



# Langeweile

Zeit für ein unterschätztes Phänomen

[tvdiskurs.de](http://tvdiskurs.de)



[www.uvk.de](http://www.uvk.de)

# Zukünftige Aufgaben der Selbstkontrollen im Medienbereich

## Staatliches Handeln stößt immer mehr an seine Grenzen

Die Resonanz der Öffentlichkeit auf die gegenwärtigen gesetzlichen Änderungen und Diskussionen im Jugendschutz fällt eher verhalten aus. Fragen wie die nach dem Schutz vor Gewaltdarstellungen oder pornografischen Bildern, die gestern noch die Gemüter von Politikern, besorgten Eltern und Pädagogen aufwühlten, stehen schon seit einiger Zeit nicht mehr im Mittelpunkt. Themen dieser Art werden zunehmend von der Frage verdrängt, wie Heranwachsende heute insgesamt mit der medialen Flut und der digitalen Vernetzung fertigwerden. Auch die Veränderung der Mediennutzung wird mit Blick auf die Informationsbeschaffung zunehmend als Problem gesehen.

Das Fernsehen stand lange Zeit im Fokus der Medienschelte. Dabei war es in seinen Nachrichtensendungen zumindest immer bemüht, breit über die aktuell bedeutenden Entwicklungen in der Welt zu berichten. Heutige Kinder und Jugendliche rezipieren Fernsehsendungen zwar noch, doch sehen sie diese häufig individuell und zeitlich unabhängig über die Mediatheken. Nachrichten und gesellschaftlich relevante Themen werden dabei nach eigenen Interessen gefiltert, eine breit angelegte Information über Denkweisen und Meinungen anderer findet immer weniger statt. Die Themen werden selektiert: Manche Ereignisse, welche die Welt bewegen, werden selbst dann nicht wahrgenommen, wenn sie für die eigene Lebensgestaltung durchaus von Relevanz sein könnten. Dies erschwert die notwendige Auseinandersetzung mit unterschiedlichen, miteinander streitenden politischen Parteien oder Ideen und damit die Voraussetzung für die Meinungsbildung in der Demokratie.

Neu ist dieses Phänomen keineswegs: Menschen bevorzugen gerne Positionen und Meinungen, die der eigenen Haltung entsprechen. Nur wenige sind daran interessiert, sich konkret über die Denkweisen anderer zu informieren. Die aus der Kommunikationswissenschaft seit Langem bekannte Theorie der kognitiven Dissonanz beschreibt genau das: Wer sich für Sport interessiert, wird in

der Regel eine Kulturzeitschrift oder ein politisches Magazin nicht wahrnehmen und umgekehrt (präkommunikative Selektion). Auch im privaten Kreis trifft man sich lieber mit Freunden, die die eigenen Ansichten und Interessen teilen, als mit denen, die andere Meinungen haben. Was sich allerdings geändert hat, ist die Perfektion, mit der z. B. durch Einstellungen in sozialen Netzwerken die Konfrontation mit Botschaften, die der eigenen Haltung widersprechen, blockiert werden kann.

Auch Phänomene wie Beleidigungen und Hassbotschaften in sozialen Netzwerken oder auf Webseiten sowie die Zunahme von Fake News sind eine neue Bedrohung für die demokratische Meinungsbildung. Ist es richtig, die Beseitigung dieses Problems vor allem den Betreibern sozialer Netzwerke zu überlassen? Sollen jetzt Facebook und Co. die Zensur übernehmen, die unser Grundgesetz (GG) eigentlich verhindern will? Sollen Mitarbeiter von Internetfirmen, über deren Einstellungen, Qualifikation und Ausbildung nichts bekannt ist, etwa die Aufgaben von Polizei, Staatsanwaltschaft, Gerichten und dem Presserat übernehmen, ohne einer pluralistischen Kontrolle zu unterliegen?

Die Selbstkontrollen im Medienbereich können hier in Zukunft eine wichtige Funktion übernehmen. Sie haben Erfahrung damit, zwischen Anbietern, Gesellschaft und Nutzern zu vermitteln. Der Staat wird dieses Problem allein nicht lösen können. Dies gilt schon wegen des Zensurverbots in Art. 5 Abs. 1 GG, aber auch mit Blick auf die Masse der entsprechenden Angebote. Jugendschutz, das steht schon heute fest, muss in Zukunft neu gedacht und organisiert werden.

Ihr Joachim von Gottberg



**EDITORIAL****INTERNATIONAL****Eiskalter Alltag**

Skandinavische Dokumentarfilme vermitteln  
arktische Lebenswelten

Jens Dehn

**Es gibt nicht ein Osteuropa!**

Ein Rückblick auf das 26. FilmFestival Cottbus

Stefan Förner

**Jugendmedienschutz in Europa**

Filmfreigaben im Vergleich

**PÄDAGOGIK****Ausverkaufte Kinos, aufregende Seherlebnisse,  
spannende Diskussionen**

15 Jahre doxs! – das Dokumentarfilmfestival für Kinder  
und Jugendliche bei der Duisburger Filmwoche

Barbara Felsmann

**TITEL****Zwischen Geschäftigkeit und Sinnentzug**

26

Ist die Moderne langweilig?

Sebastian Hüsch

**Medien als selbstregulative Ressource**

32

Zum Verhältnis von Langeweile und Mediennutzung

Gespräch mit Leonard Reinecke

Wie Gegensätze sich anziehen:

36

**Unterhaltung und Langeweile**

Gerd Hallenberger

**Nie mehr Langeweile?**

40

Zum Mediennutzungsverhalten von Kindern

und Jugendlichen

Susanne Vollberg

**„Spiel's noch einmal, Sam“ ist auch keine Lösung**

44

Michaela Brohm-Badry

**Zähes Warten auf den Gong?**

50

Das Phänomen Unterrichtslangeweile

Kristina Kögler

**Keine Zeit für Langeweile**

54

Andre Wilkens

**Entdeckungen mit Opas Kino**

58

Kolumne von Klaus-Dieter Felsmann

**PANORAMA**

60

**WISSENSCHAFT****Das Porträt: Jeffrey Wimmer**

Alexander Grau

62

**„Dieses Spiel verbindet einfach Menschen“**Eine Fanstudie zu *Pokémon Go*

Maya Götz, Christine Bulla und Caroline Mendel

66

**Verdrängt das Digitale das Soziale?**Ergebnisse der *JIM-Studie 2016*

zum Medienumgang Jugendlicher

Daniel Hajok

70

**MEDIENLEXIKON****Horizontales Erzählen**

Gerd Hallenberger

74

**DISKURS****Jugendschutz neu denken**

Die gegenwärtigen Gesetze

scheitern am Mediensystem von morgen

Gespräch mit Felix Falk

76

**Schöne neue Virtual Reality?**

Lidia Grashof und Jürgen Hilse

82

**„Pädagogik von innen“**

Josef Göhlen und seine Idee vom Kinderfernsehen

Gespräch mit Josef Göhlen

86

**LITERATUR\***

90

**RECHT****Aufsätze**

102

**Meldungen und Notizen**

104

**SERVICE****Ins Netz gegangen**

106

**Klick dich clever: Integration spielend leicht**

Andrea Buhtz, Lisa Mahnke und Kim Neubauer

**Martin Luther, ein Facebook-Fan?**

108

Eindrücke vom 4. Evangelischen Medienkongress  
am 12./13. Oktober 2016 beim NDR in Hamburg

Anke Soergel und Susanne Ahrens

**Kurz notiert**

110

**Filmquiz**

112

**Impressum, Abbildungsnachweis****WEBKLUSIV AUF TVDISKURS.DE****60 Jahre Deutscher Presserat**

Berufsethische Regeln für Livejournalismus in der Diskussion

Vera Linß

**„Früher war mehr Lametta!“**

Susanne Vollberg

**Zwischen Cybersickness und „Pfad der Erleuchtung“**

Virtual Reality und die Illusion von Wirklichkeit

Stefan Förner

**„Pure Fantasie“**Rechtsmediziner Prof. Dr. Michael Tsokos hat sich mit den  
größten Irrtümern seiner TV-Kollegen befasst

Tilmann P. Gangloff

**Feindbilder im Film**

Werner C. Barg

**Das letzte Lagerfeuer der Nation**Selbst nach 1.000 Folgen ist der *Tatort* immer noch ein  
Dauerbrenner

Tilmann P. Gangloff

**„Unterm Strich weiß man immer, es geht hier um etwas!“**Zum 15. Geburtstag von doxs! – dokumentarfilme für kinder  
und jugendliche

Gespräch mit Gudrun Sommer

\*  
Das detaillierte Inhalts-  
verzeichnis für Literatur  
befindet sich auf der  
genannten Seite.

# Eiskalter Alltag

## Skandinavische Dokumentarfilme vermitteln arktische Lebenswelten

Jens Dehn

Von Fischern auf Island über einen Rapper in Norwegen bis zu einer Cheerleader-Truppe in Finnland – aktuelle Dokumentarfilme aus dem Norden Europas vermitteln realistische bis skurrile Eindrücke vom Alltag rund um den Polarkreis. Deutlich wird in ihnen allen: Das raue Klima und die oft karg besiedelten Landschaften haben allgegenwärtigen Einfluss auf das Leben der Menschen.

Island ist in den letzten Jahren zum regelrechten Hotspot für Touristen geworden. Immer mehr Menschen besuchen die abgeschiedene Insel im Nordatlantik, mit der man vor 15 Jahren noch kaum mehr als Kälte, Walfang und Ponys in Verbindung brachte. Mittlerweile sind die Hotels z. T. sogar schon in der Nebensaison ausgebucht, wenn der Wind besonders garstig bläst und man die Fahrspur mehr aus einem Bauchgefühl heraus hält, als dass man den Asphalt unter der Schicht aus Schnee und Eis erkennen könnte.

Das Bild Islands hat sich in den vergangenen Jahren stark gewandelt. In Island – so die Meinung vieler – ist die Welt noch in Ordnung. Hier lebt man im Einklang mit der Natur, ist an der frischen Luft und hat eine traumhafte, von der versteinerten Lava der vielen Vulkane geprägte Landschaft vor der Haustür. Okay, da war auch diese dumme Sache mit dem Staatsbankrott, aber jetzt geht es ja wieder aufwärts. Und bei der EM haben die wackeren Isländer sogar England geschlagen, das gibt Extrasympathiepunkte.

### Fluch der Quote

Dass neben all den positiven Eindrücken und Vorstellungen von Island nicht alles Gold ist, was da glänzt, offenbart sich oft erst auf den zweiten Blick. Etwa jenen Blick, den Ásdís Thoroddsen in ihrem Film *Wetterwechsel* auf die kleine Gemeinde Flateyri im Nordwesten des Landes wirft.

Flateyri war schon immer ein Fischerdorf. Es wurde einst gegründet wegen der reichen Fischgründe vor der Küste. Auch heute noch lebt Flateyri vor allem vom Fischfang, doch die Bedingungen haben sich dramatisch verschlechtert. Die Probleme fingen in den 1980er-Jahren an, als in Island ein Quotensystem für den Fischfang eingeführt wurde. Einzelne Fischerboote erhielten die Lizenz, eine bestimmte Quote an Fischen zu fangen. 1990 wurde der Handel mit Fangquoten erlaubt. Die Folge war, dass viele Fischer ihre Quoten meistbietend verkauften. Unternehmen kauften sie im großen Stil auf und wuchsen so immer

© Soyjan Films/Vest Film/Metro Film



Wetterwechsel

© Soyjan Films/Vest Film/Metro Film



Wetterwechsel

© Soyjan Films/Vest Film/Metro Film



Wetterwechsel



Wetterwechsel

weiter. Vor allem die Firma Kambur dominierte bald das Geschäft. Zunächst war die Euphorie groß, Arbeitsplätze wurden geschaffen, jeder hatte gut zu tun. Bis zur Wirtschaftskrise: 2007 verkaufte Kambur sämtliche Schiffe und Quoten. Für Flateyri hatte dies dramatische Folgen: 120 Menschen – fast die Hälfte der Einwohner – verloren ihre Arbeit, zudem war der Zugang zu den Fanggebieten beinahe ausgeschlossen.

Der Film lässt seine Zuschauer gleichermaßen ernüchtern wie ratlos zurück, denn dass die Probleme nicht geringer werden, ist offensichtlich. Für kleine Orte wie Flateyri wird es in Zukunft immer schwieriger werden, sich gegen die Großkonzerne zu behaupten. „Im Moment sind es unseren Kenntnissen und Berechnungen nach 52 Dörfer, die in Größe und Struktur mit Flateyri vergleichbar sind und auf ähnliche Weise leiden“, sagt Regisseurin Thoroddsen. *Wetterwechsel* ist ein nur bedingt angemessener Titel. Der internationale Titel *We are still here* trifft die Sache schon eher: Thoroddsens Film handelt von den Menschen, die noch immer in Flateyri sind, weil dieser Ort und der Fischfang ihr Leben bestimmt haben. Sie erzählen von den Veränderungen im Dorf und ihrem Kampf darum, trotz fehlender Quoten ein Fischerdorf zu bleiben und sich der existenzbedrohenden Situation nicht wehrlos geschlagen zu geben. Viel Hoffnung haben sie selbst jedoch nicht mehr.

### Sympathische Verlierer

*Wetterwechsel* erlebte seine Deutschlandpremiere Anfang November 2016 auf den Nordischen Filmtagen in Lübeck. Die Dokumentarfilmsektion des Festivals hatte auch 2016 wieder eine Reihe sehr persönlicher Porträts in ihrem Programm, die sich dem Alltag der Menschen rund um und jenseits des Polarkreises widmeten.

Ähnlich wenig Grund zu Optimismus wie die Fischer in Flateyri haben auch Miia Norvapalo und ihre Mädchen, wengleich ihre Situation weitaus weniger dramatisch ist. Norvapalo ist Trainerin einer Cheerleader-Gruppe im nordfinnischen Rovaniemi. Arctic Circle Spirit Ice Queens – so nennen sich die Mädchen, deren Darbietungen allerdings nicht ganz so glamourös sind, wie der Name verspricht. Dokumentarfilmerin Christy Garland, die eigentlich aus Kanada kommt, wollte mit *Cheer Up* einen Film machen, der hinter die oftmals allzu glatte Fassade dieses Sports blickt. „Als ich die Mädchen kennenlernte“, erinnert sich Garland, „sah ich die melancholischsten, traurigsten Cheerleaderinnen der Welt. Und ich dachte, dieser Sport ist eine schöne Metapher für die Erwartungen, mit denen sich junge Frauen oft konfrontiert sehen: Sie sollen gut aussehen, glücklich sein und alles meistern, doch innerlich geht es ihnen manchmal nicht gut.“

Drei Jahre lang begleitete sie am Ende die „Queens“, die zwar weder Rhythmus halten noch synchron tanzen können und bei nationalen Wettkämpfen regelmäßig auf dem letzten Platz landen, dafür aber bereit waren, sich vor

der Kamera zu öffnen und Einblicke in ihre privaten Sorgen und Probleme zu geben. Neben der Trainerin stellt Garland zwei Mädchen in den Mittelpunkt ihrer Geschichte: Patricia, die als 14-Jährige ihre Mutter verloren hat und deren Vater nun mit der neuen Lebensgefährtin ein Kind erwartet, und Aino, die gegen ihre Eltern rebelliert. „Bei allem Training und den Bemühungen, besser zu werden, standen die Mädchen irgendwann vor der Frage, was für sie in einigen Jahren die größere Bedeutung haben wird: irgendeine Trophäe gewonnen oder eine Entwicklung durchlaufen zu haben, an deren Ende sie zu sich selbst finden konnten.“ Garlands Porträt der sportlich scheiternden, aber menschlich wachsenden Teenagermädchen und ihrer Trainerin berührt somit mehr, als es eine Erfolgsstory mit strahlenden Siegerinnen je könnte. Die Nebenhandlung, in der Coach Norvapalo nach Texas reist, um von den Amerikanern das Geheimnis des Siegens zu lernen, hätte es da gar nicht gebraucht.

### „Kein Mensch interessiert sich dafür“

Eine finnische Sporttruppe, die gelernt hat, das Scheitern als gegeben hinzunehmen – das hört sich bekannt an. Schon vor einigen Jahren hat der Finne Mika Ronkainen in *Freizeit-Machos* ein Team porträtiert, das ähnlich erfolglos agiert wie die Arctic Circle Spirit Ice Queens. Es waren keine Mädchen, sondern junge Männer, und es ging nicht um Cheerleading, sondern um Rugby. Noch so ein Sport also, den man nicht zwangsläufig mit der finnischen Provinz in Verbindung bringt. „Eines der Ligaspiele hatte genau einen Zuschauer“, erinnert sich Ronkainen. „Daran sehen Sie schon, wie hoch der Stellenwert von Rugby bei uns ist: Kein Mensch interessiert sich dafür.“

Die Stadt Oulu liegt rund 200 Kilometer südlich von Rovaniemi und hat nicht viel zu bieten. Nokia betreibt hier ein Werk, das vielen Menschen Arbeit bietet. Einige davon wurden in letzter Zeit aber entlassen – und andere sollen noch folgen. Was Oulu aber niemand nehmen kann, ist das nördlichste Rugbyteam des Landes. In einer Liga mit sechs Mannschaften belegt das Team konstant den fünften Rang. Das Ziel für die neue Saison lautet daher: mindestens Platz vier erobern.

Mika Ronkainen studierte Film in Oulu und wurde so auf die harten Männer aufmerksam, die er ein Jahr lang auf ihrer Mission begleitete. Nicht nur auf dem Spielfeld, sondern auch im Alltag und im Privatleben. Im Zentrum stehen die Freunde Mikko, dessen Frau das mittlerweile fünfte Kind erwartet, und Matti, der noch unter heftigen postpubertären Schüben leidet und in der neuesten „Micky Maus“-Ausgabe liest wie in einer Tageszeitung. Die meiste Zeit handeln die Gespräche und Aktivitäten der Teammitglieder von genau dem, was man erwartet: Frauen, Alkohol, Saunagänge. Daneben erfährt der Zuschauer aber auch vom Rationalisierungswahn und der daraus resultierenden Entlassungswelle beim großen Nokia-Konzern, die



© Napafilms/WideHouse



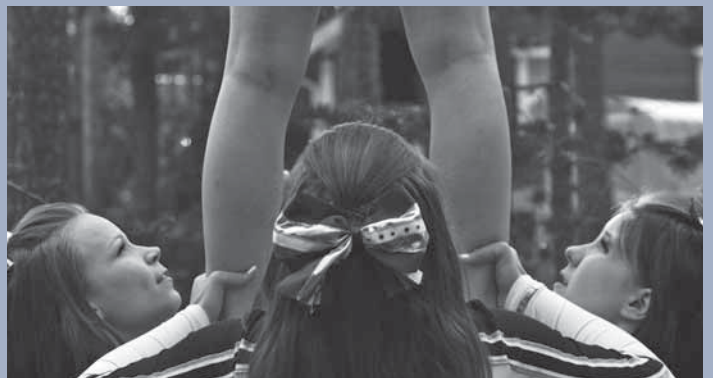
Cheer Up

© Napafilms/WideHouse



Cheer Up

© Napafilms/WideHouse



Cheer Up

einige der Teammitglieder persönlich betrifft. Die Gegensätzlichkeit der sozialen Realität und der Vorbereitungen auf das nächste Rugbymatch machen den Reiz dieser Dokumentation aus.

Ronkainen porträtiert die Männer mit viel Sympathie und versteht es, die Kamera immer ein wenig länger als eigentlich nötig auf den Gesichtern seiner Protagonisten verweilen zu lassen – und dadurch gekonnt einzufangen, wie hinter dem Lachen über einen albern-sexistischen Kalauer die Ernsthaftigkeit zurückkehrt und das Nachdenken einsetzt. Das alleine macht *Freizeit-Machos* nicht zu einem großen Dokumentarfilm, aber es führt dazu, dass man anderthalb Stunden herzlich mit einer viertklassigen Mannschaft in einer sechstklassigen Liga mitfiebert.

### Skandinavische Mikrokosmen

Was an all diesen Dokumentarfilmen auffällt, sind die explizit herausgestellten Mikrokosmen, in denen sich die Protagonisten bewegen. Die Menschen sind geprägt von ihrem Umfeld, das kaum weiter als bis zur Ortsgrenze hinausreicht. Rovaniemi und Oulu sind zwei der größten Städte Finnlands, doch verglichen mit mitteleuropäischen Städten stellen sie tiefste Provinz dar. Christy Garland gerät noch immer ins Schwärmen, wenn sie an die Dreharbeiten in Finnland zurückdenkt: „Rovaniemi ist ein wunderbarer Ort. Das Licht ist so dramatisch und der Himmel so weit ...“ So weit, dass man nach dem Ortsausgangsschild zwei Stunden lang keine Menschenseele mehr trifft. Die Verbindung und Verbundenheit der Protagonisten mit ihrer Heimat, mit den Orten, an denen sie leben, ist ausgeprägt und hat sie zu dem gemacht, was sie sind. Flateyri ist aufgrund seiner Lage in den isländischen Westfjorden für den Fischfang prädestiniert, in Rovaniemi und Oulu halten die Teammitglieder auch deshalb zusammen, weil sie alle in demselben kleinen Boot sitzen und die privaten Probleme der anderen auch sie selbst betreffen.

Einflüsse von außen gibt es nur sporadisch, da muss die Cheerleader-Trainerin Miia schon auf Eigeninitiative in die USA reisen, oder da müssen polnische Gastarbeiter nach Flateyri ziehen, um in der Fischfabrik Geld zu verdienen, das es in Polen nicht zu verdienen gibt. – Um nach Jahren der Anpassung arbeitslos zu werden und feststellen zu müssen, dass die Maschinen aus der aufgelösten Fischfabrik nach Polen verkauft wurden, weil die Produktion dort billiger ist.

Die Geschichten, die *Cheer Up*, *Freizeit-Machos* und in gewisser Weise auch *Wetterwechsel* erzählen, sind klassische Underdog-Stories, in denen Gruppen Benachteiligter und Schwacher gegen alle Widerstände um Selbstbehauptung und Würde kämpfen. Nahtlos in diese Reihe fügt sich auch *Arctic Superstar* ein, das Porträt des Mittzwanzigers Nils Rune Utsi. Utsi gehört zur Volksgruppe der Samen, mit denen man hiesigen Vorstellungen nach vor allem Rentierzucht assoziiert. Die Samen hatten in den

skandinavischen Ländern als Minderheit nie einen leichten Stand, Utsis untersetzte Figur half ihm als Kind auch nicht dabei, Selbstvertrauen zu entwickeln. Doch Utsi ist ohnehin nur der bürgerliche Name des Protagonisten. Wenn er zu Hause bei seiner Mutter im Keller sitzt, textet und an den Reglern spielt, wird aus Nils Rune ganz schnell SlinCraze, der beste Hip-Hopper der Finnmark und zudem der Einzige, der seinen Sprechgesang in der Sprache der Samen vorträgt.

### „100 words for snow, no words for Yo!“

Natürlich träumt auch SlinCraze davon, ganz groß herauszukommen und eine Weltkarriere einzuschlagen, doch die Chancen dafür stehen in der nordnorwegischen Einöde nicht allzu gut. Die selbstbewussten Posen, die man als Superstar zur Schau tragen muss, hat er sich natürlich trotzdem angeeignet, auch wenn deren Ausführung nicht so ganz überzeugend gelingen will.

Regisseur Simen Braathen, der lange Jahre als Musikjournalist gearbeitet hat, zeigt Nils Runes alias SlinCrazes Alltag mit spürbarer Sympathie für den sonderlichen Außenseiter. Dass der überwiegend in einer Sprache rappt, die nur noch 20.000 Menschen verstehen, ist der Verbreitung seiner Musik sicher nicht zuträglich, doch nur in seiner eigenen Sprache kann der junge Mann all die Gefühle und Gedanken ausdrücken, die ihn beschäftigen.

Objektiv betrachtet darf angezweifelt werden, dass es SlinCraze einmal an die Spitze der Charts schaffen wird. Doch innerhalb seiner Gemeinde und seines Volkes hat es der Idealist zu einem kleinen Star geschafft. Weil die Musik durchaus Qualität hat, weil SlinCraze authentisch ist, vor allem aber, weil er seiner Heimat und seinen Wurzeln treu geblieben ist. Auch das ist den Menschen am und jenseits des Polarkreises gemein: Einfach ist ihr Leben in den arktischen Gefilden nicht, aber fort von hier möchte fast keiner.

Jens Dehn arbeitet als freiberuflicher Filmjournalist.



© Finnish Film Foundation



Freizeit-Machos

Freizeit-Machos

© Finnish Film Foundation



© indiefilm



Arctic Superstar

# Es gibt nicht *ein* Osteuropa!

## Ein Rückblick auf das 26. FilmFestival Cottbus

Stefan Förner

Das FilmFestival Cottbus versteht sich als führende Plattform des osteuropäischen Films. Zur 26. Auflage des Festivals wurden innerhalb von fünf Tagen 200 Filme aus 45 Ländern gezeigt. 600 Fachgäste hatten sich akkreditiert. Im Mittelpunkt vieler Produktionen standen bewegende menschliche Schicksale, persönliche Erfahrungen und skurrile Geschichten, die oft das tägliche Leben schreibt. Aber auch die Auseinandersetzung mit der jüngeren und jüngsten Geschichte Osteuropas spielte eine wichtige Rolle.

In Osteuropa sind derzeit Entwicklungen zu beobachten, die vielerorts kritisch bewertet werden: das Erstarken nationaler Ideen, massive Zweifel am europäischen Gedanken, eine mitunter problematische Gesetzgebung und Rechtsprechung sowie Menschenrechtsverletzungen und Einschränkungen der Kunst- und Pressefreiheit. Auf all dies verwies – trotz ausgiebiger Feierlaune – auch Kirsten Niehuus, Geschäftsführerin der Filmförderung im Medienboard Berlin-Brandenburg, bei der Eröffnung des 26. FilmFestivals Cottbus. Der Fall „Oleg Senzow“ ist nur ein Beispiel für die politische Willkür: Der ukrainische Regisseur wurde trotz internationaler Proteste 2015 von einem russischen Gericht wegen angeblicher anti-russischer Terroraktivitäten zu 20 Jahren Haft verurteilt. Trotz aller berechtigter Kritik darf man das genaue Hinsehen allerdings nicht vergessen. Dazu lud Programmdirektor Bernd Buder ein. Denn Themen wie „Populismus“, „Nationalismus“ und „Europakritik“ habe „der Osten“ keineswegs exklusiv. Osteuropa habe eine differenzierte Betrachtung und Bewertung verdient. Eine

eingehendere Beschäftigung hat auch das Kino dieser Länder verdient: „[...] osteuropäische Filmemacher haben [...] ein besonderes Talent, Zuschauern ihre nicht ganz einfachen Geschichten in nachvollziehbare persönliche Erfahrungen zu übersetzen.“

### 200 Filme in fünf Tagen

Statt eines Eröffnungsfilms gab es vier Kurzfilme, zwei davon seien hier erwähnt: In *Komm zurück/Vernis* (Ukraine 2015) beschwört eine junge Frau ihren Freund, aus dem Ukrainekrieg wieder zu ihr zurückzukommen. Jeder ihrer sehnsüchtigen Gedanken beginnt mit „komm zurück“ / „vernis“. Der Mann kehrt aus dem Krieg heim. Äußerlich unverletzt, ist er dennoch nicht mehr der Gleiche. *Omatag/Dzień Babci* (Polen 2015) beschreibt die Anstrengungen einer alten Frau, den anscheinend unabweichlichen Umzug ins Altenheim zu verhindern. Sie nötigt einen jungen Mann, sich als ihren Enkel auszugeben, um den Herrn vom Amt von ihrem Bleiben zu über-

© Andriy Kyrylov – Independent Motion Pictures and Film Professional



Komm zurück

© Gdynia Film School



Omatag

zeugen. Lachen und Rührung, Verzweiflung und Sarkasmus halten sich auf erstaunliche Weise dabei die Waage.

Analog zu den beiden genannten Kurzfilmen lässt sich auch das gesamte Festivalprogramm in zwei Themenblöcke teilen: In dem einen geht es um die kraftvolle Auseinandersetzung mit universellen Themen wie dem Altwerden, der Integration von Behinderten oder komplexen Familienkonstellationen. In den Filmen des anderen Blocks fand eine ganz konkrete Auseinandersetzung mit der jüngeren und jüngsten Vergangenheit Osteuropas statt. Die Kriege im ehemaligen Jugoslawien, der Konflikt um die Ostukraine, aber auch tief sitzende Traumata aus kommunistischer Zeit wurden filmisch aufgegriffen. 200 Filme in fünf Tagen hat das Festivalteam um Bernd Buder zusammengestellt, der Katalog liest sich wie ein Beleg für seine anfangs zitierte These: Immer wieder geht es um bewegende menschliche Schicksale, so etwa in der Filmreihe *Brücken und Brüche – Zusammenwachsen in Deutschland*, die sich mit Identifikationsbrüchen im Ostdeutschland der 1990er-Jahre beschäftigt.

Osteuropa fängt in Cottbus an und reichte in diesem Jahr thematisch bis nach Kuba. Die Reihe *Fokus* ging der Frage nach, „welche Spuren der Sozialismus europäischer Prägung außerhalb Europas hinterlassen hat“ und wie Filmemacher, die in Prag, Łódź oder Potsdam ausgebildet wurden, kubanische Filme geprägt haben. Entsprechend entstand der diesjährige Festivaltrailer an einem kubanischen Filmset in einem ostdeutschen Filmstudio, realisiert von Studenten der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*. Im kalten Cottbusser November wollte man der Verheißung ins warme Kuba gerne folgen, allerdings endet auch der Festivaltrailer vor dem Studiotor in der kalten Wirklichkeit.

### Menschlichkeit, Hoffnung und der Wille zum Leben

Insgesamt zwölf Filme standen im Wettbewerb des diesjährigen Festivals. Der mit 25.000 Euro dotierte „Hauptpreis für den besten Film“ ging an den Regisseur Ivan I. Tverdovskiy für seinen Film *Zoologie/Zoologiya* (Russland/Frankreich/Deutschland 2016). Natascha lebt bei ihrer Mutter und arbeitet in der Verwaltung eines Zoos irgendwo in einer russischen Stadt. Von Beginn an ist sie die Außenseiterin, über die sich ihre Kollegen lustig machen. Ihr eigentliches Problem wird erst nach und nach offenbar: Ihr ist ein monströser Schwanz gewachsen, den sie nur mit Mühe verbergen kann. Der orthodoxe Priester weiß keinen Rat und auch der konsultierte Arzt ordnet nur weitere Röntgenaufnahmen an, anstatt ihr zu helfen. Verstanden und geliebt glaubt sie sich nur vom Röntgenarzt, der sie ihre Deformation vergessen und sogar akzeptieren lässt. Zwischendurch scheint sie sogar glücklich zu sein, bis auch er sie enttäuscht. In ihrer Begründung würdigt die Internationale Festivaljury „die per-

fekte Verbindung [...] zwischen hoher künstlerischer Qualität und einem außerordentlichen Feingefühl für menschliche Werte. In einer starken Metapher erzählt uns der Film eine originelle und emotionale Geschichte über Einsamkeit, Liebe, Hoffnung und Lebenswillen in einer Gesellschaft voller Bigotterie, Vorurteilen und Gefühllosigkeit gegenüber anderen. Mit viel Humor, Ironie und echtem Gefühl hat uns dieser Film eine andere Perspektive auf Menschlichkeit gezeigt.“

An *Zoologie/Zoologiya*, genauer gesagt an die Hauptdarstellerin Natalia Pavlenkova, ging auch der Preis in der Kategorie „Herausragende Darstellerin“. Sie spielt die Heldin Natascha so überzeugend, dass die Frage, ob und wie der Maskenbildner den Schwanz angeklebt hat, komplett nebensächlich wird.

Als „Herausragender Darsteller“ wurde Dawid Ogrodnik für seine Rolle des Tomasz Beksiński in dem Film *The last Family/Ostatnia rodzina* von Jan P. Matuszyński geehrt. Der Film wurde zudem auch in der Kategorie „Bester Debütfilm“ ausgezeichnet.

Den Preis für die „Beste Regie“ konnte Szabolcs Hajdu für *It's not the Time of my Life/Ernellák farkaséknál* (Ungarn 2016) entgegennehmen. Damit hat der Regisseur die Kosten für die Produktion des Films in Höhe von 4.000 Euro schon wieder eingespielt, denn *It's not the Time of my Life* ist quasi ein Familienprojekt: Die komplexe Familienkonstellation, die ein wenig an Roman Polanskis *Der Gott des Gemetzels* erinnert, wurde in der Wohnung des Regisseurs gedreht, die Kamera übernahmen seine Filmstudenten, die Schauspieler sind entweder Freunde oder wirkliche Verwandte. Und wie *Der Gott des Gemetzels* basiert auch *It's not the Time of my Life* auf einem Theaterstück. Der Film verfolgt zwei Tage im Leben zweier Schwestern mit ihren Männern und Kindern. „Bewundernswert, mit welcher Kunst uns der Film die komplizierten und zerbrechlichen Strukturen familiärer Abgründe vor Augen führt und wie gekonnt er am Ende ein Gefühl der Hoffnung hinterlässt“, lautet die Begründung der Jury. Zum Ende hin also kein Gemetzel, aber auch keine platte Versöhnung, die der Deus ex Machina angeordnet hat – und bei alledem ein ganz wunderbarer und feiner Humor.

Die FIPRESCI-Jury (Filmkritiker) und die Ökumenische Jury, zu der auch der Autor gehörte, verliehen ihre undotierten Preise an *Kills on Wheels/Tiszta szívet* (Ungarn 2016) von Attila Till. Vordergründig ist das die Geschichte des ehemaligen Feuerwehrmannes Rupasov, der nach einem Arbeitsunfall im Rollstuhl sitzt. In einem Heim für Behinderte lernt er Zoli und Barba kennen. Da er nicht mehr als Feuerwehrmann arbeiten kann, arbeitet er für die Mafia in Budapest als Auftragsmörder. Außerdem trauert er immer noch seiner einstigen Freundin hinterher, die bald heiraten wird. Als seine Aufträge immer waghalsiger werden, braucht er die Hilfe von Zoli und Barba. Der eigentliche Held des Films ist allerdings

© New Europe Film Sales



Zoologie

© Filmworks LTD



It's not the Time of my Life

Zoli, der die dramatische Geschichte wie einen Marvel-Comic zeichnet und in der Figur des Barba das Verhältnis zu seinem Vater verarbeitet. Der hat den schwer körperbehinderten Jungen und seine Mutter im Stich gelassen, ist aber jetzt bereit, die Kosten für eine teure Operation zu übernehmen. Zoli will das Geld seines Vaters aber nicht annehmen. Er kann es erst akzeptieren, als in seiner Geschichte der Auftragskiller Barba auch seine sympathischen Seiten zeigt.

Der ungarische Originaltitel heißt zu Deutsch „Von ganzem Herzen“, was besser passt. Die Ökumenische Jury hat den Film ausgezeichnet, weil es „um die Macht des menschlichen Geistes geht, den Willen zu leben und die Leidenschaft, niemals aufzugeben“, so die Begründung. Beeindruckend ist auch, mit welcher Selbstverständlichkeit und ohne jedes falsche Mitleid und Pathos in Behinderteneinrichtungen gedreht und mit behinderten Menschen professionell gearbeitet wurde. Der Film nimmt die Situation von behinderten Menschen ernst, auch und gerade dann, wenn sich aus der Situation im Rollstuhl absurde und komische Momente ergeben. Der Film ist nicht politisch korrekt, aber sehr gerecht und dabei auch noch sehr lustig.

### Connecting Cottbus

Der Wettbewerb spiegelte auch die Bedeutung von Connecting Cottbus (coco), dem internationalen Koproduktionsmarkt des Festivals, wider. So ging der „DIALOG-Preis“ für die Verständigung zwischen den Kulturen an die Regisseurin Rusudan Glurjdzidze für ihren Film *Das Haus der anderen/Skhvisi sakhli*. Ihr Projekt war schon im Jahr 2012 bei coco „gepitch“, als Idee, Drehbuch und Konzept vorgestellt und besprochen worden, um dann als Wettbewerbsbeitrag erfolgreich nach Cottbus zurückzukommen. Ihre Geschichte von einer Familie, die in ein Haus einzieht, aus dem eine andere Familie vorher vertrieben wurde, kreist um die Themen „Heimat“, „Krieg“, „Vertreibung“ und „Frieden“. Aus dem „House of Others“ kann nicht so einfach ein neues eigenes Zuhause werden, denn die Geschichte ist gegenwärtig.

Bei coco wurden bereits zum 18. Mal „neue Spielfilmideen vorgestellt, Koproduktionen zwischen Ost- und Westeuropa angebahnt sowie Neuerungen in den nationalen und internationalen Filmförderungen sowie die Marktpräsenz des osteuropäischen Films und Marketing- und Finanzierungsstrategien erörtert,“ wie die Festivalverantwortlichen bekannt gaben.

Den „Publikumspreis“ nahm Regisseur Mitja Okorn für den polnischen Film *Planet Single/Planeta singli* (Polen 2016) mit nach Hause. *Planet Single* ist eine völlig überdrehte Beziehungskomödie um einen zynischen Fernsehmoderator, die kein Klischee und keinen Gag auslässt, aber letztlich einfach gut unterhält. Für Bernd Buder ein Beleg für seine These: „Im Osten boomt das

Kino“ – und zwar eben nicht nur im Arthouse-Bereich, wo zuletzt in Locarno das bulgarisch-dänisch-französische Arthouse-Drama *Godless* den „Goldenen Leoparden“ gewann. Man ist geneigt, ihm zuzustimmen, allerdings ist *Planet Single* leider kein Beweis für das „spezifisch Osteuropäische“. Der Film ist höchst professionell und aufwendig inszeniert, versucht aber eher, auf Komödien à la Hollywood noch eins draufzusetzen, als eine eigene Geschichte zu erzählen. Warum er überhaupt im Wettbewerb lief, bleibt das Geheimnis der Festivalmacher.

### Fazit

Über die Qualität der gezeigten Filme im Wettbewerb gehen die Meinungen bekanntlich weit auseinander. So bewertete z. B. Fabian Wallmeier für rbb24 den Wettbewerb als eher mittelmäßig.<sup>1</sup> Letztlich zeigt das Festival jedoch das, was ist. Fast 20.000 Besucher sahen rund 200 Produktionen aus 45 Ländern. „600 akkreditierte Fachgäste nutzten das Filmfestival als führende Plattform des osteuropäischen Films, um Kontakte zu knüpfen und sich ein Bild von aktuellen Branchenentwicklungen zu machen.“ Das stammt zwar aus der Pressemeldung des Festivals, hat sich für den Autor dieses Textes aber ebenso bestätigt. Und: Es gibt nicht *ein* Osteuropa, es gibt ganz viele. Nicht alle können oder wollen gefallen.

### Anmerkung:

<sup>1</sup>  
Abrufbar unter:  
<http://www.rbb-online.de/kultur/beitrag/2016/11/filmfestival-cottbus-wettbewerb-preise-vergeben-zoologie.html>

Stefan Förner ist Pressesprecher des Erzbistums Berlin. Beim FilmFestival Cottbus gehörte er zur Ökumenischen Jury.





© HNF: World Sales



*Kills on Wheels*

© Talo Film



*Das Haus der anderen*

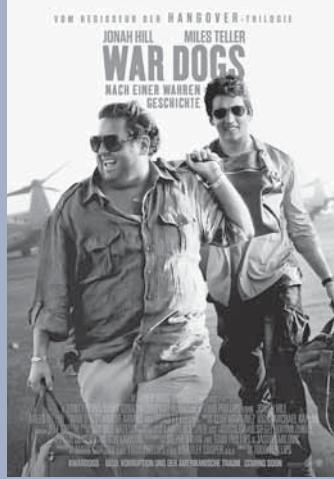
© Sony Pictures Releasing



© Sony Pictures Releasing



© Warner Bros. Ent.



© Studiocanal Filmverleih



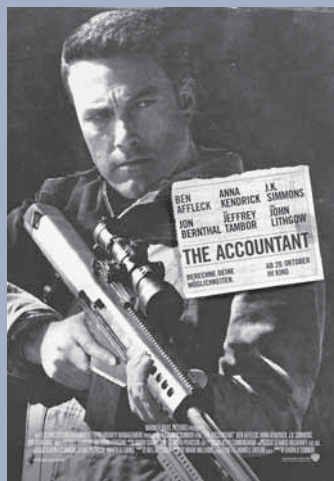
© Walt Disney Studios



© Sony Pictures Releasing



© Warner Bros. Ent.



© Walt Disney Studios



© Studiocanal Filmverleih



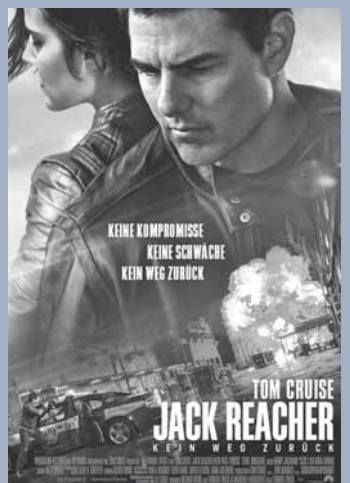
© Warner Bros. Ent.



© Sony Pictures Releasing



© Paramount Pictures



# Jugendmedienschutz in Europa

## Filmfreigaben im Vergleich

In den europäischen Ländern sind die Kriterien für die Altersfreigaben von Kinofilmen unterschiedlich. *tv diskurs* informiert deshalb regelmäßig über die Freigaben aktueller Spielfilme.

Titel	D	NL	A	GB	F	DK	S
1. Die glorreichen Sieben OT: The Magnificent Seven	16	12	14	12 A	o. A.	11	15
2. Sausage Party – Es geht um die Wurst OT: Sausage Party	16	16	16	15	12	11	11
3. War Dogs OT: War Dogs	12	16	14	15	o. A.!	11	11
4. Bridget Jones' Baby OT: Bridget Jones's Baby	0	12	10	15	o. A.	0	0
5. Findet Dorie OT: Finding Dory	0	6	0	0	o. A.	7	7
6. Inferno OT: Inferno	12	12	14	12 A	o. A.	11	15
7. The Accountant OT: The Accountant	16	16	—	15	o. A.!	15	15
8. Doctor Strange OT: Doctor Strange	12	12	10	12 A	o. A.	11	11
9. Deepwater Horizon OT: Deepwater Horizon	12	12	12	12 A	o. A.!	15	15
10. Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind OT: Fantastic Beasts and Where to Find Them	6	9	10	12 A	o. A.	11	11
11. Arrival OT: Arrival	12	12	12	12 A	o. A.	11	11
12. Jack Reacher: Kein Weg zurück OT: Jack Reacher: Never Go Back	16	12	14	15	o. A.!	11	15

o. A. = ohne Altersbeschränkung  
 — = ungeprüft bzw. Daten lagen bei Redaktionsschluss noch nicht vor  
 A = Accompanied / mit erwachsener Begleitung  
 ! = Kino muss im Aushang auf Gewalt- oder Sexszenen hinweisen

# Ausverkaufte Kinos, aufregende Seherlebnisse, spannende Diskussionen

15 Jahre doxs! – das Dokumentarfilmfestival für Kinder und Jugendliche bei der Duisburger Filmwoche

Barbara Felsmann

2002 als eine kleine Reihe mit Dokumentarfilmen für Kinder im Rahmen der Duisburger Filmwoche entstanden, hat sich doxs! im Laufe der Zeit unter der Leitung von Gudrun Sommer zu einem eigenständigen Dokumentarfilmfestival für Kinder und Jugendliche entwickelt. Nach wie vor eng mit dem bekannten Festival des deutschsprachigen Dokumentarfilms verbunden, fand es im November 2016 im Duisburger filmforum sowie in verschiedenen Partnerkinos in Bochum, Dortmund, Dinslaken, Essen und Gelsenkirchen statt. Zu seinem 15. Jubiläum wurde erstmals – neben dem Filmpreis für politischen Kinder- und Jugenddokumentarfilm GROSSE KLAPPE – auch der „ECFA Documentary Award“ für den besten europäischen Kinderdokumentarfilm vergeben.

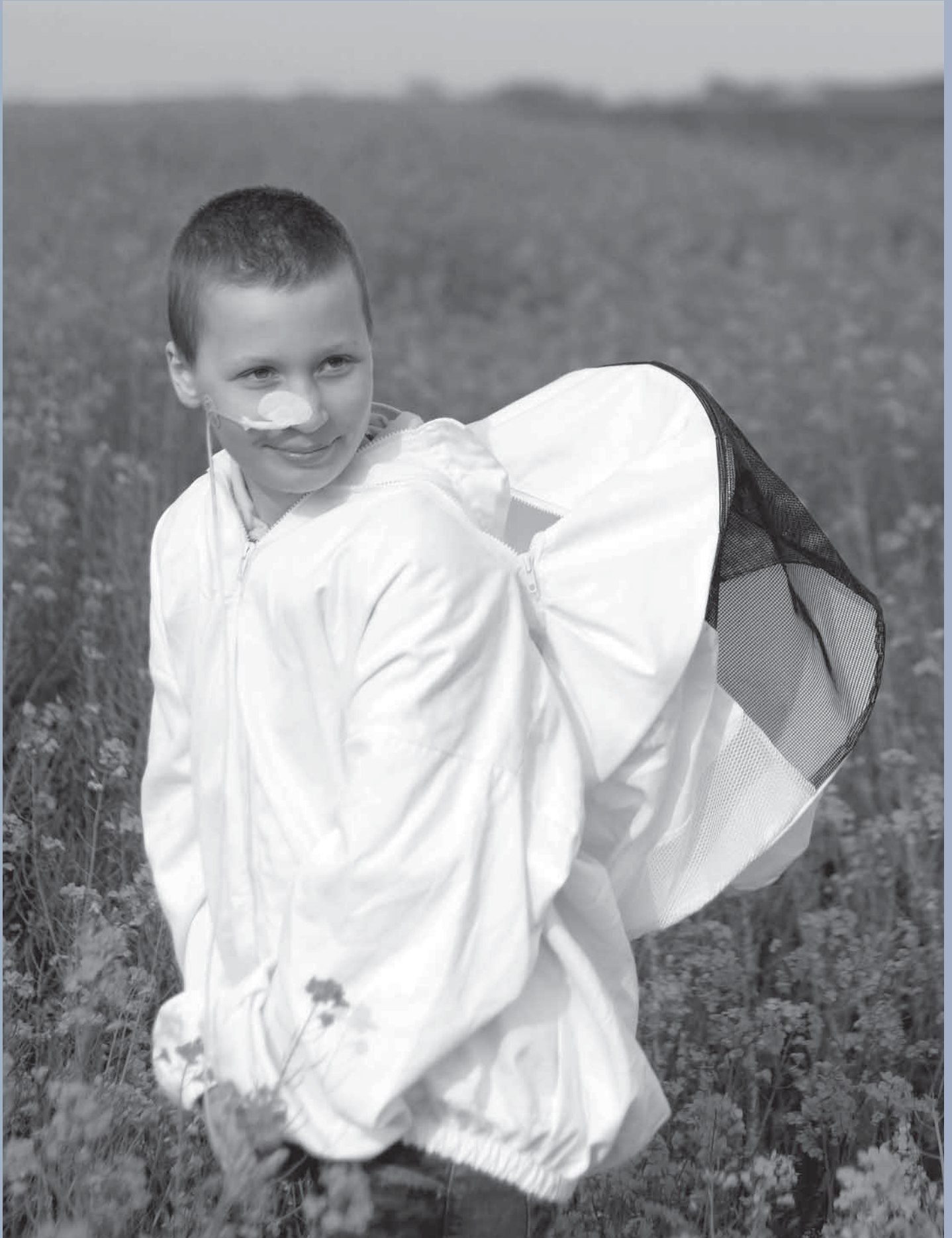
Insgesamt wurden diesmal bei doxs! 29 zeitgenössische Dokumentarfilme aus Deutschland und anderen europäischen Staaten präsentiert. Davon waren sieben Produktionen für den „ECFA Documentary Award“ nominiert und zehn für die GROSSE KLAPPE. Die meisten nominierten Beiträge befassten sich in aller Breite mit den unterschiedlichsten Lebenswelten und Lebensentwürfen von Kindern sowie Jugendlichen.

## Eine Feier des Lebens

So zeigen einige Filme auf, wie junge Menschen mit Tod und Sterben konfrontiert werden. Da ist z. B. die 10-jährige Pien in dem niederländischen Wettbewerbsbeitrag *Pien de Bijenkoningin* (*Pien, die Bienenkönigin*), die sich als jüngste holländische Imkerin um die durch die Umweltverschmutzung bedrohten Bienen kümmert. Dabei kämpft sie, die an Knochenkrebs erkrankt ist, selbst ums Überleben. In nur 16 Minuten schafft es Regisseurin Ellen Vloet, dass die tapfere, engagierte Imkerin den Zuschauern ans Herz wächst. Umso erschütterter war das Publikum, als es beim anschließenden Filmgespräch erfuhr, dass Pien den Krebs nicht besiegen konnte.

