dazu in der Lage sind, solchen Szenen kognitiv zu verarbeiten.

Überschneidungen gibt es in der Medienpsychologie vor allem mit der Medienwirkungsforschung, da auch die Wirkung gewalthaltiger Medieninhalte auf Kinder ein typisches Thema in diesem Forschungsbereich ist. Aber auch diesbezüglich ist man sich in der Medienpsychologie uneinig: Es gibt Thesen, die besagen, dass medial vermittelte Gewalt ein Ventil für aggressives Verhalten sein kann. Und es gibt Ansichten, die besagen, dass gewalthaltige Medieninhalte zu direkter Nachahmung führen können. Kurz gesagt, es kann auch nach der Medienpsychologie kein direkter Zusammenhang zwischen medialen Darstellungen von Tod und Gewalt und aggressivem Verhalten bei Kindern und Jugendlichen nachgewiesen werden.

Auch in der Medienethik kommt den Themen „Tod und Gewalt“ ganz besondere Aufmerksamkeit zu. Die von der normativen Ethik ausgehende Frage nach dem moralisch richtigen Handeln ist ein schwieriges Thema, wenn es um die Darstellung von Tod und Gewalt in den Medien geht. Auf der einen Seite gilt das Töten, Ermorden und das Ausüben von Gewalt als moralisch falsch. Dennoch werden auch sehr brutale, gewalttätige Inhalte in den Medien gezeigt, weshalb sich in der Medienethik die Frage stellt, wie visuelle Darstellungen richtig oder falsch sein können? Genau wie in der Medienwirkungsforschung und in der Medienpsychologie wird auch in der Medienethik die Besorgnis darüber ausgesprochen, dass Kinder und Jugendliche durch die vielen Darstellungen von Gewalt und Tod in Medien annehmen könnten, dass auch in der realen Welt ein gewaltsamer Tod genauso häufig vorkommt. Die Verzerrung der Wirklichkeit ist in allen drei Forschungsbereichen ein essenzieller Aspekt in Zusammenhang mit der Darstellung von Gewalt und Tod in den Medien.

In unserer Mediengesellschaft haben die Sekundärerfahrungen mit dem Tod und der Gewalt die Primärerfahrungen abgelöst, denn die mediatisierte Erfahrung mit dem Tod hat über die letzten Jahrzehnte drastisch zugenommen. Ein Spannungsfeld, dass auch in der Medienethik viele Fragen aufwirft. Für die Darstellung des realen Todes in den Medien, wie durch Kriege oder Umweltkatastrophen zum Beispiel, gibt es nach der Medienethik gewisse Regeln und Normen, an die es sich zu halten gilt. Diese existieren jedoch nicht für Filme oder Videos, Computerspiele oder Social Media. Deshalb stellt sich in der Medienethik wiederhol die Frage nach der ethischen Legitimität medialer Gewaltdarstellungen. Natürlich macht es keinen Sinn, jegliche Darstellung von Gewalt und Tod aus den Medien zu verbannen, jedoch sollte die Freiheit der Medien und deren Kommunikation auch nicht grenzenlos sein. Es gilt die Verantwortung für mediale Inhalte darzulegen und eine Grundnorm für inhaltliche Legitimität medialer Gewalt zu schaffen.

Literaturverzeichnis

Anderson, Daniel R./Field, Diane E. (1983): Children's attention to television. Implications for production. In: M. Meyer (Ed.): Children and the formal features of television. München: Saur. S. 56–96.

Balk, David E. (1991): Death and adolescent bereavement: Current research and future directions. In: Journal of Adolescent Research 6, 7-27.

Batinic, Bernad/Appel, Markus (Hrsg.) (2008): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.

Bauer, Thomas A. (2014): Kommunikation wissenschaftlich denken. Perspektiven einer kontextuellen Theorie gesellschaftlicher Verständigung. Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag.