Pien, die Bienenkönigin

© doppel



In der Koproduktion aus Norwegen, Schweden und Dänemark *Dans for Livet (Tanz für das Leben)* geht es um die 12-jährige Vilde. Sie hat sich in den Kopf gesetzt, die erste norwegische Meisterin im traditionellen Männer-tanz „Halling“ zu werden. Vilde weiß, dass ihrem geliebten Großvater nicht mehr viel Zeit zum Leben bleibt. Sie wünscht sich nichts sehnlicher, als dass er ihren Auftritt bei der Landesmeisterschaft noch erleben kann. Regisseur Erlend E. Mo begleitet Vilde nicht nur bei den anstrengenden Proben, sondern filmt auch die Gespräche zwischen Großvater und Enkelin, in denen die beiden auf berührende Weise Abschied voneinander nehmen. „Traurigkeit ist der Preis, den wir für die Liebe zahlen“, sagt an einer Stelle der Großvater zu Vilde. Letztendlich wird er erleben, dass seine geliebte Enkelin als einziges Mädchen unter 17 Tänzern erfolgreich bei den Landesmeisterschaften abschneiden wird. *Dans for Livet* ist vor allem deshalb ein bewegendes dokumentarisches Porträt, weil der Film einerseits die Stärke und Eigenwilligkeit dieses Mädchens und andererseits dessen sensiblen Umgang mit dem bevorstehenden Tod seines Großvaters dokumentiert. Unter großem Applaus wurde diese Produktion von der internationalen Fachjury mit dem „ECFA Documentary Award“ ausgezeichnet. Der Film „ist eine Feier des Lebens und führt uns eindringlich vor Augen, wie kostbar die Zeit ist, die wir mit geliebten Menschen verbringen“, heißt es in der Begründung, „er lässt uns teilhaben an wertvollen Momenten in einer generationsübergreifenden Beziehung, die von unterschiedlichen Herausforderungen des Lebens und gegenseitiger Unterstützung geprägt ist“.

### Mut in schwierigen Situationen

Andere Wettbewerbsbeiträge stellen die Lebensbedingungen von Kindern und Jugendlichen in den Mittelpunkt bzw. zeigen die jungen Menschen in schwierigen Lebenssituationen. So begleitet Regisseurin Sigrid Klausmann in ihrem 87-minütigen Dokumentarfilm *Not without us! – Nicht ohne uns!* Kinder aus 16 Ländern der Welt auf dem Weg zur Schule und lässt sie von ihrem z. T. schwierigen Alltag erzählen. In dem niederländischen Beitrag *Hotspot* von Willem Baptist geht es dagegen um den Jungen Ferry, der mit seiner Mutter vor dem gewalttätigen Stiefvater fliehen musste und seit zwei Jahren – abgeschottet und isoliert von der Welt – mit ihr in einer geschützten Einrichtung lebt. Bis auf seinen Freund Coen gibt es dort keine gleichaltrigen Kinder, sodass sich Ferry oft sehr allein fühlt. Als Coen dann zu seinem Vater zurückkehrt, lässt er einen verzweifelten Freund zurück.

Allen Grund, verzweifelt zu sein, hätte auch der 12-jährige Roma-Junge Lutwi in der deutschen Produktion *Nordstadtkinder – Lutwi*, die bei dox! ihre Premiere feierte. Lutwi stammt aus dem Kosovo und lebt mit seiner Familie in Dortmund. Hier fühlt er sich wohl, hier möch-

te er später sein Abitur machen. Er spricht sehr gut Deutsch und übersetzt für seine Eltern alle Vorgänge und Verhandlungen mit den Behörden. Denn der Familie droht die Abschiebung. Doch Lutwi gibt nicht auf und kämpft mit aller Kraft dafür, hierbleiben zu können. Die Dokumentarfilmer Jörg Haaßengier und Jürgen Brügger beschäftigen sich in ihren Arbeiten immer wieder mit den Lebensbedingungen von Kindern aus Roma- und anderen Asylbewerberfamilien. Dabei schaffen sie es hervorragend, die Kinder selbst zu Wort kommen zu lassen und ihre ganz persönliche Sicht und Betroffenheit deutlich zu machen.

Am meisten beeindruckt und berührt hat mich allerdings der 50-minütige polnische Dokumentarfilm *Dwa Światy (Zwei Welten)*, der vom Alltag eines 12-jährigen Mädchens und seiner gehörlosen Eltern erzählt. Die Familie lebt ziemlich abgeschieden auf dem Land, die Eltern bemühen sich warmherzig um ihre Tochter Laura, um sorgen sie und schenken ihr viel Liebe. Und doch lastet auf Laura eine große Verantwortung: Sie beherrscht die Gebärdensprache und begleitet ihre Eltern ständig, um zu übersetzen. So verbringt sie viel Zeit mit ihnen. Zeit, die manchmal fehlt, um mit Freundinnen ausgelassen die Freizeit zu genießen und einfach wie ein ganz normaler Teenager zu sein. Es ist erstaunlich, wie nah hier Regisseur und Drehbuchautor Maciej Adamek seiner jungen Protagonistin kommt, wie einfühlsam und trotzdem nicht unkritisch er die ungewöhnliche Eltern-Kind-Beziehung beleuchtet, die beneidenswerte emotionale Nähe unter den Familienmitgliedern wie aber auch die Defizite bei Laura aufzeigt. *Dwa Światy* feierte in Duisburg seine deutsche Erstaufführung und war für die GROSSE KLAPPE nominiert. Leider hat dieser Film den mit 5.000 Euro dotierten Preis nicht gewonnen. Diesen vergab die 14-köpfige Jugendjury an den Beitrag aus Großbritannien, *Black Sheep*. Der in Nordengland geborene Dokumentarfilmer Christian Cerami verarbeitet in seinem Debütfilm – wie er selbst sagt – eigene Kindheits-erlebnisse. Der arbeitslose Sam will seinen jüngeren Bruder Jack zu einer Demonstration der English Defence League, einer rechtsradikalen Organisation, mitnehmen und bringt ihn damit in große Konflikte. Denn Jack hat nicht nur Angst vor eventuellen gewalttätigen Auseinandersetzungen mit der Polizei, sondern kann auch wenig mit den Hetzparolen der Demonstranten anfangen. *Black Sheep* ist keine leichte Kost und in gewisser Weise eine Gratwanderung, wird doch den Rechtsextremisten hier viel Raum gelassen. Trotzdem waren die jungen Jurorinnen und Juroren schwer beeindruckt: „Dem Film gelingt es, ein gesellschaftliches Problem auf einer persönlichen Ebene zu erzählen und eröffnet dadurch eine neue Perspektive auf eine eigentlich weitgehend bekannte Thematik: die Konflikte um Religion, Rassismus und Fremdenfeindlichkeit. Die Bilder nationalistischer Demonstrationen sind bedrückend und zeigen die Bedro-

© outlook filmatics



Tanz für das Leben

© dopes!



Zwei Welten

© dops!



Not without us! – Nicht ohne uns

© WDR



Nordstadtkinder – Lutwi

© Christian Ceramti



Black Sheep

hung, die fremdenfeindliche Parolen auslösen“. Am Ende findet Jack den Mut, seinem älteren Bruder vorsichtig die Meinung zu sagen.

Bemerkenswert ist in fast all diesen Wettbewerbsbeiträgen, mit welcher Kraft die Kinder die sie belastenden Schwierigkeiten bewältigen und dabei optimistisch in die Zukunft blicken. So machen sie ihrem Publikum Mut, Problemen und Konflikten nicht aus dem Weg zu gehen, sondern an deren Lösung zu arbeiten. Auch auf die Gefahr hin, dass man als eigenwilliger Außenseiter gilt, wie der 9-jährige Bücherwurm in dem niederländischen Dokumentarfilm *Guillaumes wondere Wereld (Guillaumes wundersame Welt)* von Els van Driel.

### Brennen für eine Sache

Der bezaubernde Junge lebt auf der Karibikinsel Bonaire und schreibt für seine Altersgenossen, die nicht gern lesen und die offizielle Amtssprache nur schlecht beherrschen, zweisprachige Bücher – auf Papiamentu und auf Niederländisch. Der 11-jährige Crowley in dem deutschen Beitrag *Crowley – Jeder Cowboy braucht sein Pferd* aus der Reihe *stark!* wiederum hat mit Büchern und Schule nicht viel im Sinn. Er wächst auf einer Ranch in Colorado auf und hat am liebsten mit Rindern, Kälbern, Autos und vor allem Pferden zu tun. Nun will er sogar sein erstes Wildpferd zureiten und ist hartnäckig genug, um seinen Vater von dem Vorhaben zu überzeugen.

Etwas schwerer hat es dagegen der 13-jährige Emil aus Mostar in Bosnien-Herzegowina. Dort ist es seit Jahrhunderten Tradition, dass mutige Männer von der historischen, 20 Meter hohen Brücke in die Neretva springen. Emil möchte auch gern Brückenspringer werden, doch noch schafft er es nicht, seine Höhenangst zu überwinden. Friedemann Hottenbacher begleitet den Jungen in seinem Film *Emil und die Brückenspringer von Mostar* aus der Reihe *Schau in meine Welt!* beim Training und kombiniert dies mit wunderschönen Landschaftsaufnahmen und rasanten Bildern vom 440. Brückenspringerwettbewerb.

Ein völlig anderes ästhetisches Konzept hat dagegen der österreichische Filmemacher Jannis Lenz. In seinem Neunminüter *Schwereelos* findet er atemberaubende, wunderschöne Bilder dafür, wie sich verschiedene Parcoursläufer kunstvoll die Stadt erobern, und kombiniert diese Aufnahmen mit einem Rap der Wiener Poetry-Slammerin Fatima Moumouni. Jannis Lenz geht es nicht um den Alltag oder das Training der Jugendlichen, sondern er will ihrem Können, ihrer Kunst ein Denkmal setzen.

### Viele Filme und ein interessantes Rahmenprogramm

Von Anfang an legte Festivalleiterin Gudrun Sommer neben einem anspruchsvollen Filmprogramm auch großen Wert auf begleitende medienpädagogische Veranstaltungen. Diese wurden von Jahr zu Jahr ausgebaut. Neben Workshops für junge Filmkritiker und Fortbildungen für Pädagogen gibt es im Rahmen von doxs! auch für eine längere Zeit angelegte Projekte, wie etwa die *doku.klasse*. In der *doku.klasse*, die doxs! zusammen mit ZDF/3sat, Deutschlandradio Kultur, der Grimme-Akademie und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) durchführt, beschäftigen sich Jugendliche mit dokumentarischen Stoffen, die für die Sendereihe *Ab 18!* eingereicht wurden, und besprechen diese auf mehrtägigen Workshops mit den Filmemachern. Auf einer Veranstaltung während des Festivals wurde das Projekt vorgestellt sowie ein mittlerweile umgesetzter Stoff aus der *doku.klasse* 2015: nämlich das eindrucksvolle Porträt eines 22-jährigen Obdachlosen in Kyoto, der 45-minütige Dokumentarfilm *Freier Mensch* von Andreas Hartmann.

Erstmalig kuratierten in diesem Jahr Schülerinnen und Schüler des Duisburger Steinbart-Gymnasiums ein Filmprogramm. Das sollte sich an Kinder und Jugendliche aus Flüchtlingsunterkünften richten. So sichteteten sie im Vorfeld des Festivals zahlreiche kurze Dokumentarfilme und suchten fünf davon aus, die ihre Geschichten weniger über die Sprache, sondern hauptsächlich über Bilder erzählen. In der Veranstaltung „You are welcome!“ im filmforum wurde dieses Programm von den jungen Kuratoren zum Abschluss des Festivals präsentiert.

Barbara Felsmann  
ist freie Journalistin mit dem  
Schwerpunkt „Kinder- und  
Jugendfilm“ sowie Autorin von  
dokumentarischer Literatur  
und Rundfunk-Features.





© dbox!



Guillaumes wundersame Welt

© ZDF



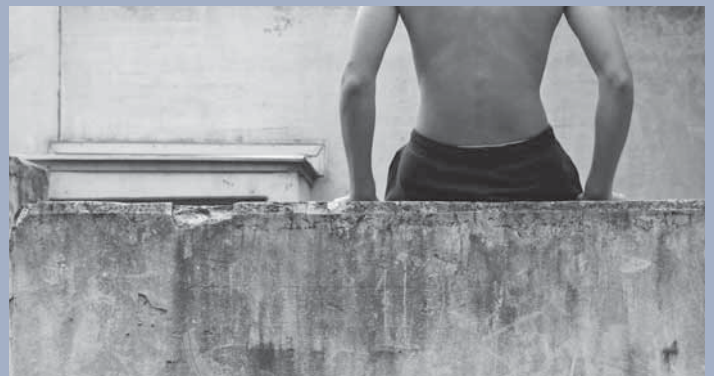
Crowley – Jeder Cowboy braucht sein Pferd

© RBB



Emil und die Brückenspringer von Mostar

© dbox!



Schwerelos



# Langeweile

Zeit für ein unterschätztes Phänomen



Ältere Menschen beklagen sich oft darüber, dass die Zeit mit den Jahren viel schneller vorbeigeht als noch zur Kinderzeit. Zudem erinnern sich die meisten daran, dass man zu Hause, in der Schule oder im Kindergarten oft unendliche Langeweile empfand, also das Gefühl hatte, dass die Zeit stillsteht und einfach nicht vorbeigeht. Es ist schwer zu klären, ob das unterschiedliche Zeitgefühl von Kindern und Erwachsenen Einbildung oder Realität ist. Schließlich ist es eher subjektiv und hat in der Regel wenig mit der realen, auf Uhren abzulesenden Zeit zu tun. Es gibt die These, dass die ersten 18 Jahre gefühlt so lang sind wie der Rest des Lebens. Womit könnte dies zusammenhängen?

Eines scheint klar: Wenn das Gehirn beschäftigt ist, wird die Zeit nicht empfunden. In einem interessanten Gespräch unter Freunden oder beim Schauen eines spannenden Films geht sie sogar (zu) schnell vorbei. Dagegen spüren beispielsweise Schüler beim Schulunterricht von Fächern, die sie wenig interessieren, oder bei den Hausaufgaben, die danach zu erledigen sind, quälend jede Sekunde. Bekannt ist aber auch, dass die Zeit dann schneller vergeht, wenn wir Routinen erledigen. Bei einer längeren Autoreise kommt einem die Rückfahrt meist kürzer vor als die Hinfahrt. Zusammenfassend könnte man zu dem Ergebnis kommen: Je stärker das Gehirn durch neue Reize

angestrengt wird und je mehr Routinen erledigt werden, desto schneller geht die Zeit vorbei. Habe ich dagegen nichts zu tun oder muss ich mich mit Dingen neu beschäftigen, die mich zudem nicht besonders interessieren, scheint sie stillzustehen.

Wenn uns unerträglich langweilig ist, überlegen wir uns Aktivitäten, um diesen Zustand möglichst schnell zu beenden. Dazu benötigen wir Reize oder Informationen, die unser Gehirn von sinnlosem Zeitvertreib ablenken. Das allgegenwärtige Smartphone bietet hierfür ein reichhaltiges Angebot. Statistiker haben beobachtet, dass der Mensch im Durchschnitt 88 Mal pro Tag auf sein Handy schaut. Die überwiegende Motivation sei Langeweile, so heißt es.

*tv diskurs* will dem Phänomen der Langeweile und den Strategien, sie zu überwinden, ebenso nachgehen wie der Frage, was die Langeweile eigentlich für den Menschen bedeutet: Ist sie ein quälendes, fruchtloses Zeittotschlagen oder hat sie einen besonderen Nutzen? Motiviert sie vielleicht dazu, kreativ zu werden und etwas zu erfinden, was das Gehirn neu beansprucht und fordert? Ist die Fähigkeit, Langeweile zu ertragen, möglicherweise eine wichtige Überlebensstrategie? Erlernt man dadurch Geduld und Frustrationstoleranz? Man merkt es gleich: Langeweile ist ein äußerst interessantes Phänomen, bei dessen Durchdenken einem ganz sicher nicht langweilig wird.

Sebastian Hüsck

Langeweile erscheint auf den ersten Blick als ein alltägliches und triviales Phänomen. Allerdings zeigt die neuere Kulturgeschichte, dass Langeweile gerade in der Moderne eine besondere Relevanz bekommen hat – und zwar im Zusammenhang zwischen bestimmten Charakteristika des modernen Weltverständnisses. Dabei spielt das Gefühl von Sinnverlust und Entfremdung eine wichtige Rolle.

# Zwischen Geschäftigkeit und Sinnentzug

Ist die Moderne langweilig?

## Langeweile aus kulturhistorischer Sicht

Auf die Frage: „Wann haben Sie sich zuletzt gelangweilt?“ erhält man bisweilen zwei Arten von Antworten. Die einen sagen, dass sie für Langeweile keine Zeit hätten, dass das Leben zu kurz und die Möglichkeiten zu vielfältig seien, um sich zu langweilen. Andere hingegen scheinen sich häufiger zu langweilen und nennen zur Illustration nicht nur die typischen Situationen wie das Warten auf den Bus oder im Wartezimmer, in der Schlange an der Kasse oder bei der langen Auto- oder Zugfahrt, sondern sie erfahren Langeweile auch dann, wenn dies weniger naheliegend, für Außenstehende vielleicht eher überraschend und eventuell sogar inakzeptabel erscheint. So kann Langeweile genau bei jenen Tätigkeiten zutage treten, die die erstgenannte Gruppe anführen würde, um zu zeigen, dass es in der heutigen Welt unmöglich ist, sich zu langweilen. Bei der Arbeit – und zwar gerade nicht bei monotonen und anspruchslosen Tätigkeiten, sondern bei vermeintlich erfüllenden Berufen, die als besonders reizvoll und sogar bewundenswert gelten –, bei selbst gewählten Freizeitaktivitäten, aber auch beim Konsum jener Angebote, die explizit dem Vermeiden von Langeweile dienen: beim Fernsehen, im Kino, beim Surfen im Internet oder bei „Events“ wie Konzerten, Partys, etc. Zum Glück können sich diejenigen, die des Öfteren Langeweile überkommt, zumindest damit trösten, dass sie in dem dänischen Philosophen Søren Kierkegaard einen berühmten Fürsprecher haben. Denn für Kierkegaard ist die Erfahrung der Langeweile nicht weniger als die Bedingung der Möglichkeit, in einem eigentlichen Sinne zu sich selbst finden zu können. Denjenigen hingegen, „die irgendwie viel zu tun haben in der Welt“, bescheinigt Kierkegaard nicht nur, dass sie, einer eigenwilligen Dialektik folgend, „gewöhnlich die anderen [langweilen]“ (Kierkegaard 2005, S. 335), sondern vor allem eine besondere Art der Geistlosigkeit, die sie daran hindert, eigentlich zu existieren. Man könnte Kierkegaards Überlegungen so auf den Punkt bringen, dass jene, die sich in einer Welt zwischen „business“ und „divertissement“ wichtig, ausgefüllt und gut unterhalten fühlen, der Langeweile zwar entkommen, jedoch um den Preis, dass ihnen auch das Leben in einem eigentlichen und authentischen Sinne entgeht. Der elitäre Charakter dieser Überlegungen ist selbstverständlich kaum zu leugnen, aber Kierkegaard steht damit keineswegs allein. Auch andere Schriftsteller und Philosophen besonders des späten 18. und 19. Jahrhunderts sahen in der Langeweile einen „titre de noblesse“. Jenseits der moralischen Implikationen einer solchen Haltung erlaubt es Kierkegaards Lob auf die Langeweile, auf einen Zusammenhang aufmerksam zu machen, der kulturgeschichtlich bedeutsam ist: Das Phänomen der Langeweile ist, in seiner heutigen Erscheinungsform, unbestreitbar ein Kind der Moderne und steht zum einen mit der Herausbildung einer demokratischen, egalitären und arbeitsteiligen Massengesellschaft und zum anderen mit der Rationalisierung der gesellschaftlichen Interaktionen im Sinne einer zunehmend verwalteten Welt in Verbindung.

**»Für Kierkegaard ist die Erfahrung der Langeweile nicht weniger als die Bedingung der Möglichkeit, in einem eigentlichen Sinne zu sich selbst finden zu können.«**

### Langeweile als Ausdruck des Sinnverlusts

Zwar sind mit dem antiken *Tedium vitae* und der mittelalterlichen *Acedia* Vorläuferformen der modernen Langeweile überliefert und im 17. Jahrhundert nutzt Blaise Pascal in seiner berühmten Apologie des Christentums den Hinweis auf das Wechselverhältnis von Langeweile und „divertissement“ für eine Reflexion auf die Möglichkeit wahren Glücks, aber es ist auffällig, dass die Thematisierung der Langeweile in Literatur und Philosophie verstärkt im Umfeld jenes Epochenbruchs anhebt, den die Aufklärung und die Französische Revolution markieren. Ludwig Völker, der sich mit der Wortgeschichte des Begriffs „Langeweile“ befasst hat, weist in einer begriffsgeschichtlichen Studie nach, dass das Wort „Langeweile“ in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts als Analogon zum französischen „ennui“ in den allgemeinen Sprachgebrauch Einzug erhält. Auch der englische Begriff „boredom“ stammt aus dieser Zeit (vgl. Völker 1975, S. 145). Die Langeweile hebt ihr Haupt also in dem Moment, als das traditionelle, christlich fundierte Weltbild nach und nach zusammenbricht und die Menschen nun zwar in wachsendem Maße in ihrem Lebenslauf von vorgeschriebenen Bahnen entbunden und in die Freiheit der Wahl aus multiplen Lebensmöglichkeiten entlassen werden; jedoch treten sehr schnell auch die negativen Konsequenzen dieser Umwälzungen zutage. Dazu gehört die Tatsache, dass das teleologisch-lineare Zeit- und Geschichtsverständnis, das das Christentum mit seiner Eschatologie etabliert hatte, sich nun in verschiedenen Schritten hin auf eine Fixierung auf immanenten Fortschritt verkürzt, der sich jedoch – ohne identifizierbares bzw. ohne erreichbares Ziel – fortan im Nichts verläuft. In engem Zusammenhang damit kommt es zum Aufbrechen der Sinnproblematik, wie sie von Kierkegaard und Schopenhauer bis Nietzsche immer virulenter gestellt wird. Gerade Schopenhauers Metaphysik des Willens illustriert in anschaulicher Weise das Sinndefizit eines Fortschrittsdenkens, das sich als Streben ohne Ziel bzw. mit lediglich kontingenten und temporären Zielen materialisiert. Schopenhauers Überlegung, dass das Wesen der Welt ein blinder Wille sei, ein stetes Streben, das ins Nichts führt (vgl. Schopenhauer 1998, S. 406), verweist auf die Problematik der modernen, auf Arbeit und Fortschritt hin ausgerichteten Welt – zumal, wenn diese mit der Illusion verbunden ist, dass am Ende der Arbeit und des Fortschritts Belohnung wartet. Diese Vorstellung prägt das Denken der Moderne, erweist sich aber als tückisch, denn die erhoffte Belohnung scheint sich, wie die Horizontlinie, genau in dem Maße nach hinten zurückzuziehen, wie wir ihr näherzukommen versuchen. Das Ziel des Strebens entzieht sich demjenigen, der darauf hinarbeitet und scheint bestenfalls als Versprechen aus der Zukunft nachfolgender Generationen in die Gegenwart zurück. Ganz explizit formuliert Max Weber den Gedanken, dass das Fortschrittsdenken das Leben des Einzelnen der Sinnlosigkeit ausliefere. Denn, so seine Argumentation, indem der Fortschritt

seinen Sinn eben gerade daraus bezieht, dass er stets fortschreitet, gibt es unter dem Paradigma des Fortschritts letztlich überhaupt keinen Platz für „Erfüllung“. Alles kann nämlich immer noch weiter fortschreiten. Für den Menschen bedeutet dies, dass er nie an ein Ziel gelangen und dass der Tod in einer solchen Konstellation nur als sinnlos interpretiert werden kann. Denn ein Leben ist prinzipiell nicht mehr als vollendet denkbar. Während die Menschen früherer Zeiten nach Ansicht Webers „alt und lebensgesättigt“ sterben konnten, sei der moderne Kulturmensch „hineingestellt in die fortwährende Anreicherung der Zivilisation mit Gedanken, Wissen, Problemen“ und könne deshalb höchstens „lebensmüde“ werden, aber nicht „lebensgesättigt“ (Weber 2002, S. 489). In diesem Sinne wäre der Tod des modernen Menschen eher vergleichbar mit der Aufgabe durch Verausgabung, d. h. aus Erschöpfung, und das Leben würde einem Rennen gleichen, das zu einem beliebigen und nichtssagenden Zeitpunkt ohne Wertung und ohne Ergebnis abgebrochen würde. Diese Ergebnislosigkeit im Ganzen unterminiert die Möglichkeit, den Fortschritten und Erfolgen im Kleinen einen tieferen Sinn und eine tiefere Bedeutung zuzuschreiben. Der Eindruck der Vergeblichkeit, der aus dieser Konstellation erwachsen kann, erklärt das Gefühl der Langeweile, wie es sich auch in – zumindest materiell – überaus privilegierten Situationen Bahn brechen kann. Hinzu kommt der zweite zuvor genannte Aspekt: die Rationalisierung der gesellschaftlichen Beziehungen. Denn paradoxerweise vollzieht sich die Aufwertung, die dem Individuum als gleichem und freiem Subjekt durch die Ideale der Aufklärung zuteilgeworden ist, notwendigerweise in Strukturen, die diese Aufwertung untergraben. So wird die Gleichheit der Individuen gesellschaftlich garantiert durch die Abstraktion vom Einzelnen. Damit jedem Einzelnen die gleichen Rechte attribuiert werden können, wird er nicht als dieser konkrete „einzelne existierende Mensch“ (Kierkegaard 1958, S. 56) in seiner Individualität betrachtet, sondern in dem, wodurch er an der Gesellschaft partizipiert, in seiner *Funktion*, sei es als Bürger, als Mitarbeiter, als Steuerpflichtiger etc. Besonders anschaulich wird diese Reduktion des Einzelnen auf seine Rolle als Bürger und die damit einhergehende Anonymisierung, Funktionalisierung und „Desindividualisierung“ des Individuums in dem in der französischen Verwaltungssprache verwendeten Wort „les administrés“ (wörtlich: „die Verwalteten“), in dem der Mensch auch sprachlich zu einer reinen Verwaltungsangelegenheit wird, auch wenn er in behördlichen Anschreiben als „Cher administré“ tituliert wird. In gleichem Sinne schicken bisweilen US-amerikanische Universitäten allen Bewerbern nach Eingang der Bewerbungsunterlagen Etiketten mit einem Barcode, der fortan den Bewerber zuverlässig identifiziert, versehen mit dem entwaffnenden Hinweis: „You are not just a number to us“.

**»Das Phänomen der Langeweile ist,  
in seiner heutigen Erscheinungsform,  
unbestreitbar ein Kind der Moderne.«**

### Langeweile als Grundstimmung der Moderne

Kein Geringerer als Martin Heidegger hält genau aus dem Grund, dass der Mensch in der Gegenwart nicht mehr als er selbst, sondern nur noch als Träger von Funktionen und Rollen relevant ist, die Langeweile für die charakteristische Grundstimmung der Moderne. Heidegger hat sich aus philosophischer Perspektive eingehend mit diesem scheinbar banalen Alltagsphänomen Langeweile befasst, wobei die Quintessenz seiner Überlegungen dahin geht, dass der Mensch Langeweile verspüre, wenn er nicht seine ureigensten Möglichkeiten verwirklicht, sondern sich in den vorgefertigten Möglichkeiten, die die Gesellschaft durch die Übernahme der verschiedensten Rollen und Funktionen immer schon bereithält, verliert, womit er der Langeweile eine ähnliche Bedeutung zuschreibt wie Kierkegaard. In einer eindringlichen Phänomenologie der Langeweile gelangt Heidegger zu der These, dass alltägliche Langeweilephänomene auf einer ontologisch erschließbaren tiefen metaphysischen Langeweile beruhen. Diese tiefe Langeweile, die uns in jedweder Situation überkommen kann, ist für Heidegger ein Zeichen dafür, dass wir unser eigentliches Selbstseinkönnen verfehlen, oder, um es ohne Heidegger-Jargon auszudrücken, dass wir in dem, was wir tun und sind, eigentlich nicht wir selbst sind. Beispiele hierfür finden sich in der modernen Arbeitswelt immer wieder. Etwa der erfolgreiche Broker, der sein Metier perfekt beherrscht, jedoch irgendwann die innere Leere nicht mehr verleugnen kann; oder die Leiterin einer Marketingabteilung, die es nicht mehr schafft, in glaubwürdiger Weise Markenkampagnen zu entwickeln, hinter denen sie nicht steht; aber selbstverständlich auch die Verkäuferin im Supermarkt, die das Gefühl der Sinnlosigkeit nicht los wird. Albert Camus hat das im *Mythos des Sisyphos* als das „Einstürzen der Kulissen“ bezeichnet, jener Kulissen, die unseren Alltag ausmachen und ihn tragen, solange wir ihn nicht hinterfragen (vgl. Camus 1998, S. 20). Heidegger sagt nun, dass die Moderne dadurch gekennzeichnet sei, dass wir Menschen uns „selbst langweilig geworden“ seien (Heidegger 2004, S. 115), da wir uns immer nur in die verschiedensten Rollen pressen ließen und darin unserer selbst als uns selbst verlustig gingen. Anders als Schopenhauer, der allein in der völligen Verneinung des Lebens die Hoffnung auf einen Ausbruch aus der Langeweile erblickt, sieht Heidegger aber – wie übrigens auch Kierkegaard – erfreulicherweise die Möglichkeit, aus dieser Selbstentfremdung auszubrechen, und zwar durch das Ergreifen seiner eigentlichen, d. h. authentischen Möglichkeiten, die wir uns selbst erschließen müssen und die nicht als vorfabrizierte Existenzersatzstücke aus dem immer schon Gedachten, Getanen und für richtig Befundenen zusammengesetzt sind. Dies setzt aber laut Heidegger voraus, dass wir es uns überhaupt erst einmal erlauben, die Langeweile als Stimmung zuzulassen und darauf zu hören, was sie uns zu sagen hat.

**»Martin Heidegger hält genau aus dem Grund, dass der Mensch in der Gegenwart nicht mehr als er selbst, sondern nur noch als Träger von Funktionen und Rollen relevant ist, die Langeweile für die charakteristische Grundstimmung der Moderne.«**



## Zwischen permanenter Unterhaltung und existenzieller Langeweile

Es ist auffallend, dass in der Gegenwartsgesellschaft alles getan wird, um dies zu verhindern. Selbst ein flüchtiger Blick auf die heutige westliche Konsumgesellschaft zeigt, wie sehr man sich darum bemüht, den Konsumenten in einen möglichst durchgehenden Unterhaltungsteppich einzuflechten. Dieser beginnt mit dem Radio am Morgen (für die Älteren) bzw. dem ersten Blick auf das Smartphone (für die Jüngeren und die Älteren), setzt sich fort über das „divertissement“ in Form von Musik oder Videos, die während der Fahrt zur Schule oder Arbeit gehört und angeschaut werden, bis zu den klassischen Unterhaltungsmedien Kino oder Fernsehen nach Feierabend. Aber auch dazwischen wird der Teppich immer engmaschiger geknüpft. Die Wartezeit am Telefon wird durch Musik, Informationen oder Werbebotschaften (oder alles drei zugleich) „verkürzt“, in den Fahrstühlen spielt Loungemusik (oder eben: Fahrstuhlmusik), im Fitnessstudio läuft Musik und auf Bildschirmen an der Wand flimmern diverse Fernsehprogramme. Zumindest hochpreisigere Automobile sind mittlerweile wahre Entertainmentzentralen mit in die Rückenlehnen integriertem Touchscreen und Internetzugang. Das Entertainmentangebot auf Langstreckenflügen übersteigt mittlerweile das eines Standard-Multiplex-Kino-Zentrums, und die 24-Stunden-Nachrichtensender bieten dem Zuschauer, dem die vom Sprecher präsentierten „Breaking News“ nicht aktuell und unterhaltsam genug sind, zeitgleich schon die nächsten „Breaking News“ als Schriftband am unteren Bildschirmrand. Nicht zu vergessen sind die (in Deutschland noch wenig verbreiteten) Zapfsäulen mit Videoscreen, auf dem während des Tankens Zeichentrickfilme oder – selbstverständlich – Werbebotschaften laufen. Wenig überraschend nimmt der Anteil der Unterhaltungs- und Medienbranche an der gesamten Wirtschaftsleistung kontinuierlich zu und hatte bereits 2012 ein Umsatzvolumen von weltweit rund 1.690 Mrd. US-Dollar. Allein in Deutschland gab man in den vergangenen Jahren jeweils etwa 10 Mrd. Euro für Unterhaltungsprodukte aus. Diese Zahlen zeigen einerseits, dass der wachsende Lebensstandard es uns zunehmend ermöglicht, Unterhaltungsangebote wahrzunehmen und damit das Leben immer besser genießen zu können. Aber mit ein wenig dialektischem Sinn drängt sich andererseits der Verdacht auf, dass hinter dieser Unterhaltungsfrénésie der Gegenwartsgesellschaft womöglich tatsächlich eine grundlegende Leere und Langeweile verborgen ist, die man stets durch noch mehr Ablenkung zu bekämpfen trachtet. Wenn aber diese Fixierung auf Unterhaltung und Ablenkung tatsächlich Anzeichen einer tiefen metaphysischen Langeweile wäre, dann würde sich noch immer die Frage stellen, wie darauf adäquat zu reagieren ist. Die Antwort Heideggers und Kierkegaards wäre, dass wir endlich lernen müssen, die Langeweile wieder zuzulassen, um uns nicht den Weg zu einem authentischeren Dasein zu verstellen, das wir in einem eigentlichen Sinne als unser eigenes erleben können. Aber es wäre auch denkbar, dass es hinter der Langeweile tatsächlich nichts Tieferes zu entdecken gibt, sodass wir den modernen Unterhaltungsmedien, die uns wie nie zuvor von den Abgründen des Daseins abzulenken vermögen, dankbar zu sein hätten. Welche dieser Perspektiven zutreffend ist, darauf muss wohl jeder für sich selbst eine Antwort finden.

### Literatur:

**Camus, A.:**  
*Der Mythos des Sisyphos.*  
Reinbek bei Hamburg 1998

**Heidegger, M.:**  
*Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt – Endlichkeit – Einsamkeit.* Gesamtausgabe, Band 29/30.  
Frankfurt am Main 2004

**Kierkegaard, S.:**  
*Entweder – Oder. Teil I und II.* München 2005

**Kierkegaard, S.:**  
*Abschließende unwissenschaftliche Nachschrift zu den Philosophischen Brocken. Zweiter Teil.*  
Düsseldorf 1958

**Pascal, B.:**  
*Pensées.* Paris 2000

**Schopenhauer, A.:**  
*Die Welt als Wille und Vorstellung.* München 1998

**Völker, L.:**  
*Langeweile. Untersuchungen zur Vorgeschichte eines literarischen Motivs.*  
München 1975

**Weber, M.:**  
*Schriften 1894 – 1922*  
(ausgewählt und herausgegeben von D. Kaesler).  
Stuttgart 2002

Dr. Sebastian Hüsch ist Professor für deutsche Ideengeschichte an der Universität Aix-Marseille. Sein Forschungsschwerpunkt ist die deutsche und europäische Philosophie des 19. – 21. Jahrhunderts.



Wer kennt das nicht: Ein grauer, verregener Sonntagnachmittag allein zu Haus und plötzlich macht sich dieses Gefühl lähmender Langeweile breit. Was liegt da näher, als sich mit der Fernbedienung in der Hand durch das Fernsehprogramm zu navigieren oder in einem sozialen Netzwerk Profile von Menschen zu checken, die man eigentlich gar nicht kennt. Sind Medien also der perfekte Langeweile-Killer? Oder lenken sie vielmehr davon ab, uns mit unseren tatsächlichen Lebensproblemen und -konflikten auseinanderzusetzen? *tv diskurs* sprach darüber mit Dr. Leonard Reinecke, Juniorprofessor für Publizistik mit Schwerpunkt „Onlinekommunikation“ an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz.

# Medien als selbstregulative Ressource

Zum Verhältnis von Langeweile und Mediennutzung



**Herr Reinecke, wann haben Sie sich eigentlich das letzte Mal so richtig gelangweilt?**

Das ist eine hervorragende Frage! Ehrlich gesagt: Das echte Gefühl von Langeweile in Form von ausgedehnten Phasen, in denen ich nichts mit mir anzufangen weiß, spielt in meinem Leben schon lange keine Rolle mehr. Wenn ich mich zurückerinnere, habe ich dieses Gefühl das letzte Mal in meinen Teenagerjahren in der Schulzeit erlebt. Schade eigentlich.

**Die Erinnerung ist also eher positiv als negativ konnotiert?**

Der Begriff der Langeweile ist komplexer, als es auf den ersten Blick erscheint; und es kommt natürlich darauf an, wie man ihn definiert. Auf der einen Seite ist Langeweile ohne Frage ein Fluch – ein Zustand, der sich nicht gut anfühlt. Auf der anderen Seite ist die Langeweile aber auch ein Luxus, weil sie voraussetzt, dass man einen erheblichen zeitlichen Freiraum zur Verfügung hat, der es einem überhaupt erst erlaubt, Langeweile zu verspüren. Gerade im Leben von berufstätigen Erwachsenen wird dieser Freiraum immer stärker beschnitten. Insofern kann man – zumindest in der Retrospektive – der Langeweile auch etwas Positives abgewinnen.

**Ist das Erleben von Langeweile tatsächlich abhängig vom Alter oder handelt es sich vielleicht auch um eine gesellschaftliche Entwicklung – insofern, dass nicht effektiv genutzte Zeit heute nicht besonders gesellschaftskonform ist?**

Junge Menschen und Erwachsene unterscheiden sich sehr stark in ihrer Rollenkonstellation. Hier liegt für mich der Schlüssel zur Langeweile: Mit der Zunahme von Verpflichtungen wird der individuelle Freiraum kleiner, weshalb man im späteren Erwachsenenleben Leerlauf eher als Form persönlicher Autonomie wahrnimmt und als Bereicherung erlebt. Das ist bei Kindern und Jugendlichen sicherlich weniger stark ausgeprägt.

**Aber Kinder und Jugendliche haben heute – anders als in unseren Jugendtagen – die Möglichkeit, jeden Moment des Leerlaufs mit ständig verfügbaren mobilen Medien zu füllen. Ist Langeweile also auch in dieser Lebensphase ein aussterbendes Phänomen?**

Es lohnt sich, den Begriff der Langeweile noch systematischer zu hinterfragen, weil er als Proxy für viele verschiedene Dinge stehen kann. Langeweile kann auf der

einen Seite ganz simpel bedeuten, dass Menschen unterstimuliert sind. Ich habe in einer bestimmten Situation das Gefühl, dass nicht genug passiert – und wünsche eine Anregung. Hier sind Medien eine ganz hervorragende Option. In prominenten kommunikationswissenschaftlichen Ansätzen wie der Mood-Management-Theorie von Dolf Zillmann ist das sehr gut erklärt und hinreichend empirisch belegt. Medien sind insofern ein Geschenk zur Bekämpfung der Langeweile, als dass sie uns eine Stimulus-Umgebung an die Hand geben, die wir nach unseren situativen Bedürfnissen gestalten können, ohne das Haus verlassen zu müssen. Ich glaube aber, dass Langeweile noch viel mehr bedeuten kann und dass neben einem Mangel an Stimulation andere Formen der Langeweile im Leben vieler Menschen vielleicht eine deutlich größere Rolle spielen. Langeweile kann man auch als Metakzept verstehen, als Chiffre für eine Art Horror Vacui, die Angst vor Leerlauf, dem unangenehmen Gefühl, auf sich selbst zurückgeworfen zu sein und sich mit sich selbst beschäftigen zu müssen. Auch hier bieten Medien ein willkommenes Gegengift, weil sie uns als Quelle der Zerstreuung dienen und ihnen ein eskapistisches Moment innewohnt. Indem ich mich einer Medienrealität zuwende, kann ich mich von den Sorgen und Nöten des Alltags abwenden. Hinter dem Begriff der Langeweile kann aus meiner Sicht aber auch die Angst vor sozialer Isolation stehen. Langeweile tritt besonders stark in Situationen auf, in denen man allein ist. Sie kann dementsprechend ein Synonym für das unguete Gefühl fehlenden Anschlusses sein. Auch hier bieten Medien ein sehr breites Spektrum an Bewältigungsmöglichkeiten. Für den Fernseh- und Filmbereich könnte die parasoziale Interaktion zum Tragen kommen, bei Computerspielen ist es die Identifikation mit dem Avatar als dem eigenen virtuellen Stellvertreter und im Feld der Onlinekommunikation ist es die orts- und zeitunabhängige soziale Interaktion mit verschiedensten Menschen.

#### **Unterm Strich also in der Tat wenig Zeit für Langeweile?**

Gerade im Bereich von mobiler Mediennutzung beobachten wir in den letzten Jahren die Entwicklung, dass wir immer weniger in Situationen kommen, die es uns wirklich abverlangen, uns auf Langeweile einzulassen. Wir sind eine Always-on-Gesellschaft, in der es immer weniger medienfreie Zonen gibt. Wenn das Smartphone nur einen Griff in die Hosentasche entfernt ist, scheint es sehr leicht, Langeweile aktiv zu verdrängen. Ob das dazu führt, dass wir weniger bereit sind, uns mit Leerstellen in unserem Alltag zu konfrontieren, ist sicher eine spannende Frage für die kommunikationswissenschaftliche Forschung, die bislang noch nicht hinreichend beantwortet ist.

#### **Ist die Popularität von Onlinekommunikation auch eine Folge oder ein Symptom der Individualisierung unserer Gesellschaft?**

Sicherlich. Ich würde den Punkt der Individualisierung aber nicht überbewerten. Ich glaube, dass wir schon immer das Bedürfnis hatten, uns in gewisser Weise in eine wohlige Blase medialer Bespielung zu begeben. Was sind typische Nutzungsszenarien, die durch mobile Nutzung hinzugekommen sind? Es sind Warte- und Pendelsituationen, in denen es den Wunsch nach Mediennutzung immer schon gab. Früher war es die Zeitung, heute ist das Angebot größer geworden und man muss weniger vorplanen. Mit dem Smartphone gibt es einen ständigen medialen Begleiter.

#### **Sehen Sie in der Möglichkeit der angesprochenen Stimmungsregulation durch Medien eher Chancen oder Gefahren?**

Erst einmal muss man natürlich festhalten und konstatieren, dass Mediennutzung keine Probleme löst. Ganz klar: Immer dann, wenn Medien benutzt werden, um die emotionalen Folgen von Konflikten, von Frustration etc. zu betäuben, dann ist dies sicherlich keine Lösung für das zugrunde liegende Problem. Ich glaube trotzdem, dass es situativ ein adäquates psychologisches Mittel für eine Auszeit sein kann. Im Alltag sind wir häufig mit Problem- oder Konfliktlagen konfrontiert, die sich nicht schnell lösen lassen, sondern die wir über einen längeren Zeitraum aushalten müssen. Mediennutzung kann hier Inseln des Rückzuges, des Entspannens und Krafttankens schaffen, die sehr produktiv sein können. Sie stellen eine wichtige selbstregulative Ressource dar – aber eben nur dann, wenn sich Menschen in ihrem Bewältigungsverhalten nicht allein auf Medien verlassen. Nimmt das mediale Coping überhand und verlieren sich Rezipienten in medialen Verdrängungsstrategien, kann dies einen Risikofaktor für medienbezogene Süchte oder exzessive Mediennutzung darstellen. Für die breite Masse trifft das sicherlich nicht zu. Trotzdem ist die Frage, welche Faktoren Rezipienten für dysfunktionale Formen der Mediennutzung prädestinieren, für die Medienpsychologie und die kommunikationswissenschaftliche Wirkungsforschung aus meiner Sicht ein extrem spannendes Forschungsfeld.

#### **Stehen hier vor allem Kinder und Jugendliche im Fokus oder betrifft es Erwachsene gleichermaßen?**

Der Konflikt zwischen Selbstkontrolle und Mediennutzung spielt für Menschen fast aller Altersgruppen eine Rolle – einfach, weil Medien so präsent sind. Wir alle kennen Situationen, in denen es uns schwerfällt,

an einer unliebsamen Aufgabe dranzubleiben, und in denen Medien stärker als früher eine Versuchung oder eine Herausforderung darstellen können, die es zu kontrollieren gilt.

**Lässt sich eine Kompetenz erlernen, wie der Balanceakt zwischen online und offline gelingen kann?**

Die Ergebnisse aus der psychologischen Selbstkontrollforschung sprechen dafür, dass man Selbstkontrolle durchaus lernen und Strategien entwickeln kann, um sich besser selbst zu kontrollieren. Offensichtlich ist es etwa so, dass Menschen, die stärker ausgeprägte Selbstkontrollfähigkeiten besitzen, sich auch seltener in Situationen bringen, in denen solche Konflikte überhaupt auftreten. Sie sind vorausschauender und gestalten ihr Leben so, dass sie insgesamt weniger Zielkonflikten ausgesetzt sind. Es gibt aber auch in Bezug auf Medien eine ganze Reihe von denkbaren Strategien, um sich selbst freizumachen von medialer Versuchung. Das Einfachste ist, sich medienfreie Zeiten im Alltag zu verordnen. Wichtig ist in diesem Zusammenhang auch, sich von sozialen Erwartungshaltungen freizumachen. Nicht selten steht hinter einer häufigen Medien- und Smartphonennutzung die Furcht, soziale Erwartungen zu brechen oder nicht zu erfüllen. Dieser soziale Druck ist neben den Vorteilen, die mit der ständigen Verfügbarkeit von Kommunikation und Medieninhalten einhergehen, einer der zentralen Nachteile. Ein weiterer Faktor, der die Selbstkontrolle über die Mediennutzung erschwert, ist die Angst, etwas Spannendes zu verpassen. In den Sozialwissenschaften hat dieses Phänomen unter dem Stichwort „Fear of Missing Out“ in den letzten Jahren große Popularität gewonnen.

**Bei der Recherche zu diesem Thema bin ich in der Literatur auf den Begriff der „doppelten Leere“ gestoßen, der das Gefühl des Bedauerns oder des psychologischen Vakuums beschreibt, das man nach dem Ausschalten des Bildschirms verspürt. Stimmen Sie dem zu?**

Ich kann mir durchaus vorstellen, dass sich dieses Gefühl im Alltag vieler Mediennutzerinnen und -nutzer einstellt. Dafür gibt es meiner Ansicht nach mehrere Gründe: Zum einen betrifft es den schon angesprochenen Umstand, dass Mediennutzung an sich keine Probleme löst. Wenn ich mich Medien zugewandt habe, weil mich etwas bedrückt, dann ist der Auslöser der Frustration nach der Mediennutzung natürlich noch da und wird wieder greifbar, sobald ich den Fernseher oder das Smartphone ausgeschaltet habe. Zum anderen beinhaltet es noch ein anderes, eher normatives Element: Die Mediennutzung hat in der deutschen Gesellschaft

einen niedrigen normativen Stellenwert. Es ist nichts, worauf man stolz wäre oder was im Blick der Öffentlichkeit als produktiv verbrachte Zeit goutiert würde. Im Grunde ist es eine Tätigkeit, die als Zeitverschwendung oder wenig sinnvoll verbrachte Zeit gilt. Das kann beim Nutzer natürlich seinen Widerhall finden, wenn er den Feierabend vor dem Fernseher verbracht hat oder sich nach Stunden des Binge Watchings dabei ertappt, viel länger geschaut zu haben als ursprünglich intendiert. Das öffentliche Bild der Mediennutzung zeichnet diese eben nicht im Sinne von möglicherweise gewinnbringenden psychologischen Selbstnutzungsstrategien, was das nachträgliche Gefühl der Leere noch verstärken kann.

**Das Phänomen „Second Screen“ ist bei jüngeren Nutzern sehr verbreitet. Es scheint, als seien sie gelangweilt, wenn sie nur einen Bildschirm vor Augen haben. Wie kommt das?**

Ich würde infrage stellen, ob Second-Screen-Nutzung wirklich ein Ausdruck von Langeweile ist. Zum einen gibt es sicherlich Phasen, gerade bei der Fernsehrezeption, in denen tatsächlich Langeweile entsteht, etwa in Werbepausen. Naheliegender, dass hier schnell zu einem anderen Medium gegriffen wird, um den Leerlauf zu überbrücken. In vielen anderen Situationen spielt vermutlich eher das Always-on-Moment eine Rolle: Gerade die mobile Internetnutzung erzeugt eine starke soziale Dynamik und lässt viele, insbesondere jüngere User quasi ständig mit einer Gehirnhälfte nachverfolgen, was ihre Onlinepeers auf Facebook, Snapchat oder WhatsApp gerade treiben. Das Smartphone fungiert dabei wie eine verlängerte Nabelschnur. Statt von Second Screen würde ich daher eher allgemein von Media-Multitasking sprechen, weil Parallelnutzung eben nicht nur beim Fernsehen, sondern auch in anderen Offlinesituationen geschieht. Der neue Modebegriff „Phubbing“ bezieht sich z. B. auf die Nutzung des Smartphones, während man eigentlich mit Freunden unterwegs oder im Gespräch ist. Wörter wie „Phubbing“ oder „Smombie“ zeigen aber auch, dass die Fokussierung auf mobile Kommunikation nicht kritiklos hingenommen, sondern durchaus kritisch diskutiert wird. Das stimmt mich optimistisch dahin gehend, dass wir uns in Sachen mobiler Mediennutzung derzeit noch in einem Lernprozess befinden und sich neue soziale Normen und Kompetenzen zum Umgang mit den Chancen und Risiken des Lebens in der Always-on-Gesellschaft herausbilden werden.