Baumgartner, Markus (2000): Das Lebensgespinst. Mit Jugendlichen über Sterben und Tod nachdenken. In: Amuat, R. (Hrsg.), Last Minute - Der Tod macht auch vor der Schule nicht Halt. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer. Zürich: Pestalozzianum.

Birnbacher, Dieter (1998): Philosophisch-ethische Überlegungen zum Status des menschlichen Leichnams. In: Stefenelli, Norbert (Hrsg.): Körper ohne Leben. Begegnung und Umgang mit Toten. Wien. S. 927-932.

Biocca, Frank A. (1988): Opposing Conceptions of the Audience: The Active and Passive Hemispheres of Mass Communication Theory. In: Anderson, J. (Hrsg.), Communication Yearbook 11. Beverly Hills: Sage, S. 51-80.

Bohrmann, Thomas (2010): Mediale Gewaltdarstellungen. In: Schicha, Christian/Brosda, Carsten (Hrsg.): Handbuch Medienethik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 1. Auflage. S. 417-423.

Bonfadelli, Heinz (1999): Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. Konstanz: UVK Medien.

Bonfadelli, Heinz (2001): Einführung in die Medienwirkungsforschung. Band I: Grundlagen und theoretische Perspektiven; Band II: Anwendungen in Politik, Wirtschaft und Kultur. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Bonfadelli, Heinz/Friemel, Thomas N. (2014): Medienwirkungsforschung. Stuttgart/Konstanz: UTB GmbH/UVK. 5. überarb. Auflage.

Burkart, Roland (2002): Kommunikationswissenschaft. Wien: Boehlau Verlag. 4. Auflage.

Burkart, Roland (2003): Medienwirkungsforschung – ein Einblick. In: Medienimpulse – Beiträge zur Medienpädagogik (S. 5-8). (Hrsg.) Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Published 06.12.2003.

Bushman, Brad J./Huesmann, L. Rowell (2001): Effects of televised violence on aggression. In: D. G. Singer und J. L. Singer (Eds.): Handbook of children and the media. Thousand Oaks, CA: Sage. S. 223– 254.

Charlton, Michael / Borcsa, M. (1997): Thematische Voreingenommenheit, Involvement und Formen der Identifikation. Diskussion eines Modells für das aktive Zuschauerhandeln anhand eines empirischen Beispiels. In: Charlton, Michael / Schneider, S. (Hrsg.): Rezeptionsforschung. Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 254-267.

Colman, Ian/Kingsbury, Mila/Weeks, Murray/Ataullahjan, Anushka/Bélair, Marc-André/Dykshoorn, Jennifer/Hynes, Katie/Loro, Alexandra/Martin, Michael S./Naicker, Kiyuri/Pollock, Nathaniel/Rusu, Corneliu/Kirkbride, James B. (2014): Cartoons kill: Casualties in animated recreational theater in an objective observational new study of kids' introduction to loss of life. In: The British Medical Journal. BMJ Publishing Group Ltd. Published 16.12.2014.

Dervin, Brenda (1989): Audience as listener and learner, teacher and confidante: The sense-making approach. In: Rice, Ch. Atkin (eds), Public communication campaigns. Beverly Hills/London.

Dias de Lima, Paulo S. (2009): Das Thema Tod im Bilderbuch im Rahmen eines medienintegrativen Deutschunterrichts der Grundschule. Fachbereich Germanistik. Universität Duisburg-Essen.

Elsaesser, Thomas (2004): Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom 'postmodernen' zum 'post-mortem'-Kino am Beispiel von Christopher Nolans Memento. In: Rüffert, Christine / Schenk, Irmbert / Schmid, Karl-Heinz / Tews, Alfred (Hrsg.): Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen. Berlin: Bertz, S. 115-125.

Feldmann, Klaus (2004): Tod und Gesellschaft. Sozialwissenschaftliche Thanatologie im Überblick. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Festinger, Leon (1957): A theory of cognitive dissonance. Evanston: Row, Peterson.

Gerbner, George / Gross, L. (1976): Living with television: The violence profile. In: Journal of Communication 26(2), 173-199.

Gerbner, George / Gross, Larry / Morgan, Michael / Signorielli, Nancy / Shanahan, James (2002): Growing up with Television: Cultivation Process. In: Bryant, Jennings / Zillmann, Dolf (Hrsg.): Media Effects: Advances in Theory and Research. Mahwah, NJ (USA): Lawrence Erlbaum Associates, S. 43-67.

Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L. (2005): Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung. Bern: Huber. 2. Auflage.

Gleich, U. (2004): Medien und Gewalt. In: R. Mangold, P. Vorderer und G. Bente (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen: Hogrefe. S. 587–618.

Grimm, Jürgen (2008): Medienwirkungsforschung. In: Sander, Uwe / von Gross, Friederike / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS - Verlag für Sozialwissenschaften, S. 314-327.

Groebel, J./Hinde, R. (Eds.). (1989): Aggression and war. Their biological and social bases. Cambridge: Cambridge University Press.

Pech, Klaus-Ulrich (1984): Spielfilm: In: Grünewald, Dietrich/Kaminski, Winfred (Hrsg.): Kinder- und Jugendmedien. Ein Handbuch für die Praxis. Weinheim/Basel: Beltz Verlag. S. 167-177.

Heidtmann, Horst (1992): Kindermedien. Stuttgart: Metzler Verlag.

Hermann, Theo (1976): Die Psychologie und ihre Forschungsprogramme. Göttingen: Hogrefe.

Hickethier, Knut (2001): Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler. 3. überarbeitete Auflage.

Hoffmann, Stefan (2002): Geschichte des Medienbegriffs. Hamburg: Felix Meiner Verlag.

Hurth, Elisabeth (2003): Bilder des Todes. Zur medialen Inszenierung der Vergänglichkeit. In: medien praktisch 1(03), 32-36.

Hurtz, Elisabeth (2004): Alle Toten auf ihre Plätze! Die mediale Inszenierung des Todes. Mainz: Matthias-Grünwald-Verlag.

Jäckel, Michael (Hrsg.). (2005): Mediensoziologie. Grundfragen und Forschungsfelder. Wiesbaden: VS.

Jennessen, Sven. (2007): Manchmal muss man den Tod denken... Wege aus der Enttabuisierung von Sterben, Tod und Trauer in der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider Verlag.

Karpenstein-Eßbach, Christa (2004): Einführung in die Kulturwissenschaft der Medien. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG.

Katz, Elihu/Foulkes, David (1962): On the Use of the Mass Media as „Escape“: Clarification of a Concept. In: Public Opinion Quarterly Vol. 26/1962, S. 377 – 388.

Krainer, Larissa (2001): Medien und Ethik. Zur Organisation medienethischer Entscheidungsprozesse. München: kopaed. 1. Auflage.

Kunczik, Michael (1993): Gewaltdarstellungen – ein Thema seit der Antike. In: Media Perspektiven, Heft 3/1993, S. 108-113.

Kunczik, Michael (2017): Medien und Gewalt. Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion. Wiesbaden: VS Springer Fachmedien GmbH.

Kübler, Hans-Dieter (2009): Mediensozialisation – ein Desiderat zur Erforschung von Medienwelten. In: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung, Heft 1/2009, S. 7-26.

Lasswell, Harold D. (1971): The Structure and Function of Communication in Society. In: Schramm/Roberts (Hrsg.) S. 84-99.

Laucken, Uwe/Mees, Ulrich/Chassein, Joachim (1988): Logographie der Gegenwehr. Zeitschrift für Sozialpsychologie, 19, S. 264-274.

Lepa, Stefan (2010): Jenseits des Films. Kritisch-realistische Rekonstruktion von Filmverstehen und Filmreflexion. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/Springer Fachmedien GmbH. 1. Auflage.

Linebarger, Deborah L./Schmitt, Kelly L./Huston, Aletha C./Anderson, Daniel R: Fernsehen in der frühen Kindheit und seine kognitiven Entwicklungsfolgen in der Adoleszenz. In: Schorr, Angela (Hrsg.): Jugendmedienforschung. Forschungsprogramme, Synopse, Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH. 2009. 1. Auflage. S. 45-61.