Das Interview führte Barbara Weinert.

Gerd Hallenberger

Kein Fernsehsender will sein Publikum langweilen, denn dann hätte er bald keines mehr. Er wäre aber auch nicht wesentlich erfolgreicher, wenn er sein Publikum pausenlos überraschen würde. Die große Kunst besteht darin, eine für möglichst viele einzelne Zuschauerinnen und Zuschauer funktionierende Balance aus Vertrautem und Neuem zu finden, aus Wiederbegegnung und Entdeckung.

Wie Gegensätze sich anziehen:

# Unterhaltung und Langeweile

„Ist das langweilig!“ Diese Aussage klingt nicht nur vernichtend, sie duldet auch keinen Widerspruch. Besonders schlimm ist es, wenn dieses Urteil ausgerechnet Medienangebote trifft, die Kurzweil bezwecken, also Unterhaltung. Damit können einzelne Medienprodukte gemeint sein, ganze Genres oder gar ein Medium insgesamt. Beim Fernsehen treffen alle drei Varianten zu: Nicht nur viele Sendungen, die meisten Fernsehgenres von Krimi bis Show, sondern auch die Gesamtveranstaltung „Fernsehen“ wird vor allem mit „Unterhaltung“ verbunden. Nicht ohne Grund wünschten früher alle Ansagerinnen und Ansager dem Publikum unabhängig vom konkreten Fernsehangebot des Abends „gute Unterhaltung“. Dass diese Einschätzung von den Zuschauerinnen und Zuschauern geteilt wird, bestätigte eindrucksvoll die erste große wissenschaftliche Untersuchung über Fernsehunterhaltung. Ein Kernergebnis der 1984 veröffentlichten Studie von Ursula Dehm war, dass das Gegenteil von „Fernsehunterhaltung“ aus Publikumssicht nicht „Informationssendungen“ sind, sondern „Langeweile“ ist (vgl. Dehm 1984, S. 219ff.).

Der Befund hat zahlreiche Konsequenzen. Eine wichtige ist, dass Sender ihr Angebot etikettieren können, wie sie wollen; ob es sich tatsächlich um eine „Unterhaltungssendung“ handelt, entscheidet sich erst auf der anderen Seite, also vor dem Bildschirm. Eine zweite wesentliche Konsequenz: Es handelt sich in jedem Fall um eine individuelle Entscheidung.

### Langweilig oder nicht? Eine spannende Frage ...

So klar der Urteilsspruch – „Das ist aber langweilig!“ –, so unklar ist sein Zustandekommen. Wann Medienangebote Kurzweil zur Folge haben und wann Langeweile, hängt von vielen Faktoren ab. Und diese Aussage ist genau genommen noch eine unzulässige Vereinfachung der realen Zusammenhänge, denn tatsächlich geht es um zwei völlig unterschiedliche Arten von Faktoren – und als zusätzliche Erschwernis auch noch um ihr Zusammenspiel.

Um nicht zu langweilen, sondern zu unterhalten, sollte ein Medienangebot unbestritten Abwechslung bieten, Spaß machen, entspannen, ein angenehmes Gefühl hinterlassen, nicht anstrengen, ein folgenloser Zeitvertreib sein. Diese Aufzählung gängiger Antworten auf die Frage: „Was ist Unterhaltung?“ deutet bereits an, dass es einerseits um Eigenschaften des zum Zweck der Unterhaltung verwendeten Medienangebots geht (Abwechslung, strengt nicht an), andererseits um Nutzungseffekte (macht Spaß, entspannt, angenehmes Gefühl). Unklar bleibt dabei das Zusammenspiel beider Faktorengruppen: Unter welchen Bedingungen ist für wen welches Maß an Abwechslung erforderlich, um Entspannung herstellen zu können? Wie viel Anstrengung ist für wen bei welchem Medienangebot hinnehmbar, ohne dass der Spaß beim Zuschauen völlig verloren geht?

Ob am Ende eines Fernsehabends das Gefühl ertragener Langeweile oder genossener Unterhaltung bleibt, entscheidet jede und jeder für sich allein, und alle verfügbaren empirischen Daten können lediglich Anhaltspunkte liefern. Am bekanntesten sind dabei die im Auftrag der Arbeitsgemeinschaft Fernsehforschung (agf) kontinuierlich ermittelten Zuschauerdaten. Obwohl sie zu absoluten Zuschauerzahlen hochgerechnet werden, handelt es sich genau genommen lediglich um Einschaltquoten: Mithilfe eines speziellen Geräts wird in den Haushalten des Fernsehpanels erfasst, wann welcher Sender eingeschaltet ist und welche Personen dabei im Raum sind. Nicht registriert wird, wie viel Aufmerksamkeit diese Personen dem Geschehen auf dem Bildschirm widmen, und auch nicht, ob das Gesehene gefällt. Es gibt schließlich auch noch andere Gründe, ein Fernsehprogramm zu sehen – man möchte beispielsweise seinem Partner einen Gefallen tun, oder es handelt sich um ein Liveereignis, bei dem man einfach dabei sein muss, oder um eine Sendung, die in den nächsten Tagen Gesprächsthema im Betrieb und unter Freunden sein wird, und man möchte schließlich mitreden können.

## Große Zahlen und ihr Preis

Durch die Verteilung der letztlich begrenzten Sehzeit des Publikums auf immer mehr Fernsehsender und andere (heute primär digitale) Medienangebote sind zwar die Zeiten der ganz großen Zuschauerzahlen vorbei – so groß, wie unter heutigen Bedingungen möglich, sollten sie aber schon sein. Wie Erfolg versprechende Programmstrategien bei starker Senderkonkurrenz aussehen können, dafür hat die US-amerikanische Fernsehgeschichte zahlreiche und vielfach erprobte Regeln hervorgebracht.

Eine der wichtigsten lautet: Erfolg hat nicht, wer gefällt, sondern wer nicht missfällt. Das klingt erklärungsbedürftig, hat aber einen ganz einfachen Hintergrund. Wenn eine Sendung einem Zuschauer ganz besonders gefällt, ist dies zwar schön, es handelt sich trotzdem nur um einen einzigen Zuschauer. Mit Blick auf Marktanteile (und bei einem kommerziellen Sender auch auf Werbeeinnahmen) wäre es viel günstiger, wenn diese Sendung besagtem Zuschauer nur halbwegs gefällt, dafür aber auch neun anderen. Entscheidend ist, dass die Sendung nicht weggeschaltet wird. Sie muss nicht begeistern, sie darf nur nicht so sehr langweilen, dass eine Alternative als attraktiver erscheint.

## Die Mobilität der Langeweile

„Ist das langweilig!“ Diese Aussage duldet nicht nur keinen Widerspruch, sie ist als individuelle und situative auch schwer dingfest zu machen. Zwar sind sich beispielsweise viele Menschen einig, dass die Jagd nach einem Mörder in einer erfundenen Geschichte eine im Prinzip unterhaltsame Angelegenheit ist, andere empfinden gerade die Krimiflut im Fernsehen aber als ausgesprochen langweilig. Ausnahmen gibt es immer: Das Endspiel der Fußball-WM 2014 in Brasilien, das Deutschland gewann, hatte zwar im Schnitt 34,65 Mio. Zuschauer und einen Marktanteil von 86,3 %, dennoch gab es auch bei diesem Ereignis genügend Menschen, die sich fragten, was denn so faszinierend daran ist, wenn 22 junge Männer in kurzen Hosen einem Ball hinterherrennen. Ein weiteres allgemeines Problem ist der situative Aspekt: Was ich heute als langweilig empfinde, kann mich morgen vielleicht interessieren.

Trotz solcher Widrigkeiten haben sich eine ganze Reihe von Rezepten bewährt, bei deren Befolgung zumindest das Risiko, zu langweilen, gemindert werden kann. Ob es im Einzelfall gelingt, lässt sich zwar nicht prognostizieren, aber die Chancen steigen z. B., wenn Spannung inszeniert wird: Was kommt als Nächstes? So lange diese Frage in fiktionalen oder nonfiktionalen Fernsehsendungen interessiert, stellt Langeweile keine Gefahr da. Über die Wichtigkeit der Akteure besteht ebenfalls Einigkeit: Sie sollten emotionalisieren, wobei die Richtung weniger wichtig ist. Es ist schön, wenn sie sympathisch wirken, richtig unsympathisch ist aber auch nicht schlecht. Hauptsache, sie lassen nicht kalt.

## Der Reiz des Neuen und seine Grenzen

Derartige Rezepte sind allerdings von begrenztem Wert, u. a., weil sie Einzelaspekte hervorheben und andere unterschlagen, ebenso deren Zusammenspiel. Ein oft genanntes Angebotskennzeichen von Medienangeboten, bei denen man sich unterhält, kann bei der Veranschaulichung dieses Problems helfen. Unbestritten sollte Unterhaltendes „Abwechslung“ bieten, und es gibt natürlich in allen Genres zahlreiche Rezepte zur Herstellung von „Abwechslung“. Aber: Welche Art von „Abwechslung“ ist hilfreich – und wie viel davon?

Der Film *Zurück in die Zukunft* (USA 1985) nutzt dieses Problem für eine hübsche Pointe. Die Hauptfigur Marty McFly (gespielt von Michael J. Fox) reist aus dem Jahr 1985 zurück nach 1955 und tritt in einer Szene bei einem Highschool-Ball als Gastgitarist der Band „The Starlighters“ auf. Sie spielen „Johnny B. Goode“, was erst durch Marty McFly (dies suggeriert der Film) in das Jahr 1955 gebracht wurde. Niemand im Saal kennt das Stück, aber es passt in die Zeit und kommt sehr gut an. Am Ende spielt



Marty McFly aber ein Gitarrensolo, das zahlreiche Rockgitarristen aus der Zeit um 1970 zitiert, ebenso deren Bühnenauftritte, u. a. Pete Townshend und Jimi Hendrix. Was für das Kinopublikum des Jahres 1985 Zitate vertrauter Muster darstellt, ist für das High-school-Publikum des Jahres 1955 radikal neu und versetzt es in Schockstarre.

So viel Neues sollte es nun doch nicht sein, und die Mediengeschichte der Unterhaltung zeigt, dass der Weg zur erfolgreichen Innovation über kleine Schritte führt. Dabei lassen sich drei Varianten unterscheiden – Differenz, Kombination und Rekontextualisierung.

„Differenz“ heißt, dass ein wichtiger Aspekt verändert wird, der Rest aber bleibt – siehe beispielsweise die allmähliche Ausweitung des Spektrums der zentralen Ermittlerfiguren im deutschen Fernsehkrimi, die schon lange nicht mehr männlich, weiß und Beamter sein müssen. „Kombination“ ist die Mischung vertrauter Elemente unterschiedlicher Genres – aus Krimi und Komödie entsteht die „Krimikomödie“. Eine „Rekontextualisierung“ hat etwa stattgefunden, als aus der klassischen Talentshow die „Castingshow“ wurde, ein deutlich anderes Unterhaltungsangebot für eine andere Gesellschaft und eine andere Medienlandschaft.

### Der Reiz des Vertrauten

Für ein gelungenes Unterhaltungserlebnis ist neben Neuem auch die Wiederbegegnung mit Vertrautem wichtig. Es soll ja nicht anstrengen, und die wichtigsten Hilfsmittel dabei sind Genres und Serialität. Die Organisation des Medienangebots in Genres sorgt dafür, dass alle, die sich angesprochen fühlen könnten, schon einmal die wichtigsten Regeln für den erfolgreichen Umgang mit dem betreffenden Angebot kennen. Wer zum Konzert einer Death-Metal-Band geht, weiß, was zu erwarten ist – oder sollte es zumindest wissen. Gleiches gilt für serielle Medienangebote: Jede Produktion, egal ob Gameshow, Krimireihe, Daily Soap oder Doku-Format, erschafft einen eigenen Erwartungshorizont, an dem sich zukünftige Folgen orientieren sollten, um das Stammpublikum nicht zu verprellen.

Das Vertraute macht das Risiko eines Fernsehabends kalkulierbar, Genre und Serialität schützen bis zu einem gewissen Punkt vor Überraschungen – dummerweise nicht nur vor negativen, sondern auch vor positiven. Konsequenterweise setzen fast alle Fernsehsender schon lange auf eine Programmpolitik, die vor allem Risiken vermeiden will.

Das klingt schon ein wenig nach Langeweile – aber Langeweile ist zwar das Gegenteil von Unterhaltung, aber gleichzeitig ein Teil davon. Selbst eingefleischte *Derrick*-Fans geben sofort zu, dass die Varianz zwischen den einzelnen Folgen durchaus überschaubar war, Nichtfans die Serie *Derrick* also als ausgesprochen langweilig empfinden konnten. Der Mangel an Überraschung war für Fans geradezu notwendig für ihr Unterhaltungserlebnis: die verlässliche Wiederbegegnung mit sympathischen Figuren, die Vertrautheit von Ambiente und Erzählweise.

### Unterhaltung oder Langeweile? – Ein Balanceakt

Es geht also um die Versöhnung von Gegensätzlichem, von Reizüberforderung und Reizunterforderung – und mehr als das: Auch für den Wert der Langeweile an sich lassen sich gute Argumente anführen. Ein besonders vehementes Plädoyer hat Klaus Kreimeier vorgelegt. Er schreibt über den Begriff: „Lauscht man in ihn hinein, hört man das langsame, lautlose Verfließen der Zeit, spürt den Trost der gedehnten Minuten, sieht sich eingeladen, verweilend die Welt wahrzunehmen, mit einem herzhaften Gähnen die Trübsal zu verscheuchen“ (Kreimeier 2011, S. 17). Mit anderen Worten: Langeweile kann Momente der Muße verschaffen, in denen wir auf neue Gedanken kommen, die ansonsten von der Geschäftigkeit des Alltags und von zur Routine gewordenen Unterhaltungspraktiken verstellt sind. Vielleicht ist das ja auch der Grund des Erfolgs von „Slow-TV“ – Echtzeitvideos von Bahnstrecken, Aquarien oder Kaminfeuern.

#### Literatur:

**Dehm, U.:**  
*Fernsehunterhaltung. Zeitvertreib, Flucht oder Zwang? Eine sozialpsychologische Studie zum Fernseh-Erleben.* Mainz 1984

**Kreimeier, K.:**  
*Lob der langen Weile.*  
In: G. Hallenberger (Hrsg.):  
*Gute Unterhaltung! Qualität und Qualitäten der Unterhaltung.*  
Konstanz 2011, S. 13–21

Dr. habil. Gerd Hallenberger  
ist freiberuflicher  
Medienwissenschaftler.



Susanne Vollberg

Langeweile ist unserer leistungsorientierten Gesellschaft ein Dorn im Auge. Bereits der Alltag vieler Kinder und Jugendlicher ist ähnlich eng getaktet wie der ihrer Eltern. Allgegenwärtig und ständig verfügbar sind dabei die Medien. Da stellt sich die Frage: Kennt die „Generation Head-Down“, wie Jugendliche angesichts ihrer permanenten Smartphone-Nutzung genannt werden, Zeiten der Langeweile und des Leerlaufs überhaupt noch? Oder anders gefragt: Womit beschäftigen sie sich tatsächlich in ihrer Freizeit?

# Nie mehr Langeweile?

Zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen

„Mir ist laaaangweilig!“ oder: „Was soll ich jetzt machen?“. Kaum ein anderer Satz schreckt Eltern so sehr auf wie die kindliche Bekundung von Langeweile. Und wenig bringt Erziehungsberechtigte derartig zum Kochen wie der angeödete Jugendliche, der antriebslos auf seinem Platz hängt. In unserer leistungs- und erfolgszentrierten Welt ist Langeweile ein unerwünschter Zustand, der mit dem Eingeständnis einhergeht, nicht zu wissen, was man gerade tun soll. „Mach etwas Sinnvolles, dann ist dir auch nicht langweilig!“ – seit Generationen benutzt, gehört dieser Vorwurf auch heute noch zum familiären und schulischen Repertoire. So überrascht es nicht, dass Ratgeber zur Vermeidung von Langeweile – ob im Internet oder auf dem Buchmarkt – zahlreich zu finden sind: *Mir ist langweilig. 1001 Ideen gegen Langeweile* (Moses Verlag), *Fünf Tipps für öde Stunden* ([www.t-online.de/eltern](http://www.t-online.de/eltern)) oder auch *33 Ideen gegen Langeweile bei Kindern* ([www.moms-blog.de](http://www.moms-blog.de)). Gegen Langeweile hilft, so der allgemeine Tenor, sofortige Aktivierung, am besten draußen, am besten im gemeinsamen Spiel. Problematisch wird dabei immer wieder bewertet, wenn Medien zum bloßen Zeitvertreib genutzt werden. Dabei ist natürlich genau das ein wesentliches Moment des kindlichen und erwachsenen Mediennutzungsverhaltens, nämlich sich auf angenehme, unterhaltende Weise die Zeit zu vertreiben.

Weshalb aber hat der Zustand, den wir als Langeweile bezeichnen, jener seelische Zustand der Unzufriedenheit und akuten Abneigung zum Handeln, einen so schlechten Ruf? Warum fürchten viele Eltern das lang gezogene, meist mit vorwurfsvollem Unterton vorgetragene „Mir ist langweilig“ ihrer Sprösslinge so sehr? In der wissenschaftlichen Forschung wird Langeweile heute als ein ebenso komplexes wie paradoxes Phänomen behandelt. Dabei halten sich negative und positive Bewertungen die Waage: „Dem alltagsweltlichen und in großen Teilen der Psychologie, Soziologie und Philosophie reproduzierten Verständnis von Langeweile als Form negativ konnotierter Selbstwahrnehmung, der Abwesenheit integrierender Sinnzuschreibungen oder gar Unfreiheit stehen jedoch durchaus Konzeptionen gegenüber, innerhalb derer der Langeweile eine positive Qualität und produktive Kraft zugeschrieben wird“ (Paradoxien der Langeweile. Kultur- und medienwissenschaftliche Tagung 2007, o. S.).

Aber lässt die allgegenwärtige Mediennutzung noch Raum für dieses Lebensgefühl? Kennt die „Generation Head-Down“ überhaupt noch diese Leerzeiten? Oder anders gefragt: Was macht die Altersgruppe der 2- bis 18-Jährigen tatsächlich in der Freizeit?

### Kindheit, Jugend und die Medien

Längst ist es ein Gemeinplatz: Kindheit heute ist im globalen Maßstab mediatisiert und kommerzialisiert. Neben Familie, Freunden und Schule sind Medien die zentralen Begleiter von Kindheit und Jugend im 21. Jahrhundert. Medien bestimmen mit, wie Kinder aufwachsen, worüber sie miteinander reden und wie sie ihre Freizeit gestalten. Gewandelt haben sich aber die Formen von Kindheit, unterschiedliche Lebensverhältnisse führen zu ganz verschiedenen „Kindheiten“. Zugleich wird die freie Zeit von Kindern immer stärker reglementiert: Der Schule folgt häufig ein von den Eltern durchstrukturiertes Nachmittagsprogramm, das mit Musikschule, Sportangeboten oder organisierten Treffen mit Freunden feste Freizeitaktivitäten vorgibt.

Ebenso heterogen wie die familiäre Struktur und deren Wohn- und Einkommenssituation ist aber auch der Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Die Nutzung einzelner Medien – Fernsehen, Computer, Buch, Spielkonsole – wird von sozialen Milieus ebenso beeinflusst wie von geschlechts- und altersabhängigen Themen- und Genrepräferenzen. Gleichzeitig haben sich die kommunikativen Ansprüche der Altersgruppe im Rahmen der fortschreitenden Digitalisierung der Gesellschaft in den letzten Jahren deutlich verändert. Aktuelle Studien bestätigen eine steigende intensive Nutzung des Internets sowie die Erwartungshaltung, dass relevante Inhalte orts- und zeitunabhängig zur Verfügung stehen (vgl. MPFS 2015a; 2015b; 2016; Shell Jugendstudie 2015). Dennoch spielt das Fernsehen nach wie vor eine Rolle im Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen.

## 2- bis 13-Jährige: Wer nutzt was wann und warum?

Die Frage, ab welchem Alter Kinder Zugang zu welchen Medien bekommen und wie viel Zeit sie damit verbringen sollten, sorgt seit jeher für emotionale Debatten. Wird der Medienkonsum von Vorschulkindern seitens der Eltern noch stark reglementiert, so gehören Medien für die Mehrzahl der älteren Kinder und für Jugendliche – ebenso wie für ihre Eltern – ganz selbstverständlich zum Alltag und werden intensiv genutzt.

Bei den täglichen Aktivitäten, die den Alltag von Vorschulkindern bestimmen, steht das Fernsehen an dritter Stelle (44 %), gleich nach „Spielen drinnen“ (85 %) und „Spielen draußen“ (63 %). Weitere 35 % nutzen das Fernsehen mehrmals pro Woche (vgl. MPFS 2015b, S. 7 f.). Dabei liegt die durchschnittliche tägliche Fernsehnutzung der 2- bis 5-Jährigen bei 43 Minuten. Deutlich weniger Zeit verbringen sie beispielsweise mit (Bilder-)Büchern, die angeschaut oder vorgelesen werden (26 Minuten) oder mit Radio hören (18 Minuten). Mit zunehmendem Alter verlagert sich dann das aktiv genutzte Medienrepertoire vom Fernsehen langsam in Richtung Internet. Bereits mit 4 bis 5 Jahren nimmt die Nutzung von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen deutlich zu, von 3 % bei den 2- bis 3-Jährigen auf 20 %.

Bei den 6- bis 13-Jährigen stellt die *KIM-Studie 2014* einen deutlichen Anstieg der Mediennutzungszeiten fest (vgl. MPFS 2015a). Während die Computer-, Konsolen- und Internetnutzung in dieser Altersgruppe in den vergangenen 15 Jahren aufgrund der technischen Entwicklung deutlich gestiegen ist, blieb die Fernsehnutzung dennoch relativ konstant. Nutzen heute 63 % der Kinder jeden bzw. fast jeden Tag das Internet, so waren es 1999 durchschnittlich 6 %, drei Jahre später bereits 33 %. Im Netz halten sie sich nach Angaben der Haupterzieher etwa 36 Minuten auf, während sie mit dem Fernsehprogramm rund 93 Minuten täglich verbringen (vgl. Feierabend u. a. 2015, S. 193). Der Anteil der täglich/fast täglichen Fernsehnutzung ist mit 79 % angesichts der zahlreichen hinzugekommenen Medienaktivitäten immer noch überraschend hoch. Zum Vergleich: 1999 lag er bei 73 %, 2002 bei 82 %. Ebenfalls hoch ist die Bindung an das Medium Fernsehen, fast zwei Drittel der Kinder (61 %) gaben an, am wenigsten auf das Fernsehen verzichten zu können (vgl. MPFS 2015a). Die *KIM-Studie 2014* kommt zu dem Schluss, dass sich bei den Kindern eine „deutliche Orientierung in Richtung Computer und Internet“ vollziehe. „In dieser Lebensphase erschließen sich Kinder die Onlinewelt. Beginnend mit Spielen und Recherchen für die Schule und persönliche Interessen, wird dann ab dem Alter von etwa 10 Jahren auch das Thema ‚Kommunikation (im Freundeskreis)‘, relevant und Kinder machen ihre ersten Schritte in sozialen Netzwerken. Dass diese eigentlich nicht für Kinder gedacht sind, scheint kein Hindernis zu sein. Wenn Kinder hier aktiv sind, sind die zentralen Plattformen Facebook und WhatsApp“ (Feierabend u. a. 2015, S. 197).

## Und was machen die Jugendlichen?

Jüngst erschienen, zeichnet die *JIM-Studie 2016* mit dem Untertitel *Jugend, Information, (Multi-) Media* in puncto Freizeitaktivitäten ein überraschend konstantes Bild. „Auch wenn die theoretisch verfügbaren Optionen zur Freizeitgestaltung für Jugendliche in den letzten Jahren weiter differenziert und umfassender geworden sind, so umfasst der Alltag der 12- bis 19-Jährigen neben dem Schulbesuch immer noch ähnliche Aktivitäten wie zu Beginn der Erhebung der *JIM-Studie 1998*“ (MPFS 2016, S. 9). Bei den medialen Aktivitäten besitzt die Nutzung von Handy (92 %), Internet (87 %) und Musik (82 %) die höchste Alltagsrelevanz, bei den nicht medialen Freizeitaktivitäten steht das Treffen mit Freunden und Bekannten an erster Stelle, so verabreden sich 73 % der Altersgruppe täglich oder mehrmals pro Woche. Dabei ist der begleitende Mediengebrauch über das Smartphone selbstverständlich. 69 % der Jugendlichen treiben Sport und gut jeder Dritte unternimmt regelmäßig etwas mit der Familie (35 %).

Aber auch für die Jugendlichen spielt das Fernsehen weiterhin eine Rolle. So geben 46 % der Befragten eine tägliche und noch einmal 33 % eine mehrmals wöchentliche Nutzung an. Zwar fällt es in der täglichen Nutzung hinter Handy, Internet und Musik zurück, trotzdem schätzen die Jugendlichen ihre durchschnittliche Fernsehdauer auf rund 105 Minuten, und damit auf nur zehn Minuten weniger als vor zwei Jahren. Die meisten Jugendlichen tun dies nach wie vor über den traditionellen Weg des stationären Fernsehgeräts, die Nutzungszeiten über alternative Endgeräte (Internet, Handy bzw. Smartphone, Tablet-PC) nehmen in den letzten Jahren jedoch kontinuierlich zu (vgl. ebd.).

Eine wesentliche Veränderung in der Fernsehnutzung stellt die bei Jugendlichen weitverbreitete Parallelnutzung von Fernsehen und Internet dar, auch bezeichnet als „second screen“. Gleichzeitig zum Fernsehen wird ein zweiter Bildschirm genutzt, bei Jugendlichen ist das in erster Linie das Smartphone, in zweiter Linie der Laptop, zunehmend abgelöst durch das Tablet. Hierbei kann man unterscheiden zwischen der fernsehbezogenen Nutzung und der inhaltlich unabhängigen Nutzung von Fernsehen und Internet. Erstere bietet den jugendlichen Nutzern einen direkten Mehrwert durch zusätzliche Informationen zur Sendung, den direkten Austausch mit Freunden, die Kommentierung über Facebook und Twitter oder sendungsbezogenes Gaming. Bei der inhaltlich losgelösten Parallelnutzung überwiegt ebenfalls der Austausch mit Freunden über die sozialen Netzwerke, Onlineshopping und das Surfen im Netz auf der Suche nach neuen, interessanten Inhalten, beispielsweise bei YouTube.

## Fazit

Die tägliche Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ist heute ebenso umfassend wie selbstverständlich. Das Smartphone, das 97 % der 12- bis 19-Jährigen besitzen, ermöglicht die orts- und zeitunabhängige Nutzung einer Vielzahl ganz unterschiedlicher Medienangebote, bei denen die Social-Media- sowie Musik- und Bewegtbild-Plattformen die wichtigste Rolle spielen. Langeweile kann somit einfach verdrängt werden, verschwunden ist sie damit aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen jedoch nicht. Sie ist in der Schule ebenso präsent wie nach dem Abschluss eines Computerspiels, am Ende eines spannenden Buches oder Films oder während des Medienverbots seitens der Eltern. Vielleicht ist es an der Zeit, der Langeweile und damit dem Recht auf freie Zeit – um in die Luft zu starren, auf dem Bett zu liegen und nichts, aber auch rein gar nichts zu tun – einen festen Platz im Rahmen der Vermittlung von Medienkompetenz einzuräumen.

## Literatur:

Feierabend, S. u. a.: *Kinder und Medien, Computer und Internet. Ergebnisse der KIM-Studie 2014*. In: *Media Perspektiven*, 4/2015, S. 186–198

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS): *JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart 2016

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS): *KIM-Studie 2014. Kinder + Medien. Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart 2015a

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS): *miniKIM 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart 2015b

Shell Jugendstudie: *Jugend 2015*. Hamburg 2015

*Paradoxien der Langeweile. Kultur- und medienwissenschaftliche Tagung*. Bochum, 12.–13. Januar 2007. Abrufbar unter: <http://www.ruhr-uni-bochum.de/kooperative-m/langeweile/konzept/index.html> (letzter Zugriff: 01.12.2016)

Dr. Susanne Vollberg ist Privatdozentin und vertritt derzeit die Professur für Geschichte, Theorie und Gebrauch der Medien an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg (MLU). Sie leitet außerdem die Abteilung für Medien- und Kommunikationswissenschaft des Instituts für Musik, Medien- und Sprechwissenschaften an der MLU.



Michaela Brohm-Badry

Langeweile, Frustration und Reizarmut gehen Hand in Hand. Die Ursachen dafür sind zum einen in der Person selbst zu suchen. Zum anderen werden sie aber auch durch spezifische Situationen und durch das Herausforderungsniveau hervorgerufen. Entgegenwirken kann man durch gezielte Stimulation.

# „Spiel's noch einmal, Sam“ ist auch keine Lösung

## »Langeweile ist Reizarmut durch mangelhafte Fokussierung der Aufmerksamkeit.«

### Langeweile und Erfolgsdeprivation

Wer auf dem Kanapee sitzt und ziellos durch die Fernsehprogramme zappt, verschafft sich schwerlich Erfolgserlebnisse – ist also sozusagen erlebnisdepriviert. Und verpasst die Chance, vom Belohnungszentrum des Gehirns den Neurotransmitter Dopamin und Endorphine ausschütten zu lassen – diese körpereigenen Botenstoffe, die Glücksgefühle provozieren. Um genauer zu sein: Dopamin setzt Motivationsgefühle, Endorphine Opiate frei. Opium. Happy werden wir also. Rauschhaft happy: Das Gehirn wird bei Erfolgen durchflutet und der Körper gleich mit. Wir tragen also unser körpereigenes Belohnungssystem immer bei uns.

Langeweile kann als dessen Gegenteil verstanden werden, sie ist Reizarmut. Langeweile sei die negativ belastende Erfahrung, so der kanadische Psychologe John Eastwood u. a. (2012), „unfähig zu sein, sich einer befriedigenden Tätigkeit hinzugeben, obwohl man es will“. So tritt dieser Zustand meist auf, wenn wir Schwierigkeiten haben, unsere Aufmerksamkeit auf diejenigen Gefühle, Gedanken oder externe Informationen zu richten, die erforderlich wären, um aktiv zu sein. Wir fokussieren uns also nicht auf das, was zur Aktivierung nötig wäre. Darüber hinaus, so Eastwood u. a., ist dieser aversive Zustand auch dadurch gekennzeichnet, dass wir uns in der eigenen Unfähigkeit verfangen und davon überzeugt sind, dass die Umgebung für diesen unbefriedigenden Zustand verantwortlich ist, so ist z. B. „die Aufgabe langweilig“, oder es gibt „nichts zu tun!“ (vgl. ebd.).

Langeweile ist demnach Reizarmut durch mangelhafte Fokussierung der Aufmerksamkeit. Also Ziellosigkeit und Spannungslosigkeit, verbunden mit subjektiv empfundener Monotonie und entsprechend hoher Frustration (Hill/Perkins 1985). Anders als Eastwood, der die Ursachen ausschließlich im Inneren des Menschen sieht, also in der *Person* (1) selbst, gehen andere Forscher davon aus, dass auch eine stimulationsarme Umgebung, also die *Situation* (2), oder das *Herausforderungsniveau* (3) der gerade anstehenden Aufgabe das Langeweileempfinden beeinflussen.

Aber fangen wir mit der *Person* (1) an: Wir wissen zwar noch nicht genau, warum, aber Männer langweilen sich eher als Frauen, junge Menschen eher als ältere, Unverheiratete eher als Verheiratete und Ärmere eher als Wohlhabende. Diese Gruppen haben die höchste Auftrittswahrscheinlichkeit von Langeweile (Chin/Markey u. a. 2016). Sie erscheint darüber hinaus häufig im Zusammenhang mit negativen Emotionen und geht häufig mit Einsamkeit, Ärger, Traurigkeit und Sorgen einher (ebd.).

## »Wer sich permanent langweilt, schadet seiner Psyche.«

Hinsichtlich der *Situation* (2) tritt Langeweile eher in Kontexten auf, in denen die eigene Freiheit eingeschränkt ist (Schule, Arbeitsplatz).

Das *Herausforderungsniveau* (3) schließlich ist in Langweilesituationen eher monoton, wir erfahren also eine relative Stimulationslosigkeit – oder eben das Gegenteil: sehr schwere Anforderungen, die uns resignieren lassen.

### Langeweile, Anti-Flow und die Folgen

Letzteres verweist ganz klar auf den Zusammenhang zum Flow-Empfinden: Flow, dieser selbstvergessene, zeitvergessene Zustand völligen Aufgehens in einer Tätigkeit, der nach getaner Arbeit Glückshormone provoziert, kann als das Gegenteil des Langweilens verstanden werden. Schauen wir uns an, in welchen Situationen Flow-Empfinden entsteht, wird auch die Langeweile klar: Flow wächst in der optimalen Passung von Anforderungen und Fähigkeiten – nicht zu schwer – nicht zu leicht: das optimale Klavierstück zum Üben, die optimale Herausforderung bei der Arbeit, die optimal schwierige Story im Krimi: Wir verstehen, was vor sich geht, fühlen uns gefordert, kommen mit dem Klavierstück oder der Arbeitsaufgabe voran, sind von der Krimihandlung gereizt und können mit unseren geistigen Fähigkeiten herausfinden, wer der Mörder tatsächlich ist.

Geraten Anforderungen und Fähigkeiten hingegen in die Schiefelage, kann das in zweierlei Richtungen verlaufen:

- Sind die Anforderungen hoch, unsere Fähigkeiten aber gering, kommt es zur Überforderung. Im Film beispielsweise führen allzu komplexe Handlungs- oder Personenstränge zur Überforderung unseres Geistes; in Arbeitskontexten zu heftigem Stress.
- Sind die Anforderungen gering, unsere Fähigkeiten aber hoch, sind wir unterfordert – *gelangweilt*. Allzu simpel sollte also der Kriminalfall auch nicht zu lösen sein, denn dann setzt die Langeweile ein: Unsere Fähigkeiten sind viel größer als die Herausforderung.

Bis in die Extreme getrieben, führt erstere Kombination in den Burn-out, die zweite in den Bore-out: Wir langweilen uns. Sehr. Beide Formen der Fehlbelastungen der Psyche haben ähnliche Folgen: Frustration, Müdigkeit, Lustlosigkeit bis hin zur Depression. Wer sich also permanent langweilt, schadet seiner Psyche. Der Volksmund weiß das schon lange: Wir langweilen uns zu Tode.



## »Allem Anschein nach wird unser Gehirn kreativer, wenn wir ihm Phasen der Ruhe geben.«

Traurige Berühmtheit erlangten hier die Untersuchungen aus den 1940er-Jahren: Der Psychoanalytiker René Spitz (1976) beobachtete die Entwicklungsverläufe von Säuglingen, die in ihren Heimbetten dadurch ruhiggestellt wurden, dass man ihnen alle Seiten des Kinderbettes durch Tücher verhängte – eine damals wohl übliche Maßnahme. So waren die Säuglinge gezwungen, den ganzen Tag über an die Decke zu schauen. Zudem hatten sie kaum Kontakt zur Pflegerin, da ein mechanischer Flaschenhalter das „Stillen“ übernahm. Diese brutale Reizarmut führte bei vielen Kindern zu einem deutlichen Mangel an Intelligenz und sozialer Bindungsfähigkeit sowie erhöhter Depressionswahrscheinlichkeit. Lang andauernde Monotonie macht krank.

Zudem stresst Langeweile, da Langeweile genauso wie Überforderung dafür sorgt, dass das Stresshormon Cortisol ausgeschüttet wird – ein deutlicher Prädiktor für Herzerkrankungen. Menschen, die in einer Studie von Britton/Shiple (2010) wiederholt angaben, sich bei der Arbeit zu langweilen, hatten ein zweieinhalbfach erhöhtes Herzinfarktrisiko. Langeweile scheint demnach rundum schlecht.

Doch ganz so eindeutig ist die Sache nicht: Evolutionsgeschichtlich könnte man gar nach dem Sinn dieses belastenden Gefühls fragen und kommt zu spannenden Antworten: Eine Arbeitsgruppe um den kalifornischen Psychologen Jonathan Schooler (2012) ließ Probanden in einem Experiment überlegen, was man mit Ziegelsteinen Ungewöhnliches anstellen könnte. Danach erledigte eine Teilgruppe anstrengende Aufgaben und die andere Teilgruppe monotone Arbeiten, bei denen das Gehirn sich langweilen musste. Nach dieser Phase ließ man alle Teilnehmer einfach erneut nach ungewöhnlichen Verwendungsmöglichkeiten von Ziegelsteinen suchen und siehe da: Diejenigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die sich in der Zwischenphase gelangweilt hatten, fanden 41 % mehr Verwendungsmöglichkeiten als die nicht gelangweilte Gruppe. Vermutlich hatten deren Gehirne in der Zwischenzeit einfach weiter über die Aufgabe nachgedacht. Allem Anschein nach wird unser Gehirn kreativer, wenn wir ihm Phasen der Ruhe geben. Die schwächelnde Aufmerksamkeit scheint das Gehirn doch paradoxerweise auch gleichzeitig zu stimulieren.

Nur zu viel ist eben zu viel.

### Was uns stimuliert

Und darum bleibt die Frage, was wir gegen die Langeweile tun können. Was stimuliert uns? Zentral sind:

## »Wenn wir einen uns sympathischen Menschen beobachten, der eine herausfordernde Aufgabe bewältigt, nehmen wir tendenziell eher an, auch selbst diese Herausforderung bewältigen zu können.«

- geistige, soziale oder emotionale Reize: anspruchsvolle Inhalte, fremde Menschen oder Kulturen, Abenteuer, Risiken eingehen, sich selbst in neuen Situationen erproben,
- Wertschätzung und Anerkennung durch andere: Lob, körpersprachliche Bestätigung durch Blicke und Nicken, Wahrnehmen von Fortschritten,
- das Gefühl der Selbstbestimmung: die Wahl haben, Entscheidungen treffen, frei sein im Denken und Handeln,
- sich selbst als wirksam zu erleben: Ziele erreicht zu haben, erfolgreich zu sein: Das kann ich schaffen! Das kann ich verstehen! Das Rätsel kann ich lösen!

Letzteres verweist darauf, wie wichtig es ist, sich Ziele zu setzen und positive Modelle für unser zielgerichtetes Handeln zu haben. Der Motivationspsychologe Albert Bandura zeigte in vielfältigen Untersuchungen, dass das Modelllernen eine der effektivsten Lernformen ist: Wenn wir einen uns sympathischen Menschen beobachten, der eine herausfordernde Aufgabe bewältigt, nehmen wir tendenziell eher an, auch selbst diese Herausforderung bewältigen zu können. Das stimuliert uns, selbst aktiv zu werden. Darum braucht jeder gute Film eine Heldin oder einen Helden – ein energetisierendes Modell.

### IST-SOLL-Spannung

Wird diese Heldin oder dieser Held dann in Kontexte geworfen, die ihre Schatten vorausschicken (der Mörder wartet bereits in der Besenkammer, aber unsere Heldin weiß das noch nicht, als sie nach Hause kommt – der Zuschauer aber schon; der Widersacher lauert schon mit böartigen Fallen im Vorzimmer, unser Held vertraut ihm aber), so wird die Aufmerksamkeit in der Zukunft fixiert.

Motivation ist also hier, wie auch in den meisten anderen Kontexten, die Spannung zwischen dem jetzigen IST und dem zukünftigen SOLL (sie muss das überleben!). Spannende Filme werfen daher immer wieder einen kurzen Blick voraus – und wir wollen immer weiter sehen, ob sich unsere Hoffnung oder Erwartung erfüllt. Der Reiz besteht darin, durch solche Vorgriffe Spannung aufzubauen; das Interesse des Zuschauers wird also permanent gereizt und auf zukünftige Ereignisse gelenkt („Wenn Sie wüssten, was Sie morgen tun werden, würde Ihnen das Blut in den Adern gefrieren!“) – und wir bangen stellvertretend mit, ob unser Modell sein Ziel an unserer statt erreicht; den Mörder kampfunfähig macht oder trotz intriganter Verstrickungen reich, berühmt und sexy wird. So machen Herausforderungen der reizarmen Langeweile den Garaus. Spannung wirft demnach zukunftsrelevante Fragen auf, deren Antworten den Menschen interessieren: Die Motivation, sich einen Film bis zum Ende anzusehen, lebt meist von der Zuschauerfrage: Klappert es? Oder klappert es nicht? Überlebt er/sie/es? Oder nicht? Kriegt sie den Mann ihrer Träume oder nicht? Ja oder nein? Das reizt uns.

## Herausforderungen

Und wenn dann noch ungewöhnliche Stimuli hinzukommen, wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers gebannt, denn nichts lähmt mehr, als das Bekannte: „Spiel's noch einmal, Sam“ – das ist auf die Dauer auch keine Lösung. Stattdessen will unser Gehirn Herausforderungen: Fremdes, nie Gesehenes, nie Gehörtes: fremde Klänge, Farben, Strukturen, Aufgaben – Impulse, die unseren Frontallappen zur Reflexion anregen, die uns Dinge durchdringen und verstehen lassen und schließlich zur kognitiven Lösung führen – ein Erfolgserlebnis und die Opiate berauschen. Das wollen wir.

Allerdings springt unser Gehirn nur dann an, wenn die Sache einen Sinn macht: Langeweile entsteht oft aus Abwehr von Sinnlosigkeit (Brohm 2016). Hat die Handlung des Films Brüche, ist sie „sinnlos“. Empfinden wir es nicht als wichtig, was wir gerade tun, schaltet unser Gehirn in den Ruhemodus.

## Nachklang

So sollten Fernsehmacher, Führungskräfte in Unternehmen, Schulen und Hochschulen auf die wirklich drängende Frage von Zuschauerinnen und Zuschauern, Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, Schülerinnen und Schülern sowie Studierenden Antworten haben: Warum machen wir das? Antworten, die zum großen Ganzen beitragen, sind sinnstiftend, stimulierend und daher Bore-out-prophylaktisch: Wir machen das, weil ... Und für uns selbst sollten wir diese Antworten natürlich auch kennen: Was tragen wir zum großen Ganzen bei? Was könnte ich jetzt, in diesem Moment tun, um einen wirklich wichtigen Beitrag zu leisten? Keine Zeit, sich zu Tode zu langweilen. It's a great day, to start something big!

# »Langeweile entsteht oft aus Abwehr von Sinnlosigkeit.«

### Literatur:

**Baird, B./Smallwood, J./Mrazek, M. D./Kam, J. W. Y./Franklin, M. S./Schooler, J. W.:**  
*Inspired by Distraction. Mind Wandering Facilitates Creative Incubation.* In: Psychological Science, 10/2012/23, S. 1117–1122

**Britton, A./Shipley M. J.:**  
*Bored to Death?* In: International Journal of Epidemiology, 2/2010/39, S. 370–371

**Brohm, M.:**  
*Werte, Sinn und Tugenden als Steuerungsgrößen in Organisationen. Für Fach- und Führungskräfte.* Wiesbaden 2016

**Chin, A./Markey, A./Bhargava, S./Kassam, K. S./Loewenstein, G.:**  
*Bored in the USA: Experience Sampling and Boredom in Everyday Life.* In: Emotion [online], 2016

**Eastwood, J./Frischen, A./Fenske, M. J./Smilek, D.:**  
*The Unengaged Mind. Defining Boredom in Terms of Attention.* In: Perspectives on Psychological Science, 5/2012/7, S. 482–495

**Hill, A. B./Perkins, R. E.:**  
*Towards a model of boredom.* In: British Journal of Psychology, 2/1985/76, S. 235–240. Abrufbar unter: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.2044-8295.1985.tb01947.x/full> (letzter Zugriff: 24.11.2016)

**Spitz, R.:**  
*Vom Säugling zum Kleinkind. Naturgeschichte der Mutter-Kind-Beziehungen im ersten Lebensjahr.* Stuttgart 1976<sup>5</sup>

Dr. Michaela Brohm-Badry ist Professorin für Empirische Lehr-Lern-Forschung und Didaktik sowie Dekanin des Fachbereichs Erziehungs- und Bildungswissenschaften, Philosophie und Psychologie an der Universität Trier. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Motivation, Positive Psychologie, Werte, Sinn und Leistung.



© Julian Greve

Kristina Kögler

Langeweile ist seit Jahrhunderten ein fester Bestandteil des Gefühlslebens von Schülern im Unterricht. Sie wird zumeist als mäßig unangenehmes subjektives Erleben gedehnter Zeit beschrieben und oft mit negativen Begleiterscheinungen und Folgen für das Lernen assoziiert. Dabei werden ihr auch entspannende und kreative Potenziale zugeschrieben. Es stellt sich die Frage, ob und unter welchen Bedingungen dieses positive Moment der Langeweile auch in der Schule zur Entfaltung gelangen kann.

# Zähes Warten auf den Gong?

Das Phänomen Unterrichtslangeweile

## Allgegenwärtig und ambivalent

Der Sozialpsychologe Erich Fromm beschrieb sie als eine der furchtbarsten Plagen unserer Zeit, der italienische Philologe Giacomo Leopardi als das in gewisser Hinsicht erhabenste menschliche Gefühl – die Langeweile. Sie wird mit Entspannung und kreativer Inkubation, aber auch mit lähmender Gedankenleere und Unproduktivität verbunden. Sie ist ein ambivalentes Alltagsphänomen. Niemand, der diese „Windstille der Seele“ (Nietzsche), diese „produktive Ungeduld“ (Goethe), diese „Wurzel des Übels“ (Kierkegaard) nicht bereits erlebt oder erlitten hätte. Auch und besonders aus Schule und Unterricht ist Langeweile seit Jahrhunderten nicht wegzudenken – bereits 1806 bezeichnete der Philosoph und Pädagoge Johann Friedrich Herbart sie als „ärgste Sünde des Unterrichts“. Aktuelle wissenschaftliche Untersuchungen zeigen, dass sich Lernende durchschnittlich in weit mehr als einem Drittel der Unterrichtszeit langweilen (Kögler 2015), sie bestätigen damit bestehende Ergebnisse älteren Datums. Ob und inwiefern dieser Befund aus pädagogischer Sicht problematisch ist, erscheint jedoch durchaus strittig. Denn bisherige Analysen von Zusammenhängen zwischen dem Erleben von Langeweile im Unterricht und resultierenden Lernleistungen führten meist zu der Annahme ausbleibender bis allenfalls schwach negativer Effekte (Pekrun/Goetz/Daniels/Stupnisky/Perry 2010). Zudem sind vor dem Hintergrund der gesellschaftsweiten Entschleunigungsdebatte angesichts zunehmender Stress- und Belastungssymptome bereits bei Jugendlichen im Schulalter diese „langweiligen“ Phasen ja möglicherweise gar erstrebenswerte Zeitinseln in der ansonsten um sich greifenden Hektik des Alltags. Entsprechende Assoziationen des Langweileerlebens mit Zuständen der Entspannung und Muße lassen dies nicht abwegig erscheinen, und der Bildungsauftrag der Institution Schule könnte sich durchaus auch darauf richten, die gezielte Entleerung und Entzerrung von Zeit mit den Lernenden einzuüben. Unterrichtliche Langeweile also als unvermeidbares und bisweilen lästiges, aber letztlich unschädliches Übel? Oder gar als pädagogisch wünschenswerte zeitliche Ausbremsung der Lernenden, denen der stetige Wunsch nach rascher Abwechslung zum obersten Prinzip gereicht?

## Eindeutige Verortung schwierig

Zur Entscheidung dieser Frage erscheint eine Annäherung an das Phänomen geboten. Ein Blick auf seine Erscheinungsformen macht deutlich, dass es die *eine* Langeweile nicht gibt. Unterrichtliche Langeweile ist so mannigfaltig wie ihre Zuschreibungen. Dem einen erscheint sie apathisch als quälende Zeitdehnung ohne Entrinnen, dem anderen als willkommener Leerlauf, als Entspannungsphase wohliger Untätigkeit bei gleichwohl existierenden Vorstellungen über einen subjektiv geeigneteren Zeitvertreib, der sich aber angesichts der sozialen Unausweichlichkeit der Unterrichtssituation nicht realisieren lässt. Auch aggressiv-destruktive und schöpferische Langeweileformen wurden von untersuchten Lernenden benannt – in der Summe eine große phänomenologische Vielfalt, die den Gedanken an ebenso vielfältige Bewältigungsmechanismen und Wirkungen naheliegend erscheinen lässt. Zudem besteht eine der großen Schwierigkeiten der Wissenschaft darin, zu diagnostizieren, wann Langeweile anfängt und wann sie endet. Gehört auch entspannte Muße mit ihren positiven Facetten bereits dazu? Und ist nicht bereits in dem Moment, in dem Langeweile wahrnehmbar wird und Bewältigungshandlungen wie etwa Kritzeleien und andere Ablenkungen beginnen, die Emotion bereits vorüber?