Ludwig, Andrea (2009): Verdrängung im Alltag – Alltag in den Medien. Die Darstellung des Sterbens und des Todes im Spielfilm. Wien: Universität Wien.

Maletzke, Gerhard (1998): Kommunikationswissenschaft im Überblick. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Marotzki, Winfried/Jörissen, Benjamin (2009): Medienbildung – Eine Einführung. In: MediaCulture Online. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt Verlag. S. 30-40.

McGuire, William (1986): The Myth of Massive Media Impact. Savagings and Salvagings. In: Comstock, George: Public Communication and Behavior 1. New York, 173-257.

McLuhan, Marshall (1995): The global village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert. Paderborn: Junfermann Verlag.

Morgan, John D. (2003): Der historische und gesellschaftliche Kontext von Sterben, Tod und Trauer. In: Wittkowski, Joachim (Hrsg.): Sterben, Tod und Trauer. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer, Seite 14-30.

Nieding, Gerhild/Ohler, Peter (2008): Mediennutzung und Medienwirkung bei Kindern und Jugendlichen. In: Batinic, Bernad/Appel, Markus (Hrsg.): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer Medizin Verlag. S. 380-400.

Nolting, Hans-Peter/Paulus, Peter (1999): Psychologielerlernen. Eine Einführung und Anleitung. Weinheim: Psychologie-Verlags-Union.

Oberlechner, Helmar (1997): Gewalt auf dem Bildschirm (II. Folge). Formen und Darstellung filmischer Gewalt. In: MedienImpulse, Ausgabe März 1997. Wien: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Seite 77-80.

Oerter, Rolf/Dreher, Eva (2002). Jugendalter. In: Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.): Entwicklungspsychologie. Weinheim: Beltz. 5., vollständig überarb. Aufl. S. 258–318

Ohler, Peter (1994): Kognitive Filmpsychologie. Münster: MAKs.

Oltjenbruns, Kevin Ann (1991): Positive Outcomes of Adolescents' Experience with Grief. In: Journal of Adolescent Research 6(1), 43-53.

Paik, H. und Comstock, G. (1994): The effects of television violence on antisocial behavior: A metaanalysis. Communication Research (21). S. 516-546.

Potter, James W. (1988): Perceived reality in television effects research. In: Journal of Broadcasting and Electronic Media (32). S. 23-41.

Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. (On the Horizon, 5). Online verfügbar unter: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. (24.08.2019).

Quietzsch, Uta (2014): Sterben und Tod in Kurzfilmen für Kinder. Eine Analyse der Bildbuchverfilmungen „Die besten Beerdigungen der Welt“ und „Ente, Tod und Tulpe“. In: Medienwelten. Zeitschrift für Medienpädagogik (3/2014). S. 119-207.

Renner, Karl-Heinz (2008): Theoretische Perspektiven für die Medienpsychologie. In: Batinic, Bernad/Appel, Markus (Hrsg.): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.

Reuter, Stephanie (1994): Tod und Sterben - ein Thema für den Schulunterricht? Frankfurt a. M.: Lang.

Richter, Tobias (2008): Forschungsmethoden der Medienpsychologie. In: Batinic, Bernad/Appel, Markus (Hrsg.): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer Medizin Verlag. S. 5-44.

Ring, Kenneth (1996): Erfahrungen an der Schwelle des Todes. Wissenschaftler äußern sich zur Nahtodeserfahrung. In: Elsaesser Valarina, Evelyn. Kreuzlingen.

Röser, Jutta (2003): Gewalt. In: Hügel, Hans-Otto (Hrsg.): Handbuch Populäre Kultur. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler Verlag. S. 215-219.

Ruge, Wolfgang (2008): Die Darstellung von Angst und Furcht im Kinderfilm. Magdeburg: Otto-von-Guericke-Universität.

Schanze, Helmut (Hrsg.). (2002). Metzler Lexikon Medientheorie – Medienwissenschaft. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Stuttgart: Metzler.

Schenk, Michael (2002): Kultivierungsanalyse: Die Vielseherforschung George Gerbners. In: Medienwirkungsforschung. 2., vollständig überarbeitete Auflage. Tübingen: Mohr-Siebeck, S. 537-567.

Schicha, Christian (2008): Medienethik. In: Batinic, Bernad/Appel, Markus (Hrsg.) (2008): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer Medizin Verlag. S. 533-553.

Schicha, Christian/Brosda, Carsten (Hrsg.) (2010): Handbuch Medienethik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 1. Auflage.

Schicha, Christian (2010): Philosophische Ethik. In: Schicha, Christian/Brosda, Carsten (Hrsg.) (2010): Handbuch Medienethik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 1. Auflage. S. 21-40.

Schmidt, Siegfried J. (2000): Kalte Faszination. Medien - Kultur - Wissenschaft in der Mediengesellschaft. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.

Schultz, Ned W. / Huet, Lisa M. (2000): Sensational! Violent! Popular! Death in American Movies. In: Omega 42(2), 137-149.

Seufert, Sabine/ Brahm, Taiga/ Euler, Dieter (2007): „Ne(x)t generation learning“: Wikis, Blogs, Mediacasts & Co. – Social Software und Personal Broadcasting auf der Spur. St. Gallen: Univ. (Themenreihe 1 zur Workshop-Serie).

Singer, Jerome L. (1980): The power and limitations of television: A cognitive-affective analysis. In: P. H. Tannenbaum und R. Abeles (Eds.): The entertainment functions of television. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Spanhel, Dieter (2015): Der Prozess der Medienbildung bei Kindern und Jugendlichen und seine Ausrichtung durch Medienerziehung. In: Medienimpulse Online – Beiträge zur Medienpädagogik. Ausgabe 2/2015, Seite 1-9.

Spitzer, Manfred (2005): Vorsicht, Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Klett.

Stapf, Ingrid (2010): Tod und Sterben. In: Schicha, Christian/Brosda, Carsten (Hrsg.): Handbuch Medienethik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 1. Auflage. S. 391-405.

Süss, Daniel/Lampert, Claudia/Trültzsch-Wijnen, Christine W. (2008): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden: Springer VS Fachmedien GmbH. 3. Auflage.

Süss, Daniel (2008): Mediensozialisation und Medienkompetenz. In: Batinic, Bernad/Appel, Markus (Hrsg.): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.

Theunissen, Michael (1984): Die Gegenwart des Todes im Leben. In: Winau, R./Rosemeider, H. P. (Hrsg.): Tod und Sterben. Berlin/New York: Walter de Gruyter, Seite 102-104.

Tholen, Georg Christoph (2001): Die Zäsur der Medien. In: Schnittstelle: Medien und Kulturwissenschaften. Köln: Georg Stanitzek, Wilhelm Voßkamp, Hg.

Wass, Hannelore (2003): Die Begegnung von Kindern mit dem Tod. In: Wittkowski, Joachim (Hrsg.), Sterben, Tod und Trauer. Grundlagen, Methoden, Anwendungsfelder. Stuttgart: Kohlhammer, S. 87-107.

Weber, Stefan (2002): Was heißt „Medien konstruieren Wirklichkeit“? Von einem ontologischen zu einem empirischen Verständnis von Konstruktion. In: Medienimpulse: Ausgabe Juni 2002.

Wegener, Claudia (2007): Stichwort: Medienforschung in der Erziehungswissenschaft. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 10(4), 459-477.

Wittkowski, Joachim (1990): Psychologie des Todes. Darmstadt: WBG. 1. Auflage.

Word, Sheela (2001): Mortality Awareness and Risk-Taking in Late Adolescence. In: Death Studies 20, 133-148.

Wulff, Hans Jürgen/Lehmann, Ingo (2022): Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik: Kultivierungshypothese (Cultivation Hypotheses). In: Handbuch Medienpädagogik (2. Auflage), 295-300.