## Literatur:

**Dreyer, K.:**  
*Die Bändigung der Zeit in der Entstehung von Bildungsinstitutionen.*  
 In: D. Sembill/J. Warwas (Hrsg.): *Zeitgemäße Führung – zeitgemäßer Unterricht.*  
 Baltmannsweiler 2008, S. 99–109

**Götz, T./Frenzel, A.:**  
*Phänomenologie schullischer Langeweile.* In: *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie*, 4/2006/38, S. 149–153

**Kärner, T.:**  
*Erwartungswidrige Minderleistung und Belastung im kaufmännischen Unterricht. Analyse pädagogischer, psychologischer und physiologischer Aspekte.*  
 Frankfurt am Main 2015

**Kögler, K.:**  
*Langeweile in kaufmännischen Unterrichtsprozessen. Entstehung und Wirkung emotionalen Erlebens ungenutzter Zeitpotentiale.*  
 Frankfurt am Main 2015

**Pekrun, R./Goetz, T./Daniels, L. M./Stupnisky, R. H./Perry, R. P.:**  
*Boredom in Achievement Settings: Exploring Control-Value Antecedents and Performance Outcomes of a Neglected Emotion.*  
 In: *Journal of Educational Psychology*, 3/2010/102, S. 531–549

**Seifried, J.:**  
*Sichtweisen auf die methodische Gestaltung von Unterricht.* In: *Zeitschrift für Berufs- und Wirtschaftspädagogik*, 4/2006/102, S. 578–596

**Sembill, D./Wuttke, E./Seifried, J./Egloffstein, M./Rausch, A.:**  
*Selbstorganisiertes Lernen in der beruflichen Bildung – Abgrenzungen, Befunde und Konsequenzen.*  
 In: *Berufs- und Wirtschaftspädagogik – online.* bwp@, 13/2007.  
 Abrufbar unter:  
[http://www.bwpat.de/ausgabe13/sembill\\_etal\\_bwpat13.shtml](http://www.bwpat.de/ausgabe13/sembill_etal_bwpat13.shtml)

## Was Langeweile uns zeigt

In der Emotionspsychologie wurden die unterschiedlichen Beschreibungsversuche und Sichtweisen auf das Phänomen Langeweile zu einem definitiven Minimalkonsens verdichtet (Göt/Frenzel 2006). Dieser geht davon aus, dass Langeweile subjektiv immer durch ein langsames Verstreichen der Zeit bei Konzentration der Aufmerksamkeit auf diesen Sachverhalt und durch ein *verhältnismäßig* negatives Erleben gekennzeichnet ist. Demgemäß handelt es sich nicht unbedingt um einen wünschenswerten Zustand, aber auch nicht um eine ausgeprägt negative Emotion. Keine Einigkeit besteht indes darüber, ob Langeweile eher zu den deaktivierenden Emotionen zählt oder auch mit erhöhter Aktivität des Langeweilten einhergehen kann, wie etwa aggressiv-destruktive Zuschreibungen vermuten lassen. Aufschlussreiche Hinweise bietet dabei ein Blick auf die Funktionalität von Langeweile für das menschliche Handeln. In der Handlungstheorie wird davon ausgegangen, dass Emotionen als subjektive Bewertung von Situationen dem Individuum Handlungsbedarfe signalisieren. Über die Initiierung entsprechender Bewältigungshandlungen wird dabei die Sicherstellung von sogenannten Motiv-Bedürfnislagen ermöglicht, zu denen insbesondere auch der Wunsch nach Orientierungs- und Verhaltenssicherheit gehört. In der Lebensumwelt orientiert zu sein und über adäquate Verhaltensrepertoires zu verfügen, ist ein menschliches Grundbedürfnis. Wird dieses gefährdet, indem sich etwa durch Umweltveränderungen die Notwendigkeit der Weiterentwicklung bestehender Handlungsmodelle abzeichnet, signalisieren Emotionen eben jenen Handlungsbedarf. Wendet man dieses evolutionär begründbare Denkmodell auf das Phänomen Langeweile an, wäre vorstellbar, dass das Auftreten von Langeweile Aufmerksamkeit dafür schaffen soll, dass das gegenwärtige Reizangebot auf lange Sicht nicht befriedigend erscheint und eine Veränderung der Situation geboten ist. Gewissermaßen eine innere Warnung vor dem Stillstand. Nun erfolgt die Bewertung einer Situation, etwa im Unterricht, jedoch immer auch vor dem Hintergrund der individuellen Persönlichkeitsmerkmale und verdichteten Vorerfahrungen, die Einfluss auf die Emotionsentstehung, Dauer und Intensität nehmen.

## Wie Unterrichtslangeweile entsteht

Die Entstehung von Langeweile im Unterricht ist insofern ein komplexes Zusammenspiel aus personenbezogenen und situativen Faktoren, das seit einigen Jahren intensiv erforscht wird. Aufseiten der Lernenden stellte man fest, dass Individuen mit einer schwach ausgeprägten Selbststeuerungsfähigkeit und Selbstwirksamkeit – also diejenigen mit geringeren Möglichkeiten, sich selbst Impulse zu setzen und Ziele zu verfolgen, sowie Personen, die sich nicht in hohem Maße zutrauen, Schwierigkeiten aus eigener Kraft zu bewältigen – eher dazu tendieren, sich zu langweilen. Auch Vorwissen und ein Interesse an den Unterrichtsinhalten sind stabile Prädiktoren des Langeweilerlebens – Lernende mit Verständnisproblemen aufgrund mangelnder Vorkenntnisse sowie einem gering ausgeprägten Interesse langweilen sich meist häufiger und intensiver als andere. Es gibt allerdings auch den Fall der Unterforderungslangeweile, bei dem sich Lernende aufgrund ihrer im Vergleich zu dem im Unterricht geforderten Niveau ausgereiften Vorkenntnisse langweilen. Dieser Umstand macht deutlich, dass insgesamt die subjektive Passung aus Person und Situation für das Auftreten oder Fernbleiben von Langeweile entscheidend ist. Aufseiten der situativen Faktoren steht dabei die Unterrichtsgestaltung im Fokus. Wichtige Einflussfaktoren sind unterrichtliche Leerläufe, häufige Lehrermonologe und Stoffwiederholungen sowie eine allzu passive Rolle der Schülerinnen und Schüler. Spiegelt man diese Befunde an Untersuchungen zur methodisch-didaktischen Gestaltung von Unterricht, fällt auf, dass eben diese Faktoren in vielen Fachkulturen das Unterrichtsgeschehen nach wie vor dominieren. Weit über die Hälfte der Unterrichtszeit wird lehrerzentriert gestaltet, Wiederholungsphasen nehmen größeren Raum ein als das Erlernen neuer Inhalte und Lernende sind nicht selten nur passive Beobachter des Geschehens.

### Zeitersparnis teuer erkaufte

Fragt man Lehrkräfte nach den Gründen für das Festhalten an den traditionellen lehrerzentrierten Unterrichtsformen, werden meist zeitliche Argumente ins Feld geführt (Seifried 2006). Die Fülle des zu behandelnden Stoffes und die Knappheit der Zeit erfordern kalkulierbare Lehr-Lern-Arrangements, folglich eine starke Konzentration auf die Lehrperson als Dreh- und Angelpunkt des Geschehens. Etwas überspitzt formuliert wird mittels lehrerzentrierten Unterrichtsentwürfen Zeit gespart, welche wiederum den Lernenden zu lang (weilig) erscheint – ein nur vermeintlich paradox anmutender Sachverhalt. Die Konzentration auf die Zeitersparnis beim Unterrichten hat in der Schulgeschichte lange Tradition. Bereits Comenius wollte im 17. Jahrhundert nicht nur „alle Menschen alles lehren“, dies musste zum Zweck der gesellschaftlichen Existenzsicherung auch möglichst „gründlich, rasch und angenehm“ geschehen. Diese von ihm in seiner *Großen Didaktik* von 1657 postulierte Trias spricht mit Effektivität (gründlich) und Effizienz (rasch) zwei bis heute gültige bildungspolitische Zielvorstellungen an – einzig das Angenehme ist im Lauf der Schulgeschichte zu einem heute allenfalls implizit angestrebten Attribut von Bildungsprozessen geworden. Im Verlauf der Industrialisierung wurde zunächst die unterrichtliche Effizienzorientierung zum sogenannten Hidden Curriculum, also zum heimlichen Bildungsziel, denn man brauchte in den Fabriken Arbeiter, die gewohnt waren, sich einem engmaschigen Zeitdiktat klaglos zu unterwerfen (Dreyer 2008). Erst reformpädagogische Ansätze führten wieder zu einer Öffnung des Unterrichts hin zu mehr Schülerorientierung und -autonomie und damit zu Möglichkeiten, über die eigene Lernzeit im Unterricht in stärkerem Maße selbstbestimmt zu verfügen.

### Dezentralisierung und Asynchronität wagen

Selbstorganisierte Lehr-Lern-Arrangements bieten in diesem Zusammenhang die Möglichkeit der Ausweitung schülergesteuerter dezentraler Arbeitsphasen, ohne dabei den Stellenwert gemeinsamer Ergebnissicherung und -einordnung durch die Lehrperson infrage zu stellen. Sie eröffnen den Lernenden Zeit- und Handlungsräume, beinhalten aber gleichermaßen die Herausforderung, die resultierenden Lern-Prozesse am Ende zu synchronisieren und mit verbindlichen Rahmenbedingungen für alle Beteiligten auszustatten. Dies stellt aus Sicht der Lehrperson ein gewisses Wagnis dar, verliert sie doch zumindest zeitweise das Gefühl der Kontrolle über die individuellen Lernfortschritte und riskiert (wie übrigens auch in lehrerzentrierten Settings), dass Einzelne scheitern. Es lohnt sich jedoch zweifellos, dieses Wagnis einzugehen. Befunde aus der empirischen Lehr-Lern-Forschung führen zu der Erkenntnis, dass in selbstorganisationsoffenen Unterrichtsformen nicht weniger erfolgreich gelernt wird (Sembill u. a. 2007). Vielmehr sind die selbstorganisierten lernenden Schüler mit Blick auf ganzheitliche Zielgrößen wie die Problemlösekompetenz, die angesichts zunehmend komplexer Lebens- und Arbeitsumwelten gegenüber dem ausschließlichen Erwerb von Fachwissen ohnehin als das vordringlichere Bildungsziel erscheint, den Lernenden in traditionellen Unterrichtsformen überlegen. Darüber hinaus gibt es auch erste Anhaltspunkte für ein geringeres Ausmaß an Langeweile in schülerorientierten Unterrichtsphasen (Kärner 2015). Dies erscheint insofern nachvollziehbar, als Lernende in schülerzentrierten Settings nicht nur selbst aktiver sind, was psychologisch den langeweiletypischen Eindruck der Zeitdehnung verringert, sondern ihnen auch die Verantwortung für die unterrichtliche Lernzeitnutzung und damit ihren eigenen Lernprozess in weitaus stärkerem Maße übertragen wird, als dies in traditionellen lehrerzentrierten Unterrichtsformen der Fall ist. Diese Autonomie über die eigene Zeit ist vermutlich der Dreh- und Angelpunkt, an dem sich Langeweile von Muße unterscheiden lässt und an dem aus einem in gewisser Hinsicht erhabenen Gefühl eine Plage der Schule wird.

Dr. Kristina Kögler ist Juniorprofessorin für Wirtschaftspädagogik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Sie befasst sich mit der Erforschung von Zeitnutzung und Emotionen in Lehr-, Lern- und Arbeitsprozessen und hat über Langeweile im Rechnungswesenunterricht promoviert.



Andre Wilkens

Erinnern Sie sich daran, wann Sie sich das letzte Mal so richtig gelangweilt haben, mit In-die-Luft-Starren und Käsekästchen spielen? Nein? Vielleicht könnte es daran liegen, dass wir alle heute von „digital“ gejagt werden. Unser Alltag ist komplett durchgetaktet. Keine Sekunde darf verschenkt werden. Aber was, wenn wir mutig sind und sie doch mal zulassen, die Langeweile? Ein Selbstversuch.

# Keine Zeit für Langeweile



Ich finde einfach keine Zeit für Langeweile. Seit Tagen nehme ich mir vor, darüber nachzudenken und diesen Artikel zu schreiben. Die ersten Ideen kamen schnell, ich hatte ja dazu schon einmal etwas geschrieben. Wo war das gleich? Beim Suchen erinnert mich mein Computer, dass ich noch ein Ticket nach Hannover buchen muss. Während ich dies tue, sehe ich die E-Mail eines Kollegen, der mal eben ganz dringend Kommentare zu einem Konzept braucht. Okay, das kann man ja noch schnell machen. Während ich danach den ersten Satz zur Langeweile schreibe, schiebt sich rechts oben ein Update eines Facebook-Freundes ins Bild. Da muss ich noch schnell meinen Senf dazugeben. Und wo ich gleich auf Facebook bin ... Nach einer halben Stunde wichtiger Facebook-Arbeit bin ich zurück in der Langeweile, dem Nachdenken darüber jedenfalls. So geht das weiter. Mein Sohn will schnell was über Facetime besprechen. Mein Kalender erinnert mich, dass ich einen Vortrag vorbereiten muss zu einem ganz anderen Thema, in das ich nun eben gerade mal abtauchen muss. Facebook-Freunde werben mich für Kampagnen zu diesem und jenem. Die letzten bizarren Geschichten aus Trumpland drängen sich ins Bild. Dann ruft auch noch ein realer Freund an, um echt zu reden. Das ist ja schon fast etwas Besonderes. Immer wenn ich meine, Zeit für Langeweile zu haben, diktieren mir meine digitalen Endgeräte irgendetwas anderes. Sie können es nicht ausstehen, wenn ich mich Dingen widme, die nicht in ihren Rhythmus passen. Und wenn sie mal nichts diktieren, bekomme ich aber auch gleich das komische Gefühl: Irgendwas stimmt nicht. Ist das WiFi ausgefallen oder noch schlimmer?

#### Was früher normal war, ist heute verrückt – und umgekehrt

Wir alle leben wie Vorstandschefs oder Außenminister. Statt von Shareholdern und Weltereignissen werden wir von „digital“ gejagt. Keine Sekunde darf verschenkt werden. Wir sind durchgetaktet, durch die Arbeit, durch die Familie, durch unsere Freunde, durch unsere Freizeit, durch das Spielen zwischendurch. Und falls sich doch mal eine kleine Spalte zum unvorhergesehenen Nichtstun auftut, kommt ein Pokémon Go um die Ecke, das man schnell noch jagen muss – und schwupp ist die Spalte wieder zu.

Vor gar nicht allzu langer Zeit war es ganz normal, wertvolle Zeit zum Aus-dem-Fenster-Starren zu verschenken oder grundlos mit wildfremden Menschen im Café ins Gespräch zu kommen. Heute wird man dafür schräg angeguckt. Ist der verrückt? Was gestern noch normal war, ist heute schon verrückt – und umgekehrt. So wie die vielen Menschen, die durch die Stadt hasten und scheinbar mit sich selbst sprechen, oder all die Leute, die dauernd Bilder von sich machen und der ganzen Welt zeigen müssen. Früher hätte man gefragt, ob die verrückt sind. Aber heute ist das normal. Und wahrscheinlich hätte es bis vor Kurzem als zumindest unanständig gegolten, wenn man ein ständig vibrierendes kleines Gerät in seiner Hosentasche versteckt hätte.

Es gab mal ein Wort dafür, dass man grundlos nichts machte und auch nicht wusste, was als Nächstes kommt. Kein Update, kein Tweet, kein Vibrieren, nichts. Manchmal fühlte es sich lähmend an, manchmal einfach leer. Das Wort hieß Langeweile. Ein Wort, dem scheinbar die Realität abhandengekommen ist. So wie dem Briefeschreiben, Spazierengehen, Zeitunglesen. Kann man denn heute noch Langeweile haben? Einfach so?

## Auf der Flucht vor Langeweile?

Ich schlage bei Wikipedia nach und lese, dass Langeweile das unwohle Gefühl sei, das durch erzwungenes Nichtstun hervorgerufen wird. Meist sei es vorübergehender Natur, vergleichbar mit einem schweigenden Nebel, der alle Dinge in eine merkwürdige Gleichgültigkeit zusammenrücke. Für die meisten Menschen gebe es nichts Unerträglicheres, als sich in einer vollkommenen Ruhe zu befinden, ohne Leidenschaft, ohne Geschäfte, ohne Zerstreuung, ohne Beschäftigung. Denn dann fühlten sie ihre Unzulänglichkeit, ihre Abhängigkeit, ihre Ohnmacht, Leere. Aha! Na, das will man natürlich gar nicht haben. Weiter lese ich bei Nietzsche, dass uns die Langeweile eigentlich ja nur wirklich in den Pausen des Arbeitens überfallen kann. Dem versuchen wir zu entgehen, indem wir einfach ohne Pause durcharbeiten, indem wir arbeiten, um zu arbeiten. Das hat der alte Nietzsche schon vor über 100 Jahren erkannt, also lange vor „digital“.

So negativ kam mir Langeweile bisher gar nicht vor. Für mich hat Langeweile etwas mit „langer Weile“ zu tun. Man verweilt irgendwo ohne erkennbaren Sinn. Sie ist einfach manchmal da – und dann wieder weg. So wie Staub. Gerade in meiner Kindheit, während der Ferien bei meinen Verwandten in Thüringen, habe ich mich oft gelangweilt. Aus Langeweile habe ich dann dort das Fahrradfahren gelernt, das Wurstmachen und das Tanzen. Alles Sachen, die ich immer noch gut gebrauchen kann, einschließlich des Wurstelns. Im Nachhinein hat nämlich Langeweile oft auch etwas ziemlich Gutes, weil man sich überlegen muss, wie man die Langeweile überwinden kann.

Ist die Langeweile tot? Weil der moderne Mensch seine Zeit so effizient wie möglich nutzen will und nun durch „digital“ keine Ausrede mehr hat, sich davon ablenken zu lassen? Oder lebt sie fort? Vielleicht im Untergrund. Brauchen wir sie gar? Sollten wir sie reanimieren? Kann man Langeweile eigentlich künstlich erschaffen?

### Langeweile ist nicht tot!

Nach zwei Stunden selbst auferlegter digitaler Detox sind die folgenden Gedanken entstanden.

Erstens: Die Langeweile ist nicht tot. Sie manifestiert sich bloß anders. Neben analoger Langeweile gibt es nun auch die digitale. Die Form ist anders, aber das Gefühl ist ähnlich. Wir gucken in den Bildschirm des Smartphones und weil sich da immer irgendwas bewegt, passt es nicht zu unserem Verständnis von Langeweile. Dabei ist es doch oft pure Langeweile, dieses Sture In-den-Bildschirm-Starren. Denn Aktivität an sich verhindert Langeweile nicht unbedingt. Wer einfach sinnlos vor sich hin daddelt, kann genauso gelangweilt sein wie einer, der einfach so in die Luft guckt – oder über den platten See. Und als Arbeiter der Klick-Ökonomie kann man mindestens ebenso gelangweilt sein wie ein Fließbandarbeiter. Möglicherweise ist das eh das Gleiche. Aber wahrscheinlich ist die digitale Langeweile anstrengender.

Zweitens: Wir brauchen sie, die Langeweile. Sie ist ein Vorspiel für Veränderung. Sie schafft den Raum für Reflexion, für Entspannung, für das Anstoßen kreativer Prozesse, sie schafft Platz für neue Ideen. Um der Langeweile zu entrinnen, muss man sich etwas ausdenken, etwas tun. Ohne Langeweile fehlt eine Triebfeder und man bleibt stecken in Nietzsches Hamsterrad des Arbeitens ohne Pause.

Drittens: Langeweile kann Sinn stiften. „Digital“ versucht mit allen Mitteln, keine Langeweile zuzulassen, weil wir ja sonst über den Sinn des Lebens nachdenken könnten. Beispielsweise darüber, ob es denn eigentlich der Sinn unseres Lebens ist, immer effizienter zu werden? Der Sinn meines Lebens ist es jedenfalls nicht. Ich strebe nach Glück, nach einem guten Leben – wie die meisten von uns. In Amerika ist das Streben nach Glückseligkeit sogar Verfassungsprinzip. Da steht nichts von Effizienz. Macht uns diese ganze digitale Effizienz glücklicher – oder gerade nicht? Sind wir glücklicher, nun, wo wir alles von jedem Ort und zu jeder Zeit machen können? Sind wir glücklicher, weil wir alle Neuigkeiten dieser Welt sofort und im kleinsten Detail erfahren, so wie früher nur Außenminister und CIA-Chefs? Sind wir glücklicher, seit wir mehr Zeit mit Maschinen verbringen als mit Menschen? Sind wir glücklich, wenn Algorithmen uns die Arbeit abnehmen und wir bald nichts anderes mehr zu tun haben als zu spielen und auf Hasskommentare von Social Bots, also auch schon wieder Algorithmen, zu reagieren?

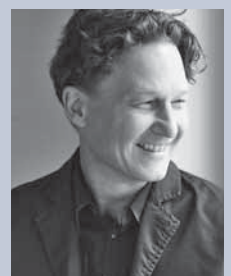
Viertens: Man muss sich Langeweile leisten können. Es ist der reine Luxus, einfach mal nicht effizient zu sein, sondern sich hängen zu lassen, nicht über den nächsten Schritt nachzudenken, der digitalen Ablenkung bewusst zu widerstehen. Die Möglichkeit der Langeweile unterscheidet uns Menschen von der künstlichen Intelligenz. Die können sich bisher noch nicht langweilen, soweit ich weiß. Gut so. Wer weiß, auf welche Gedanken Algorithmen kommen, wenn sie Langeweile haben. Darauf sollten wir es nicht ankommen lassen.

Fünftens: Langeweile wird hip. Wir erleben bald das gefeierte Comeback der Langeweile. Man wird ins *Langeweile* gehen, dem hipsten Café der Stadt, wo man sinnlos vor sich hinstarren kann und dann aus Langeweile jemanden einfach so anspricht. Auf die Frage, wie es denn geht, wird man ganz zufrieden antworten: „Oh, ich langweile mich gerade so richtig schön.“ Der andere wird neidisch gucken und fragen, wie man das schafft, ob man ein paar Geheimtipps hat zum Langweilen oder ob man gar einen persönlichen Langeweile-Guru kennt. Es wird Werbung für total langweilige Urlaube geben, mit Geld-zurück-Garantie. Sei der Zeit voraus, starre einfach in die Luft, ganz ohne Gerät, ohne WiFi, ohne alles. Träume ganz ohne Technik. Es geht, es ist das nächste Big Ding. Wenn die anderen noch mit ihren altmodischen iGeräten herumfummeln, permanent Netzwerke und Steckdosen suchen, guckst du einfach in die Luft und bist so in der Wolke. Ganz real unreal, ganz ohne Gerät. Das ist cool. Wie machst du es bloß, wird man dich fragen. Hast du schon einen Chip im Hirn? Bist du gar schon ein Cyborg? Nein, du machst es analog, sagst du. Und das ist sogar supereffizient. Du schaltest einfach alles ab und los geht's. Wer weiß, was dabei herauskommt. Sehr wahrscheinlich gar nichts – oder die nächste ganz große Sache. Langeweile ist was für die ganz Großen. Die sich abheben wollen vom Herdentrieb. Die noch selbst denken und handeln wollen, statt sich pausenlos von Algorithmen herumschubsen zu lassen.

Also, keine Langeweile ist auch keine Lösung. Wir brauchen sie, manchmal. Hab Mut zur langen Weile. Suche sie. Wenn du sie gefunden hast, verweile etwas, vielleicht wird sich etwas Neues eröffnen. Oder vielleicht auch nicht. Auch gut.

So, nun ist meine Zeit mit der Langeweile vorbei. E-Mails warten, Facebook-Freunde müssen gefüttert, der Kalender befriedigt und Kindergeburtstage organisiert werden. Keine Zeit mehr für Langeweile. Bis zum nächsten Mal!

Andre Wilkens ist studierter Politikwissenschaftler und hat viele Jahre für Stiftungen, die EU und die UNO gearbeitet. Bekannt wurde er als Autor des Buches *Analog ist das neue Bio* (Berlin 2015). Im März 2017 erscheint eine erweiterte Ausgabe als Taschenbuch.



# Entdeckungen mit Opas Kino

Kolumne von Klaus-Dieter Felsmann

Die Sache selbst bringt es zwangsläufig mit sich: Wenn das Jahr zu Ende geht, füllt sich mein analoger wie digitaler Posteingang mit guten Wünschen für die Weihnachtstage. Ob gute Freunde oder Geschäftspartner, die elf Monate lang genervt haben, alle hoffen, dass ich eine besinnliche, geruhsame oder beschauliche Zeit haben werde. Vielfach sind die Grüße mit einer Einladung für eine vorweihnachtliche Feier verbunden. Wenn der Weihnachtsmann im Spiel ist, kann man schlecht einen Korb geben, zudem war das mit der besinnlichen Zeit sicher auch nicht für den ganzen Dezember gedacht. So ergänze ich meinen zum Jahresende ohnehin schon prall gefüllten Kalender um abendliche Termine mit den Sportfreunden, dem Kulturverein, mit Gremienkollegen oder Projektpartnern. Meist sind die Gastgeber ausgesprochen spendabel. Es gibt gutes Essen und reichlich Rotwein. Den Wirten des Landes ist die allenthalben zelebrierte vorweihnachtliche Festkultur ganz bestimmt Balsam für die Seelen. Wenn dann nach dem ersten Gläschen die Spannung abfällt – der Text muss noch geschrieben werden, die Jahresbilanz ist nicht fertig, Geschenke für Oma und Tanten sind auch noch nicht zusammen und der sonst verlässliche Hundesitter hat selbst eine Feier – und tatsächlich Adventsglitzern die Augen füllt, dann kann es in solcher

Runde durchaus sehr unterhaltsam werden. Es kann aber auch ganz schön langweilig sein.

Ich saß zuletzt eingeklemmt an einer großen Tafel neben einem Menschen, dem ich wegen seiner ewig gleichen, in unerschütterlicher Selbstgewissheit vorgetragenen Meinungen ansonsten gern ausweiche. Als eine Art Amateur-Spitzer hatte er an diesem Abend zwischen Lachsfilet und Amarettini-Apfel-Dessert den Niedergang der abendlichen Kultur wegen der überall „verstöpselten“ Ohren zum Thema gemacht. Wie sehr hatte ich mir in diesem Moment ein paar Kopfhörer gewünscht. Über ein gelegentliches „Aber“ kam ich nicht hinaus. Gefesselt wie ich wegen der Etikette war, musste ich es aushalten, als Projektionsfläche für die gesamte Menschheit herzuhalten, an die seine Auslassungen ganz offensichtlich gerichtet waren. Ich konnte mich ob seines Geredes nicht einsamer fühlen, als er bei der Gefahr der Vereinsamung wegen der „Stöpselerei“ angelangt war. Glücklicherweise löste sich bald darauf die strenge Sitzordnung auf.

Als ich am nächsten Morgen mit leichten Kopfschmerzen in der überfüllten U-Bahn stand, verschaffte ich mir Abwechslung und zählte die Knopf- und Kopfhörer in meinem Umfeld. Das Ergebnis war beachtlich. Lassen sich die Nutzer nun alle mit Mario-Barth-

Witzen zudröhnen, weil sie sich langweilen, da sie das hier oktroyierte Nichtstun nicht aushalten? So oder schlimmer hatte es mir mein abendlicher Tischnachbar ausgemalt. Mir ging der gerade verstorbene Leonard Cohen durch den Kopf. Hätte ich mir nicht mit einigen Songs von ihm die langweilige U-Bahn-Fahrt zur Mußestunde machen können? Vielleicht machte das sogar gerade einer der mich Umgebenden? Ich schaute mir die Gesichter an und ja, ich konnte mir einbilden, die jeweiligen Tonquellen zuzuordnen zu können. Bestimmt war mehr als einer dabei, der auf diese Weise aus der tristen Bahnfahrt für sich einen angenehmen Moment gemacht hat. Ich selbst werde mich trotzdem demnächst nicht mit solcher Gerätschaft ausstatten. Das sieht mir alles zu sehr nach Außerirdischen mit Antennen an den Ohren aus. Und: Zumindest bei Cohen reicht meine Fantasy auch ohne technische Hilfe für einen Moment der Muße im Gedrängel. Mag aber ein jeder nach dem Motto des Alten Fritz handeln und „nach seiner Fassung selig werden“.

Ach so: Hatte nicht mein Weihnachtsagitor auch gesagt, permanentes Verstöpseln mache nicht nur einsam, sondern es verdumme auch? Demnach hätte ich Schlimmstes befürchten müssen, als ich die jungen Menschen auf dem Weg zum Berliner Zeughaus-

kino sah, mit denen ich später über Kurt Hoffmanns *Wir Wunderkinder* reden sollte. Ich war ohnehin skeptisch, ob das funktionieren kann. Hoffmann hatte diese Satire auf die Entwicklung Deutschlands in der ersten Hälfte des vorigen Jahrhunderts, in kinematografisch fast schon prähistorischen Zeiten, nämlich 1958, gedreht. Die Protagonisten des „Jungen deutschen Films“ versenkten den Regisseur, der sich ohnehin mit heiteren Kassenknüllern wie *Ich denke oft an Piroshka* oder *Das Wirtshaus im Spessart* mehr als verdächtig gemacht hatte, später mitsamt seiner Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus in den *Wunderkindern* unter der Prämisse „Opas Kino“ im Orkus der Geschichte. Nun tauchte er vor den Enkeln der einstigen selbst ernannten Filmavantgarde – und die sich heute immer noch dafür hält – wieder auf. Siehe da, der Film wurde nicht nur zu meiner Überraschung als ein ausgesprochen spannendes Angebot empfunden. Das betraf auch die Form des Films. Die Lebensgeschichte der beiden Antagonisten Hans Boeckel und Bruno Tiches zwischen 1913 und 1957 wird in einzelnen Kapiteln erzählt, jeweils kommentiert durch die Kabarettisten Wolfgang Neuss und Wolfgang Müller. Noch interessanter war aber, wie der Inhalt aufgenommen wurde. Die harten Fakten zur Geschichte des deutschen Faschismus kennen

die Jugendlichen. Hier war für sie nun zu erleben, wie eine solche Ideologie den normalen Bürger erreichen und begeistern konnte. Dabei ging es nicht zuerst um den Opportunisten, der sich jedem System öffnet, wenn es denn zum persönlichen Vorteil gereicht. Bezogen auf das eigene Leben und damit auf die jetzige Gesellschaft stellten die Schüler sich der Frage, welche Folgen es hat, wenn man in der Überzeugung, die richtige Weltsicht zu haben, die andere Position nicht ernst nimmt. Eine Gymnasiastin bezog das Filmerlebnis direkt auf den Wahlsieg von Donald Trump. Wir haben seinen Haarschnitt belächelt und seine Sprache kritisiert, aber nicht wahrgenommen, dass viele sich von ihm einfach sichere Arbeitsplätze versprochen haben. Ein Mitschüler meinte, wir kritisierten zwar Populisten als solche, doch kümmerten uns nicht ernsthaft genug um das, was Populisten Zulauf verschaffe. Filme, im richtigen Kontext und zur richtigen Zeit, öffnen Hirne – vor allem aber Herzen.

Gern hätte ich mir meinen Schwarzmaler vom Vorabend ins Kino gewünscht. Doch ich befürchte, er hätte nur ein anderes Register auf seiner fest verorteten Gedankenklaviatur gezogen. Bestimmt wäre ihm etwas über den amerikanischen Wahlkampf oder über das Kino der 1950er-Jahre eingefallen. Vielleicht tue

ich ihm aber auch unrecht. Warum sollte er nicht über seine Thesen von der Weihnachtsfeier stutzen, wenn er sieht, wie die, die gerade so klug diskutiert haben, beim Rausgehen ihre Kopfhörer aufsetzen? Man muss nur neugierig sein, dann wird es auch nicht langweilig. Bei der nächsten Weihnachtsfeier werde ich ihm mal eine Einladung zu einem solchen Filmgespräch mitbringen.

Klaus-Dieter Felsmann  
ist freier Publizist, Medien-  
berater und Moderator  
sowie Prüfer bei der  
Freiwilligen Selbstkontrolle  
Fernsehen (FSF).



# Panorama 01/2017

## Deutsches Medienschiedsgericht in Leipzig

Zum 1. Januar 2017 hat das Deutsche Medienschiedsgericht (DMS) mit Sitz in Leipzig seine Arbeit aufgenommen. Bisher wurden Streitigkeiten in der Medienbranche vor Verwaltungs- und Zivilgerichten geführt – ein oft recht langwieriger Prozess. Das DMS verfolgt nun das Ziel, derartige Streitfälle deutlich schneller und für alle Beteiligten wirtschaftlicher zu lösen. Voraussetzung dafür ist, dass sich die involvierten Streitparteien auf eine Anrufung des Medienschiedsgerichts einigen. Im Rahmen dieser Vereinbarung kann auch festgelegt werden, ob das Verfahren vertraulich behandelt werden soll. Zudem gibt es im Vorfeld eine Einigung darüber, ob der Schiedsspruch abschließend ist oder im Anschluss der Weg zu den ordentlichen Gerichten beschritten werden kann. Die Streitparteien können neben Schieds- auch Schlichtungsverfahren oder Schiedsgutachten beantragen. Inhaltlich rechnen die Verantwortlichen vor allem mit Verfahren, die das Urheberrecht, Lizenzen oder das Kartellrecht betreffen. Das Medienschiedsgericht wird durch einen Verein getragen, der die wirtschaftliche und inhaltliche Unabhängigkeit sicherstellen soll und zu dessen Gründungsmitgliedern u. a. der Freistaat Sachsen, die Medienstiftung der Sparkasse Leipzig, der Mitteldeutsche Rundfunk (MDR) und die Mitteldeutsche Medienförderung (MDM) gehören.

## KJM unterzeichnet Absichtserklärung mit koreanischer Medienaufsicht

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) hat mit der Korea Communications Standards Commission (KCSC) ein *Memorandum of Understanding* geschlossen. Ziel dieser Absichtserklärung sei die stärkere internationale Vernetzung und die Erarbeitung von Lösungen für Jugendschutzfragen, die sich u. a. durch eine Vielzahl von ausländischen jugendgefährdenden und entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten im Internet ergeben. Die Erklärung sehe vor, dass die beiden Institutionen ihre bereits seit mehreren Jahren bestehende Kooperation verstärken. Die KCSC ist als zentrale Aufsichtsbehörde für die Prüfung und Bewertung von Rundfunk- und Internetinhalten zuständig. Neben Fragen des Jugendmedienschutzes beschäftigt sie sich zudem mit der Mediation in Streitfällen und dem Schutz der Rechte und Interessen von Mediennutzern.

## Pilotprojekt „Refugee FM“ ausgezeichnet

Menschen, die aus anderen Teilen der Welt nach Deutschland geflüchtet sind, stehen hierzulande vor einer ganzen Reihe von Herausforderungen: die Sprache lernen, ein neues persönliches Umfeld schaffen, sich in einer fremden Stadt orientieren, Wohnung und Job finden. Ein Audiomagazin des lokalen Privatsenders Radio Wuppertal 107,4 will hier Unterstützung bieten. Alle zwei Wochen informiert „Refugee FM“ auf Deutsch, Arabisch und Englisch über all das, was Flüchtlinge in ihrer Stadt bewegt. Das Programm, an dem auch Geflüchtete mitarbeiten, ist über das Internet abrufbar. Wie der Evangelische Pressedienst (epd) berichtete, wurde das bundesweite Pilotprojekt nur wenige Monate nach dem Start Ende des letzten Jahres von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) mit dem „Medienethischen Sonderpreis“ der Katholischen Kirche und der Evangelischen Kirchen in Nordrhein-Westfalen ausgezeichnet.

## Meinungsfreiheit ist deutschen Kindern wichtig

Regelmäßig werden im *Kinderbarometer* der Landesbausparkasse (LBS) junge Menschen nach ihrer Meinung zu unterschiedlichsten Themen befragt. Eine Sonderauswertung zum Tag der Toleranz Ende 2016 ergab, dass vier von fünf Kindern die Meinungsfreiheit junger Menschen in anderen Ländern wichtig ist und ob diese dort ernst genommen werden. Fast ebenso viele interessierten sich dafür, ob in anderen Ländern Krieg herrscht und welche Sprache dort gesprochen wird. Damit ist den Befragten die Meinungsfreiheit wichtiger als andere materielle Dinge: Für Freizeitgestaltung und Wohnen in anderen Ländern interessierten sich zwei Drittel der 9- bis 14-Jährigen. Rund die Hälfte will wissen, was andere Kinder essen und welche Musik sie hören. Das *LBS-Kinderbarometer* befragt in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Kinderschutzbund (DKSB) regelmäßig über 10.000 Kinder zwischen 9 und 14 Jahren aus dem gesamten Bundesgebiet zu ihren Ängsten und Wünschen sowie zu Themen wie Familie, Freunde, Wohnen und Schule. Die Bundesfamilienministerin Manuela Schwesig ist die Schirmherrin des *Kinderbarometers*, das vom Prokids Institut für Sozialforschung durchgeführt wird.



### USK mit neuer Geschäftsführerin

Marie-Blanche Stössinger ist seit Anfang Januar 2017 neue Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Sie folgt damit auf Felix Falk, der die USK nach rund sieben Jahren verlassen hat und als Geschäftsführer zum Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) gewechselt ist.

Marie-Blanche Stössinger ist Volljuristin und war zuletzt als Head of Public Relations & Public Affairs beim Berliner Spieleunternehmen Wooga beschäftigt. Zuvor zeichnete sie als Teil des Senior Managements für die Kommunikation der Viacom International Media Networks-Marken MTV, VIVA, Nickelodeon und Comedy Central in Nordeuropa verantwortlich. Ihr Studium der Rechtswissenschaften schloss sie in Konstanz ab.

### DJV: Trennung von Werbung und redaktionellem Inhalt beachten

Der Deutsche Journalisten-Verband (DJV) weist ausdrücklich darauf hin, dass die im Pressekodex vorgeschriebene Trennung von Werbung und journalistischer Information auch bei Frauenzeitschriften gilt. Anlass dafür war ein Bericht von Spiegel-online, in dem bei 13 untersuchten Titeln zahlreiche Verstöße festgestellt worden waren. Laut dem Nachrichtenmagazin handle es sich dabei nicht um ein Versehen, sondern die häufige Erwähnung von Medikamenten bestimmter Hersteller auf den Gesundheitsseiten der Blätter falle mit der Schaltung von Anzeigen zusammen. Bei den untersuchten Zeitschriften seien aus dem Bauer- und dem Funke-Verlag in 87 % der Fälle Produktnennungen in Artikeln mit Anzeigenschaltungen verknüpft. Bei Klambt liege dieser Wert bei 82 %, bei Burda bei 50 %. Der DJV-Vorsitzende Dr. Frank Überall forderte die betroffenen Verlage auf, unverzüglich zu den Grundsätzen eines unabhängigen und kritischen Journalismus zurückzukehren.

### Amnesty International lässt G-10-Gesetz vom Verfassungsgericht prüfen

Die Menschenrechtsorganisation Amnesty International will vor dem Bundesverfassungsgericht in Karlsruhe klären lassen, ob das sogenannte G-10-Gesetz rechtens ist, das dem Bundesnachrichtendienst (BND) die Überwachung von internationaler Kommunikation wie E-Mails, Telefongesprächen oder Chats mit deutschen Staatsbürgern ohne Verdachtsmomente erlaubt. Laut einem Bericht des Evangelischen Pressedienstes (epd) sieht die Organisation durch das Gesetz das Menschenrecht auf Privatsphäre bedroht und das im Grundgesetz (GG) verankerte Telekommunikationsgeheimnis praktisch abgeschafft. Die Überwachung zur Bekämpfung von Terrorismus und Gewalt werde nicht grundsätzlich abgelehnt, allerdings sollte diese nach Ansicht von Amnesty International nur bei einem konkreten Verdacht erfolgen.

# Das Porträt: Jeffrey Wimmer

Alexander Grau



Jeffrey Wimmer ist ein medienwissenschaftlicher Quereinsteiger. Sein Studium führte ihn von der klassischen Soziologie über die Public Relations zur Medienforschung. In seinen ersten Arbeiten befasste sich Wimmer mit dem Phänomen der Gegenöffentlichkeit. Während seiner Juniorprofessur an der TU Ilmenau erforschte er intensiv

die Nutzung von Computerspielen und die Wirkung, die diese Spiele auf das Weltbild ihrer Nutzerinnen und Nutzer haben. Seit Oktober 2016 ist Wimmer Professor für Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt „Medienrealität“ an der Universität Augsburg.



Wie viele moderne Universitätsbauten, so stellt auch die Universität Augsburg besondere Herausforderungen an die kryptografischen Fähigkeiten und den Orientierungssinn ihrer Besucher. Treppenhäuser enden im Nichts oder einem entzückenden Panoramablick über den Campus, Fahrstühle bedienen nicht alle Etagen und Aufgänge sind widersinnig, dafür aber farbenfroh durchbuchstabiert.

Hat man schließlich alle Hindernisse zeitgenössischer Raumplanungspsychologie überwunden und betritt das Büro von Jeffrey Wimmer, empfängt einen jedoch helle Übersichtlichkeit. Wimmer nutzt seinen Raum erst seit wenigen Wochen und befindet sich noch in der Phase des Einzugs – seine neue Professur in Augsburg hat er offiziell am 1. Oktober 2016 angetreten.

### Von Nürnberg nach Bangalore nach Buenos Aires

Wimmer ist gebürtiger Regensburger. Doch der eigentlich nicht sehr weite Weg von der Oberpfalz ins bayerische Schwaben führte den Wissenschaftler u. a. über Bangalore und Buenos Aires und von der Soziologie zu den Medienwissenschaften. Die erste Etappe dabei war Nürnberg. Dort ging Wimmer nicht nur zur Schule, sondern begann auch sein Studium an der Wirtschafts- und Sozialwissenschaftlichen Fakultät, der ehemaligen Hochschule für Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, an der u. a. Ludwig Erhard studiert und gelehrt hat.

„Das war und ist ein wichtiger Standort“, würdigt Wimmer seine Alma Mater, „Oliver Quiring, der jetzige Präsident der DGpuK [Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Anm. d. Red.], war damals dort, und Winfried Schulz, bei dem ich Hilfskraft war, hatte dort jahrelang eine Professur.“

Da Wimmer sich während seines Studiums intensiv mit Fragen der Entwicklungssoziologie beschäftigte, ergab sich für ihn die Möglichkeit, mithilfe des DAAD [Deutscher Akademischer Austauschdienst, Anm. d. Red.] ins Ausland zu gehen. Sein erster Forschungsaufenthalt führte ihn nach Indien. Thema seiner Diplomarbeit: *Der Einfluss der Computerindustrie auf die Stadtentwicklung von Bangalore*, dem Silicon Valley des Subkontinents.

„Das war natürlich hochinteressant, zumal ich selbst für die Menschen vor Ort als ausländischer Student ein Außerirdischer war“, erklärt Wimmer. Noch unter britischer Herrschaft begann während der 1940er-Jahre in Bangalore der Aufbau einer Flugzeugindustrie, später folgten weitere Technologie- und Forschungseinrichtungen. Seit den 1990er-Jahren wurde die Stadt dann konsequent zum IT-Mekka ausgebaut, fast jeder einschlägige internationale Konzern hat dort seine Zentrale – von Amazon, IBM und Cisco bis zu SAP, Novell oder McAfee.

„Die Informatiker“, erzählt Wimmer, „wohnen und arbeiten weit draußen in Satellitenstädten, und man hat nicht den Eindruck, dass das irgendwann organisch zusammenwächst. Das sind zwei getrennte Welten.“

Nach dem Abschluss seiner Diplomarbeit zog es den Soziologen an das andere Ende der Welt, nach Argentinien: Dort untersuchte er im Rahmen einer Forschungsarbeit die Transition von einer Diktatur hin zu einer Demokratie. „Das war großartig“,

## »Man muss sich klarmachen, dass das multidimensionale Begriffe sind, dass man also von Öffentlichkeiten und Gegenöffentlichkeiten sprechen muss.«

erinnert sich Wimmer, „1996 galt Buenos Aires als die alternative Version von New York. Da war sehr viel los, rund um die Uhr Betrieb, man konnte um 3:00 Uhr früh ein Steak essen gehen oder ins Kino.“ Die Ausschreitungen und Demonstrationen, die das Land ab 1998 erschütterten, seien damals für ihn noch unvorstellbar gewesen.

Beide Forschungsprojekte, sowohl das stadtsoziologische in Bangalore als auch das eher politologische in Buenos Aires, hatten mit Medien nur am Rande zu tun, auch nicht als Analysekategorie. „In beiden Studien tauchen Medien bestenfalls als Randbedingungen gesellschaftlichen Wandels auf.“

### Öffentlichkeiten und Gegenöffentlichkeiten

Wimmers Zugang zu den Medien erfolgte zunächst indirekt und war durch zwei Faktoren bestimmt, die ihn, wie er selbst betont, stark geprägt haben: seine Zeit als Hilfskraft bei dem Kommunikationswissenschaftler Winfried Schulz, der damals ein DFG-Projekt zur Berichterstattung über Kanzlerkandidaten leitete, und seine Arbeit bei Radio Z, einem linksalternativen freien Radiosender in Nürnberg, bei dem Wimmer eine eigene Musiksendung hatte.

Nach seinem Studienabschluss bekam Wimmer das Angebot, in Nürnberg an dem Lehrstuhl für Soziologie zu arbeiten. Zugleich aber war am Lehrstuhl für Public Relations des damaligen Instituts für Zeitungswissenschaften der Ludwig-Maximilians-Universität München eine Mitarbeiterstelle ausgeschrieben. „Ich habe einfach nach neuen Erfahrungen gesucht“, erinnert sich Wimmer, „mich beworben und hatte aufgrund meines soziologischen Hintergrundes das Glück, genommen zu werden.“

So ein durchaus wünschenswerter Quereinstieg sei heutzutage selten: „Das war damals ein Zeitfenster, das heute leider geschlossen ist, wo einem als Fachfremdem die Zeit gegeben wurde, sich in die Materie einzuarbeiten“, resümiert Wimmer mit leicht melancholischem Unterton. Allerdings habe ihm die fachliche und theoretische Nähe von Public Relations und Soziologie die Einarbeitung auch sehr erleichtert.

Es überrascht daher vielleicht nicht einmal, dass Jeffrey Wimmers Promotion quer zu seinem eigentlichen Arbeitsgebiet lag: Nicht Techniken der Beeinflussung der Öffentlichkeit behandelte seine Doktorarbeit, sondern die Bildung einer so genannten Gegenöffentlichkeit, also subkulturellen Strömungen, die sich der gängigen Sicht der Dinge widersetzen und alternative Angebote der Weltinterpretation machen.

## »Gegenöffentlichkeit ist eine Möglichkeit, sich Ausdruck zu verschaffen, sich zu emanzipieren, und das haben nun auch die Konservativen für sich entdeckt.«

„Der Begriff ‚Gegenöffentlichkeit‘ war damals etwas verpönt, weil er normativ belegt war“, betont Wimmer. „Doch das waren damals die Jahre nach der Battle of Seattle, also den Protesten gegen die WTO-Konferenz 1999. 2001 kam es zu den Demonstrationen anlässlich des G-8-Gipfels in Genua. Mich hat damals interessiert, als was sich die Aktivisten verstehen. Machen die das aus politischen Gründen? Ist das ein Happening? Verstehen die sich tatsächlich als eine Gegenöffentlichkeit, ähnlich der Studentenbewegung der 1970er-Jahre?“

Mit dieser Fragestellung stand Wimmer damals an der Spitze der Forschung. Gab es in den 1990er- und 2000er-Jahren noch kaum empirisches Material zur Soziologie von Gegenöffentlichkeiten, so sind Studien zu „Counter Public Spheres“ und „Transnational Activism“ inzwischen etablierter Bestandteil soziologischer und kommunikationswissenschaftlicher Untersuchungen.

Wimmer ging es in seiner metaanalytischen Studie zunächst darum, Begriffe wie „Öffentlichkeit“ und „Gegenöffentlichkeit“ konzeptionell voneinander zu trennen. „Man muss sich klar machen“, erläutert der Wissenschaftler seinen Ansatz, „dass das multidimensionale Begriffe sind, dass man also von Öffentlichkeiten und Gegenöffentlichkeiten sprechen muss. In der traditionellen Kommunikationswissenschaft gab es immer nur *die* öffentliche Meinung, im Sinne einer durch Leitmedien gestalteten Öffentlichkeit.“

### Die Dialektik der Gegenöffentlichkeit

Wie aktuell Wimmers Arbeit zur Gegenöffentlichkeit ist, wurde in den letzten Jahren in besonders überraschender Weise deutlich. War der Begriff „Gegenöffentlichkeit“ seit den 1970er-Jahren für linke Jugendbewegungen reserviert, so hat im Zuge der medialen Entwicklungen und politischen Auseinandersetzungen der jüngsten Vergangenheit eine Umdeutung stattgefunden. Die Öffentlichkeit und ihre Leitmedien werden nun als linksliberaler Mainstream und Establishment wahrgenommen, gegen die sich die Wut einer konservativen Gegenöffentlichkeit richtet.

„Gegenöffentlichkeit“, erklärt Wimmer, „ist eine Möglichkeit, sich Ausdruck zu verschaffen, sich zu emanzipieren, und das haben nun auch die Konservativen für sich entdeckt.“ Allerdings müsse man sich die Frage stellen, ob es sich hier tatsächlich um eine neue „Gegenöffentlichkeit“ handle. „Ist es wirklich so, dass wir in einem Zeitenwandel leben? Oder hatten wir diese Strömung

analytisch nie auf dem Schirm und plötzlich melden sie sich einfach nur zu Wort?“, fasst Wimmer die Problemlage zusammen. Diese neue Gegenöffentlichkeit würde häufig Menschen aktivieren, die zuvor an dem massenmedialen Diskurs überhaupt nicht teilgenommen haben, sich nun aber in Foren, Blogs und Kommentarspalten zu Wort melden.

„Auch die Wissenschaft hat einen starken Bias auf etwas. Wir tun uns daher schwer, Dinge zu untersuchen, die bisher nicht in unserem Raster waren“, gesteht Wimmer ein: „Wer meldet sich freiwillig zu solchen Panels, wer antwortet bei Telefonumfragen, wer ist bereit, bei Case-Studies mitzumachen? – All das verzerrt die wissenschaftliche Wahrnehmung.“

Und auch, wenn der Erfolg von rechten und linken Populisten nicht allein auf das Internet zurückzuführen sei, da dieses ja allen anderen Parteien ebenso zur Verfügung stünde, hätten die digitalen Medien dazu geführt, dass politische Kommunikation niedrigschwelliger geworden sei, wie Wimmer das umschreibt: „Informiert zu werden, teilzuhaben, Identität zu entwickeln, das alles ist jetzt ungleich leichter als noch vor 30 Jahren. Das ist das Phänomen, das wir in der Computerspielforschung ‚plug and play‘ nennen: anschalten und dabei sein. Das haben wir jetzt auch in der politischen Kommunikation.“

Hinzu komme, dass man eben nicht davon ausgehen könne, dass sich das Publikum für alles interessiere: „Die wollen maßgeschneiderte Sachen und finden das jetzt im Netz. Da hat sich auch etwas gewandelt im Publikumsverhalten in den letzten Jahren.“ Das sei selbst bei Studierenden so, die sich etwas über das breite Angebot gedruckter Tageszeitungen wunderten, da sie nur noch Onlineabos hätten.

### Realität und virtuelle Welt

Ganz ähnliche Nutzungsmechanismen zeigen sich in dem zweiten großen Forschungsfeld Jeffrey Wimmers: den sozialwissenschaftlichen Aspekten von Computerspielen und virtuellen Welten.

Persönlich gespielt, erzählt Wimmer, habe er vor allem in den 1990er-Jahren als Student, etwa *Command & Conquer* oder *Doom*. Später dann habe er schon aus privaten Gründen weniger Zeit zum Spielen gehabt. „Ich bin auch nicht der typische Gamer, der alles spielt, was auf den Markt kommt“, betont der Wissenschaftler.

An der TU Ilmenau, wo Wimmer seit 2009 eine Juniorprofessur innehatte, erarbeitete er zusammen mit Kollegen die ersten repräsentativen Befragungen zur Nutzung von Onlinespielen wie etwa *World of Warcraft*. Ziel war es, die unterschiedlichen Kontexte solcher Spiele zu erhellen. „Ich folge da dem britischen Kulturkreislaufmodell von Paul du Gay, Stuart Hall und anderen, wonach kulturelle Artefakte durch unterschiedliche Kontexte bestimmt sind: etwa den Produktions-Kontext, den Nutzungs-Kontext, den Regulations-Kontext oder den Repräsentations-Kontext.“

Die Leitfrage von Wimmers Forschung war dabei: Was machen die Spiele eigentlich mit uns? „Mit Friedrich Krotz und Andreas Hepp bin ich davon ausgegangen, dass Medien mehr denn je Sozialisationsinstanzen geworden sind. Das wollte ich im Bereich des Gamings nachvollziehen.“

Verschiedene Studien zeigen, dass etwa die Hälfte aller Deutschen entweder regelmäßig oder zumindest hin und wieder ein Computerspiel konsumiert. Entsprechend naheliegend ist es zu untersuchen, wie diese Spiele und ihre virtuellen Umwelten unsere Gesellschaft prägen. „Wenn Jugendliche sich fünf oder sechs Stunden am Tag in diesen Kommunikationsumwelten aufhalten,“ so Wimmer, „ist zu fragen, wie sich das auf ihre Identität auswirkt, auf ihre Persönlichkeit, ihre sozialen Bindungen, ihre Wünsche, ihre Berufswahl usw.“

Da solche Fragen methodisch schwer einzufangen sind, griffen Wimmer und seine Kollegen zu medienethnografischen Methoden: „Wir haben die Personen länger im Spiel begleitet und dabei aufgezeichnet, wie und was sie kommunizieren – und sie auch dazu befragt.“

Aus der Kulturalisierungsforschung der 1970er-Jahre ist bekannt, dass die Medienrezeption einen gewissen Einfluss auf das Weltbild haben kann – bis hin zu der so gern zitierten „Scary-World-Hypothese“, also der Annahme, dass Menschen, die überdurchschnittlich viele Krimis schauen, das Gewaltpotenzial in der Gesellschaft überschätzen.

„Bei Computerspielen“, erläutert Wimmer, „ist die Sache noch sehr viel komplexer. Was passiert, wenn Kinder mit ihren Freunden fünf Stunden bei *World of Warcraft* online sind? Das Überraschende ist nun, dass in diesem Fall die Übertragungseffekte genau in die andere Richtung funktionieren: von der Realität in die virtuelle Welt.“

Was den Jugendlichen in der Realität Spaß macht, macht ihnen auch online Spaß, in der virtuellen Welt treffen sie dieselben Freunde wie in der realen, Hobbys werden in die digitale Welt übertragen: „Wer leidenschaftlich Fußball spielt, spielt mit seinen Freunden eben auch gern *FIFA-Soccer*.“

Diese Erkenntnisse von Wimmer klingen harmlos, sind aber in ihrer medienwissenschaftlichen Tragweite erheblich. Denn seit den 1990er-Jahren lebte die Netzheterotopie, insbesondere der sich progressiv wahnenden Internetutopisten, ganz wesentlich davon, virtuelle Welt und *Second Life* als Möglichkeit zu preisen, neue Identitäten anzunehmen, neue Umwelten zu gestalten und neue soziale Beziehungen aufzunehmen. Die tatsächliche Massennutzung ist jedoch sehr viel bodenständiger: Die Menschen nehmen ihre Realität in die virtuelle Welt mit und reproduzieren sie dort.

### Computerspiele als Infrastruktur unserer Gesellschaft

Wenn der virtuellen Welt eine Bedeutung für die Wahrnehmung der Realität zukomme, hebt der Mediensoziologe hervor, dann eher in einem journalistischen Sinne: Die virtuelle Welt verdeutliche Aspekte der Realität, etwa ihre Brutalität und Rücksichtslosigkeit, die in anderen Medien abgeblendet werde.

Als Beispiel nennt Wimmer *Grand Theft Auto*: „Die Entwickler der Firma Rockstar verstehen sich geradezu als moderne Revolutionäre, die in ihren Spielen das von der Welt zeigen, was in den traditionellen Medien verschwiegen wird: Folter, Kriminalität. Hier wird das Spiel zu einer Art interaktivem Journalismus.“

Das bedeutet für Wimmer zugleich, dass über Spiele – nicht immer, nicht intendiert, mitunter nur sehr indirekt – politische

## »Spiele gehören heutzutage zur Infrastruktur unserer Gesellschaft.«

Werte vermittelt werden können. Dabei übersieht der Wissenschaftler nicht, dass Spiele auch die Möglichkeit bieten, Eskapismus auszuleben und Dinge zu tun, die man im wirklichen Leben niemals täte. Allerdings tragen Computerspiele – ebenso wie traditionelle Medien – dazu bei, Weltbilder zu verfestigen: „Lara Croft“, so Wimmer, „hat natürlich über die Jahre das Frauenbild geprägt – ob man will oder nicht.“

Dieses Potenzial von Computerspielen ist natürlich schon seit Längerem auch auf politischer Ebene erkannt worden. Ein Spiel wie *America's Army* wurde daher von der US-Army mitentwickelt.

Gleichwohl betont Wimmer: „Medien sind kein Nürnberger Trichter, der irgendwelche Inhalte in Köpfe einspeist. Mich als Kommunikationswissenschaftler interessiert, wie und warum Menschen ein Medium nutzen und wie sie es in ihren Alltag integrieren.“

In diesem Sinne trügen Spiele natürlich dazu bei, dass wir in der Gesellschaft funktionieren. „Wir müssen im Studium funktionieren, in der Partnerschaft, im Job; und Spiele helfen uns, auf andere Gedanken zu kommen und uns zu regenerieren. Spiele haben etwas Affirmierendes – das kann man natürlich auch kritisch sehen.“

Insofern, fasst Jeffrey Wimmer seine Überlegungen zusammen, haben Spiele ganz unterschiedliche Potenziale. Auch in ihnen könne sich utopische Gegenöffentlichkeit organisieren, faktisch würden sie aber Realität abbilden. „Ich will daher auch keine kritiklose Lanze für Computerspiele brechen im Sinne von: Spielt mehr. Mir geht es darum, zu betonen: Nehmt sie ernst, positiv wie negativ. Spiele gehören heutzutage zur Infrastruktur unserer Gesellschaft.“

In der nächsten Ausgabe der *tv diskurs*:  
der Weimarer Medienphilosoph Prof. Dr. Lorenz Engell

Dr. Alexander Grau  
arbeitet als freier Kultur-  
und Wissenschaftsjournalist  
u. a. für „Cicero“, „FAZ“  
und den Deutschlandfunk.



# „Dieses Spiel verbindet einfach Menschen“

## Eine Fanstudie zu *Pokémon Go*

Dr. Maya Götz, Christine Bulla und Caroline Mendel

*Pokémon Go – Die Taschenmonster* war schon im Jahr 1999 der Topseller bei den Gameboy- und Sammelkartenspielen. Fast zwei Jahrzehnte später ist der Hype wieder da, dieses Mal als Augmented-Reality-Variante, auf dem Handy spielbar: *Pokémon Go*. Was macht die große Faszination an dem Spiel aus? Welche Bedeutung bekommt das Spiel im Alltag der Player? Diesen und weiteren Fragen ging das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) 2016 in einer Onlinebefragung nach.

Die Idee zu *Pokémon – Die Taschenmonster* basiert auf der Kreativität von Satoshi Tajiri aus Japan, der als Kind von Insekten fasziniert war, sie mit Begeisterung sammelte, katalogisierte, versorgte und „trainierte“ (Dreier u. a. 2000, S. 74). Nintendo kaufte seine Idee, und gemeinsam entwickelten sie eine Medienmarke, die 1999 zum Topseller bei den Gameboy- und Sammelkartenspielen wurde und im selben Jahr 5 Bio. US-Dollar erwirtschaftete (Buckingham/Sefton-Green 2003). Ein internationaler Erfolg, der in diesen Ausmaßen bisher nicht bekannt war. Neben dem Gameboyspiel führte 1996 die Zeichentrickserie im Manga-Style, ergänzt durch Kinofilme und unzählige Lizenzprodukte, zum Welterfolg und damit zur Entstehung der ersten Pokémonia.

16 Jahre später ist der Hype nun wieder da, als Augmented-Reality-Variante, nun über das Handy spielbar. *Pokémon Go* ist eine App, die für Smartphones und Tablets kostenlos heruntergeladen werden kann. Das Besondere am Spiel ist, dass sich die Gamer zum Spielen in ihrer realen Umgebung bewegen müssen. Durch die GPS-Ortung wird

der reale Standort ermittelt: So bewegen sich die Spielenden virtuell auf einer Landkarte, die auf Kartenmaterial von Google Maps basiert. Ziel ist es, möglichst viele verschiedene virtuelle Monster zu fangen oder aus gesammelten Eiern auszubrüten und sie zu trainieren, sodass sie stärker und kräftiger werden. Die Pokémon können dann, gesteuert von den Spielenden, in Arenen gegeneinander antreten. Je mehr Punkte erreicht werden, umso höher steigt man selbst im Spiel auf.

Weltweit haben sich im Sommer 2016 über 500 Mio. Spielerinnen und Spieler die App heruntergeladen und insgesamt bereits über 4,6 Mrd. Kilometer zu Fuß zurückgelegt, wie Niantic-Chef John Hanke auf der Apple Keynote im September 2016 verlauten ließ.<sup>1</sup> Was macht die Faszination von *Pokémon Go* aus? Welche Bedeutung bekommt *Pokémon Go* im Alltag der Fans und welche Probleme nehmen die Spielerinnen und Spieler für sich wahr? Diesen forschungsleitenden Fragen ging das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) in einer Onlinebefragung genauer nach.

### Anmerkungen:

<sup>1</sup> Abrufbar unter: [http://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Pokemon-Go-erreicht-halbe-Milliarde-Downloads-3317010.html?wt\\_mc=rss.apple.beitrag.atom](http://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Pokemon-Go-erreicht-halbe-Milliarde-Downloads-3317010.html?wt_mc=rss.apple.beitrag.atom)

© Pokémon/Niantic



Pokémon Go: Pikachu

## 2

So beispielsweise Österreich, die USA, Mexiko, Singapur, Thailand, Namibia und Tunesien

## Fanstudie

Befragt wurden dazu im August 2016 insgesamt 1.661 aktive Gamer. Die Fragen waren zunächst offen gehalten, sodass eine qualitative Auswertung möglich war, die dann anschließend quantitativ noch einmal standardisiert abgefragt wurde. Der Schwerpunkt der Studie liegt auf Deutschland (62 %), es nahmen an der englischsprachigen Variante der Befragung aber auch Fans aus 54 weiteren Ländern weltweit<sup>2</sup> teil. 44 % der befragten Fans sind Mädchen bzw. (junge) Frauen. 11 % der Befragten sind unter 18 Jahren, 53 % sind zwischen 18 und 26 Jahren und 36 % über 26 Jahre alt.

## Was fasziniert Menschen am Spiel?

Standardisiert abgefragt sehen *Pokémon*-Fans die höchste Zustimmung dazu, die *Pokémon* an sich gut zu finden, also die Marke bzw. Idee als solches. Sie haben sich schon als Kinder dafür begeistert und genießen nun die Spielprinzipien mit der neuen Technik. Viele haben aber auch das Gefühl, mit *Pokémon* einen neuen Zugang zu ihrer Umgebung zu bekommen. Kaum Zustimmung bekommen hingegen die Motive, dass man *Pokémon Go* spielen müsse, weil es gerade in ist, man sich durch die App einer Gruppe zugehörig fühle oder gegen Fremde oder Freunde antreten könne. Aus den qualitativen Aussagen zur Frage, was die Spielerinnen und Spieler an *Pokémon Go* besonders begeistert und was sich in ihrem Leben verändert hat, seit sie die App regelmäßig spielen, zeigen sich dabei typische Elemente der Faszination.

### • Zurück in die Kindheit

„Ich liebe *Pokémon* schon seit der ersten Generation und hab mich mega gefreut, dass es nun so ein *Pokémon* ‚zum Mitnehmen‘ gibt, wo man auch mit der Realität interagieren kann.“ (Mädchen, 16 Jahre, Deutschland)

Die meisten Fans der App *Pokémon Go* verbinden ihre aktuelle Begeisterung mit einer früheren, in der Kindheit durchlebten Begeisterung für die Serie, die Gameboyspiele und Sammelkarten von *Pokémon*. Mit den neuen Techniken knüpfen sie an die damalige Bedeutungsaufladung an und können an bestimmte Momente ihres früheren – verspielteren – Ichs wieder anschließen. Insofern hat die aktuelle Begeisterung für *Pokémon Go* nostalgische Momente, die Fans leben nun häufig Fantasien, die sie früher hatten, gezielt durch die neue Technik aus. Dies würde aber nicht so massenhaft funktionieren, wenn das Spiel an sich nicht diverse Elemente hätte, die begeistern.

### • Jagen, Sammeln und Entwickeln

„Weil ich es liebe, Sachen zu sammeln.“ (Junge, 17 Jahre, Deutschland)

Das Grundprinzip „Sammeln“ fasziniert als Form der Aneignung und des Ordners der Welt mit einem eigenen Wertesystem von leicht und schwer zu bekommenden *Pokémon* und geht mit dem Prinzip des Hoffens auf besonders wertvolle Wesen einher.

Zusatzelemente – wie die Entwicklung von *Pokémon* durch besondere Fürsorge und Training in Wettkämpfen – wie es sie schon in der ersten Generation von *Pokémon* gab, werden durch Spielelemente wie das Ausbrüten der Eier und das Einsammeln von Items ergänzt. Kündigt sich ein Ei an, fertig ausgebrütet zu sein, ist das große Überraschungsmoment, um welches *Pokémon* es sich wohl handelt. Hier entsteht durch den Effekt von häufigen und seltenen *Pokémon* ein implizites Wertesystem. Die Hoffnung auf das Seltene wird zum Driver, weiterzuspielen.

### • Neue Form der Gemeinsamkeit: draußen aktiv sein, Freunde treffen und Kontakte knüpfen

„Dieses Spiel verbindet einfach Menschen. Egal aus welchem Land, Männlein oder Weiblein, jung oder alt.“ (Frau, 20 Jahre, Deutschland)

Durch *Pokémon Go* wird ein neuer Antrieb zum Rausgehen und für gemeinsame Unternehmungen mit anderen geschaffen. Eine besondere Motivation entsteht durch die App für Familien, die so einen von Kindern gewählten Grund für Spaziergänge haben, mit einem Spiel, bei dem Eltern und Kinder sich auf Augenhöhe begegnen, wenn sich nicht sogar die Kinder als die kompetenteren Spielerinnen und Spieler beweisen.

Das Spiel kann aber auch jederzeit allein gespielt werden, und diverse Millennials beschreiben, wie es für sie zum Anlass und zur unproblematischen Chance für neue Bekanntschaften wird. Für eine Generation, die mit medial vermittelter Kommunikation aufgewachsen ist, eine attraktive Alternative eines medial motivierten, direkten sozialen Kontakts mit Bekannten, der Familie oder auch Fremden.

### • Bedeutungsaufladung der Spaziergänge und veränderte Wahrnehmung der Umgebung

„Ich habe seitdem neue ‚Sehenswürdigkeiten‘ entdeckt (Pokéstops), von denen ich vorher nicht wusste, dass es sie gibt. [...]“ (Mann, 22 Jahre, Deutschland)

Durch die Notwendigkeit, sich zu bewegen, um neue *Pokémon* zu finden, kommt es zu einer Veränderung der Wahrnehmung des eigenen Umfeldes bzw. zu einer Motivation für weitläufige Spaziergänge. Neue Ecken der Nahumgebung und ganze Stadtteile werden entdeckt, die Spielerinnen und Spieler werden durch die Pokéstops und Arenen auf Besonderheiten aufmerksam gemacht. Das, was *Pokémon* bietet, ist also eine Bedeutungsaufladung der Spaziergänge durch die urbane Nahzone. Ein Aspekt, den besonders die Erwachsenen als Gewinn deuten.

## Literatur:

Allison, A.: *Portable monsters and commodity cuteness: Pokémon as Japan's new global power*. In: *Post-colonial Studies*, 3/2003/6. Abrufbar unter: <http://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Feb23-2006/Allison-03-Postcol-Portble.pdf> (letzter Zugriff: 28.11.2016)

Buckingham, D./Sefton-Green, J.: *Gotta catch 'em all: structure, agency and pedagogy in children's media culture*. In: *Media, culture & society*, 3/2003/25, S. 379–399

Dreier, H./Kubisch, S./Lampert, C.: *Komm, schnapp sie dir! Das Phänomen Pokémon*. In: *tv diskurs*, Ausgabe 14, 4/2000, S. 74–79

### • *Kawaii besonders für Frauen wichtig*

„Weil [...] ich Pokémon so süß finde, dass ich sie haben will.“ (Mädchen, 15 Jahre, Deutschland)

Ein weiterer Bereich ist das ästhetische Element. Bereits aus der Forschung zum Erfolg von *Pokémon* wurde das Moment der Cuteness, der Niedlichkeit (japanisch: *kawaisa/kawaii*) als eines der wichtigsten Momente herausgearbeitet (Allison 2003). Der ästhetische Anreiz ist vor allem für Mädchen/Frauen von Bedeutung. Sie finden die Pokémon süß und freuen sich, wenn sie diese niedlichen Tierchen in der „echten Welt“ einfangen können.

### Deutsche Fans im Vergleich zu Fans weltweit

Im internationalen Vergleich zeigen sich vor allem Ähnlichkeiten. Allerdings antworten in den standardisierten Abfragen die deutschen Fans fast immer etwas weniger euphorisch, was ihre Motive für die Fanschafft betrifft, und schätzen die Problembereiche größer ein als die Fans weltweit. Sie sehen z. B. mehr Suchtpotenzial, höhere Gefahren im Straßenverkehr etc. In qualitativen Antworten spiegeln sich z. T. kulturell bedingte Problembereiche wider. Beispielsweise schrieb ein 23-Jähriger aus Jordanien: „I was accused of taking photos of girls while I was actually catching Pokémon!“ Ansonsten sind sowohl die Erlebniswelten als auch die Probleme und die Wahrnehmung von Grenzen weltweit ausgesprochen ähnlich.

### Mögliche Problembereiche und Grenzen der App

„Mein Akku ist schneller leer und ich muss mehr auf mein Datenvolumen aufpassen“, schreibt ein 17-Jähriger und beschreibt damit das vermutlich am häufigsten erlebte Problem. Ansonsten erleben die Fans das Spiel eher als unproblematisch. Sie können sich aber diverse Problembereiche vorstellen, allen vorweg die Unachtsamkeit im Straßenverkehr und die zu starke Begeisterung, die in Formen von Abhängigkeit und Sucht umschlagen könnte. Aggressivität, die Gefahr von Überfällen bis hin zu Bombenanschlägen auf beliebte Pokéstops können sich die Fans imaginieren, erlebt haben die Befragten Entsprechendes aber noch nicht. Ein deutliches Problem können sie sich im Bereich „Datenschutz“ vorstellen – für die Hälfte der Spielerinnen und Spieler ist dies ein ernst zu nehmendes Problem. „Theoretisch könnten Niantic und Google in Erfahrung bringen, wo ich mich z. Z. aufhalte, wenn das Spiel läuft. Das ist irgendwie gruselig“, schreibt ein 24-Jähriger. Bisher sind diese Gefahren zumindest noch nicht sichtbar geworden.

Ein kritischer Punkt, den sie persönlich erleben, ist die Begrenztheit des Spiels, die letztendlich vielleicht auch zum Ende des Hypes führen wird. Die unfaire Verteilung von Stadt und Land, die Schwierigkeit, ab einem bestimmten Level nur langsam weiter aufzusteigen, da sich die Abläufe nicht ändern, enttäuschende Erfahrungen bei Arenenkämpfen und das Gefühl, von Cheatern übervorteilt zu werden, frustrieren. Zudem wird das Wetter in Deutschland schlechter, sodass sich die Aktivitäten wieder mehr in die häuslichen und damit *Pokémon*-freien Räume verlagern. Doch für die Zeit, in der die *Pokémon Go*-Begeisterung andauerte, beschreiben die Fans, wie jeder Weg mit der App zu einem kleinen Abenteuer wurde und sie ihre Umgebung neu erlebten. Viele haben das Gefühl, durch das Spiel an Lebensqualität gewonnen zu haben. Insbesondere für die befragten Fans mit sozialen Ängsten bis hin zu Depression ist es ein niederschwelliger Weg, um aktiv zu werden und ihre Scheu vor Menschen zu überbrücken. Eine 26-Jährige beschreibt: „Ein gutes Mittel gegen meine Depression.“

Dr. Maya Götz ist Leiterin des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsforschung (IZI) beim Bayerischen Rundfunk. Ihr Hauptarbeitsfeld ist die Forschung im Bereich „Kinder/Jugendliche und Fernsehen“.



Christine Bulla, Dipl.-Soz. Univ., arbeitet als Onlineredakteurin und Medienforscherin.



Caroline Mendel, Mag. Art. Soziologie, Psychologie, Europäische Ethnologie, ist freie Mitarbeiterin am Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsforschung (IZI) sowie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Sozialplanung, Jugend- und Altenhilfe, Gesundheitsforschung und Statistik (SAGS).



# Verdrängt das Digitale das Soziale?

## Ergebnisse der *JIM-Studie 2016* zum Medienumgang Jugendlicher

Daniel Hajok

Schon einen Tag vor der offiziellen Veröffentlichung nahm Dr. Gerald Lembke, Professor für Digitale Medien an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg (DHBW), die *JIM-Studie 2016* zum Anlass, um seine Sicht auf die Dinge publik zu machen: „Das Digitale verdrängt das Soziale – und schwächt Jugendliche“. In der so überschriebenen Presse-

meldung, die schnell Verbreitung im sozialen Netz fand, sieht er mit den Ergebnissen der Studie bestätigt, dass digitale Kommunikation mit Reizen überflutet und zum Multitasking zwingt – und dass die Jugendlichen selbst den digitalen Stress beklagen. Schauen wir uns, ausgehend von diesen Deutungen, einige Ergebnisse der *JIM-Studie 2016* etwas näher an.

### Zunehmend mediatisierte Freizeit?

Bereits die erste *JIM-Studie* präsentierte uns Ende 1998 als Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland zunächst, wie Jugendliche ihre Freizeit ausgestalten. Seitdem erhalten wir jährlich differenziert nach nicht-medialen und medialen Freizeitaktivitäten einen Überblick, womit sich die Heranwachsenden abseits von Schule, häuslichen Verpflichtungen und Bettzeiten am liebsten beschäftigen und vor allem, wie häufig sie dies tun. Ende der 1990er-Jahre – zu einer Zeit also, als Internet und Computer gerade erst begannen, sich vermehrt auch in den Jugendzimmern breit zu machen – standen das Fernsehen und Musikhören (CDs/Musikkassetten und Radio) sowie die gemeinsamen Treffen mit Freunden und Bekannten noch im Mittelpunkt, jeweils von den mit Abstand meisten, von Mädchen wie von Jungen, täglich oder mehrmals pro Woche in den Alltag integriert. Mit dem Siegeszug von Internet und digitalen Endgerä-

ten hat sich hier aber einiges getan. Neben den Möglichkeiten, die das Internet den Heranwachsenden mit den immer schnelleren und kostengünstigeren Zugängen bot, haben in den folgenden Jahren auch die mobilen Alleskönner rasant an Bedeutung gewonnen. Im Jahr 2010 standen Internet und Handys dann zum ersten Mal ganz vorn bei den medialen Freizeitbeschäftigungen Jugendlicher.

Schaut man sich die Entwicklungen der jüngeren Vergangenheit genauer an und wirft dabei mit den Ergebnissen der *JIM-Studie* technische Endgeräte und Strukturen sowie beliebte Inhalte und Anwendungen in einen Topf (siehe Tabelle 1), dann lassen sich zwei Aspekte der zunehmend mediatisierten Freizeit von Jugendlichen als besonders markant herausstellen: Zum einen haben die meisten Heranwachsenden mit Internet und digitalen Endgeräten ganz neue Freizeitbeschäftigungen in ihren Alltag integriert. Hervorzuheben ist hier das Ansehen von Videos im Internet, das Streamen von Filmen, der kommunikative Austausch von Nachrichten,

Fotos und Videos sowie das Eintauchen in die Welt der Apps. Zum anderen geht die zunehmende Bedeutung digitaler Medien tatsächlich einher mit einer Verdrängung des Sozialen, wie es in der Vergangenheit vor allem mit dem (physischen) Beisammensein der Menschen ausgedeutet wurde. Prägnant ist hier, dass sich die Jugendlichen laut *JIM-Studien* in den letzten Jahren seltener mit ihren Freunden oder anderen Leuten treffen. Sieht man den mediatisierten kommunikativen Austausch junger Menschen allerdings nicht abseits des Sozialen, sondern lediglich als veränderte Routinen von sozialem Zusammenleben und gemeinsamer Alltagsgestaltung, dann muss allerdings präzisiert werden: **Das Soziale wird mit der Nutzung von Internet und digitalen Endgeräten nicht verdrängt, sondern wandert weiter in die mediatisierten Welten von Kommunikationsdiensten und Sozialen Netzwerken.**



**Tabelle 1:**

Eigene Darstellung nach Daten der *JIM-Studien 2010, 2013 und 2016* zu den regelmäßigen Nutzern (täglich/mehrmals pro Woche) unter den 12- bis 19-Jährigen

Rang	2010	2013	2016
1.	Handy/Smartphone (91 %)	Handy/Smartphone (91 %)	Handy/Smartphone (96 %)
2.	Internet (90 %)	Internet (89 %)	Internet (96 %)
3.	Fernsehen (88 %)	Fernsehen (88 %)	Musik hören (93 %)
4.	<u>Freunde/Leute treffen</u> (85 %)	<u>Freunde/Leute treffen</u> (83 %)	Onlinevideos (81 %)
5.	MP3 (83 %)	MP3 (79 %)	Fernsehen (79 %)
6.	Radio hören (74 %)	Radio hören (79 %)	Radio hören (77 %)
7.	<u>Sport treiben</u> (71 %)	<u>Sport treiben</u> (73 %)	Fotos/Videos auf Smartphone (75 %)
8.	Ausruhen/nichts tun (65 %)	Musik-CDs/Kassetten (54 %)	<u>Freunde/Leute treffen</u> (73 %)
9.	Musik-CDs/Kassetten (62 %)	Digitale Fotos machen (46 %)	<u>Sport treiben</u> (69 %)
10.	Tageszeitung lesen (44 %)	PC-/Konsolen-/Onlinespiele (45 %)	Filme/Videos bei Streaming-Dienst (61 %)
11.	Bücher lesen (38 %)	Bücher lesen (42 %)	PC-/Konsolen-/Onlinespiele (45 %)
12.	PC-/Konsolenspiele (35 %)	Tageszeitung lesen (35 %)	Bücher lesen (38 %)
13.	Digitale Fotos machen (31 %)	DVD/Video (32 %)	<u>Familienunternehmungen</u> (35 %)
14.	<u>Familienunternehmungen</u> (25 %)	<u>Familienunternehmungen</u> (27 %)	Tablet (30 %)
15.	Selbst Musik machen (22 %)	Selbst Musik machen (23 %)	Tageszeitung lesen (27 %)

### Zunehmend mobil und immer online?

Ein beträchtlicher Teil des Medienumgangs Jugendlicher ist heute auf die vielfältigen Möglichkeiten fokussiert, die ihnen einerseits die mobilen Alleskönner, andererseits nur wenige weltweit agierende Global Player mit ihren populären Angeboten und Anwendungen bieten. Auf der einen Seite sind es vor allem die Smartphones, die nun bereits im Alter von 12 Jahren die mit Abstand meisten als ständigen Begleiter in ihren Händen halten. Aber auch die Tablets haben weiter an Bedeutung gewonnen und wurden 2016 von knapp einem Drittel der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche genutzt (siehe Tabelle 1). Auf der anderen Seite sind es vor allem die Angebote und Dienste von nur zwei Unternehmen, Facebook Inc. und Google Inc., die ungeachtet des breiten Spektrums genutzter Inhalte den Medienumgang Heranwachsender entscheidend prägen. Der erstgenannte Global Player hat bei Jugendlichen allerdings nicht (mehr) mit

seinem sozialen Netzwerk Facebook eine besondere Bedeutung, sondern mit den einverleibten Diensten WhatsApp und Instagram, die 2016 nun die beiden wichtigsten Apps auf Smartphones der 12- bis 19-Jährigen sind. Google ist im Alltag Jugendlicher noch immer mit seiner Suchmaschine sehr präsent, noch viel mehr aber mit YouTube. Die Videoplattform wird in der *JIM-Studie 2016* ein weiteres Mal als das mit Abstand beliebteste Internetangebot Jugendlicher herausgestellt, das mit seiner App auch im mobilen Bereich große Wichtigkeit genießt.

Mit den Befunden zu den genutzten Endgeräten und Inhalten bringt die Studie eine weitere Entwicklung sehr gut auf den Punkt: Smartphone- und Internetnutzung der Jugendlichen sind mittlerweile untrennbar miteinander verbunden. Denn analog zur Besitzrate onlinefähiger Endgeräte haben sich über die letzten drei Jahre auch die Wege ins Netz verändert. Die Dominanz der mobilen Alleskönner zeigt sich sehr deutlich, als die *JIM-Studie* die 12- bis 19-Jährigen nach

den am häufigsten zur Nutzung von Internetdiensten eingesetzten Geräten fragt: „Drei Viertel der Internetnutzer geben an, am häufigsten mit dem Handy/Smartphone online zu gehen“ (S. 24). Nur noch jeder Zehnte gibt hier den stationären Computer, nur jeder Zwölfte den Laptop an. Mit WhatsApp auf der einen und YouTube auf der anderen Seite sind bereits zwei wesentliche Bereiche angesprochen worden, die bei der Onlinenutzung seit Jahren im Mittelpunkt stehen: Hier geht es den Jugendlichen vor allem um Kommunikation und Unterhaltung, wobei Mädchen und Jungen im Detail ihren besonderen Interessen nachgehen. Davon abgesehen sind Smartphones mittlerweile auch die am häufigsten für digitale Spiele genutzten Endgeräte. Und sie sind für die Heranwachsenden der immer häufiger genutzte schnelle Weg zur Information und Orientierung im Netz, sei es mit Google, Wikipedia, den beliebten Tutorials bei YouTube oder den millionenfach abonnierten Channels ihrer Stars.

## »Drei Viertel der Internetnutzer geben an, am häufigsten mit dem Handy/Smartphone online zu gehen.«

### Digitaler Stress durch das Smartphone?

Angesichts des exponierten Stellenwertes von Smartphones als multifunktionale alltägliche Begleiter Jugendlicher, der sich im Rückgriff auf das kommunikationswissenschaftliche Konzept der Mediatisierung des kommunikativen Handelns der Menschen durchaus als fortgeschrittene Ausdrucksform einer Durchdringung von Jugendkultur mit den verschiedenen Formen von Medienkommunikation (mitsamt ihrer zeitlichen, räumlichen und sozialen Entgrenzung) deuten lässt, ist die Frage durchaus berechtigt, ob Jugendliche im Jederzeit und Überall der Smartphone-Nutzung nun nicht doch mit digitalen Reizen überflutet und zu Multitasking gezwungen werden. In dem mit „Digitaler Stress oder Selbstbestimmung“ überschriebenen Kapitel greift die *JIM-Studie 2016* auch diese Problematik auf. Die Antworten zu den Fragen offenbaren zunächst, dass eine Organisation und Planung im eigenen Freundeskreis für die meisten ohne Handy bzw. Smartphone mittlerweile gar nicht mehr möglich ist und digitale Endgeräte auch für die Organisation schulischer Belange (Hausaufgaben, Ausfall und Vertretung von Unter-

richtsstunden) sehr wichtig sind. Im Weiteren zeigen die Antworten, dass die meisten Jugendlichen mit den Apps und in den Gruppen von WhatsApp & Co. „manchmal ganz schön viel Zeit“ verschwenden oder „manchmal so viele Nachrichten aufs „Handy“ bekommen, dass es sie „total nervt“.

In der Zusammenfassung der Ergebnisse ist dann zu lesen: „Das Smartphone ist inzwischen Zentrum und Ausgangspunkt für Kommunikation, Information und Unterhaltung, der Umgang kann aber auch belastend sein“ (S. 59). Immerhin – und damit deutet sich an, dass die Jugendlichen bereits ein Stück weit selbst gegensteuern – haben die meisten handyfreie Zeiten im Alltag etabliert, insbesondere beim Erledigen schulischer Aufgaben, in den Abend- und Nachtstunden, gar nicht so selten auch, wenn sie Zeit mit der Familie verbringen oder sich mit Freunden treffen. Obschon nur als theoretische Vorstellung abgefragt („Kannst du dir eine Woche ohne Handy vorstellen?“), ist für die meisten sogar ein längeres Handyfasten zumindest denkbar. All diese Ergebnisse sind allerdings keine verlässlichen Belege, sondern nur Hinweise darauf, dass digitale Kommunikation die Jugendlichen mit Reizen überflutet und

ihnen zu viel auf einmal abverlangt. Was beim Thema „Smartphone“ aber hängen bleibt, ist die bislang wohl größte Bindungskraft, die ein Medium, ein technisches Endgerät im Alltag Jugendlicher bislang aufbauen konnte.

Und sonst? Fernsehen, Radio, Bücher ...

Lassen wir den Blick abschließend noch etwas weiter schweifen, dann können wir schnell erkennen, dass mit dem Bedeutungszuwachs von Internet und Smartphones die Inhalte klassischer Massenmedien für Jugendliche nicht obsolet geworden sind. Das Fernsehen ist hier nur ein Beispiel. Als Freizeitbeschäftigung hat es zwar an Stellenwert verloren (siehe Tabelle 1). Doch selbst in seiner klassisch-linearen Variante mit stationärem Empfangsgerät und festem Programm hat „Fernsehen bei Jugendlichen noch immer eine bedeutende Rolle. Gleichzeitig findet Fernsehen aber immer häufiger auch im Internet statt“ (S. 34). Dabei haben die Jugendlichen in den letzten Jahren auch immer häufiger über Smartphones und Tablets ferngesehen – für die mit Abstand meisten aber (noch) nicht der präferierte Weg. Abgesehen davon stellt die *JIM-Studie 2016* erstmalig

**»Das Smartphone ist inzwischen Zentrum und Ausgangspunkt für Kommunikation, Information und Unterhaltung, der Umgang kann aber auch belastend sein.«**

## »Fernsehen [hat] bei Jugendlichen noch immer eine bedeutende Rolle. Gleichzeitig findet Fernsehen aber immer häufiger auch im Internet statt.«

fest, dass sich die meisten 12- bis 19-Jährigen Filme oder Serien auch im Internet ansehen, und zwar unabhängig von Alter, Geschlecht und Bildungshintergrund. Die wichtigste Anlaufstelle sind allerdings nicht die Mediatheken der Sender, Adresse Nummer eins ist YouTube: Etwa jede bzw. jeder Sechste schaut sich hier täglich oder mehrmals pro Woche Sendungen aus dem Fernsehen an. Damit hat sich die beliebte Videoplattform bei Jugendlichen nicht nur als Zugang zu Musikvideos, lustigen Clips, Let's-play-Videos, Tutorials, Sportvideos und den Channels von Bibi, LeFloid, Gronkh, Dagi Bee, Julien Bam & Co. etabliert, sondern auch als erste Adresse zum zeitversetzten und zunehmend mobilen Fernsehen via Internet.

Auch das Radio hat sich im Alltag der Jugendlichen behauptet. Wie beim Fernsehen nutzen die Jugendlichen zwar auch zum Radiohören in den letzten Jahren immer häufiger die Möglichkeiten von Internet und digitalen Endgeräten, bevorzugen aber noch immer das Liveprogramm aus dem klassischen Empfangsgerät. Im Zentrum steht dabei weiterhin die gespielte Musik, mit der das Radio als Zugangsweg zur beliebten Musik noch immer vor YouTube, Streaming-

Diensten wie Spotify, MP3s und Tonträgern rangiert. Hinsichtlich der klassischen Printmedien lässt sich kurz und knapp sagen: Nicht Bücher, sondern gedruckte Zeitungen und Zeitschriften sind weiterhin die großen Verlierer.

Unterm Strich bleibt festzuhalten: „Die Ergebnisse der *JIM-Studie 2016* belegen, dass Jugendliche in ihrer Freizeit unterschiedlichste Medienangebote und Kanäle nutzen – und dies dank Smartphone zunehmend zeitlich und räumlich flexibel“ (S. 59). Letztlich steht der Jugendalltag ein weiteres Stück mehr unter dem Eindruck digitaler Medien – hier Internet, Onlinedienste und Apps, dort die multifunktionalen Endgeräte, mit denen sich Jugendliche heute weitgehend autonom und mobil in der Welt der Medien bewegen. Wenn nicht wenige dabei zunehmend unter Stress geraten, dann hat das zum einen vor allem mit den neuen Möglichkeiten zu kommunikativem Austausch und Vernetzung zu tun. Zum anderen hat es aber auch damit zu tun, dass die Jugendlichen in den letzten Jahren nicht von heute auf morgen all das über Bord geworfen haben, was den früheren Generationen an Medien und Inhalten wichtig war.

**»Die Ergebnisse der *JIM-Studie 2016* belegen, dass Jugendliche in ihrer Freizeit unterschiedlichste Medienangebote und Kanäle nutzen – und dies dank Smartphone zunehmend zeitlich und räumlich flexibel.«**

### Literatur:

Medienpädagogischer  
Forschungsverbund  
Südwest (MPFS):  
*JIM-Studie 2016. Jugend,  
Information, (Multi-) Media.  
Basisstudie zum Medien-  
umgang 12- bis 19-Jähriger  
in Deutschland.*  
Stuttgart 2016

Dr. Daniel Hajok ist  
Kommunikations- und  
Medienwissenschaftler  
sowie Gründungsmitglied  
der Arbeitsgemeinschaft  
Kindheit, Jugend und  
neue Medien (AKJM).



# Horizontales Erzählen

Gerd Hallenberger

Manche Erfindungen sind so gut, dass man sie mehrmals machen kann. Dies gilt auch für die Mediengeschichte – oder hat sie lediglich ein schlechtes Gedächtnis? Diese Frage stellt sich derzeit wegen der Konjunktur des horizontalen Erzählens, einem dramaturgischen Kennzeichen vieler aufwendig produzierter neuerer amerikanischer Fernsehserien, wie etwa *Mad Men*, *Breaking Bad* und *House of Cards*. Während vertikales Erzählen bedeutet, dass ein Handlungsstrang in der gleichen Folge einer seriellen fiktionalen Produktion begonnen und abgeschlossen wird, meint horizontales Erzählen einen folgenübergreifenden Handlungsbogen.

Wer bezweifelt, dass es sich beim horizontalen Erzählen um eine Innovation heutigen Fernsehens handelt, hat die Mediengeschichte auf seiner Seite: Schon die Fortsetzungsromane des 19. Jahrhunderts waren horizontal erzählt, denn ohne große Handlungsbögen keine Neugier auf die nächste Folge. Überall dort, wo die Nutzung eines fiktionalen Medienangebots nicht nur einmalig, sondern immer wieder stattfinden und im besten Fall zur festen Gewohnheit werden sollte, da gab es immer schon horizontales Erzählen: im Heftroman, im Zeitungcomic und nicht zuletzt in den Soap-Operas von Radio und später dem Fernsehen.

Aktuelle Debatten erwecken oft den Eindruck, als handele es sich bei vertikaalem und horizontalem Erzählen um absolute Gegensätze. Auf den ersten Blick, also mit dem Blick auf die Grundstruktur einer Fernsehserie, ist dieser Eindruck sogar begründet. Vertikales Erzählen ist episodisches Erzählen, d. h., die zentrale Handlung wird in der jeweiligen Folge abgeschlossen. Es gibt für das Publikum keinen zwingenden Grund, auch die nächste Folge anzuschauen. Dieser Umstand ist für

Fernsehender zwar nicht erfreulich, es gibt aber auch eine kleine positive Nachricht. Bei einer gescheiterten horizontal erzählten Produktion verbietet sich jede Wiederholung; handelt es sich um eine episodische Serie, kann man dagegen die Ausstrahlungsreihenfolge verändern oder eine Episodenauswahl treffen. Mit anderen Worten: Hier lässt sich wenigstens noch etwas retten.

Jenseits der Grundstruktur serieller Narration werden vertikales und horizontales Erzählen jedoch als etwas anderes erkennbar, als Pole eines Kontinuums: Kaum eine vertikale Erzählung verzichtet gänzlich auf horizontale Elemente, und kaum eine im wesentlichen horizontale Erzählung lässt den zufälligen Zuschauer lediglich dieser einen Folge gänzlich unbefriedigt. Schon die allererste Fernsehserie des bundesdeutschen Fernsehens, die ab 1954 live ausgestrahlte Produktion *Unsere Nachbarn heute Abend – Familie Schölermann*, bestand zwar aus abgeschlossenen Einzelfolgen, die aber zusammen die Wirtschaftswundergeschichte dieser fiktiven Familie erzählten. Generell gilt ohnehin, dass jede über viele Jahre laufende vertikal erzählte Serie zwangsläufig zumindest auch einen schwachen horizontalen Aspekt aufweist, nämlich über ihre Protagonisten, sofern Darsteller und Rollenfigur nicht ausgetauscht werden. Beide werden älter, verändern sich zumindest äußerlich, in der Regel verändern sich aber auch die Lebensverhältnisse. Und selbst wenn Darsteller und Rollenfigur wechseln, muss damit nicht unbedingt auf horizontale Erzählaspekte verzichtet werden. Bekanntestes Beispiel in Deutschland ist der britische Krimiimport *Inspector Barnaby* (Originaltitel: *Midsomer Murders*). Als 2011 Inspector Tom Barnaby (gespielt von John Nettles) in Rente ging, übernahm sein Vetter, John Barnaby (Neil

Dudgeon), seine Stelle – und so konnte sogar der deutsche Serientitel beibehalten werden.

Horizontales Erzählen als dominantes Merkmal von fiktionalen Fernsehserien gibt es ebenfalls seit vielen Jahren – und das in zwei Varianten, der „kleinen“ und der „großen“. Als „kleine Form“ horizontalen Erzählens lassen sich Mehrteiler und Miniserie bezeichnen, die letztlich eine einzige, lange Geschichte erzählen, die nur aus pragmatischen Gründen in Folgen aufgebrochen wurde. Die „große Form“ repräsentieren Soap-Opera und Telenovela, die beide im Prinzip auf lange Laufzeit und hohe Folgenzahl konzipiert sind, wobei eine Soap-Opera theoretisch unendlich lange laufen könnte, eine Telenovela hingegen einen vorher festgelegten Handlungsendpunkt und in der Regel eine festgelegte Folgenzahl hat.

Wenn also heute vom horizontalen Erzählen als besonderem Merkmal qualitativ herausragender neuerer US-Fernsehserien die Rede ist, könnte vielleicht etwas ganz anderes gemeint sein. Die in diesem Zusammenhang immer wieder aufgeführten Produktionen verbindet tatsächlich viel mehr als lediglich große Handlungsbögen, die Staffeln oder gar die gesamte Serie als narrative Einheit erscheinen lassen. Da sind zunächst der große finanzielle Aufwand bei der Produktion und ambivalente Protagonisten – beides wieder nicht völlig neue Phänomene, da die seinerzeit als „Prime-time-Soaps“ titulierte Serien *Dallas* und *Denver-Clan* (Originaltitel: *Dynasty*) schon vor gut 30 Jahren Gleiches anboten.

Wirklich neu ist dagegen, dass auf dem heutigen sehr fragmentierten Fernsehmarkt (plus massiver digitaler Medienkonkurrenz) eine Serie bei der TV-Ausstrahlung nicht mehr riesige Zuschauerzahlen erreichen muss, um als erfolgreich zu gelten. Ein begrenztes, aber loyales Publikum, das die Serie in egal welchem

Medium verfolgt – auch als Stream, Download oder auf physischem Datenträger –, genügt. Wenn kleinere Publika als früher der Normalfall sind, müssen Fernsehserien nicht mehr zwangsläufig den Mainstream bedienen, selbst radikale Konzepte haben Chancen. Voraussetzung ist jedoch eine aufwendige Gestaltung der Serienwelt, wie beispielsweise die Welt der Werbung der 1960er-Jahre in *Mad Men*. Dann kann man in die Serienwelt eintauchen, geradezu darin leben, so wie auch in komplexen Games, und dank der horizontalen Erzählweise wird aus den einzelnen Serienfolgen eine einzige geschlossene Erzählung, die echte Fans sogar zum Binge Watching, zum „Komaglotzen“ ganzer Staffeln, verleiten kann.

Dr. habil. Gerd Hallenberger  
ist freiberuflicher  
Medienwissenschaftler.



Während sich Gesetzgeber und Jugendschutzinstitutionen über die Frage streiten, welche Institution für welchen Vertriebsweg bei identischen Inhalten Verwaltungsakte erteilen darf, entzieht sich der größte Teil der realen Medienrezeption Jugendlicher nahezu jedem gesetzlichen Einfluss. Aber dies zu erkennen und daraus sinnvolle und pragmatische Konsequenzen abzuleiten, scheint eine Art Tabu zu sein: Im Bereich des Kinos und des DVD-Handels wird der Verwaltungsakt zur heiligen Kuh stilisiert, es wird der Öffentlichkeit

eine Sicherheit suggeriert, die sich allerdings bei der medienübergreifenden und dynamischen Nutzung als trügerisch herausstellen kann. Felix Falk, bisher Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), hat diese Stelle verlassen und arbeitet seit Januar 2017 als Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU). Als Gesellschafter und Beiratsmitglied bleibt er der Selbstkontrolle jedoch eng verbunden. *tv diskurs* sprach mit ihm über seine Sicht auf die Zukunft des Jugendschutzes.