Anhang

Abstract (Deutsch)

Gewalt und Tod sind ein Teil unserer realen Welt. Betrachtet man die Menschheitsgeschichte, so kann man unweigerlich feststellen, dass sie von Anbeginn der Zeit ein Teil des Menschen sind. Denn sterben müssen wir alle irgendwann. Genau wie in der realen Welt, nehmen Gewalt und Tod auch eine markante Rolle in der Medienwelt ein. Nicht nur in der täglichen Berichterstattung in Zeitungen oder Fernsehen werden wir damit konfrontiert, sondern auch in zahlreichen Filmen, Büchern, Videospielen und anderen Medien. Aus einer Mediengesellschaft wie der heutigen, sind selbst Gewalt und Tod deshalb nicht mehr wegzudenken. Sie gehören unweigerlich zu den Handlungen in Action- oder Liebesfilmen, spielen in zahlreichen Märchen eine entscheidende Rolle und sie sind Teil der Handlungen einiger beliebter und weltweit bekannter Kinderfilme, wie die von Walt Disney. Betrachtet man die Handlungsverläufe dieser filmischen Meisterwerke, die für Kinder gemacht sind, so kann man klar erkennen, dass sowohl der Tod als auch eine damit einhergehende Gewalt in den meisten Disney-Filmen eine markante Rolle spielt. Gut kämpft gegen Böse und um ein zufriedenstellendes Ende zu erreichen, muss das Böse meistens auf sehr gewaltsame Art und Weise sein Leben lassen. Erst dann leben die Helden der Geschichte „...glücklich bis an ihr Lebensende...“. Dabei verläuft die Tötung des Bösen teilweise sehr brutal und gewaltvoll. Ein verstörender Gedanke, wenn man bedenkt, dass diese Filme für Kinder gemacht wurden. Die Frage, wie Gewalt und Tod in den Medien transportiert werden, welchen Zweck sie erfüllen und ob diese Darstellungen Auswirkungen auf Kinder haben können, beschäftigt die Kommunikations- und Medienforschung schon seit langer Zeit. Wir leben in einer Mediengesellschaft, die vor allem durch die ständige Verfügbarkeit geprägt ist. Das bedeutet, dass Kinder früher oder später über die Medien mit Gewalt und Tod konfrontiert werden. Deshalb wird es immer wichtiger sein, wie man in einer Mediengesellschaft damit umgeht und welche Kompetenzen auch Kinder brauchen, um sich in so einer mediatisierten Welt zurecht zu finden. Diesen und weiteren Themen soll mit dieser Literaturarbeit auf den Grund gegangen werden.

Abstract (English)

Violence and death are a part of our real world. If you look at human history, you can inevitably see that they have been a part of human beings from the beginning of time. After all, we all have to die at some point. Just as in the real world, violence and death also take a prominent role in the media world. Not only are we confronted with it in daily newspaper or television coverage, but also in numerous movies, books, video games and other media. In a media society like today's, even violence and death are therefore indispensable. They are inevitably part of the plots in action or love movies, they play a crucial role in numerous fairy tales, and they are part of the plots of some popular and world-famous children's movies, such as those by Walt Disney. If we look at the plots of these cinematic masterpieces made for children, we can clearly see that both death and an accompanying violence play a prominent role in most Disney films. Good fights against evil and in order to reach a satisfactory end, evil usually has to give up its life in a very violent way. Only then do the heroes of the story live "...happily ever after...". At the same time, the killing of the evil sometimes proceeds in a very brutal and violent way. A disturbing thought, considering that these films were made for children. The question of how violence and death are transported in the media, what purpose they serve, and whether these portrayals can have an impact on children has been occupying communication and media research for a long time. We live in a media society that is characterized above all by constant availability. This means that sooner or later children will be confronted with violence and death via the media. Therefore, it will be more and more important how to deal with this in a media society and which competences children also need to find their way in such a mediatized world. These and other topics will be explored in this literature study.