# Jugendschutz neu denken

## Die gegenwärtigen Gesetze scheitern am Mediensystem von morgen

**Sie waren seit 2009 bei der USK als Geschäftsführer tätig. Welche Situation haben Sie damals vorgefunden und wie hat sie sich bis heute verändert?**

Tatsächlich hat sich in diesen sieben Jahren sehr viel getan. 2009 steckten wir immer noch in der Killerspiel-Debatte. Da galt es, ein Verständnis für das Kulturgut „Spiel“ zu schaffen und Vorbehalte sowie populistische Positionen auszuräumen, für Transparenz und Klarheit zu sorgen und die USK modern aufzustellen. Damals spielten für den Jugendschutz ausschließlich Datenträger und klassische Jugendschutzkennzeichnungen eine Rolle. Zwar gab es Onlineangebote wie YouTube oder Facebook auch schon, aber sie waren längst noch nicht so stark in der politischen Diskussion wie heute.

**Woran lag das? Haben wir es einfach noch nicht so wahrgenommen?**

Natürlich gibt es immer eine Verzögerung, mit der gesellschaftliche Auswirkungen von medialen Entwicklungen wahrgenommen und diskutiert werden. Und die neuen Inhalte und damit verbundene Geschäftsmodelle und Vertriebswege waren noch nicht so weit verbreitet. Auch in der Branche haben damals viele noch daran gezweifelt, ob z. B. Browser Spiele erfolgreich sein würden. Das war so ähnlich, wie wir es derzeit bei Virtual Reality und der Frage erleben, ob es nur ein Hype ist oder tatsächlich die Zukunft prägen wird.

**Schon bei damaligen Debatten war klar, dass Jugendschutzbeschränkungen immer weniger durchsetzbar sein werden. Vonseiten der Politik wurde aber so getan, als ob man alles regeln könne, wenn man sich nur genügend anstrengt.**

Ich habe das auch so wahrgenommen. Vor allem habe ich bei vielen politischen Akteuren sehr oft eine Art Scheuklappenmentalität erlebt, mit der man aktuelle Medienentwicklungen einfach ignorierte und sich auf den Standpunkt zurückzog, dass es ja ein Gesetz gebe und deshalb die bestehende rechtliche Systematik auch die Antwort auf offene Jugendschutzfragen sei. Der Spielebereich war und ist Vorreiter durch seine Innovationskraft. Die USK sieht deshalb schon seit 2009, wie drastisch sich Medienrealität und Markt ändern, allein weil die Anzahl der Kennzeichen, die wir im klassischen Bereich vergeben, drastisch abgenommen hat. Die Alarml Glocken hätten also bei allen schon viel früher läuten müssen.

**Noch vor einigen Jahren wurden Killerspiele häufig als Ursachen für Amokläufe und andere Gewalttaten gesehen. Heute geht man da erheblich differenzierter und gelassener mit um.**

Zum Glück sind die Debatten heute deutlich sachlicher als damals. Meiner Ansicht nach werden solche Diskussionen auch nie mehr die politische Kraft entfalten wie zur Zeit der Amokläufe in Erfurt, Winnenden oder Emsdetten. Populis-

tische Forderungen verfangen einfach nicht mehr so schnell, auch wenn es im Jugendschutz immer noch einige gibt, die längst überkommene Regelungen damit rechtfertigen, dass der politische Druck nach einem nächsten Amoklauf ja wieder wachsen könnte und man dann den Verweis auf die harte staatliche Hand brauche. In vielen Fällen ist diese aber nur noch Schein. So schön die neue Sachlichkeit ist, so schwierig ist es für den Jugendschutz, dass es nicht mehr die eine große gesellschaftliche Debatte gibt, sondern viele kleine Probleme diskutiert werden, die aber keine ausreichende Dynamik mehr entfalten, um eine relevante Bewegung in die verfahrenere gesetzliche Situation zu bringen.

### Woher kommt die neue Sachlichkeit?

Da spielen mehrere Faktoren eine Rolle. Erstens fangen viele Populisten irgendwann an, sich mit der Medienrealität und den Argumenten auseinanderzusetzen. Zweitens sind Eltern, die heute junge Kinder haben, immer häufiger selbst Digital Natives und haben ein größeres Verständnis für Spiele. Drittens: Jeder Zweite in Deutschland spielt heute, Männer wie Frauen, und das Durchschnittsalter liegt bei 35 Jahren – mit steigender Tendenz. Insbesondere mobile Spiele und Browsergames haben in den vergangenen Jahren in Deutschland vor allem unter den Nichtspielern mit ganz einfachen Spielkonzepten neue Nutzer erreicht. Man muss sich weder teure Hardware kaufen, noch besonderes Vorwissen besitzen: Vielmehr lassen sich diese Spiele sehr intuitiv nutzen, ohne jegliche Spielerfahrung. Zahlreiche Spiele zielen heute beispielsweise auf Hausfrauen ab 50. Damit sind Games zu einem gesamtgesellschaftlichen Phänomen geworden. Das trägt zu einer Versachlichung der Debatte bei.

**Auf der Wirkungsebene wird Computerspielen vorgeworfen, dass es – anders als bei Filmen – keinen Handlungsaufbau gibt, der Gewalt zumindest aufseiten der Guten als notwendig oder gerechtfertigt darstellt. Zudem wurde von Kritikern ins Feld geführt, dass virtuell Tabus überwunden und aktiv „Tötungsprozesse eingeübt werden“, wie der Kriminologe Christian Pfeiffer es bezeichnete.**

Da hat sich Christian Pfeiffer in letzter Zeit mehrfach revidiert, ist deutlich sachlicher geworden und räumt bereitwillig ein, dass monokausale Herleitungen falsch sind. Die Gefahren bei Games sind ähnlich wie bei anderen Medien. Es gibt eben Inhalte, die für Erwachsene gedacht sind und bei denen wir uns als Gesellschaft einen guten Jugendschutz wünschen. Gleichzeitig führt Interaktivität natürlich nicht per se dazu, dass Spiele jugendschutzrelevanter sind. Und wer keinen Handlungsaufbau in Spielen erkennt, der hat sich einfach noch nicht damit beschäftigt. Es gibt unzählige Spiele, die deutlich

© FSF



komplexere Geschichten erzählen als Filme. Oft können sie Problematiken und gesellschaftliche Debatten durch das interaktive Erleben noch hintergründiger und kritischer reflektieren. Da denke ich z. B. an moralische Dilemmata in *Spec Ops: The Line* oder an *Papers, Please*, ein Spiel, in dem man als Grenzbeamter über die Einreise von Menschen entscheiden muss.

**Beim Film ist man ein passiver Rezipient. Beim Computerspiel muss man selbst handeln und schießen. Bei Virtual Reality entsteht noch einmal ein höheres Maß an Realitätssuggestion.**

Das ist grundsätzlich korrekt, aber nicht der einzige Aspekt, wie an dem berühmten Beispiel *Counterstrike* und dem damit verbundenen Abwägungsprozess in der USK gut aufgezeigt werden kann: Einerseits ist der Spieler interaktiv im Kampfgeschehen, andererseits ist die Grundlage eine sportliche Spielvereinbarung, das unmittelbare soziale Erleben im Team, in dem man sich permanent strategisch abstimmen muss, um erfolgreich sein zu können. Darüber hinaus gibt es noch viele weitere Aspekte, die auch in Bezug auf zukünftige Herausforderungen spannend sind, gerade weil Spiele so hochinnovativ sind. Es geht dabei um Kommunikationselemente, soziale Netzwerke, dynamische oder nutzergenerierte Inhalte.

### Wie wird sich der Spielmarkt weiterentwickeln?

Das lässt sich nicht pauschal beantworten, da das Angebot immer vielfältiger und der Markt immer heterogener wird. Es gibt mittlerweile für jede Zielgruppe und für jedes Interesse eine ganze Welt an Computerspielen. Jede einzelne davon funktioniert anders. Und die technische Innovationskraft von Spielen macht gerade deren Entwicklung so dynamisch. Dabei verwischen auch die medialen Grenzen immer stärker – so wie bei Virtual Reality, einer Technologie, die zwar von der Spielebranche erfunden wurde, die aber mittlerweile in den unterschiedlichsten Bereichen von Industrie und Gesellschaft adaptiert wird.

### Heute gibt es aber auch sehr viele Spiele, die gar nichts mit Gewalt zu tun haben.

Das war aber schon immer so. In meiner eigenen Jugend ebenso wie 2009, als ich bei der USK angefangen habe. Damals hatte mehr als die Hälfte aller Spiele eine Freigabe ab 0 Jahren. Das bedeutet: Der überwiegende Anteil waren schon immer nicht jugendschutzrelevante Spiele. In den App-Stores sind es sogar mehr als drei Viertel. Spiele mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren lagen im Handel dagegen immer stabil bei einem Anteil von 7 bis 8 %. Es gibt also keine Tendenz zu mehr Gewalt in Spielen. Natürlich gab es technische Weiterentwicklungen: Ein Kampf, der früher noch pixelig aussah, kann heute viel realistischer dargestellt werden. Die Spruchpraxis hat sich entsprechend mitentwickelt, um nah an der Medienrealität von Kindern und Jugendlichen zu bleiben. Interessant finde ich zudem, dass im Gegensatz zu Darstellungen von Gewalt eher Kommunikation, Datenschutz oder explizite Sprache Aspekte sind, bei denen die Gesellschaft sensibler wird. Der Jugendschutz muss auch bei solchen Weiterentwicklungen Schritt halten.

### Wie ist das Verhältnis von Träger- und Onlinemedien?

Der Absatz von klassischen Datenträgern geht stark zurück. Dies zeigt sich auch an der USK-Statistik: 2009 gab es noch 3.100 Prüfverfahren, 2016 nur noch die Hälfte davon. Diese Entwicklung wird weitergehen, weil der Onlinevertrieb stark zunimmt. Diesen Trend sehen wir auch in anderen Bereichen, etwa bei DVDs und Streaming-Diensten. Allein die Tatsache, dass wir über unser neues IARC-System<sup>1</sup> inzwischen mehrere Millionen Onlinespiele und Apps gekennzeichnet haben, zeigt, dass es sich um ganz andere Dimensionen handelt. Für den Onlinemarkt gibt es im Prinzip keine Zutrittsbarrieren mehr. Stattdessen können Inhalte sofort weltweit zur Verfügung gestellt werden. Da kann ein koreanischer Student innerhalb von zwei Stunden sein

#### Anmerkungen:

<sup>1</sup>

IARC = International Age Rating Coalition

selbst entwickeltes Spiel hochladen, das dann in Deutschland verfügbar ist. Games auf Trägermedien und Onlineinhalte lassen sich daher nur bedingt miteinander vergleichen. Im Spielbereich gibt es zudem kaum noch Spiele auf Datenträgern ohne zusätzliche Onlinefunktionen.

### Spiele, die auf Trägermedien erscheinen, werden nach einem anderen Verfahren geprüft als reine Onlinespiele. Können Sie kurz schildern, wie das bei Ihnen abläuft?

Im klassischen USK-Verfahren präsentiert ein Sichter das Spiel vor einem Gremium aus vier Jugendschutzsachverständigen unter dem Vorsitz eines Ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden. Die Mehrheit entscheidet über das Alterskennzeichen, das dann zum hoheitlichen Verwaltungsakt wird. Allerdings werden ungefähr drei Viertel aller Verfahren bei der USK vereinfacht durchgeführt. Dabei entscheiden nur der staatliche Vertreter und ein Mitarbeiter aus dem USK-Testbereich über die Freigabe. Wenn es sich z. B. um bereits bekannte Spielkonzepte in den Bereichen 0 und 6 Jahre handelt, werden diese nicht in das große Gremium gegeben.

### Im Offlinebereich dürfen Inhalte, die nicht bei der USK geprüft wurden, nur an Erwachsene abgegeben werden. Wenn aber derselbe Inhalt ausschließlich online herauskommt, dann reicht es – rechtlich zumindest –, wenn der Anbieter es sich selbst anschaut und seine Bewertung für ein Jugendschutzprogramm technisch auslesbar macht. Wir haben hier eine extrem hohe Diskrepanz in der Regeldichte – und das, obwohl gerade bei Jugendlichen der Onlinebereich immer mehr an Bedeutung gewinnt. Kann das der richtige Weg sein? Kann man dieses Verfahren noch jemandem plausibel machen?

Diese großen Unterschiede lassen sich tatsächlich kaum noch erklären. Man kann ein Spiel, wenn man es online herunterlädt, durch einen völlig anderen Regulierungsrahmen ohne Alterskennzeichen bekommen. Das identische Spiel auf einem Datenträger, bei dem der Inhalt selbst vielleicht gar nicht mehr auf dem Datenträger ist, sondern das Einlegen des Datenträgers nur noch das Herunterladen auslöst, fällt aber unter das Jugendschutzgesetz (JuSchG) und benötigt eine klassische Altersfreigabe mit Verwaltungsakt. Wer soll das verstehen? Wir sollten uns besinnen, dass wir für die Kinder und Jugendlichen arbeiten und nicht für Behörden und Gesetze. Die Idiotie des aktuellen Jugendschutzsystems lässt sich besonders gut nachvollziehen, wenn wir uns einen Smart-TV mit Split Screen vorstellen. Man legt eine DVD ein und sieht auf einem Teil des Bildschirms einen nach dem JuSchG geprüften Film mit FSK-Freigabe ab 18 Jahren. Hier fand hoffentlich eine Altersprüfung beim Kauf statt. Auf einem zweiten Teil



des Bildschirms sieht man denselben Film im linearen Fernsehprogramm, das nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) reguliert wird. Hier gelten Sendezeitbeschränkungen, wobei noch einmal andere Vorgaben gelten, wenn es sich nicht um einen privaten, sondern um einen öffentlich-rechtlichen Sender handelt. Auf einem dritten Teil des Bildschirms sehen wir wieder denselben Film, dieses Mal aus der Onlinemediathek, die rechtlich ein Telemedium nach dem JMStV ist. Hier kann der Anbieter technische Systeme nutzen. Für ein Kind, das vor diesem Fernseher sitzt, sind alle drei Filme derselbe Inhalt – und für dieses Kind ist einzig relevant, ob die Inhalte beeinträchtigend sind oder nicht. Statt dass wir daran denken, lassen wir uns im deutschen Jugendschutz von föderalistischen, institutionellen und rechtlichen Zuständigkeitsdebatten von der Lösung unserer eigentlichen Aufgabe ablenken. Gegenüber Eltern war es mir persönlich manchmal regelrecht peinlich, dass wir in Deutschland nicht in der Lage sind, dem Ziel eines konvergenten, verständlichen und international anschlussfähigen Kinder- und Jugendschutzes besser gerecht zu werden.

**Im Grunde gibt es zwei Möglichkeiten: Im Offlinebereich haben wir eine relativ hohe Regeldichte, im Onlinebereich eine relativ niedrige. Entweder rüsten wir bei den Trägermedien ab oder bei den Onlinemedien auf – oder wir finden eine Lösung in der Mitte. Welchen Weg sollten wir Ihrer Meinung nach einschlagen?**

Wir dürfen gerade keine Herangehensweise wählen, die aus unserem „alten“ Jugendschutzdenken kommt. Die Frage ist nicht, ob es mit dem Jugendschutz bergab geht, weil wir ihn liberalisieren, oder ob die Anbieter verpflichtet werden, auch im Onlinebereich die alten Standards anzuwenden. Wenn wir so denken, beschäftigen wir uns wieder nur mit uns selbst und merken gar nicht, dass das bisherige Jugendschutzsystem in Deutschland den Anschluss an die Medienrealität längst verloren hat. Stattdessen müssen wir die Realität anerkennen und uns fragen, was wir auf der Grundlage unserer Werte, nicht unserer alten Gesetzesstruktur, neu bauen können. Dazu gibt es verschiedene Ideen! Ich habe beispielsweise die Industrie in meiner Zeit bei der USK immer wieder als einen sehr interessierten und innovativen Gesprächspartner erlebt. Die Spielebranche hat traditionell immer hohen Wert auf guten Jugendschutz gelegt, aber auch die neuen Onlineunternehmen sehen darin mittlerweile Vorteile. Die Zielgruppe Familie wird immer attraktiver, weil es schlicht die größte ist! Deshalb beschäftigen sich Gerätehersteller, Software- oder Plattformanbieter zwangsläufig mit Jugendschutz. Der Gesetzgeber sollte sich an den positiven Entwicklungen und Ideen orientieren, die es ohnehin schon gibt und die erfolgreich von Eltern genutzt werden. Das IARC-System ist dafür ein wunderbares Beispiel. Hier haben weltweit

Selbstkontrollen gemeinsam mit der Wirtschaft ein Jugendschutzsystem der Zukunft entwickelt, das der deutsche Gesetzgeber nun unterstützen und fördern sollte, so wie es andere Länder längst tun.

**Sie würden also dafür plädieren, über die Frage nachzudenken, wie wir ein gesetzliches System schaffen können, das den Medien gleichermaßen entspricht wie den Wünschen von Kindern, Jugendlichen und Eltern?**

Diese einzelnen Wünsche sind kein Widerspruch. Aber so dynamisch, wie sich Medien entwickeln, muss ein neues Gesetz dafür die nötige Flexibilität und Zukunftsoffenheit mitbringen. Beispielsweise ist es in manchen Fällen viel sinnvoller, nicht bei einem Einzelinhalt, sondern bei einer Plattform anzusetzen. Es ist illusorisch, von einem einzelnen Blogger zu erwarten, dass er sich Altersbewertungsprozessen unterwirft. Stattdessen muss ich mich an die Plattformen wenden und damit auf eine Breitenwirkung zielen. Zudem muss ich den grundlegenden Ansatz eines pragmatischen Risikomanagements akzeptieren, wenn ich mit den Massen an Inhalten fertig werden will. Das alles bedeutet nicht, dass wir unsere Werte über Bord werfen. Viel eher müssen wir uns neu aufstellen, damit wir ihnen auch in Zukunft Geltung verschaffen können.

**Momentan allerdings regeln wir alles bis ins letzte Detail über Gesetze. Wie wir wissen, ändern sich diese nicht von heute auf morgen – ganz im Gegenteil! Derzeit sieht es sogar nach Stillstand aus ...**

Ja, vor allem dort, wo es vornehmlich um Befindlichkeiten und Gefechte einzelner Akteure geht. Ich finde es persönlich sehr schade, wenn der Fokus auf formaljuristischen, institutionellen und persönlichen Bedürfnissen liegt. Immer wieder haben mir wichtige Entscheidungsträger im persönlichen Gespräch gesagt, dass der gesetzliche Jugendschutz wohl nur dann noch eine Chance hätte, wenn das bisherige System komplett zusammenbräche und man es danach neu aufbaute. Es ist erschreckend, wie viel Resignation es z. T. unter den Jugendschützern gibt. Es machte mich immer traurig, wenn gerade jüngere und besonders engagierte Personen angesichts der verhärteten Situation dem Jugendschutz den Rücken kehrten. Wenn sich alle Beteiligten auf das gemeinsame Ziel konzentrieren und persönliche oder institutionelle Befindlichkeiten zurückstellen würden, gäbe es auch die Chance, dass sich das System aus sich selbst heraus neu aufstellt. Ich zumindest habe da den Mut noch nicht verloren, war und bin dankbar über jeden mutigen Mitsreiter und werde auch in meiner neuen Funktion als Gesellschafter und Beiratsmitglied der USK an diesem Ziel arbeiten. Ich glaube an Jugendschutz und Alterskennzeichen, aber nicht so statisch und konservativ, wie sie momentan von vielen noch gedacht werden.

**Wahrscheinlich gibt es noch gesetzliche Sendezeitbeschränkungen im Fernsehen, wenn es längst kein Fernsehen mehr gibt.**

Ich verstehe ja, dass es beispielsweise für Aufsichtsinstitutionen ungewohnt ist, nicht selbst Vorgaben zu definieren, denen die Unternehmen dann folgen müssen, sondern sich an den erfolgreichen und manchmal auch unorthodoxen Konzepten der Wirtschaft zu orientieren. Aber allein Google hat mehr Mitarbeiter, als die meisten Staaten Beamte haben. Wie wollen wir denen erzählen, wie technische Entwicklungen im Bereich des Jugendschutzes auszusehen haben, wenn wir nicht auf deren Bedürfnisse eingehen und unsere Systeme auch für sie weiterentwickeln? Genau das haben wir bei IARC gemacht – und siehe da: Der Jugendschutz in den angeschlossenen App-Stores war noch nie so gut wie heute.

**Sie haben bereits mehrmals das IARC-System erwähnt, mit dem die USK einen ganz neuen Weg eingeschlagen hat. Können Sie kurz skizzieren, wie es funktioniert?**

IARC ist ein System, an dem eine Koalition aus zuständigen Institutionen der wichtigsten Länder weltweit beteiligt ist. Vertreten sind die USA, Brasilien, Australien sowie Deutschland und das restliche Europa mit PEGI<sup>2</sup>. Wir haben ein System gebaut, in dem Plattformen, etwa von Google, Nintendo oder Microsoft, jedem Anbieter, der ein Spiel oder eine App hochladen will, einen Fragebogen zur Beantwortung vorlegt. Bei einem Spiel gibt es also Fragen wie: „Enthält das Spiel Gewalt?“, „Wenn ja, ist sie detailliert oder fantastisch; häufig oder selten?“ Aus den Antworten wird das jeweilige Kennzeichen berechnet. Die Fragen sind weltweit dieselben, aber entscheidend ist, dass jede Institution selbst über die Berechnungsformel entscheidet. So führt beispielsweise Gewalt in einem Spiel in Deutschland tendenziell zu einem höheren USK-Kennzeichen als in Amerika, bei Erotik und Sexualität ist es dagegen genau andersherum. Wenn jemand die Plattform in Deutschland nutzt, wird entsprechend nur das lokal gültige USK-Rating ausgespielt. IARC ist sehr schnell und sehr einfach, was es auch sein musste, um von der Wirtschaft akzeptiert zu werden. Die Nachkontrolle liegt in der Hand der Partner wie der USK, sodass wir fehlerhaft ausgefüllte Fragebögen unmittelbar korrigieren können und dabei immer das Letztentscheidungsrecht haben. Für die Entwickler sind die Kennzeichen kostenlos. Sie könnten es sich häufig auch gar nicht leisten, auch nur 100 Euro in jedem Land für ein Kennzeichen auszugeben. Übrigens: In 22 Jahren USK haben wir rund 45.000 klassische Prüfverfahren abgeschlossen. Die gleiche Anzahl

von Kennzeichen haben wir mit IARC innerhalb der ersten 24 Stunden vergeben, nachdem sich die erste große Plattform angeschlossen hatte. Das zeigt, dass das alte System mit Gremienprüfungen, Verwaltungsakten etc. gar nicht in der Lage wäre, diese Masse von Inhalten zu verarbeiten.

**Welche Plattformen haben sich angeschlossen?**

Im Moment sind Google, Microsoft und Nintendo mit ihren Plattformen dabei. Aktuell wird gerade Oculus Rift angeschlossen, und mindestens Sony kommt 2017 noch dazu.

**Von der Nutzerseite her betrachtet, ist es natürlich sehr sinnvoll, ein plattformübergreifendes, funktionierendes System zu etablieren. In dem Moment, in dem IARC Realität ist, wird es auch für alle anderen Anbieter ein Marketinginstrument ...**

... und da sind andere Länder weiter als wir. Brasilien hat genauso wie Australien und neuerdings auch Südkorea IARC als Vorbild ins Gesetz geschrieben und sich klar positioniert: Genau diese hohe Qualität des Onlinejugendschutzes wollen wir und deshalb erheben wir diesen auf gesetzlicher Ebene zum neuen Standard.

In Deutschland könnten wir längst genauso weit sein, wenn die Jugendschutzgesetze und die sie tragenden Institutionen mental nicht noch im alten System hängen und sich zudem gegenseitig blockieren würden. Manche scheinen zu hoffen, dass sie eines Morgens aufwachen und das alte System plötzlich doch im Internet realisierbar ist. Doch das bleibt nur ein Traum.

**Unterm Strich verändern sich die Dinge derzeit sehr schnell. Wir führen währenddessen Diskussionen über Verwaltungsakte bei 12er- oder 16er-Freigaben. Lenkt das nicht von den eigentlich wichtigen Fragen ab?**

Das sind große Debatten um kleine Themen, die nahezu irrelevant sind für Kinder und Jugendliche und die von den wirklichen Herausforderungen tatsächlich ablenken. Stattdessen müssen wir endlich größer denken. Niemand kann sagen, wie zum Schluss die Lösung aussehen wird, aber das ist auch gar nicht so wichtig. Es geht darum, aktiv zu werden und Neues zu probieren. In den ersten Jahren meiner Arbeit bei der USK habe ich immer gehofft – wie viele andere wahrscheinlich auch –, dass sich das Gesetz ändern wird und es dann den Weg weist, wie es im Jugendschutz weitergehen soll. Doch irgendwann wurde klar, dass wir allein aktiv werden müssen. So rasant, wie sich der Markt veränderte, hätte sich innerhalb von ein paar Jahren für die USK sonst schnell die Existenzfrage gestellt. Ich bin froh, dass wir nicht gewartet, sondern eine Lösung gefunden haben. Heute vergeben wir Millionen von Alterskennzeichen, kümmern uns nicht nur um Spiele, sondern um alle Apps

2

PEGI = Pan European Game Information

und erreichen damit mehr für den Jugendschutz als je zuvor. Ich hoffe, das motiviert auch den Gesetzgeber, sich von der Medienentwicklung nicht abhängen zu lassen, sondern selbst endlich aktiv zu werden.

**Die USK ist, anders als die FSF, sehr eng an die Obersten Landesjugendbehörden gebunden. Im Grunde müsste man vermuten, dass die Obersten Landesjugendbehörden auch darüber nachdenken, wie Jugendschutz im Netz aussieht. Sie müssten ein Projekt wie IARC vernünftig begleiten. Wie ist da Ihre Erfahrung?**

Die Obersten Landesjugendbehörden haben immer wieder darauf hingewiesen, dass sie nach dem Gesetz ausschließlich für Datenträger verantwortlich sind. Wenn das so ist, wird ihr zunehmender Bedeutungsverlust im Bereich der Spiele unabwendbar sein. Ich glaube aber, es braucht eine proaktive Überprüfung der Selbstverortung der Obersten Landesjugendbehörden, in der geklärt wird, welche Rolle die Familienministerien der Länder im Jugendschutz spielen wollen. Die Frage ist, an welchen Stellen Jugendpolitik gebraucht wird, wo die Schwerpunkte in Zukunft liegen sollen und wo der Wille zur proaktiven Mitgestaltung ist. Es sprechen sowohl Argumente für eine stärkere Rolle als auch für eine stärkere Verlagerung der Verantwortung auf die Wirtschaft. Doch die Diskussion und Entscheidung und vor allem auch die konkrete Arbeit an der Umsetzung dieser Entscheidung wären dringend notwendig. Auch hier warten zu viele auf die Rettung durch den Gesetzgeber.

**Stehen Sie in Bezug auf IARC im Diskurs mit den Obersten Landesjugendbehörden?**

Die Obersten Landesjugendbehörden sind Teil des Beirates der USK und auch Mitglied im zuständigen IARC-Ausschuss, der die IARC-Prozesse begleitet. Sie bereichern damit die für uns sehr wichtige Begleitung durch den USK-Beirat, in dem neben dem Bundesfamilienministerium, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) und der Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM) auch die Kirchen, freie Träger der Jugendhilfe oder die Wirtschaft vertreten sind.

**Mein Eindruck ist derzeit ohnehin, dass Eltern und Jugendliche nicht so sehr an den klassischen Jugendschutzthemen wie Darstellungen von Sex und Gewalt interessiert sind, sondern dass sie sich stark mit dem Thema „Mediensucht“ beschäftigen. Immer mehr Menschen scheinen besorgt oder gestresst zu sein, dass Medien die Freizeit mehr und mehr beherrschen.**

Die klassischen Kriterien sind Eltern nach wie vor sehr wichtig. Aber auch die exzessive Nutzung von Medien beschäftigt sie. Hier erfordert es einen selbstbewussten Prozess der Definition und Überprüfung unserer eigenen Gewohnheiten. Denn wenn wir uns beschweren, dass Kinder ihre Smartphones nicht aus der Hand legen, müssen wir doch zugeben, dass wir Erwachsenen meist denkbar schlechte Vorbilder sind. Es handelt sich also um ein gesamtgesellschaftliches Phänomen und wir merken, dass es bei Fragen zu exzessivem Spielen oder exzessiver Beschäftigung mit sozialen Netzwerken großen Bedarf an Tipps und Unterstützung gibt.

**Es geht also darum, eine Kultur des Umgangs zu entwickeln. Meiner Meinung nach sollte man im Bereich der Medien weniger mit Verboten arbeiten und eher eine moderierende Funktion einnehmen. Am Beispiel von IARC sieht man ja, dass die USK im Grunde ein Moderator dieses Prozesses ist.**

Verbote lassen sich in diesem Bereich immer weniger durchsetzen und gaukeln falsche Sicherheit vor. Guter Jugendschutz benötigt immer auch den gesellschaftlichen Diskurs und den Abgleich von Werten. Auf dieser Grundlage müssen wir dann das Jugendschutzsystem anpassen.

**Glauben Sie, dass es unser Jugendschutzsystem, wie wir es derzeit haben, in fünf Jahren noch geben wird?**

Unser Jugendschutzsystem wird auch in fünf Jahren noch bestehen, aber es wird sich weiterentwickelt haben. Vielleicht haben die einzelnen Institutionen ganz andere Funktionen als heute. Wenn ich aber etwas gelernt habe, dann ist es, dass Papier ebenso geduldig ist wie die Institutionen. Fünf Jahre sind für den deutschen Jugendschutz kein langer Zeitraum.

Das Interview führte Prof. Joachim von Gottberg.

Lidia Grashof und Jürgen Hilse

Virtual Reality (VR) ist die neueste technische Innovation der Computerspielindustrie. Die hierzu entwickelten VR-Brillen bieten den Nutzern ein völlig neues und immersives Spielerleben. Es stellt sich die Frage, welche Auswirkungen dieses intensive Erlebnis auf die Nutzer haben kann und ob sich hieraus Konsequenzen im Hinblick auf die gesetzliche Alterskennzeichnung ergeben. Im Ergebnis wird festgestellt, dass es keiner zusätzlichen Kriterien bedarf, sondern im Einzelfall zu prüfen ist, ob sich die gestiegene Erlebnisintensität in der Alterseinstufung niederschlägt.

# Schöne neue Virtual Reality?

## Virtual Reality – neues Spielerleben

Im Bereich der Computerspiele finden Virtual-Reality-Brillen bereits seit einiger Zeit Verwendung. Bis zum jetzigen Zeitpunkt stehen für fast alle neueren technischen Plattformen entsprechende Brillen zur Verfügung. Alle Modelle versprechen den Nutzern ein völlig neues und intensiveres Spielerlebnis: die interaktive Einbeziehung in das virtuelle Spiel ohne die bisher vorgegebene Begrenzung des Sichtfeldes. Bei allen bisherigen elektronischen Unterhaltungsmedien bestand immer eine Distanz zum Bildangebot (z. B. durch den Rahmen des Fernsehers oder Bildschirms); zusätzlich ist die stets wahrnehmbare Umgebung (z. B. das heimische Wohnzimmer) eine weitere Beschränkung und damit eine Distanzierungsmöglichkeit. Mit der Virtual-Reality-Brille „besteht nun die Möglichkeit, aus einem beispielsweise aufgenommenen 360° Bild bzw. einer entsprechenden bewegten Szenerie zwei dem jeweiligen Auge zugeordnete Bilder ‚auszuschneiden‘ und sie auf einem vollkommen visuell gegenüber der Realität abgeschirmten Display als dreidimensionales Bild zu betrachten. Über entsprechende Sensoren in oder an der Brille werden je nach Augenrichtung oder Kopfbewegung jeweils die Ausschnitte aus dem 360° Bild ständig neu gewählt und vermitteln so den Eindruck, dass man eine Szenerie vollkommen nach eigenem Willen betrachten kann. Man wird also selbst zum Teil des gezeigten Geschehens.“<sup>1</sup>

## Virtual Reality – zu Risiken und Nebenwirkungen

Im Hinblick auf mögliche Risiken (und Nebenwirkungen) haben sich Dr. Michael Madary und Prof. Dr. Thomas Metzinger von der Johannes Gutenberg-Universität Mainz mit Körperillusionen beschäftigt. Sie führen aus, dass die virtuelle Realität in der Lage ist, starke Illusionen zu erzeugen. Sie „verweisen auf neue Studien, wonach das Eintauchen in eine virtuelle Realität Verhaltensänderungen bewirkt, die auch dann noch andauern, wenn das Subjekt die VR-Umgebung bereits wieder verlassen hat. Von großer Bedeutung sei es, dass die VR eine Situation schaffe, in der die körperliche Erscheinung und die visuelle Umgebung des Nutzers vom Gastgeber der virtuellen Welt bestimmt werde – ein Einfallstor für mögliche psychologische Manipulationen.“<sup>2</sup>

Ob dies in gleichem Maße auf das neue Angebot an Spielen zutrifft, ist (natürlich) noch nicht genügend erforscht; allerdings sind die Einlassungen von Madary und Metzinger ein Anlass, sich besonders intensiv mit diesen Neuerungen auseinanderzusetzen, zumal dann, wenn sie etwa bestimmte Inhalte wie Gewaltszenen oder erotische Angebote beinhalten. Darüber hinaus sollte bedacht werden, dass Halluzinationen, Persönlichkeitsveränderungen und eine Beeinflussung des Unterbewusstseins ebenfalls die Folgen des Erlebens in virtuellen Welten sein können; hinzu kommen mögliche körperliche Symptome wie Schwindelgefühle, Unwohlsein, Übelkeit und Kopfschmerzen.<sup>3</sup>

© David Hornbæk 2017



#### Anmerkungen:

1

#### Fernseh- und Kino- technische Gesellschaft (FKTG):

*Risiken und Neben-  
wirkungen der Virtuellen  
Realität.*

Abgerufen unter:

<https://www.fktg.org/print/risiken-und-nebenwirkungen-der-virtuellen-realitaet>

2

#### Johannes Gutenberg- Universität Mainz, Kommunikation und Presse:

*Erster Verhaltenskodex  
für die Nutzung von Virtual  
Reality erstellt. Michael  
Madary und Thomas  
Metzinger fassen Probleme  
und Empfehlungen für  
VR-Zukunft in einem Dis-  
kussionsbeitrag zusammen.  
Mainz 2016.*

Abgerufen unter:

<https://www.uni-mainz.de/presse/74632.php>

3

Ebd.

VR – ein völlig neues und immersives Spielerleben

4

Die Existenz von reliablen Merkmalen in Spielangeboten für die Förderung eines pathologischen, als süchtig zu kennzeichnenden Spielverhaltens ist wissenschaftlich umstritten, ebenso wie deren Anwendbarkeit im Rahmen des Jugendschutzes. Aus diesem Grund bleiben sie nach den Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) bei der jugendschutzrechtlichen Bewertung derzeit generell unberücksichtigt.

5

Prof. Dr. Rainer Thomasius von dem Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf hat im Zusammenhang mit einer „Internet-Spielerkrankung“ vier Kriterien vorgestellt, wie einer solchen Störung begegnet werden kann: ein Interesse der Eltern an den Internetaktivitäten der Kinder; Zeitvorgaben und Beachtung des Inhalts; Alternativen zum Internetkonsum anbieten; eigenes gutes Vorbild durch Internetverzicht. In: *e-Sport – vom Schmuttelkind zum Shootingstar*. In: ARD, 12.11.2016

6

Abrufbar unter: <http://www.usk.de/die-usk/grundlagen/>

Diese sogenannte Motion Sickness kann u. a. auch dadurch entstehen, dass die Spielenden beispielsweise auf einem Stuhl sitzen, während sie sich in der virtuellen Welt aktiv bewegen oder Bewegungen ausgesetzt sind (z. B. bei Autorennspielen). Dieser Effekt tritt jedoch nicht bei allen Spielenden in gleichem Ausmaß auf.

Zusätzlich kann die Faszination und Attraktivität der neuen virtuellen Welt auf individueller Ebene dazu führen, dass möglicherweise Eskapismustendenzen (d. h. die Flucht aus der realen Welt in die „schöne virtuelle Welt“) wieder zunehmend in den Fokus rücken, und die Diskussion um die Gefahr exzessiven Spielens könnte unter Berücksichtigung einer höheren Wirkungsmacht auch wieder neu belebt werden.<sup>4</sup> All die bisher genannten Folgen oder „Nebenwirkungen“ zeichnen sich durch eine grundsätzliche Problematik aus: Sie entziehen sich aufgrund ihres individuellen Charakters einer Prüfung im Hinblick auf eine Altersfreigabe.<sup>5</sup>

Die gesetzliche Altersfreigabe auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) hat das Ziel, „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ vor einer Beeinträchtigung durch „Filme sowie Film- und Spielprogramme“ zu schützen (§ 14 Abs. 1 JuSchG).

Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass die immersive Wirkung von VR-Spielen, d. h. das Eintauchen in die jeweilige Spielwelt höher ist. Es ist beispielsweise ungleich faszinierender und fesselnder, in einem Rollenspiel eine mittelalterliche Fantasywelt in hochwertiger, realitätsnaher Spielgrafik selbst „hautnah“ zu erkunden, als sie vor dem klassischen Bildschirm zu erleben. Ähnliches lässt sich auch unschwer für viele andere Spielgenres – möglicherweise insbesondere für Actionspiele – feststellen. Diese beschriebene Möglichkeit, „hautnah“ in die Spielwelt eingebunden zu sein, beinhaltet zweifellos eine andere Wirkungsmacht als bisherige Spielangebote. Für den Bereich der telemedialen Angebote liegen bisher keinerlei Erfahrungen vor; es erscheint jedoch plausibel, dass auch hier von einer höheren Wirkmacht ausgegangen werden kann.

#### Prüfkriterien überdenken?

Für die in der Bundesrepublik Deutschland mit dem Kinder- und Jugendschutz betrauten Institutionen bedeutet dies, diese neue Qualität im Hinblick auf die bisherige Spruchpraxis dahin gehend zu überprüfen, ob und in welcher Weise sich hieraus Konsequenzen für einen zukünftigen Kinder- und Jugendschutz im Bereich der Medien ergeben könnten.

Grundsätzlich sehen die bisher angelegten Maßstäbe im Hinblick auf eine Alterseinstufung von medialen Angeboten drei Wirkungs- bzw. Risikodimensionen vor, die ein für Kinder und Jugendliche beeinträchtigendes Potenzial beinhalten könnten: eine Gewalt fördernde oder Gewalt befürwortende Einstellung, eine übermäßige Ängstigung sowie eine sozialetische Desorientierung (beispielsweise durch Her-

abwürdigung bestimmter Personenkreise oder Verherrlichung oder Verharmlosung problematischer Einstellungen oder Handlungen o. Ä.).

Die zu klärende Frage ist, ob diese generellen Leitkriterien ausreichen, auch die neuen Angebotsformen hinreichend zu erfassen und abzubilden, oder ob es notwendig ist, neue Kriterien und Leitlinien zu entwickeln, um diese neue, erweiterte Form der Anteilnahme am Spielgeschehen adäquat zu erfassen und zu beurteilen. Um unsere Antwort vorwegzunehmen: Wir sind der Auffassung, dass es keiner neuen Kriteriendiskussion bedarf, da es sich hierbei nicht um ein gänzlich neues Beeinträchtigungspotenzial handelt, sondern lediglich um eine mögliche Steigerung der Erlebnisintensität, die jedoch durchaus Einfluss auf die zu führenden Diskussionen im Hinblick auf eine angemessene Alterseinstufung eines medialen Angebots haben kann.

Gemäß § 14 JuSchG und der Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)<sup>6</sup> erfolgt bei der jugendschutzrechtlichen Prüfung eines digitalen Spiels keine pädagogische Empfehlung, keine Bewertung der Hardware und auch keine Einschätzung von medizinischen Wirkungen oder gesundheitlichen Beeinträchtigungspotenzialen durch die VR-Brillen, wie z. B. Augenschäden oder Schwindel. Es wird jedoch sehr wohl *im Einzelfall* geprüft, ob durch die verstärkte Immersion aufgrund der VR-Technologie jugendschutzrelevante Inhalte eines konkreten Spiels so verstärkt werden, dass es einen Einfluss auf die gesetzliche Altersfreigabe haben könnte (z. B. durch Ängstigung).

Die bisherigen Erfahrungen in den unterschiedlichen Prüfungsgremien bei der USK zeigen, dass die VR-Technologie durch die erhöhte Immersion das Spielerlebnis prinzipiell verstärkt und dass diese Wirkung bei der Bewertung der Jugendschutzrelevanz Berücksichtigung findet. Die Spruchpraxis zeigt auch, dass die VR-Version eines Spiels durch die Verstärkung des Spielerlebnisses eine höhere Alterskennzeichnung als die klassische Bildschirmversion erhalten kann; dies stellt jedoch keinen Automatismus dar.

Da die Nutzung der neuen VR-Technologie bei Kindern und Jugendlichen möglicherweise zu gesundheitlichen Beeinträchtigungen führen könnte, empfehlen die marktführenden Hersteller der VR-Brillen selbst eine Nutzung erst ab einem Alter von 12 bzw. 13 Jahren.

## Fazit

Die Nutzung der neuen VR-Brillen wirft die klassischen jugendschutzrechtlichen Fragen auf, die mit der Einschätzung der Wirkungsmacht von VR-Bildern auf Kinder und Jugendliche und der Frage der damit verbundenen Jugendbeeinträchtigung zu tun haben. Darüber hinaus könnte die Nutzung der neuen VR-Technologie bei Minderjährigen möglicherweise zu gesundheitlichen Beeinträchtigungen führen. Diese Zusammenhänge sind wissenschaftlich jedoch noch nicht abschließend untersucht.

Im Rahmen der Prüfung zur Vergabe der gesetzlichen Alterskennzeichen nach dem JuSchG (§ 14) können diese Fragen hingegen keine Berücksichtigung finden, da das in dieser Vorschrift zu schützende Recht „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ ist.

Insofern obliegt es also den Nutzern der VR-Technologie selbst – oder bei Minderjährigen den Sorgeberechtigten –, wie sie die gesundheitlichen Risiken der VR-Brillen im Einzelfall einschätzen und was sie sich selbst oder ihren Kindern zumuten möchten. Daher empfehlen auch wir, mit der neuen VR-Technologie verantwortungsvoll umzugehen, egal, um welches mediale Angebot es sich handeln mag.

Lidia Grashof ist Diplom-Pädagogin und Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).



Jürgen Hilse ist Diplom-Psychologe, Berufungsausschuss-Vorsitzender bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).



Wer seine Kindheit in den 1960er- und 1970er-Jahren verbracht hat, ist garantiert mit Sendungen aufgewachsen, die Josef Göhlen zu verantworten hatte. Der frühere Leiter des Kinderprogramms hat erst beim Hessischen Rundfunk (HR) und dann beim ZDF für die Klassiker des deutschen Kinderfernsehens gesorgt. Beim HR waren das die Ge-

schichten der *Augsburger Puppenkiste* sowie *Pippi Langstrumpf*, beim ZDF Trickserien wie *Heidi*, *Wickie* oder *Biene Maja* sowie Weihnachtsserien wie *Timm Thaler* oder *Silas*. Göhlen ist kürzlich 85 Jahre alt geworden. *tv diskurs* sprach mit ihm über seine bewegte Karriere.

# „Pädagogik von innen“

## Josef Göhlen und seine Idee vom Kinderfernsehen

**Als Ihre Fernsehkarriere begann, gab es allenfalls die Kinderstunde. Warum wollten Sie trotzdem Kinderfernsehen machen?**

Um ehrlich zu sein: Das war gar nicht mein Ziel, in erster Linie wollte ich zum Fernsehen. Nach Studium und Volontariat war ich 1960 freier Mitarbeiter beim WDR. Eines Tages saß ich in der Mittagspause mit Hanns Joachim Friedrichs zusammen, als sich die Leiterin des Frauenprogramms im Hörfunk dazusetzte. Sie hatte die Aufgabe übernommen, das Nachmittagsprogramm im Fernsehen aufzubauen. Nach einem kurzen Gespräch sagte sie zu mir: „Ihre Nase gefällt mir. Wollen Sie bei mir Redakteur werden?“ Da ich ohnehin mit einer Festanstellung liebäugelte, habe ich spontan „Ja!“ gesagt. Auf diese Weise bin ich Redakteur für Kinder- und Frauenprogramm geworden. Damals konnte ich noch nicht ahnen, dass dieser schicksalhafte Moment den weiteren Verlauf meiner Medienkarriere bestimmen sollte. Als mir 1962 die Leitung des Nachmittagsprogramms beim Hessischen Rundfunk angeboten

wurde, habe ich das gerne angenommen, weil ich dort weitgehend mein eigener Herr sein konnte. Ich wollte selbstständig Programm machen und nicht erst auf langem bürokratischem Weg um Erlaubnis bitten; das war meine Bedingung, die mir auch erfüllt wurde. Der Anteil des HR am Ersten lag damals bei 8 %, aber aus diesen 8 % wollte ich etwas Besonderes machen.

**Sie gelten als „Vater“ der Augsburger Puppenkiste im Ersten. Haben Sie die Marionetten fürs Fernsehen entdeckt?**

Nein, das war meine Vorgängerin beim HR, Helga Mauersberger. Sie hatte sporadisch Aufführungen der Augsburger Puppenkiste ins Programm genommen. Mir wurde beim Betrachten der Puppenkisten-Produktion Jim Knopf schnell klar, dass man daraus viel mehr machen konnte. Dank einiger mir wohlgesonnener Mitstreiterinnen in der ARD konnte ich durchsetzen, dass ich an den Sonntagen vor Weihnachten einen festen Sendeplatz für die Puppenkiste



bekam. So kam es zu diversen Klassikern, die heute noch als Kult gelten, darunter Der kleine dicke Ritter, Kater Mikesch, Urmel aus dem Eis oder Kalle Wirsch. In der Zeit beim HR ist auch Pippi Langstrumpf entstanden. Die deutsch-schwedische 26-teilige Koproduktion war das frühe Wagnis einer Serie, die bis heute ihre Geltung hat. Es war eine gute und aufregende Zeit, in der ich große Autoren für das Fernsehen begeistern konnte, darunter neben James Krüss und Astrid Lindgren auch Erich Kästner, Michael Ende und Otfried Preußler. Nebenbei habe ich auch noch das Bildungsangebot des Dritten Programms mit aufgebaut.

### Warum haben Sie den HR verlassen?

1970 wurden das Bildungsprogramm inklusive Schulfernsehen und das Kinderfernsehen zu einer Hauptabteilung zusammengelegt, deren Leitung ich aber nicht übernehmen durfte. Der Zeitgeist war damals ganz von den Folgen der Studentenrevolte geprägt, deshalb sollten neue pädagogische Ideen ins Kinderfernsehen einfließen. Das wurde mir nicht zugetraut, obwohl ich u. a. das sozialpolitische Jugendmagazin Treffpunkt 70 ins Programm genommen hatte; darin ging es um Themen wie die Studentenrevolten und den Vietnamkrieg. Ich bin dann zu Leo Kirch nach München gegangen und habe dort für die Produktionsfirma Taurus Film Konzepte wie Kli-Kla-Klawitter entwickelt, aber eigentlich wollte ich nach wie vor lieber über Programm entscheiden. Beim ZDF war ich schon 1968 im Gespräch, 1973 hat es dann geklappt.

### Damals führten die Kinderfernsehredaktionen einen öffentlichen Diskurs zu der Frage, wie pädagogisch ihr Programm sein sollte. Wie war Ihre Haltung dazu?

Das möchte ich mit einer Anekdote beantworten: 1980 war ich für die Trickserie Captain Future verantwortlich. Beim jungen Publikum war sie ein völlig unerwarteter riesiger Erfolg. Der ZDF-Fernsehrat aber war entsetzt und fand, ich sei offenkundig völlig fehl am Platz, die Serie sei ja völlig unpädagogisch. Tatsächlich wollte ich nie ein Programm mit vorgetragenen pädagogischen Absichten machen. Das heißt jedoch nicht, dass meine Produktionen nicht trotzdem erzieherisch wertvoll waren. Ich habe lieber auf „Pädagogik von innen“ gesetzt und die Literatur nach guten Geschichten durchsucht. Mein Anspruch war identisch mit dem von Lindgren, Krüss, Ende, Preußler oder später Cornelia Funke: Ich wollte die Kinder ernst nehmen, ihre menschlichen Entwicklungsprobleme erzählerisch aufnehmen und die Programme nicht verniedlichen. Deshalb auch meine Vorliebe für literarische Stoffe, die diese Inhalte und diese Ansprache mitbrachten und die über den momentanen Zeitgeist hinaus gültig bleiben würden. Dass Biene Maja nach wie vor so beliebt ist,



Josef Göhlen (geb. 1931) wurde 1960 Redakteur beim WDR. Beim Hessischen Rundfunk initiierte er in den 1960er-Jahren einige Klassiker der Augsburger Puppenkiste, die Serie Pippi Langstrumpf und Sendereihen wie ABC und Phantasie oder James' Tierleben mit James Krüss. Nach einem Zwischenspiel bei der Produktionsfirma Taurus Film wechselte Göhlen 1973 zum ZDF und wurde dort Chef des Kinder- und Jugendprogramms. Unter seiner Leitung entstanden Serien wie Biene Maja, Wickie und die starken Männer oder Heidi, diverse

Kinderbuchverfilmungen, Weihnachtsmehrteiler wie Timm Thaler oder Jack Holborn sowie Informationssendungen für Jugendliche wie Schüler-Express, Pinnwand oder Direkt. 1985 übernahm Göhlen die neu geschaffene ZDF-Hauptabteilung „Reihen und Serien“ und damit die Verantwortung für Vorabendserien wie Forsthaus Falkenau, Der Landarzt und Unser Lehrer Doktor Specht. 1995 verließ er den Sender. Göhlen lebt heute in der Nähe von München und war in den letzten 20 Jahren als Autor (u. a. von Musicals), Producer und Medienberater aktiv.

liegt auch daran, dass wir mit ihrer Geschichte existenzielle Werte wie Emanzipation, Mut und Freundschaft vermitteln wollten. Ich stand, wenn man so will, für eine Form von medialer Pädagogik, die in der Poesie aufgehoben war. Ich hatte mir ohnehin von Anfang an vorgenommen, nie kurze Hosen anzuziehen. Ich konnte die Kollegen nicht ausstehen, die mit Kindern Händchen zum Ringelreihen halten wollten. Deshalb war ich auch nicht für das Kleinkindprogramm geeignet. Meine Geschichten sollten in Ansprache, inhaltlichem Interesse und handwerklicher Ausführung ein Familienprogramm sein; mit dem Akzent bei den Kindern und ihrer Begegnung mit der Welt der Erwachsenen. Meine Helden waren immer liebenswert, aber nie kindisch, weil ich der Meinung war und es auch immer noch bin, dass Kinder das gleiche Recht auf anspruchsvolle Unterhaltung haben wie Erwachsene. Das ZDF hat dann, wie ich das damals empfand, als Ausgleich für meine angeblich unpädagogische Arbeit eine zweite Redaktion aufgebaut, die Vorschulreihen wie Rappelkiste produziert hat. Die haben etwas getan, was ich nie wollte: Sie haben sich dem Zeitgeist unterworfen. Wenn es um menschliche Grundhaltungen geht, habe ich den Zeitgeist schon immer als fragwürdiges Beurteilungsinstrument betrachtet.

**Viele Ihrer Produktionen gelten heute als Klassiker des Kinderfernsehens. Woher wussten Sie, was Ihr Publikum sehen will?**

Zum einen hatte ich wohl das, was man einen „guten Riecher“ nennt. Zum anderen habe ich immer nach der Maxime gehandelt: Wenn ich viel Geld für eine Produktion ausbebe, muss sie auch wiederholbar sein; mittlerweile nennt man das „repertoirefähig“. Auf diese Weise sind Marken entstanden, die noch heute so populär sind, dass Remakes produziert werden. Wickie ist wiedergekommen, Heidi, Die Biene Maja. Von Timm Thaler gibt es eine meiner Ansicht nach fragwürdige Zeichentrickserie; der Kinofilm wird hoffentlich besser. Selbst die Quizreihe 1, 2 oder 3 ist immer noch im Programm.

**Vermissen Sie diesen perspektivischen Blick beim heutigen Kinderfernsehen?**

Ich kenne natürlich nicht mehr alle Sendungen; und die, die ich kenne, möchte ich hier nicht bewerten. Wir haben unser Programm mit Begeisterung gemacht. Wir wollten einerseits etwas Besonderes herstellen, hatten aber andererseits immer das Publikum im Blick, denn wir wollten natürlich auch Applaus. Heute spielt statt des Applauses die Quote die große Rolle, aber noch wichtiger scheint mir der Profit zu sein. Das Kinderprogramm wird benutzt, um Geld zu verdienen. Der einzige Grund für das Remake von Biene Maja ist meines Erachtens die Hoffnung, durch die neuen Rechte mit dem Verkauf von Nebenprodukten mehr

Geld zu verdienen, als es mit den alten Fassungen noch möglich ist. Das funktioniert heutzutage hauptsächlich im Kleinkindumfeld, weil Tanten und Großmütter gern die entsprechenden Produkte für ihre Nefen, Nichten und Enkel kaufen; nicht umsonst sind die neuen Versionen von Biene Maja oder Heidi als Programm für kleine Kinder deklariert. Der Markt für ältere Kinder ist nicht mehr so sehr interessant, weil sie ihr Unterhaltungsbedürfnis im Internet oder anderswo befriedigen. Ich habe generell den Eindruck, dass die Redaktionen ängstlich geworden sind und ungern Verantwortung übernehmen. Sie denken viel zu sehr in Vermarktungsparametern. Wenn man heute eine Serie vorschlägt, wird man erst mal gefragt, ob der Stoff Markencharakter hat und schon mal in einem anderen Medium erfolgreich war. Es fehlen das Selbstvertrauen und der Mut, selbst eine Marke zu schaffen.

**Lässt sich das auf den Einfluss der kommerziellen Konkurrenz zurückführen? Welche Folgen hatte es für die Medienlandschaft, dass das Privatfernsehen irgendwann auch das Kinderfernsehen entdeckte und mit SUPER RTL 1995 den ersten deutschen Kindersender gründete?**

Das hatte Folgen auf mehreren Ebenen. Zunächst kam es zu einem Wechsel der Programmabsicht und der Programmambition: Einem Privatsender geht es immer und grundsätzlich um die Quote. Er schafft sich seinen Programmauftrag selbst; künstlerische und ästhetische Gedanken unterliegen dem Kommerz und der Notwendigkeit des Profits. In den 1990er-Jahren wurden überall auf der Welt Kindersender gegründet. Besonders die Japaner, etwas später die Koreaner, auch China drängten immer stärker mit eigenen Produktionsangeboten auf den Markt. Die Anzahl verfügbarer Serien unterschiedlichster Qualität wuchs enorm und wurde auf Messen und bei Screenings aggressiv zum Kauf angeboten. Billigere Kaufprogramme wirkten sich natürlich positiv auf den Etat aus. Sie waren schneller verfügbar und konnten leichter und sicherer auf ihre Wirkung beurteilt werden, weil sie ja schon fertig waren. Außerdem konnten die Rechte an den Nebenprodukten preiswert miterworben und weiter lizenziert werden. Mit Lizenzierungen konnte man Geld verdienen. Auch ARD und ZDF legten sich eigene Vertriebsfirmen zu. All dies beeinflusst bis heute das gesamte Kinderprogramm und hat auf den ersten Blick zu einer gewissen Vielfalt geführt, die sich beim zweiten Hinschauen aber als Konzeptlosigkeit entpuppt.

**Wie kommt es, dass das Kinderfernsehen in der Öffentlichkeit überhaupt keine Rolle mehr spielt? Die letzte Aufregung gab es, als 2006 ein Kabelnetzbetreiber den Sender Baby TV in sein Angebot aufgenommen hat.**

So lange konkrete Sendungen nicht aus dem Rahmen fallen, interessiert sich, salopp formuliert, kein Schwein für das Kinderprogramm. Entscheidender ist aber ein zweiter Grund: Seit es die Kindersender gibt, findet das Kinderfernsehen nur noch in „Gettos“ statt. Dadurch geriet es komplett außer Sichtweite. Die Erwachsenen, aber auch die Journalisten und Medienpädagogen begegnen dem Programm überhaupt nicht mehr. Einzige Ausnahme sind die Weihnachtsfeiertage, wenn die ARD nachmittags die Märchenfilme zeigt. Die sind aber in gewisser Weise über jede Kritik erhaben, weil Märchen ja Teil unseres Kultur-gutes sind.

### **Und was halten Sie von den Märchenfilmen?**

Ich habe eine grundsätzliche Kritik: Viele, vielleicht sogar die meisten dieser Adaptionen orientieren sich an einer tradierten Märchendramaturgie, wie sie insbesondere von der ostdeutschen DEFA gepflegt wurde. Deshalb sind Könige, Tyrannen und Anführer aller Art, also „die da oben“, immer böse Trottel, während „die da unten“, also Bettler, Bauern und Wandersleut' stets die Sympathieträger sind. Die Märchen der Brüder Grimm waren, überspitzt formuliert, der pure Klassenkampf. Da wurde nicht groß nach den Eigenschaften und den Motiven des Schurken gefragt.

### **Vermutlich werden Ihnen die neuen Versionen Ihrer Klassiker auch nicht gefallen ...**

So ist es, wenn Sie die Coverversionen in 3-D von Biene Maja, Heidi und Wickie meinen. Einer der Gründe für die Neuverfilmung von Biene Maja war das Argument, die alte Version sei nicht mehr modern, betulich und zu liebenswert. Ich musste erst mal kapieren, dass „liebenswert“ für einige der heutigen Fernsehredakteure ein Schimpfwort ist. Ich war im Besitz der Animationsrechte von Kater Mikesch, aber niemand wollte sie haben: weil die Figur, wie es hieß, „zu liebenswert“ sei. Inzwischen habe ich die Rechte zurückgegeben. Für mich war es immer ganz entscheidend, dass Adaptionen der Idee des Autors inhaltlich und stilistisch gerecht wurden; aber die Umsetzungen sollten stets auch charmant und liebenswert sein. Die beiden Wickie-Kinofilme verdeutlichen sehr schön, was ich meine: Beim ersten, den Michael „Bully“ Herbig gemacht hat, merkt man, dass er die Figuren liebt; deshalb ist er ganz nah bei den Absichten des Autors. Beim zweiten spürt man, dass die Charaktere für emotionale und digitale Effekte benutzt worden sind. Deshalb war der Film von Herbig auch viel erfolgreicher, obwohl der zweite wesentlich actionreicher ist. Modernität hat meines Erachtens aber nichts mit Actionszenen oder einer digitalen Produktionsweise zu tun; Modernität entsteht aus der ästhetischen Haltung der Macher zu einem Stoff sowie einer Präsentation, die den Charakteren und der Vorlage angemessen ist.

3-D z. B. ist doch kein unbedingtes Markenzeichen der Moderne, erst recht nicht, wenn die Produktionen so billig erscheinen wie die neuen Versionen der Serienklassiker; in dieser Hinsicht kann das Fernsehen unmöglich mit den Budgets konkurrieren, die für Kinofilme zur Verfügung stehen. Wenn ich mir aktuelle Filme und Serien anschau, muss ich auch feststellen: Heute steckt viel mehr Konstruktion und gefälliger Einbau von Botschaften in den Programmen. Ich glaube, wir waren damals im Finden und Bauen von Programmen im positiven Sinn naiver als heute. Wir wussten instinktiv, was funktionieren könnte und was nicht. Aber ich möchte bei all dem Eigenlob zum Schluss noch verdeutlichen, dass es beim Programmgestalten nicht nur auf den Mut und die eigenen Ideen ankommt, sondern auch auf die kreativen und handwerklichen Mitarbeiter, die man für seine Vorstellungen begeistern kann. In dieser Hinsicht hatte ich nie Grund zu klagen. Ich bin allen Mitarbeitern und Weggefährten in den Sendern und in den Produktionsfirmen dankbar für ihre Unterstützung meiner Arbeit.

Das Gespräch führte Tilmann P. Gangloff.

# Literatur

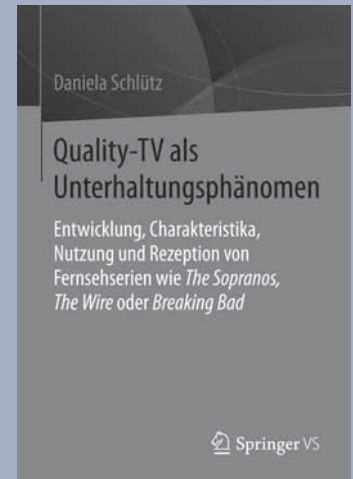
- Daniela Schlütz: **Quality-TV als Unterhaltungsphänomen. Entwicklung, Charakteristika, Nutzung und Rezeption von Fernsehserien wie *The Sopranos*, *The Wire* oder *Breaking Bad***  
Lothar Mikos 90
- Angela Keppler: **Das Fernsehen als Sinnproduzent. Soziologische Fallstudien**  
Susanne Eichner 92
- Maricel Oró-Piqueras/Anita Wohlmann (Hrsg.): **Serializing Age. Aging and Old Age in TV Series**  
Christoph Ernst/Heike Paul (Hrsg.): **Amerikanische Fernsehserien der Gegenwart. Perspektiven der American Studies und der Media Studies**  
Lothar Mikos 93
- Thomas Elsaesser/Michael Wedel: **Körper, Tod und Technik. Metamorphosen des Kriegsfilms**  
Klaus-Dieter Felsmann 94
- Matthias Herz: **Das Privat-Fernsehen. Reality TV als Trägerkonzept medienvermittelter Privatheit im deutschen Fernsehen**  
Tilman P. Gangloff 95
- Joseph Garncarz: **Medienwandel**  
Daniel Hajok 96
- Winter, Jenifer/Ono, Ryota (Hrsg.): **The Future Internet. Alternative Visions**  
Jeffrey Wimmer 97
- Gundolf S. Freyermuth: **Games. Game Design. Game Studies. Eine Einführung**  
Susanne Eichner 98
- Ramón Reichert/Annika Richterich (Hrsg.): **Digital Material/ism**  
Clemens Apprich: **Vernetzt. Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft**  
Herbert Schwaab 99
- Kurzbesprechungen** 100
- Quality-TV als Unterhaltung**
- Die Kommunikationswissenschaftlerin Daniela Schlütz geht in ihrer Habilitationsschrift der Frage nach, ob sogenannte Qualitätsserien eigentlich auch unterhaltend sind – und wenn ja, wie. Dabei geht sie davon aus, dass „die Rahmenbedingungen kultureller Konvergenz [...] ideal für die Entstehung und Rezeption von Quality-TV als Meta-genre“ sind (S. 9). In der vorliegenden Arbeit versucht die Autorin eine kommunikationswissenschaftliche Verortung der Themenfelder „Quality-TV“ einerseits und „Fernsehserien als Qualitätsunterhaltung“ andererseits. Um es vorwegzunehmen: Dies ist ihr hervorragend gelungen.
- Zur Verfolgung dieses Ziels setzt sie sich zunächst mit Fernsehserien als seriellem Unterhaltungsformat auseinander. In der Kommunikationswissenschaft – und nicht nur da – geht es darum, klare Begrifflichkeiten zu verwenden. Daher ist es nur folgerichtig, dass die Autorin eine eigene Definition des Gegenstandsbereichs, der Fernsehserie, vorlegt: „Eine Fernsehserie ist eine mehrteilige Abfolge abgegrenzter, aber miteinander verbundener (fiktionaler) Fernsehfilme. Durch die Verknüpfung der einzelnen Episoden auf formaler, inhaltlicher und struktureller Ebene entsteht eine kontinuierliche Erzählung mit offener Narrationsstruktur“ (S. 13). Im Folgenden geht Schlütz näher auf die Strukturmerkmale ein. Neben der formalen und der inhaltlichen Verknüpfung manifestiert sich die Verbindung auf der strukturellen Ebene „von Narration und Handlungskomposition in dem spezifischen narrativen Aufbau einer Serie“ (S. 15). Die eigene Definition ist aus der Sichtung der bisherigen
- internationalen Literatur zum Thema entwickelt worden, allerdings wäre es meines Erachtens sinnvoll, auf der strukturellen Ebene auch die visuelle Ästhetik einer Serie zu berücksichtigen, zumal die Autorin selbst davon ausgeht, dass ästhetisches Erleben in der Rezeption der Serien durchaus eine Rolle spielt (S. 194 ff.). Anschließend klassifiziert die Autorin Serien in Episodenserien, in denen ein festes Figurenensemble immer wieder neue Abenteuer erlebt, ohne dass sich grundlegend etwas ändert. Daneben gibt es die Fortsetzungsserien, in denen eine „offene, potenziell endlose Geschichte“ erzählt wird, „die in die Zukunft gerichtet ist“ und bei der die einzelnen Episoden transzendieren (S. 22). Schließlich gibt es die Reihe, die aus lose zusammenhängenden Folgen besteht. Die Autorin geht auch auf den Qualitätsbegriff ein, der in der Kommunikationswissenschaft vor allem in Bezug auf journalistische Produkte diskutiert wurde und wird. Für die Unterhaltung geht sie von einem relationalen Qualitätsbegriff aus, da er sich aus mehreren Komponenten speist: „[...] den werkimmanenten Kriterien und den Publikumszuweisungen bzw. der Interaktion (oder Transaktion) dieser Komponenten“ (S. 56). Quality-TV positioniert sich im medialen Feld danach als werkimmanent „hochwertig“ und rezeptionsbezogen „unterhaltsam“ (vgl. S. 57) im Gegensatz zu „minderwertig“ und „langweilig“. Quality-TV stellt Ansprüche an das Publikum, es ist eine Herausforderung: „Sehgewohnheiten werden herausgefordert und Genreerwartungen auf die Probe gestellt, denn Quality-TV bricht inhaltliche Tabus, missachtet eingeführte formale Regeln und

erweitert gewohnte narrative Strukturen“ (S. 100). Im Folgenden geht die Autorin ausführlich auf die Entstehungsgeschichte und die Rahmenbedingungen des Quality-TV bzw. diesem Metagenre zuzuordnenden Serien ein. Denn in dem Genre werden alte Genres miteinander vermischt. Allerdings reicht das Kriterium der Genremischung nicht aus, um eine erfolgreiche Serie zu produzieren, denn Schlütz bezeichnet „serielles, fiktionales Quality-TV als strukturell hochkomplex“ (S. 153). Weiter schreibt sie: „Der Wert seriellen Quality-TVs als Metagenre besteht in einem kognitiven und affektiv fordernden Unterhaltungserleben mit symbolischem Zusatznutzen“ (ebd.). Entsprechend setzt sie sich im folgenden Kapitel mit der Rezeption qualitativ hochwertiger Fernsehinhalte auseinander. Dabei geht sie zunächst von Unterhaltung als allgemeinem Rezeptionserlebnis aus, bevor sie sich mit den besonderen Qualitäten der Rezeption hochwertiger Unterhaltung, z. B. komplexer Serien befasst. Die Rezeption von Qualitätsserien ist ebenso komplex wie deren Narration. Die Autorin geht davon aus, dass sich die Bedeutung von Medienprodukten aus einer Interaktion zwischen Werk und Rezipient ergibt: „Die Ausgestaltung des Textes hängt von individuellen Dispositionen, aber auch vom kulturellen Kontext ab. Qualitätsserien zeichnen sich aber nicht nur durch narrative Komplexität und Authentizität aus, sondern auch durch eine besondere Ästhetik, den *signature style*“ (S. 194, H. i. O.). Aus diesen Erkenntnissen heraus modelliert die Autorin ein Modell guter Unterhaltung, das für die Rezeption qualitativ hochwertiger Serien als spezifische Form des Unter-

haltungserlebens typisch ist. Dabei kombiniert Daniela Schlütz Elemente des Verstehens, des ästhetischen Erlebens, des Interesses an komplexen Serien, der moralischen Urteile, der Glaubwürdigkeit, der Versenkung in die Serien und der personenorientierten Rezeption. So kann sie eine duale Rezeptionsstrategie bei Qualitätsserien ausmachen. Die Zuschauer schwanken zwischen einem involvierten und einem analytischen Rezeptionsmodus, denn in den Serien sind beide Modi – „diegetische Versenkung und operationale Ästhetik“ – angelegt (S. 221). „Qualitätsserien forcieren durch ihre narrative Komplexität und ihre stilistischen Eigenarten also eine duale Rezeptionsstrategie, die komplexer als herkömmliche Modalitäten ist“ (ebd.). Dar- aus ergibt sich für das Modell des Unterhaltungserlebens bei Quality-TV-Serien, dass es „sowohl hedonistische (Vergnügen, enjoyment) als auch nonhedonistische (Wertschätzung, appreciation) Unterhaltungsaspekte, die ergänzt werden um ästhetisches Erleben“, umfasst (ebd.). Kognitiver Aufwand, Flow und das Zurschaustellen von kulturellem Kapital werden als derartiger Nutzen ausgemacht. Das Erleben von Qualitätsserien ist aufgrund ihrer narrativen Komplexität, der Vielschichtigkeit der Charaktere und ihrer kinematografischen Ästhetik mit einem hohen kognitiven und emotionalen Aufwand verbunden. Und den wollen und können sich nicht alle Zuschauer leisten – das wird aber in der Arbeit von Schlütz nicht weiter thematisiert. Der Autorin ist es nicht nur gelungen, eine kommunikationswissenschaftliche Einordnung eines aktuellen Fernsehphänomens vorzunehmen. Ihr im besten Sinne interdisziplinäres

Vorgehen mündet in einem Modell des qualitativen Unterhaltungserlebens, das die drei Komponenten „Person“, „Werk“ und „Text“ miteinander verknüpft (S. 222). Damit ist eine ausgezeichnete Grundlage und Voraussetzung für empirische Studien geschaffen, die vor allem das Verhältnis von Person, Werk und Text in der Modellierung guter Unterhaltung konkretisieren und bereichern könnten. Leser, die sich für die Geschichte der Qualitätsserien und deren narrativen und ästhetischen Strukturen sowie kognitiven und emotionalen Vorgänge bei der Rezeption von Unterhaltung interessieren, sind mit dem Buch bestens bedient. Daniela Schlütz ist ein Grundlagenwerk zur Untersuchung von Phänomenen der Fernsehunterhaltung und ihrer Rezeption gelungen.

Prof. Dr. Lothar Mikos



**Daniela Schlütz:**  
*Quality-TV als Unterhaltungsphänomen. Entwicklung, Charakteristika, Nutzung und Rezeption von Fernsehserien wie The Sopranos, The Wire oder Breaking Bad.* Wiesbaden 2016: Springer VS. 317 Seiten, 34,99 Euro



**Angela Keppler:**

*Das Fernsehen als Sinnproduzent. Soziologische Fallstudien.* Berlin/Boston 2015: De Gruyter Oldenbourg. 210 Seiten, 29,95 Euro

## Das Fernsehen als Sinnproduzent

Im deutschsprachigen Raum finden sich zahlreiche Publikationen, die sich mit der Zukunft des Fernsehens beschäftigen, einzelne Aspekte oder Sendungsformen herausgreifen, mit der Rhetorik des Mediums an sich auseinandersetzen oder Analysezugänge liefern. Insofern ist Angela Kepplers Anliegen, den Istzustand des Fernsehens, seine Rolle bei der Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit sowie die Auffassung von „Wert und Wirklichkeit, die sich in den Sendungen des Fernsehens manifestieren“ (S. 1), zu betrachten, durchweg begrüßenswert, da es über eine mediale Orientierung hinausgeht und gesellschaftliche Zusammenhänge als Ausgangspunkt nimmt. Fernsehen wird dabei von der Autorin als soziale Praxis verstanden, die fest in den gegenwärtigen Lebenszusammenhängen seiner Zuschauer verankert ist. Aus dieser Perspektive heraus ist es dann eben auch von besonderem Interesse, wie Menschen einzelne Sendungen oder Genres sinnhaft rezipieren und in ihr Leben integrieren, denn „das Fernsehen“ an sich tritt mit keiner einheitlichen Botschaft an seine Zuschauerschaft heran, vielmehr besteht es aus einer Vielzahl an simultanen, sich teils widersprechenden Angeboten. Um diesen (sinnhaften) Kommunikationsprozess zwischen Fernsehen (bzw. Fernsehsendungen) und Zuschauern zu erfassen, schlägt die Autorin eine triadische Betrachtung von Produktion, Produkt und Rezeption vor. In elf Kapiteln betrachtet sie das vielschichtige Phänomen „Fernsehen“ auf mehreren Ebenen. Zunächst wird anhand verschiedener Beispiele die Modifikationskraft von Ton und Bild

analysiert, weitere Kapitel verhandeln Gewalt, Ethik, Moralisierung, politische Konflikte, Medienrituale und Medienreligion. Die Aspekte „Reality-TV“, „Person und Figur“ sowie „neue Serien“ finden sich im hinteren Teil des Buches. Zwar wirkt die Auflistung der einzelnen Aspekte mitunter eklektisch, doch sind sie dadurch miteinander verbunden, dass es um die Analyse des Angebots und der hierin eingeschriebenen potenziellen Rezeption geht. Im Zentrum stehen also mediale Produktion und Produkte in ihrem Nutzungs- und Lebensweltzusammenhang. Auf einer grundlegenden Ebene kann so bei sämtlichen audiovisuellen Medientexten der Deutungsspielraum bzw. die nahegelegte Rezeption von Bild und Ton sowie Bildkomposition untersucht werden. Beispielsweise lässt sich durch eine Bild-Ton-Analyse von *Germany's Next Top Model* aufzeigen, wie die Sendung konservative Rollenvorstellungen kolportiert, diese jedoch gleichzeitig nur halbherzig vertritt und zugunsten der Sendungsdramaturgie punktuell bricht (S. 80), oder wie filmische Verfahren eine politische Talkshow dramatisieren (S. 104). Ohne Anspruch auf Vollständigkeit vermittelt das vorliegende Buch so eine konkrete Vorstellung davon, wie das Medium Fernsehen mit allen seinen Facetten in den Lebenszusammenhang der Zuschauer und somit in einen größeren gesellschaftlichen Kontext eingebunden ist. Allerdings lassen sich einige Aspekte kritisch anmerken: Als ein an Bachelor- und Masterstudenten gerichtetes Angebot fehlen gerade in der Einleitung Verweise auf entsprechende kommunikations-, medien- und sozialwissenschaftliche Traditionen. So wäre es sicherlich gerade für

diese Zielgruppe wichtig, auf die Wurzeln der angesprochenen Wissenschaftsdiskurse – wie etwa der paradigmatische Wechsel von transmissionsorientierten Aneignungsmodellen hin zu bedeutungsgenerierenden Modellen – hinzuweisen. Zum anderen erscheinen die Beispiele oft veraltet. Während prägende Ereignisse wie 9/11 sowie die daran anschließende mediale Berichterstattung zum Irakkrieg durchaus als historisch bedeutsame Beispiele ihre Berechtigung haben, wären im Kontext der politischen Talkshow aktuelle Beispiele wünschenswert gewesen. Auch fehlt eine einleitende definitorische Stellungnahme zum aktuellen Stand des Fernsehens. Zählen beispielsweise serielle Formate, die über Onlineplattformen distribuiert werden, zum Fernsehen oder nicht? Welche Rolle spielen in diesem Zusammenhang Zeitunabhängigkeit und multiple Formen des Zugangs? Vor diesem Hintergrund hebt sich das letzte Kapitel zu „neuen Serien“ erfrischend ab. Nicht nur, weil hier eine der aktuelleren Entwicklungen aufgegriffen wird, sondern auch, weil die Heranziehung von Adornos „aktiver Passivität“ einen originellen und aufschlussreichen Ansatz darstellt. Trotz der genannten Kritikpunkte bleibt das Buch lesenswert, was zum einen im grundsätzlichen Anliegen begründet ist, Fernsehen als eine in der Lebenswelt eingebettete Praxis zu verstehen, zum anderen aber auch an den detaillierten und aufschlussreichen Sequenzanalysen liegt, auf denen die Argumente aufbauen.

Dr. Susanne Eichner

## Perspektiven auf Fernsehserien

Nicht nur im Fernsehen boomen Serien, auch in den verschiedenen Disziplinen der Geisteswissenschaft ist es en vogue, sich mit Fernsehserien zu befassen. Allerdings sind Monografien dabei eher die Ausnahme. Sammelbände, in denen sich einzelne Autoren meist mit einzelnen Serien oder einzelnen Aspekten von Fernsehserien befassen, sind die Regel. Letzteres trifft auf die beiden vorliegenden Bände zu. Die Herausgeber bieten jeweils in den einleitenden Beiträgen eine Einführung in die Thematik, im ersten Fall zum Quality-TV und neuen Fernsehserien, im zweiten Fall zur Zeitlichkeit von Serien und dem Altern bzw. dem Bild vom Altern in Serien.

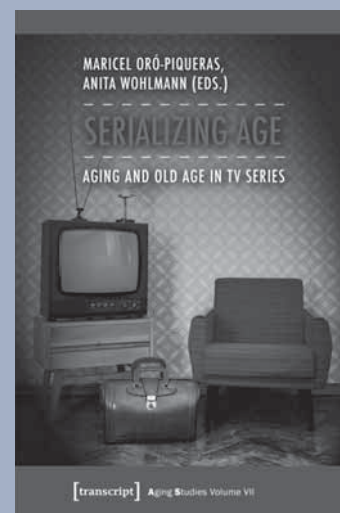
Die Herausgeber von *Serializing Age*, Maricel Oro-Piqueras und Anita Wohlmann, stellen fest, dass Fernsehserien eine komplexe und vielfältige Beziehung zur Zeitlichkeit haben, auch weil sie nicht chronologisch erzählen müssen. Daher sei es möglich, am Beispiel von Serien die Magie der Zeit zu studieren. Und dies sei vor allem im Zusammenhang mit dem Altern wichtig, da die Weltbevölkerung exponentiell altere (vgl. S. 11 ff.). Interessant ist der Beitrag der amerikanischen Soziologin C. Lee Harrington, die sich mit dem Altern in lange laufenden Soap-Operas auseinandersetzt. Sie weist darauf hin, dass sowohl die Loyalität der Zuschauer als auch die der Schauspieler in den Serien am Nachmittag erlaube, dass sich das eigene Leben im Kontext eines fiktionalen Lebens entfalten könne – und zwar in demselben zeitlichen Rahmen (S. 43). In einem Band über Serien und Altern darf natürlich ein Beitrag über die

*Golden Girls* ebenso wenig fehlen wie Beiträge über Vampire, die ja magischerweise äußerlich nicht altern. In einem Beitrag über *Buffy – Im Bann der Dämonen* stellt die Anglistin Sally Chivers die Frage, dass zwar die Vampire nicht altern, wohl aber die Schauspieler. Sie nennt das den Kult der Jugend und das Paradox des Alterns, das wohl für jede Vampirserie gilt (vgl. S. 91 ff.). Weitere Serien, die in dem Band im Zusammenhang mit dem Altern behandelt werden, sind *Desperate Housewives*, *How I Met Your Mother*, *Last Tango in Halifax*, *Orange Is The New Black*, *The Twilight Zone* und *The Wire*. Etwas ermüdend ist bei der Lektüre dieses englischsprachigen Bandes, dass sich einige der Autoren bemüht fühlen, noch einen grundsätzlichen Abschnitt über Fernsehen und das Altern in ihre Beiträge einzuführen. Das wirkt dann doch sehr redundant.

Christoph Ernst und Heike Paul als Herausgeber des Bandes *Amerikanische Fernsehserien der Gegenwart* unterscheiden in ihrer Einleitung drei Formen der Forschung zu Fernsehserien: erstens die klassische Fernsehserienforschung, zweitens die Forschung zum seriellen Erzählen und drittens die Forschung zur Serialisierung. „Die Forschung zur Serialisierung fokussiert sich auf den Begriff der Serialität als einer kulturellen Praxis und einem operativen Verfahren von Medien“ (S. 15). Die zwölf Beiträge des Bandes machen jedoch schnell deutlich, dass es Überschneidungen zwischen den drei genannten Formen gibt. Die Beiträge setzen sich jeweils mit einzelnen Serien auseinander, als da wären: *Breaking Bad*, *Dexter*, *Fringe*, *The Good Wife*, *Lost*, *Mad Men*, *Rom*, *True Blood*, *The West*

*Wing*, *The Wire* und *30 Rock*. Lediglich der Medienwissenschaftler Sven Grampp verlässt dieses Prinzip, indem er die Rolle der Autorenschaft in Fernsehserien am Beispiel des Autors Joss Whedon behandelt. Whedon war Autor und Showrunner von Serien wie *Buffy – Im Bann der Dämonen*, *Angel – Jäger der Finsternis*, *Firefly – Der Aufbruch der Serenity*, *Dollhouse* und *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* Ferner war er als Autor und Regisseur der ersten beiden *Avengers*-Filme tätig. Grampp betrachtet nun Whedon und sein Werk im Hinblick auf die drei Dimensionen des Auteurs: erstens als Stil, zweitens als diskursiver Effekt und drittens aus pragmatischer Sicht. Dabei fasst er auch die transmedialen Aktivitäten ins Auge. Deutlich wird dabei einerseits, dass ein einzelner Autor verschiedenen Werken eine Art stilistischen und narrativen Stempel aufdrücken kann, andererseits aber auch, dass die transmediale und serielle Vernetzung eines Autors uns glauben macht, „es gehe um unsere kreative Teilhabe, wo es doch tatsächlich vor allem darum geht, einem bestimmten auteur über einzelne Episoden, Fernseh-, Web-Serien, Filme und Comiceihen hinweg zu folgen“ (S. 338). Der Band, der auch einige englischsprachige Beiträge enthält, liefert einen guten Überblick über aktuelle geisteswissenschaftliche Diskussionen zu amerikanischen Fernsehserien. Unberücksichtigt bleibt leider, dass es sich bei den meisten Serien um Nischenphänomene handelt, die nur ein sehr begrenztes – meist besser gebildetes – Publikum ansprechen, z. B. Geisteswissenschaftler.

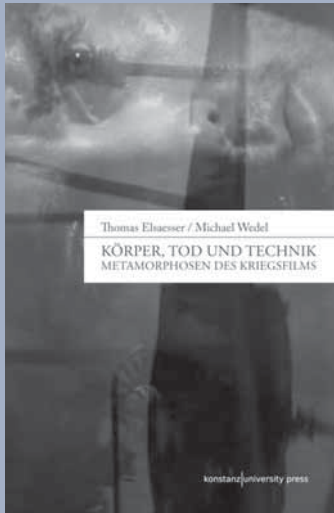
Prof. Dr. Lothar Mikos



Maricel Oro-Piqueras/Anita Wohlmann (Hrsg.): *Serializing Age. Aging and Old Age in TV Series*. Bielefeld 2016: Transcript. 276 Seiten, 39,99 Euro



Christoph Ernst/Heike Paul (Hrsg.): *Amerikanische Fernsehserien der Gegenwart. Perspektiven der American Studies und der Media Studies*. Bielefeld 2015: Transcript. 344 Seiten, 39,99 Euro



Thomas Elsaesser/Michael Wedel:  
*Körper, Tod und Technik. Metamorphosen  
des Kriegsfilms.* Konstanz 2016: University  
Press. 152 Seiten, 24,90 Euro

## Körper, Tod und Technik

Wer unter der Leserschaft der vorliegenden Publikation nicht unbedingt den filmwissenschaftlichen Disput mit den Verfassern anstrebt, dem sei ausnahmsweise empfohlen, auf die Lektüre der ausführlichen Einleitung zunächst zu verzichten. Hier verdeutlicht Thomas Elsaesser den theoretischen Ansatzpunkt der beiden Autoren und verortet diesen im Kontext ihrer Fachschaft.

Was danach folgt, ist ein spannender exemplarischer Aufriss dessen, was sich innerhalb des Weltkinos seit den 1970er-Jahren als „New Hollywood“ etabliert hat. Das geschieht mit Blick auf die beiden Kriegsfilme – auf jeglichen Bezug zum wie auch immer definierten Begriff „Antikriegsfilm“ wird verzichtet – *Apocalypse Now* (1979) von Francis Ford Coppola und *Saving Private Ryan* (1998) von Steven Spielberg. Das ist sowohl filmästhetisch als auch zeitgeschichtlich außerordentlich interessant und verdient Aufmerksamkeit weit über den filmwissenschaftlich agierenden Zirkel hinaus.

Über beide Filme ist wahrlich schon viel gesagt worden. Der vorliegende Text bezieht sich dementsprechend auf umfangreiches Quellenmaterial und führt dann die dort aufgegriffenen Gedanken unter indirekter Bezugnahme auf die im Umfeld erfolgte filmkünstlerische Entwicklung auf der Grundlage von prononcierten Analysen zu der überzeugenden Schlussfolgerung, dass beide Filme solitäre Innovationen darstellen, die bis heute filmisches Erzählen prägen. Das gilt einerseits hinsichtlich der verwendeten Stilmittel. Das gilt aber auch bezüglich zeitgemäßer Deutung bzw. Umdeutung historischer Ereignisse.

„[...] in unserer Zeit werden Denkmäler selten aus Stein oder Marmor gemacht, viel eher sind sie aus Zelluloid, Video oder digital generiert“ (S. 74). Beide Filme betten „ein Ereignis der Vergangenheit in einen Kontext der Gegenwart“ (S. 84) ein und schaffen somit ein authentisch erscheinendes Mediengedächtnis, das nicht unbedingt deckungsgleich mit dem eigentlichen Ereignis sein muss. Durch die Autoren wird exemplarisch anhand der beiden Blockbuster der damit verbundene Paradigmenwechsel in filmischen Kriegserzählungen aufgezeigt. Anstelle der Darstellung organisierter militärischer Gewalt wird der „Krieg zu einer Angelegenheit humanitärer Einsätze“ (S. 82) erklärt.

Die drei zentralen Kapitel des Buches setzen sich aus erweiterten Kompilationen früherer Veröffentlichungen der Autoren zusammen. Selbst wenn der Leser die eine oder andere These bereits kennen sollte, stellt die nunmehrige Zusammenfassung einen bedeutenden Zugewinn dar. Einzelaspekte bestätigen und ergänzen sich gegenseitig, sodass sich zuvor angedeutete Tendenzen zu einem komplexen Bild verdichten.

Das erste Kapitel zeichnet den Aufstieg Francis Ford Coppolas angesichts der Umbrüche Hollywoods in den 1970er-Jahren nach. Es wird zum einen gezeigt, wie sein Film *Apocalypse Now* mit einem neuartig gestalteten Plot unmittelbar auf das damalige Trauma des Vietnamkrieges reagiert. Zum anderen geht es darum, wie Coppola kongenial die neuen Techniken zur Erzeugung eines quadrofonischen Soundtracks nutzt, den sich gerade in der Populärmusik etablierenden Rock 'n' Roll integriert („The Doors“) und zum Vorreiter bei der Einführung von

Horrorelementen in den Kriegsfilm wird.

Im zweiten Kapitel werden Aspekte ventiliert, die Spielbergs *Saving Private Ryan* als eine neuerliche maßstabsetzende Zäsur im Genre des Kriegsfilms und darüber hinaus in der Filmgeschichte generell kennzeichnen. Das reicht von der Umsetzung digitaler Spezialeffekte über die Frage, wie der Film Authentizität herstellt – wozu erheblich ein völlig neuartiges PR-Konzept gehörte –, bis zur Weiterführung des Rettungsmotivs, was letztendlich die Wahrnehmung von sämtlichen amerikanischen Angriffsoperationen nach 1945 in defensive humanitäre Missionen umdeutet.

Das dritte Kapitel macht deutlich, dass der an Linda Williams anknüpfenden Definition des „Body Genres“ neben dem Pornofilm, dem Horrorfilm und dem Melodram der moderne Kriegsfilm hinzugefügt werden muss. Denn hier nimmt der männliche, vielfach verwundete Körper eine zentrale Funktion ein.

Auf den ersten Blick überraschend erscheint es, wenn im Epilog des Bandes die Quintessenz der zuvor dargelegten Gedanken auf der Grundlage von Kathryn Bigelows Film *Zero Dark Thirty* (2012) zusammengefasst wird. Doch wenn man Osama bin Laden als einen aus dem Ruder gelaufenen Homunkulus der CIA sieht, so kann auch dessen Aufspürung und Ermordung als eine Form von Rettung gesehen werden. Hier wurde jemand im Sinne von neuer Kontrollierbarkeit zurückgeholt. In diesem Fall praktischerweise als Leiche.

Klaus-Dieter Felsmann



## Tabus als Türöffner

Die Behauptung, das Beste an diesem Buch sei der Titel, wäre nicht fair. Aber er ist tatsächlich ziemlich clever: Matthias Herz befasst sich in *Privat-Fernsehen* mit Reality-TV, jener Programmformart im sogenannten Privatfernsehen, die davon lebt, vermeintlich authentische Einblicke in das Privatleben der Protagonisten zu geben. Das Spektrum ist dabei derart breit, dass man Formate wie *Big Brother*, *Deutschland sucht den Superstar* oder *Berlin – Tag & Nacht* kaum noch nach gleichen Definitionskriterien erfassen kann. Genau das versucht Herz, Lehrbeauftragter im Bereich „Neuere Deutsche Literaturwissenschaft“ der Philosophischen Fakultät an der Universität Passau, in seiner Dissertation. Das ist zunächst einmal aller Ehren wert, auch wenn zu diesem Thema in den letzten 15 Jahren eigentlich so gut wie alles geschrieben und gesagt worden ist. Entsprechend vielzählig sind die Verweise auf die Vorarbeiten, was schade ist, weil die Positionen des Autors dabei untergehen. Will man wissen, was Lothar Mikos in seinen vielen Betrachtungen zu dem Genre geschrieben hat, kann man das auch gleich im Original nachlesen. Andererseits sind Herz' Ausführungen eine nützliche Zusammenfassung des derzeitigen Standes der Forschung und somit die perfekte Einstiegslektüre, wenn man sich mit dem „Realitätsfernsehen“ beschäftigen will. Seine Rekapitulation der bisherigen Entwicklung bietet einen guten Überblick; allerdings ist derlei auch die Pflicht eines solchen Buches. Die Kür hingegen lässt manche Wünsche offen. Herz setzt sich zwar detailliert mit den Formaten *Big*

*Brother*, *Der Bachelor*, *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!*, *Berlin – Tag & Nacht* sowie *Die Super Nanny* auseinander, erzielt dabei jedoch nur einen allenfalls geringen Mehrwert. Für Leser, die sich nicht gerade zum ersten Mal intensiv mit dem Genre befassen, ist der Erkenntnisgewinn überschaubar. Dass die Hypothese, der Erfolg des Reality-TVs basiere auf dem „Versprechen der Darstellung von Privatheit“ (S. 15), belegt werden kann, ist nicht weiter überraschend, denn die Behauptung ist alles andere als bahnbrechend. Die auf dem Buchumschlag gestellten und durchaus interessanten Fragen, „inwiefern inszenierte Setzungen filmischer Realität die gesellschaftliche Realität zumindest mitbestimmen können“ und „wie die Fernsehrealität zur Realität ihrer Zuschauer steht“, spielen im Buch selbst seltsamerweise eine allenfalls untergeordnete Rolle. Herz beschreibt zwar fachkundig und kenntnisreich, wie sich die Grenzen immer weiter verschoben haben, sodass heute normal wirkt, was gestern noch skandalös war, aber möglichen Wechselwirkungen geht er nicht weiter nach. Dabei wäre es doch ziemlich spannend, einen etwaigen Zusammenhang zwischen der vermeintlich authentischen Privatheit der Reality-TV-Formate und dem freimütigen Umgang vieler Facebook-Kunden mit dem eigenen Privatleben zu erkunden. Das Publikum spielt in Herz' Überlegungen jedoch ohnehin bloß eine Nebenrolle. Schade auch, dass der Autor mit seiner eigenen Haltung hinterm Berg hält. Er behandelt seinen Forschungsgegenstand betont neutral und enthält sich jeder (Be-)Wertung. Wenn er sich doch einmal aus der Deckung wagt, bewegt er sich

prompt auf dünnem Eis: Über seine Behauptung, bei *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* finde eine „Enthierarchisierung“ (S. 183) der „Stars“ statt, kann man zumindest geteilter Meinung sein; das Format lebt doch auf geradezu prototypische Weise davon, dass sich die Zuschauer den Teilnehmern von Anfang an überlegen fühlen. Im Zusammenhang mit *Berlin – Tag & Nacht* behauptet Herz, dass Protagonisten und Publikum „nicht auf einer parasozialen Ebene verbleiben“ (S. 211), wie sie etwa für die Beziehung zu Serienfiguren typisch ist, weil die Mitwirkenden ja auch auf Facebook präsent seien. Dem könnte man entgegenhalten, dass das Konstrukt Facebook etwas anderes als Parasozialität gar nicht zulässt. Immerhin relativiert Herz seine These später mit dem Begriff „pseudosozial“ (S. 212). Welchen Nutzen das Publikum aber nun tatsächlich aus den Formaten zieht, vertieft der Autor ebenso wenig wie die ökonomischen Produktionshintergründe. Aus Sicht von Sendern und Produzenten ist das Preis-Leistungs-Verhältnis bei diesen Billigformaten traumhaft, weshalb das Genre dem Fernsehen auch noch eine ganze Weile erhalten bleiben wird. Auch darüber aber lässt sich Herz nicht weiter aus. Wie so oft in solchen Arbeiten wirft er die spannendsten Fragen erst in der abschließenden Zusammenfassung auf, verbunden mit dem in solchen Fällen ebenso obligaten wie unbefriedigenden Hinweis, für entsprechende Antworten seien weitere Forschungen nötig.

Tilman P. Gangloff



**Matthias Herz:** *Das Privat-Fernsehen. Reality TV als Trägerkonzept medienvermittelter Privatheit im deutschen Fernsehen.* Marburg 2016: Schüren. 280 Seiten, 29,90 Euro.



Joseph Garncarz:  
*Medienwandel*. Konstanz/München 2016:  
 UVK. 246 Seiten, 19,99 Euro

## Medienwandel

Angesichts der rasanten Veränderungen kann man eigentlich nur gespannt sein auf ein Fachbuch, das den Medienwandel einem systematischen Blick unterwirft. Immerhin hat sich mit den technischen Entwicklungen (Stichwort: Digitalisierung) und der Aneignung der neuen Möglichkeiten durch die Menschen seit den 1990er-Jahren auch hierzulande vieles getan. Hervorzuheben seitens der Medien sind das Internet und die mobilen Endgeräte, auch eine zunehmende Medienkonzentration, die Global Playern wie Google und Facebook mit ihren omnipräsenten Diensten einen besonderen Ausdruck verliehen hat. Hervorzuheben seitens der Nutzer sind die Entwicklungen weg von einem rein rezeptiven hin zu einem auch produktiven Medieumgang, bei dem die Grenzen zwischen Anbietern und Nutzern zunehmend verschwimmen und klassische Funktionen wie die Nutzung der Medien zur Information und Unterhaltung um die neuen Möglichkeiten für kommunikativen Austausch und Vernetzung erweitert werden.

Mit seinem Buch zum Medienwandel legt der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaftler Joseph Garncarz, der als Privatdozent an der Universität zu Köln lehrt, den Fokus allerdings nicht auf diese aktuelleren Entwicklungen. Seinen Forschungsschwerpunkten entsprechend stellt er die Programmmedien in den Mittelpunkt und zeichnet theoretisch und empirisch gut fundiert den Wandel der Kino- und Fernsehkultur historisch nach – ein spezifischer Fokus, der als Untertitel des Buches ein durchaus sinnvoller Hinweis gewesen wäre. Seine Arbeit verortet Garncarz nicht als eines

der Einführungswerke zur Mediengeschichte, die „sich entweder auf eine Geschichte der Theorien oder auf eine Geschichte der Fakten“ konzentrieren. Vielmehr möchte er mit seinem Buch „eine Lücke füllen, indem es den Lesern Instrumente an die Hand gibt, wie sich der Wandel der Medien beschreiben und erklären lässt“ (S. 7). Man darf also gespannt sein.

Die zwei inhaltlichen Hauptteile des Buches umfassen insgesamt über 200 Seiten, die sich in einer etwas klein gesetzten Schrift sehr differenziert mit dem Forschungsgegenstand auseinandersetzen. Im ersten theoretischen Teil gelingt dem Autor sehr gut lesbar die obligatorische Eingrenzung (Was sind Medien?). Dabei werden nicht nur Basisbegriffe definiert, sondern auch Grundfunktionen der Medien komprimiert beschrieben. Das Spektrum der aufgemachten Perspektiven ist breit, ohne dass sich ein vollständiges Bild ergeben kann. So vermisst der eine Leser auch mit Blick auf Kino und TV vielleicht eine systematische Auseinandersetzung mit Medienkonvergenz, der andere die mit Funktionen des Medieumgangs für das Zusammenleben der Menschen (soziale Integration, Nähe-Distanz-Gestaltung etc.). Prägnant und anschaulich skizziert der Autor nachfolgend seine Perspektiven auf Medienwandel. Das abschließend entworfene Modell bietet dann durchaus die intendierte „symbolische Repräsentation des Medienwandels“ (S. 65), hier entlang der Phasen der Erfindung, Etablierung, Verbreitung und Differenzierung von Medien.

Bereits im ersten Teil finden sich an den markanten Punkten Verweise auf die zwölf Fallstudien, die – chronologisch nach ihren

Forschungsgegenständen sortiert – den zweiten Teil des Buches füllen. Auf der Basis seiner Auseinandersetzung mit der Fachliteratur und eigener jahrzehntelanger Forschungsarbeit entfaltet der Autor dann Entwicklungen, die exemplarisch den Wandel der Kino- und Fernsehkultur sehr eindrucksvoll veranschaulichen. Ausgehend vom mobilen Kino der 1900er-Jahre gehen nicht weniger als acht der Fallstudien den Entwicklungen bis in die 1940er-Jahre nach. Dabei werden nicht nur spannende Einzelphänomene wie die Nationalisierung und soziale Differenzierung der Filmpräferenzen in den 1920er- und 1930er-Jahren entfaltet. Dem Autor gelingt es auch sehr gut, den Leser mit Statistiken und Zeitzugnissen in den historischen Gegenstand eintauchen zu lassen.

Auch mit dem letzten empirisch beleuchteten Phänomen – der Globalisierung der Kinokultur der 1970er- bis 2000er-Jahre – zeigt der Autor, dass es ihm um einen differenzierten Blick zurück geht. Dabei gelingt es ihm auf ansprechende Weise, den eingangs formulierten Anspruch einzulösen, dem Leser Instrumente zur Beschreibung und Erklärung von Medienwandel an die Hand zu geben. Dass unser Blick dabei noch etwas mehr auf die Frage hätte gelenkt werden können, was wir – über die rein historische Betrachtung hinaus – mit den Ergebnissen der Analysen von Vergangenheit für unsere Perspektive auf Gegenwart und Zukunft von Medien und ihre Entwicklungen anfangen können, bleibt allerdings ein kleines Manko.

Dr. Daniel Hajok

## Das Internet der Zukunft

Das Internet wird im vorliegenden Sammelband weniger rein aus technologischer Perspektive betrachtet, sondern vielmehr als eine Art allumfassende Infrastruktur verstanden, die untrennbar mit sozialen, ökonomischen und politischen Transformationsprozessen verbunden ist und von diesen geformt wird. Das Buch zeichnet sich dabei durch eine Faszination für die vielerlei Möglichkeiten und Unwägbarkeiten aus – manchmal bis hin zum Verlust der eventuell notwendigen wissenschaftlichen Distanz zu seinem Untersuchungsgegenstand, da (normative) Visionen von Forschungsinstitutionen, Unternehmen oder Regierungen nicht immer trennscharf von sozialwissenschaftlicher Diagnostik getrennt werden.

Alle Beiträge eint, dass sie den sogenannten Alternative Future Studies zuzurechnen sind, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, potenzielle Zukunftsszenarien jenseits einseitig technisch-utopischer Prominenz kritisch aufzuzeigen und auszudeuten. Die z. T. recht spezifischen Fallanalysen sollen daher keine reine Deskription möglicher Veränderungen bieten, wie sie z. B. in den Bezeichnungen „Internet of Things“ oder „Ubiquitous Network Society“ oftmals zum Ausdruck kommen, sondern Charakteristika und Spezifik der Transformation gegenwärtiger Verhältnisse behandeln, die über einen rein veränderten technischen Kontext hinausgehen. Ein hoher Anspruch, der – so viel sei vorweggenommen – nicht immer stringent eingelöst wird.

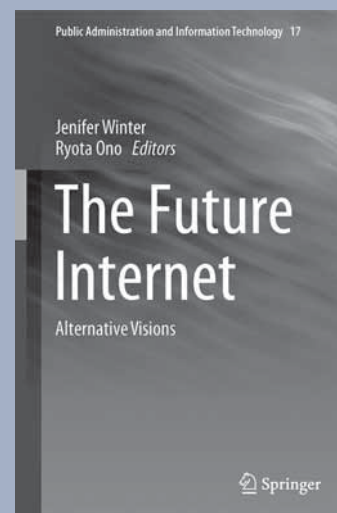
Rex Troumbley sensibilisiert einfühend dafür, dass es „das Internet“ nicht gibt, sondern streng genommen mehrere

Aspekte vor allem von Dienstleistungen umfasst, deren wichtigstes Charakteristikum für ihn die Machtstellung weniger Unternehmen darstellt. Wie die meisten Autoren im Band entwirft er in seiner Fallstudie drei spezifische Zukunftsszenarien, die er jeweilig plakativ mit der Zunahme und Dominanz privater Monopole, öffentlicher Interessen und den Interessen zukünftiger Generationen charakterisiert. Sohail Inayatullah und Ivana Milojević skizzieren in einem leicht esoterisch angehauchten Beitrag die für sie stark multipel erscheinende Zukunft des Internets. Diese führen sie vor allem auf die technische Ermöglichung der zunehmenden Dynamik von Entwicklungsprozessen zurück, die – und das ist für sie der entscheidende Punkt – auch so gesellschaftlich gewollt und akzeptiert ist. Sie beschäftigen sich mit der Phase der Transformation des Internets nach der Etablierung des sogenannten Web 3.0 (Virtual Reality, Internet of Things etc.) und beschreiben hier Möglichkeiten einer Emergenz eines globalen Bewusstseinszustandes (Gaia-These) oder einer kompletten Umgestaltung der Gesellschaft (Disruptions-These). Aubrey Yee befasst sich im Vergleich zu den anderen Beiträgen mit dem radikalsten Zukunftsszenarium: die Möglichkeit eines sich auflösenden Dualismus von Natur und Kultur in Form von synthetischer Biologie und biologischer Programmierung, die einen Transhumanismus befördern (können).

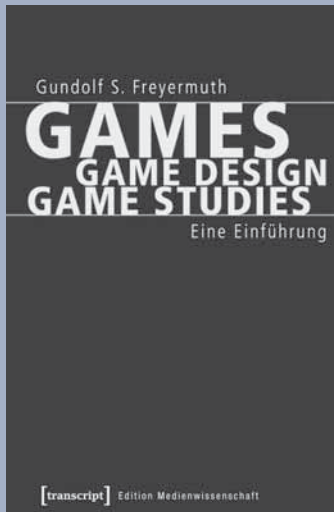
Das Buch ist instruktiv und regt zum Nachdenken an, da es viele Forschungsperspektiven versammelt, die aus kommunikations- und medienwissenschaftlichem Blickwinkel z. T. recht ungewöhnlich erscheinen.

Der Versuch vieler Autoren, wahrscheinliche, mögliche, wünschenswerte und befürchtete Zukunftsszenarien zu benennen und die dahinterstehenden Kräfte zu identifizieren, überzeugt grundsätzlich. Aus analytischer Perspektive ist es allerdings eine große Schwachstelle, dass die meisten bestimmenden Faktoren – gerade auch in ihrem Zusammenspiel – nicht immer intersubjektiv nachvollziehbar expliziert und reflektiert werden. Daneben wird oft nur cursorisch auf andere (sozialwissenschaftliche) Theoriemodelle verwiesen, die sich mit der Rolle des Internets für die Gesellschaft auseinandergesetzt haben, wie z. B. von Zygmunt Bauman, Manuel Castells oder Anthony Giddens. Die diesbezüglich doch recht extensive empirische Forschung wird weitestgehend nicht berücksichtigt. Auch ermüdet es beim Lesen, wenn z. T. Redundanzen bei den einzelnen „case studies“ zu beobachten sind und einige Schlussfolgerungen zum wiederholten Male getroffen werden, z. B. zur Privacy-Problematik. Eventuell wäre daher mehr gewonnen gewesen, wenn alle Autoren an einem Strang gearbeitet bzw. die Herausgeber resümierend stärker versucht hätten, alle Szenarien in eine möglichst detaillierte Perspektive auf die Zukunft des Internets zu gießen. Als Fazit lässt sich ziehen, dass der Band für diejenigen Leser sinnvoll sein wird, die sich einen komprimierten Überblick über die Vielfältigkeit der gesellschaftlichen Potenziale und Tücken der technischen Transformation des Internets verschaffen wollen.

Prof. Dr. Jeffrey Wimmer



Winter, Jenifer/Ono, Ryota (Hrsg.): *The Future Internet. Alternative Visions*. Basel/Cham 2015: Springer International Publishing. 232 Seiten, 90,94 Euro



**Gundolf S. Freyermuth:**  
*Games. Game Design. Game Studies.*  
*Eine Einführung.* Bielefeld 2015: Transcript.  
 280 Seiten, 15,99 Euro

## Games, Game Design, Game Studies

Dass Computerspiele alltäglicher Bestandteil moderner Unterhaltungskultur sind, ist inzwischen unstrittig. Auch die wissenschaftliche Forschung beschäftigt sich seit geraumer Zeit mit dem Phänomen „Computerspiel“, und die Game Studies etablieren sich in Deutschland als eigenständige Fachrichtung. Trotzdem musste man bisher vergeblich nach einer umfassenden deutschsprachigen Einführung in das Feld suchen. Eine Ausnahme bildet lediglich die Kurzeinführung von Benjamin Beil (siehe *tv diskurs*, Ausgabe 70, 4/2014). In dem vorliegenden Band beleuchtet Gundolf S. Freyermuth Computerspiele eingehend aus entstellungsgeschichtlicher Perspektive, erläutert die gegenseitige Beeinflussung von Film und Computerspiel, gibt Einblick in Designprozesse und führt schließlich in Theorieansätze ein, die sich in den Game Studies herausgebildet haben.

Der Autor geht dabei über eine rein deskriptive Betrachtung hinaus und bettet seine Ausführungen in weiter gefasste Theoriebezüge ein. So identifiziert Freyermuth im ersten Teil des Buches drei paradigmatische Entwicklungspunkte auf dem Weg der Computerspiele von den frühen Spielen wie *Pong* bis zu den heutigen aufwendigen audiovisuellen Erlebniswelten wie *Crysis 3*:

1. die „prozedurale Wende“ zu Beginn der 1950er-Jahre, mit der die charakteristische Eigenschaft von Computerspielen gemeint ist, auf die Eingaben der Spieler auf Grundlage von Algorithmen zu reagieren (S. 69);
2. die „hyperepische Wende“ der 1970er-Jahre, die verwobe-

ne multilineare Erzählungen in die bislang actiondominierte Welt der audiovisuellen Computerspiele einführt (S. 78);

3. die „hyperrealistische Wende“ der 1990er-Jahre, mit der die Annäherung an eine fotorealistic Darstellung gemeint ist, die mit den ersten 3-D-Spielen wie *Doom* oder *Quake* beginnt und bis heute verbessert wird (S. 89). Auch neuere Entwicklungen, wie die Popularisierung von Spielen durch einfach zugängliche „casual games“, die ohne großen Aufwand und auf mobilen Geräten wie dem Smartphone gespielt werden können, werden aufgegriffen. Generell lassen sich diese Entwicklungen mit Differenzierung (mehr künstlerische Ausdrucksformen), Demokratisierung (mehr Marktteilnehmer durch günstigere „casual games“) sowie Delokalisierung (mobile Spiele, die immer und überall verfügbar sind) beschreiben (S. 98).

Der zweite Teil des Buches beschäftigt sich mit Game-Design-Prozessen. Es geht dem Autor hier nicht darum, konkrete Arbeitsprozesse und Marktmechanismen zu beschreiben, sondern Spieldesignprozesse analytisch zu reflektieren. Entsprechend führt das Kapitel auch in den Bereich des Design Thinking ein. Ein wichtiger Gedanke hier ist zweifelsohne, dass digitales Game Design zunehmend ein partizipatorischer Prozess ist; denn Traditionen wie „open source practices“ – die Einbindung der Nutzer in die Designprozesse noch während der Entstehung eines Spiels – haben durchaus einen Einfluss auf die Gestaltung von Spielwelten (S. 158), aber auch auf ethische Fragen wie die nach der Urheberschaft, wenn die Nutzer selbst an Herstellungsprozessen beteiligt sind (S. 173).

Im dritten und letzten Teil des Buches wird die junge Disziplin der Game Studies vorgestellt. Freyermuth führt hier in die allgemeine (vordigitale) Spieltheorie ein, bevor die wichtigsten Ansätze aus Designtheorie, Sozialwissenschaften und Gesellschaftswissenschaften skizziert werden. Zu Recht merkt der Autor die Notwendigkeit an, integrative Theoriemodelle zu entwerfen. Gemeint ist damit die Einbindung von Game-Design-Ansätzen in den allgemeinen theoretischen Überbau, was auch ein wesentliches Anliegen des hier vorliegenden Buches markiert: nämlich das Computerspiel in seinen Designkomponenten von Spielmechanik, Story, Ästhetik und Technologie zu verstehen und gleichzeitig als transmediales Produkt innerhalb eines weiter gefassten digitalen Mediendispositivs zu verorten (S. 223).

Freyermuth leistet mit dem vorliegenden Buch einen wichtigen Beitrag für eine größere Sichtbarkeit der Game Studies auch im deutschsprachigen Raum, wo es immer noch an Überblicksliteratur mangelt. Die Einengung auf Geschichte, Design und Theorie ist sicher dem Anliegen des Autors geschuldet, Designansätzen größere Aufmerksamkeit beizumessen. Die mitunter detaillierten theoretischen Überlegungen gehen jedoch auf Kosten einer genaueren phänomenologischen Betrachtung der Spiele selbst. Auch aufgrund seiner doch spezifischen theoretischen Ausrichtung eignet sich das Buch nicht unbedingt als erste Einführung in das Thema „Games“.

Prof. Dr. Susanne Eichner

## Materielle Netzkulturen

Die erste Nummer der Zeitschrift „Digital Culture & Society“ setzt sich in dem von Ramón Reichert und Annika Richterich herausgegebenen Band *Digital Material/ism* mit dem sogenannten „new materialism“ auseinander. Die zwölf Beiträge sollen Leerstellen der Medienforschung, die mit Strategien und Effekten der Naturalisierung digitaler Medien verbunden sind (S. 7), ansprechen und besetzen. Der „new materialism“ begegnet, wie es Jussi Parikka in einem der Interviews in dem Band formuliert, einer „fallacy of immateriality“ (S. 216): Das scheinbare Unsichtbarwerden von in den Alltag integrierten Medientechnologien drängt eine umso komplexer werdende, materielle Infrastruktur in den Hintergrund. Dem Band geht es aber um mehr, als sich nur mit dieser verborgenen Hardware (auf Kosten von Inhalten und medialen Oberflächen) zu beschäftigen. Der digitale Materialismus will tiefer in die materiellen Grundlagen von Medientechnologien und Mediennetzwerken eindringen und zielt gar auf ein neues Denken der Materie als konstitutives Merkmal unserer Medienkultur. So wichtig dieses Unterfangen ist: Die äußerst philosophische Natur einiger Beiträge – etwa wenn Evelyn Wan einen von Menschen entkoppelten Erfahrungsbegriff entwickelt oder Yuk Hui eine Ontologie der Materie zu skizzieren scheint – machen es eher schwer, sie als Anleitung für die Auseinandersetzung mit der Materialität digitaler Medien zu nutzen. Impulse für diese Forschung finden sich eher in Beiträgen, die sich mit einzelnen Anwendungen oder fassbaren Fragestellungen beschäftigen, so etwa Till A. Heilmanns Ver-

such, die materiellen Abhängigkeiten der Genese des ASCII-Codes darzustellen, Moritz Hillers Skizzierung einer Philologie der Software, bei der als Nebenprodukt viel Wissen darüber abfällt, wie genau das Verhältnis zwischen Hardware, Programm und Source-Code im Computer zu verstehen ist, oder Grant Bollmers Versuch, mit einem neuen Begriff der Aktivität den Konflikt zwischen den scheinbar ausschließlich nutzungsorientierten Cultural Studies und den materialistischen Medientheorien zu lösen (S. 98). Gerade weil die Anforderungen an die Medienforschung so hoch sind, die scheinbar unsichtbaren, aber umso wirkmächtigeren materiellen Grundlagen der Medientechnologien zu verstehen, ist es etwas schade, dass die Aufsätze z. T. etwas abstrakt sind und nicht immer Wege aufzeigen, wie diese verborgene Materialität der Medien ans Licht gebracht oder diskutiert werden kann.

Etwas zugänglicher ist auf jeden Fall *Vernetzt. Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft*, die ebenfalls im Transcript Verlag veröffentlichte Dissertation von Clemens Apprich, der am Zentrum für Digitale Kulturen der Leuphana Universität Lüneburg arbeitet. Apprich erkundet die Wurzeln unserer vom Internet dominierten Gesellschaft im Aktivismus der frühen Netzkultur, der es darum ging, neue Technologien nicht nur zu kritisieren, sondern sich auf sie einzulassen und sie mitzugestalten (S. 45). *Vernetzt* liest sich als wissenschaftliche Studie vor allem deswegen so gut, weil die kenntnisreiche Arbeit uns die Tragödie des Scheiterns der Netzkultur vor Augen führt. Dies wird vor allem in dem Kapitel „Stadt im Netz“ und den darin

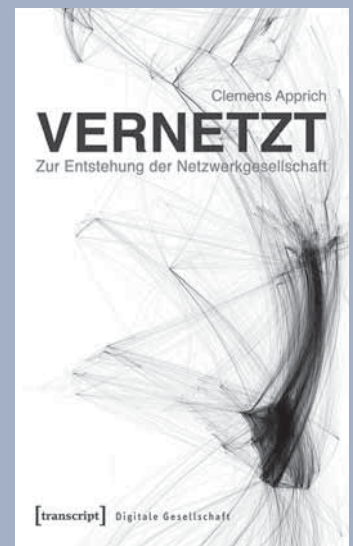
geschilderten Projekten der frühen 1990er-Jahre wie „De Digitale Stad Amsterdam“ oder „Internationale Stadt Berlin“ deutlich. Diese überaus interessanten Projekte, die auf unterschiedliche Weise das Netz als stadtähnlichen Raum konzipierten und herstellten, lieferten damit auch Ansätze, dem neuen Datenraum Strukturen zu verleihen (S. 88). Diese und viele andere in dem Buch geschilderten Projekte konnten sich aber in der weiteren Entwicklung nicht der kommerziellen Auswertung und ihrer Ersetzung durch andere Angebote verweigern (S. 97). Für Apprich hat dieses Scheitern auch mit einer der Netzkultur inhärenten Widersprüchlichkeit zu tun, die mit dem Internet einerseits Möglichkeiten einer dezentralen Machtverteilung verbindet, andererseits aber verkennt, wie die materiellen Effekte des Dispositivs des Netzes eine neue Subjektivität und eine neue Gesellschaft schaffen, deren dezentrale Organisationsformen auch Kennzeichen einer neoliberalen (Wirtschafts-) Ordnung sein können. Trotz der offensichtlichen Sympathie für das Engagement der Netzkultur erkennt Apprich diese Widersprüche und problematisiert die übertriebene Euphorie für die emanzipativen Beiträge neuer Medien, die oftmals den Blick auf „die sozialen, politischen, kulturellen und ökonomischen Konflikte“ verstellen (S. 172).

So erfüllt diese Arbeit in der Erkundung der Ursprünge des Internets und der Grundlagen der Netzwerkgesellschaft ein ähnliches Anliegen wie einige der Beiträge zum „new materialism“.

Dr. Herbert Schwaab



Ramón Reichert/Annika Richterich (Hrsg.): *Digital Material/ism*. Bielefeld 2015: Transcript. 242 Seiten, 29,99 Euro



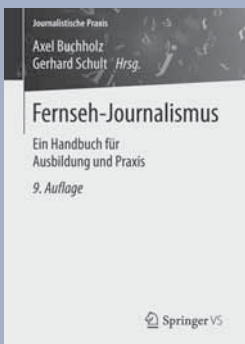
Clemens Apprich: *Vernetzt. Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft*. Bielefeld 2015: Transcript. 212 Seiten, 29,99 Euro



**Stefanie Regier/Holger Schunk/Thomas Könecke (Hrsg.):**  
*Marken und Medien. Führung von Medienmarken und Markenführung mit neuen und klassischen Medien.* Wiesbaden 2016: Springer Gabler. 577 Seiten, 69,99 Euro



**Institut für Medien- und Kommunikationspolitik/ Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik/ Medienkorrespondenz/Film Festival Cologne (Hrsg.):**  
*Jahrbuch Fernsehen 2016.* 466 Seiten, 28,90 Euro



**Axel Buchholz/Gerhard Schult (Hrsg.):**  
*Fernseh-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis.* Wiesbaden 2016. Springer VS. 490 Seiten, 29,99 Euro

## Marken und Medien

Der Band versammelt 31 Beiträge von Wirtschaftswissenschaftlern und Praktikern, die in verschiedensten Unternehmen arbeiten. Das Buch gliedert sich in sechs Teile: Im ersten geht es um die Grundlagen von Marken und Markenführung (Markenführung von Medien und Markenführung mit Medien), im zweiten um ausgewählte Aspekte der Markenführung mit Medien (z. B. Risikokommunikation, Cross-media-Kampagnen oder Banken und neue Medien), im dritten um ausgewählte Aspekte der Führung von Medienmarken (z. B. IT-Unternehmen und Verlage), im vierten Teil geht es um Chancen und Geschäftsmodelle in und mit neuen Medien (z. B. Markenmanagement mit Facebook, Open Source Branding oder die Rolle von Kommunikation über soziale Medien), der fünfte Teil befasst sich mit juristischen Fragen von Marken und Medien, und im sechsten Teil werden Fallstudien vorgestellt, in denen es um Geschäfte bzw. Läden als „begehrtes Medium“ (S. 491 ff.), um „Online Employer Branding“ (S. 507 ff.), die Steuerung einer akustischen Marke im Hörfunk (S. 529 ff.) und „Consumer Relationship Management und Markenpflege“ (S. 543 ff.) geht. Der Band bietet einen ebenso umfassenden wie gelungenen Überblick über die Führung von Marken mit alten und neuen Medien sowie die Führung von Medienmarken. Für nicht im Marketing und der Werbung Tätige dürften die vielen Anglizismen gewöhnungsbedürftig sein.

## Jubiläumsjahrbuch

Es ist so alt wie das Internet: die Ausgabe 2016 ist die 25. des *Jahrbuch Fernsehen*. Seit jeher war nicht zuletzt der umfangreiche Serviceteil das große Plus dieser Bücher. All diese Angaben finden sich natürlich auch im Netz, aber hier sind sie übersichtlich sortiert: sämtliche TV-Sender (inklusive konkreter Redaktionen samt Ansprechpartner und Durchwahl), die wichtigsten Produktionsfirmen, Zeitungen und Fachzeitschriften, außerdem Einrichtungen für die Aus- und Weiterbildung im Medienbereich sowie weitere Institutionen wie die Landesmedienanstalten oder die Vergabestellen für Förderungen. Die entsprechenden Rubriken machen eine Hälfte des Buches aus. Die andere besteht traditionell aus rund 60 TV-Kritiken zu den wichtigsten Fernsehereignissen des Jahres 2015, Dietrich Leders meinungsfreudigem Rückblick, der diesmal den Serien gewidmet ist, sowie den einführenden Essays. Diese Beiträge sind meist Momentaufnahmen, was sie gerade deshalb auch einige Jahre später noch lesenswert macht. Das gilt vor allem für einen Beitrag über die Strategien der Privatsender, den Bedeutungswandel des sich mehr und mehr zum „Video on Demand“ wandelnden Mediums Fernsehen aufzuhalten. Das Porträt des Dopingreporters Hajo Seppelt hingegen bleibt aktuell. Lesenswert und facettenreich ist auch das Interview mit Jörg Grabosch, dessen Unternehmen Brainpool viele Jahre lang quasi das Monopol auf Unterhaltung im Privatfernsehen hatte.

## Fernseh-Journalismus

Dieses Buch ist ein Klassiker. Mit der neunten Auflage des Handbuches bekommen Leser ein Update in Sachen Fernseh-Journalismus, das auch nach mehr als 25 Jahren (Erstauflage 1990) ein vielseitiges praxisorientiertes Wissen bereithält, das für Studenten und TV-Journalisten essenziell ist. Ob Moderation, Beitragsgestaltung, Formate, Interviews, Newsroom oder Videojournalismus: Experten, Journalisten und einige Prominente wie Anne Will, Peter Kloeppel u. a. geben einen sehr realistischen Einblick in die Arbeitsweisen der Fernsehjournalisten. Durch die vielen Auflagen des Buches wurden die Texte über die Jahre hinweg auf den neuesten Stand gebracht und sukzessive ergänzt. Mit der Veröffentlichung beim Springer-Verlag liegt das Buch nun auch als E-Book vor und besitzt eine Webpräsenz ([www.fernseh-journalismus.de](http://www.fernseh-journalismus.de)). Es bleibt ein grundlegendes Werk der Journalistenausbildung und setzt gerade durch seine professionelle Tiefe und didaktische Solidität Maßstäbe, die auch jenseits aktueller Medienhypes von nachhaltiger Bedeutung sind. Auch wenn die Rahmenbedingungen journalistischen Arbeitens heutzutage andere sind als noch vor ein paar Jahren, bleibt die Forderung nach handwerklicher Präzision im TV-Journalismus bestehen.

Dr. Uwe Breitenborn

Prof. Dr. Lothar Mikos

Tilman P. Gangloff

# GELANGWEILT VOR DEM BILDSCHIRM?



Der Einstieg in die kommunikationswissenschaftliche Rezeptionsforschung: Medieninhalte werden von uns allen ganz unterschiedlich erlebt und bewertet. Was passiert also, wenn wir das Internet, Radio, Fernsehen oder eine Tageszeitung nutzen? Welche kognitiven, emotionalen und verhaltensbezogenen Aspekte laufen hier ab?

*»Neben der inhaltlichen Qualität ist der Autorin und den Autoren ein hervorragendes Lehrbuch gelungen.«*  
Publizistik

*»Ein überaus gelungenes Werk«*  
Zeitschrift Medien- und Kommunikationswissenschaft

Helena Bilandzic, Holger Schramm, Jörg Matthes  
**Medienrezeptionsforschung**  
2015, 284 Seiten, 25 s/w Abb., Broschur  
ISBN 978-3-8252-4003-5

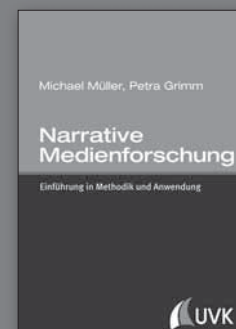
## LUST AUF MEHR?



Klaus Beck, Till Büser,  
Christiane Schubert  
**Mediengenerationen**  
Biografische und kollektivbiografische  
Muster des Medienhandelns  
2016, 202 S., 20 s/w Abb., Hardcover  
ISBN 978-3-86764-575-1



Gertraud Koch (Hg.)  
**Digitalisierung**  
Theorien und Konzepte für die  
empirische Kulturforschung  
2016, 430 S., 17 s/w Abb., Hardcover  
ISBN 978-3-86764-610-9



Michael Müller, Petra Grimm  
**Narrative Medienforschung**  
Einführung in Methodik und Anwendung  
2016, 182 S., 28 s/w Abb., Hardcover  
ISBN 978-3-86764-499-0

# Aufsätze

## Rechtliches Go – für *Pokémon Go*?

Der Autor Söbbing beleuchtet in seinem Beitrag rechtliche Fragestellungen, die im Zusammenhang mit dem beliebten Handy-App-Spiel (75 Mio. Downloads binnen der ersten 19 Tage) *Pokémon Go* auftreten. Kurz zum Spielablauf: Die Spieler fangen virtuelle Pokémons, trainieren diese und schicken sie in virtuellen Kämpfen gegen andere Pokémons. Per Zufallsprinzip werden die Pokémons vom Spielserver in eine virtuelle Landkarte gesetzt, gern an real existierende Orte, Gebäude oder Sehenswürdigkeiten. So zeigten sich beispielsweise die Kirchenleitung des Kölner Doms und die Bundeswehr alarmiert, als *Pokémon*-Spieler im Kircheninnern bzw. auf einem Schießplatz herumirrten und auf Jagd gingen.

Daher die rechtliche Fragestellung: Kann der Eigentümer eines Gebäudes oder einer Sehenswürdigkeit die Streichung der Darstellung seiner Einrichtung vom Hersteller (Nintendo) verlangen? Es müsse differenziert werden, erklärt Söbbing: So sei die Veröffentlichung der Außenaufnahme eines Gebäudes, welche von einem allgemein zugänglichen Ort angefertigt werde, grundsätzlich ohne Einwilligung des Eigentümers zulässig. Anders sei hingegen der Sachverhalt zu bewerten, wenn durch eine Aufnahme in die Privatsphäre des Betroffenen eingegriffen würde. Dabei müsse die Kamera nicht erst bis ins Wohnzimmer eindringen, es reiche bereits aus, wenn z. B. durch hohe Hecken sonst vollständig geschützte Gärten von der Aufnahme erfasst würden. Ohne entsprechendes Einverständnis durch den Eigentümer sei eine solche Darstellung unzulässig und durch ihn angreifbar.

Für den Fall, dass von den *Pokémon*-Jägern sogar eine Gefahr für die öffentliche Sicherheit oder Ordnung ausgehe, stehe es zusätzlich den Ordnungsbehörden frei, Platzverweise oder auch längerfristige Aufenthaltsverbote auszusprechen.

Zusammengefasst lasse sich festhalten, dass Nintendo, bei Beachtung der Privatsphäre, nicht gezwungen sei, die Aufnahmen zu löschen. Das Unternehmen habe aber dennoch auf die öffentliche Kritik reagiert und eine Webseite zur Verfügung gestellt, auf der man das „Entfernen seiner Einrichtung“ beantragen könne.

**Aufsatz:** *Pokémon Go* und seine rechtlichen Implikationen

**Autor:** Dr. Thomas Söbbing, Chief Legal eines globalen Finanzinstituts

**Quelle:** Multimedia und Recht (MMR), 2016, S. 719f.

## In der jeweiligen Waagschale: Grundrechte versus Jugendschutzbelange

Autorin Fernando, Referentin bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), erörtert die bei der Arbeit im Jugendschutz stets zu treffende Abwägung von Grundrechten und Jugendschutzbelangen. So könnten im Rahmen einer Indizierungsentscheidung insbesondere die Kunst-, Presse- und Meinungsfreiheit, sowie die Wissenschafts- und auch die Religionsfreiheit betroffen sein (vgl. Art. 4 und 5 Grundgesetz [GG]). Diese Grundrechte seien jedoch nicht „schränkenlos“ gewährleistet; eine Einschränkung könne zugunsten solcher Rechtsgüter erfolgen, die gleichsam im GG verankert seien. Der Jugendschutz stelle ein solches Rechtsgut dar – hergeleitet aus Art. 1 Abs. 1 (Menschenwürde), Art. 2 Abs. 2 (Persönlichkeitsschutz) und Art. 6 Abs. 2 (Elternverantwortung) genieße er ebenfalls Verfassungsrang. Daher müssten diese gleichrangigen, sich aber oftmals widersprechenden Positionen im Wege einer praktischen Konkordanz (siehe Erläuterung) in Einklang gebracht werden. Um eine solche Abwägung treffen zu können, sei es unumstößlich, exakt und umfassend die jeweiligen Belange/Inhalte der jeweiligen Waagschale zu ermitteln.

Exemplarisch beleuchtet die Autorin die Abwägung von Jugendschutzbelangen und Kunst-/Meinungsfreiheit. So genieße die Kunstfreiheit je eher den Vorrang, umso mehr die den Jugendlichen gefährdenden Darstellungen künstlerisch gestaltet und in die Gesamtkonzeption des Werkes eingebettet seien. Stilprägende Elemente wie Ironie, Satire oder surreale Übersteigerung flössen in die Bewertung mit ein.

Wenn Jugendschutzbelange auf das Grundrecht der Meinungsfreiheit träfen, sei zu bedenken, dass ein Medium nicht allein wegen seines politischen, sozialen, religiösen oder weltanschaulichen Inhalts indiziert werden dürfe (vgl. § 18 Abs. 3 Nr. 1 Jugendschutzgesetz [JuSchG]). Insbesondere bei Grenzfällen in Form von Gesellschaftskritik (z. B. Kritik an der Asylpolitik) sei die Abwägung äußerst schwierig – so müssten bei mehrdeutigen Äußerungen alle in Betracht kommenden „Sinngelänge“ geprüft werden.

Fernando fasst zusammen, dass sich die größte Herausforderung bei der dargestellten Abwägung daraus ergebe, dass kein Schema existiere. Im Mittelpunkt stehe immer der Einzelfall und erfordere eine sorgfältige, umfassende Prüfung sämtlicher Gesichtspunkte.

### Erläuterung:

Praktische Konkordanz: Das Prinzip (zurückgehend auf lat. *concordare*: übereinstimmen) ist ein Fachbegriff des deutschen Verfassungsrechts. Er wurde von Konrad Hesse geprägt und in der verfassungsrechtlichen Diskussion etabliert. Es handelt sich dabei um eine Methode der Lösung von Normenkollisionen.

Weitere Informationen abrufbar unter: [https://de.wikipedia.org/wiki/Praktische\\_Konkordanz](https://de.wikipedia.org/wiki/Praktische_Konkordanz)

**Aufsatz:** *Abwägung von Jugendschutzbelangen mit den Grundrechten*

**Autorin:** Nilani Fernando, Referentin in der BPjM

**Quelle:** BPjM-Aktuell, 4/2016, S. 13ff.



### Terror: Wie würden Sie entscheiden?

Rechtsanwalt Töpfer, ehemaliger Leiter der ZDF-Redaktion „Recht und Justiz“, kommentiert das Echo, das nach der Ausstrahlung des interaktiven Fernsehromans *Terror – Ihr Urteil* (ARD/17.10.2016) durch die Justizlandschaft hallte. Die Zuschauer waren hierbei aufgefordert, aus der Rolle eines Schöffen über die Schuld eines angeklagten Bundeswehrpiloten zu entscheiden. Dieser hatte, dem Drehbuch nach, ein mit 164 Personen besetztes Passagierflugzeug, das ein Terrorist über der voll besetzten Arena in München zum Absturz bringen wollte, abgeschossen. Das Urteil des Publikums lautete: Freispruch (86,9 % zu 13,1 %).

Die Sorge der Justizschaffenden: „das Stück stelle einen Affront gegen den Rechtsstaat dar und perpetuiere die Negativurteile über die Justiz.“ Diese Empörung kann Töpfer nur bedingt nachvollziehen, so würden seit jeher juristische Laien bei den Schöffen- und Schwurgerichten mitwirken. Vielmehr sei positiv zu vermerken, dass es den Autoren geglückt sei, die Zuschauer zum Diskutieren und zum Bilden einer eigenen Rechtsmeinung anzuregen. Und dies zu einem Thema, dessen Eintreten so unrealistisch nicht sei. Sinnvoller Effekt sei des Weiteren, dass der Bevölkerung mit der Ausstrahlung die Schwierigkeit einer richterlichen Entscheidungsfindung vor Augen geführt worden sei.

Der Auffassung einiger Strafrechtler beipflichtend, wertet auch Töpfer als Schwachstelle des Sendungskonzepts, dass den Zuschauern neben den Entscheidungsalternativen „lebenslange Freiheitsstrafe oder Freispruch“ eine dritte Option hätte aufgezeigt werden müssen: Der Abschuss sei zwar rechtswidrig und der Pilot habe schuldhaft gehandelt – er sei jedoch wegen des Entschuldigungsgrundes des „übergesetzlichen Notstandes“ nur mild oder gar nicht zu bestrafen. Zur Erklärung: Der übergesetzliche Notstand ist ein gesetzlich nicht geregelter Entschuldigungsgrund für wenige, sehr spezielle Ausnahmefälle. Er greift in Fällen, in denen der Täter zwar vorsätzlich und rechtswidrig das Leben anderer nimmt, so jedoch agiert, um eine weitaus höhere Zahl von Leben zu retten, dabei muss es sich jedoch um Extremsituationen handeln (weitergehende Information/Entschuldigungsgründe: siehe Erläuterung).

#### Erläuterung:

Schuld/Entschuldigungsgründe:

Im strafrechtlichen Sinne versteht man unter Schuld das persönliche Dafürkönnen für das begangene Unrecht (sogenanntes Unrechtsbewusstsein bzw. individuelle Vorwerfbarkeit). Ein Täter handelt u. a. dann ohne Schuld, wenn für seine Tat ein sogenannter Entschuldigungsgrund vorliegt: z. B. der Notwehrexzess gem. § 33 StGB; der entschuldigende Notstand gem. § 35 StGB; der übergesetzliche entschuldigende Notstand; Handeln auf Anordnung oder Befehl; Unzumutbarkeit normgemäßen Verhaltens.

**Aufsatz:** *Die Angst der Justiz vor dem Volk*

**Autor:** RA Bernhard Töpfer, ehemaliger Leiter der ZDF-Redaktion „Recht und Justiz“

**Quellen:** Zeitschrift für Rechtspolitik (ZRP), 2016, S. 242f.;

<https://www.woz.ch/1641/terror-ihr-urteil-das-grosse-gespraech-zum-tv-aufreger/ganz-gleich-was-er-tut-er-wird-schuldig>

### Überblick über die Entwicklungen des Jugendmedienschutzes 2015/2016

Die Autorinnen Hopf und Braml verfassen ihren üblichen Rückblick über die Entwicklungen im Jugendmedienschutz – die Jahre 2015/2016 seien von Diskussionen über Änderungen der gesetzlichen Regelungen geprägt gewesen. Ziel der Reformbestrebungen: die Anpassung der einschlägigen Gesetze an die konvergente Medienwelt.

Als wesentliche Neuerungen des am 01.10.2016 in Kraft getretenen Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) der Länder benennen sie u. a. die Durchwirkungsregelung von Alterskennzeichen nach dem JMStV in das System des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) und die Förderungen der Entwicklungen und des Einsatzes von Jugendschutzprogrammen. Auch auf Bundesebene seien Überlegungen getätigt worden, eine engere Verzahnung der Regelungen von JuSchG und JMStV zu erzielen. Angedacht sei ebenfalls eine generelle Modernisierung der bundesrechtlichen Strukturen; dies betreffe insbesondere die Einrichtung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Mit diesen Änderungen sei immerhin ein kleiner Fortschritt errungen worden, zahlreiche Probleme – wie z. B. die Durchsetzung deutschen Rechts gegenüber Anbietern von jugendgefährdenden Medien aus Drittstaaten oder die Finanzierung von technischen Schutzinstrumenten – blieben ungelöst. Als einen thematischen Schwerpunkt der vergangenen zwei Jahre führen die Autorinnen Menschenwürdeverstöße in Nachrichtenbeiträgen an. Eine der wesentlichen Fragestellungen in diesem Zusammenhang: Besteht ein berechtigtes Interesse an der konkreten Form der Darstellung und Berichterstattung? Ein solches wurde seitens der Aufsicht (Kommission für Jugendmedienschutz [KJM]) bei einem Foto verneint, das verwundete Kriegskinder identifizierbar und in Nahaufnahme zeigte; eine Verpixelung der Gesichter hätte die Aussagekraft des Artikels nicht geschmälert. Ein weiterer inhaltlicher Schwerpunkt in 2016 sei das Thema „Legal Highs“ gewesen. Diese neuen psychoaktiven Substanzen würden – u. a. als Kräutermischungen getarnt – in Online-shops feilgeboten. Der Konsum der Stoffe berge hohe Gesundheitsrisiken und könne sogar zum Tod führen. Eine Indizierung solcher Angebote erfolge, wenn der Drogenkonsum propagiert, verherrlicht oder verharmlost werde. Im Anschluss an ihre umfangreiche Sammlung einschlägiger Urteile ziehen die Autorinnen ein Resümee: Die dargestellten Lücken der reformierten Gesetzeswerke gelte es, künftig zu schließen; die gesetzlichen Vorschriften könnten jedoch lediglich den Rahmen bieten – die eigentliche Verantwortung liege bei dem Anbieter selbst und dessen Möglichkeit, mit seinem Angebot keine Kinder und Jugendlichen zu gefährden.

**Aufsatz:** *Die Entwicklung des Jugendmedienschutzes 2015/2016*

**Autorinnen:** Birgit Braml, RA und stellvertretende Leiterin des Bereichs „Medienkompetenz und Jugendschutz“ der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), München;

Dr. Kristina Hopf, RA und Referatsleiterin für Grundsatzfragen Jugend- und Nutzerschutz der BLM

**Quelle:** Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM), 2016, S. 1001f.

# Meldungen und Notizen

## Art. 1 – die Würde des Menschen im digitalen Zeitalter ...

Eine Gruppe von 27 Bürgerinnen und Bürgern, denen nach eigener Aussage die Gestaltung der digitalen Welt am Herzen liegt, fordert digitale Grundrechte. Der Initiative, die von der ZEIT-Stiftung begleitet wird, gehören namhafte Personen aus Kultur, Politik und Justiz an – so u. a. die Autorin Juli Zeh, der ehemalige Bundesverfassungsrichter Wolfgang Hoffmann-Riem, der Gründer der re:publica Johnny Haeusler oder der Autor und Blogger Sascha Lobo. Binnen 14 Monaten haben die Beteiligten den Entwurf einer digitalen Grundrechtscharta entwickelt – die zugrundeliegende Fragestellung: „Wie lässt sich die Souveränität und Freiheit des Einzelnen in der digitalen Welt schützen – gegen die Totalüberwachung durch den Staat, aber ebenso auch gegen den Zugriff mächtiger Konzerne?“ Die Zielsetzung: die Vorlage des Papiers beim EU-Parlament und damit einhergehend das Anstoßen einer öffentlichen Debatte aller Bürgerinnen und Bürger der EU. Themen, die in insgesamt 23 Artikel gegossen wurden, sind u. a. Datenschutz, Künstliche Intelligenz und/oder der Umgang mit Algorithmen. Kindern und Jugendlichen gebührt spezieller Schutz, auch ist ihre Teilhabe an der digitalen Welt zu fördern (vgl. Art. 19).

Nach Veröffentlichung des Papiers am 30.11.2016 wurde heftige Kritik im Netz laut – „zwar sei die Stoßrichtung richtig, aber im Zweifel so wolkig formuliert wie ein Gummiparagraf“. Kritisch beäugt wurde zudem die direkte Vorlage des Papiers beim Ausschuss für bürgerliche Freiheiten, Justiz und Inneres des EU-Parlaments. In einigen Augen entstand so der Eindruck eines finalen, verbindlichen „Entwurfs samt Hinterzimmercharakter“. Die Initiatoren reagierten postwendend auf diese Kritik. So erklärte Lobo: „Es wäre anmaßend gewesen, hätte die Initiative eine bereits in allen Details fertige Digitalcharta vorgestellt.“ Um zu verdeutlichen, dass es darum gehe, den Entwurf fortzuschreiben, sei die Seite nun mit „BETA“ gekennzeichnet worden. Es sei den Autoren darum gegangen, eine diskussionsfähige Version zur Verfügung zu stellen. Die Alternative, gar keine Charta zu entwickeln, hätte in seinen Augen nicht die bessere sein können. Nun gelte es, die beste Methode zu ermitteln, eine Massenaarbeit an einem Text praktikabel zu gestalten. Hinsichtlich der Übergabe des Papiers beim EU-Parlament führte der Blogger aus, dass erst mit formaler Einreichung offizielle Übersetzungen angefertigt werden könnten, die eine gesamteuropäische Diskussion ermöglichen würden.

### Quellen:

<http://www.zeit.de/digital/internet/2016-11/europaeische-charta-digitale-grundrechte-hintergrund>  
<https://digitalcharta.eu/beta-wie-die-debatte-auf-den-entwurf-der-digitalcharta-zurueckwirken-soll/>  
<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/charta-digitale-grundrechte-aufbruch-im-rueckwaertsgang-14554362.html>

## Anne Will – nicht ins Gefängnis

Eine Rechtsanwältin aus Neuruppin griff zu einer ungewöhnlichen Medienschelte – sie stellte Strafanzeige gegen die Talkmasterin Anne Will. Der Vorwurf: Will habe sich der Volksverhetzung strafbar gemacht (§ 130 Abs. 2 StGB, siehe Erläuterung).

Zu den Hintergründen: Will hatte in ihre Talkshow vom 06.11.2016 zu dem Thema „Mein Leben für Allah – warum radikalisiert sich immer mehr junge Menschen?“ u. a. Nora Illi eingeladen. Illi ist Mitglied und Frauenbeauftragte des Islamischen Zentralrates Schweiz, dem eine radikale Auslegung des Islams nachgesagt wird. Die mit 18 Jahren zum Islam konvertierte und bei Will mit Nikab bekleidete Schweizerin äußerte sich in der Sendung zur Ausreise junger Frauen in das Herrschaftsgebiet des Islamischen Staates. Anne Will sprach sie konkret auf ein frühes Zitat an: „Der Dschihad ist eine bitterharte Langzeitprüfung mit ständigen Hochs und Tiefs.“ Schon während der Sendung erklang Empörung, so sprach der ebenfalls geladene Islamismus-Experte Ahmad Mansour von Propaganda; und auch im Anschluss an die Sendung wurde insbesondere kritisiert, dass die Talkshow dem radikalen Islam eine Plattform geboten habe. Die Empörung gipfelte, wie erwähnt, in dem Stellen von Strafanzeigen gegen die Moderatorin. Gegenwärtig, so bestätigt die Staatsanwaltschaft Hamburg, lägen ihr fünf entsprechende Anzeigen vor.

Die Staatsanwaltschaft ist verpflichtet, einen zur Anzeige gebrachten Vorgang zu überprüfen; dies geschieht vorliegend zunächst im Vorermittlungsverfahren.

Der zu dem Sachverhalt befragte Strafrechtsexperte konstatiert, dass Will keine Bestrafung zu befürchten habe. So seien Illis Äußerungen seines Erachtens schon nicht als strafrechtlich relevant einzuschätzen; Illi müsse nachgewiesen werden, dass sie zu Hass aufgestachelt oder zu Gewalt aufgerufen hätte. Das hält der Experte für kaum möglich – sogar an der wohl kritischsten Stelle der Sendung, dem dargestellten Zitat. Würde diese Aussage jedoch böswillig ausgelegt, könne in der Äußerung „eine bitterharte Langzeitprüfung“ eine Verharmlosung des Dschihad herausgelesen werden.

Selbst wenn jedoch solch eine Lesart vorgenommen werde, die Aussage damit also strafrechtlich relevant sei, habe sich Anne Will diese nicht, wie gesetzlich gefordert, „zu eigen gemacht“. Die Moderatorin habe nach Ansicht des Experten Illi bloß kritisch darauf angesprochen, sie dazu bewegt, sich klar zu positionieren.

Nicht unerwähnt bleiben soll an dieser Stelle die Reaktion von Will und der sendungsverantwortlichen Redakteurin: „Es gehört zu unserem Werteverständnis, dass wir uns mit den Meinungen anderer auseinandersetzen“, verteidigte Anne Will die Einladung. Die Zusammensetzung der gesamten Diskussionsrunde und deren Leitung durch Anne Will habe zu einer ebenso „angemessenen wie notwendigen Auseinandersetzung“ geführt. Die umstrittene Haltung von Frau Illi, z. B. zur Problematik der Ausreise von Jugendlichen nach Syrien, sei „deutlich zu Tage getreten und heftig debattiert worden.“

**Erläuterung:**

§ 130 StGB Volksverhetzung

Abs. 2: Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer

1. eine Schrift (§ 11 Abs. 3) verbreitet oder der Öffentlichkeit zugänglich macht oder einer Person unter achtzehn Jahren eine Schrift (§ 11 Abs. 3) anbietet, überlässt oder zugänglich macht, die

a) zum Hass gegen eine in Abs. 1 Nr. 1 bezeichnete Gruppe, gegen Teile der Bevölkerung oder gegen einen Einzelnen wegen seiner Zugehörigkeit zu einer in Abs. 1 Nr. 1 bezeichneten Gruppe oder zu einem Teil der Bevölkerung aufstachelt,

b) zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen in Buchstabe a genannte Personen oder Personenmehrheiten auffordert oder

c) die Menschenwürde von in Buchstabe a genannten Personen oder Personenmehrheiten dadurch angreift, dass diese beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden,

2. einen in Nr. 1 Buchstabe a bis c bezeichneten Inhalt mittels Rundfunk oder Telemedien einer Person unter achtzehn Jahren oder der Öffentlichkeit zugänglich macht oder

3. eine Schrift (§ 11 Abs. 3) des in Nr. 1 Buchstabe a bis c bezeichneten Inhalts herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, bewirbt oder es unternimmt, diese Schrift ein- oder auszuführen, um sie oder aus ihr gewonnene Stücke im Sinne der Nr. 1 oder Nr. 2 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

**Quellen:**

[http://www.focus.de/politik/deutschland/vorermittlungen-eingeleitet-knast-dank-nora-illi-das-droht-anne-will-nach-fuenf-straftanzeigen-wirklich\\_id\\_6303909.html](http://www.focus.de/politik/deutschland/vorermittlungen-eingeleitet-knast-dank-nora-illi-das-droht-anne-will-nach-fuenf-straftanzeigen-wirklich_id_6303909.html)

<http://www.ifo.de/recht/nachrichten/n/anne-will-nora-illi-anwaeltin-straftanzeige-volksverhetzung/>

Ins Netz gegangen

# Klick dich clever: Integration spielend leicht

**Schon einmal einem Kind den Syrienkonflikt erklärt? Keine leichte Aufgabe. Trotzdem sollen sie ihn ja verstehen. Im Rahmen einer Bachelorarbeit entstand die Webseite klickdichclever.com, die genau das zum Ziel hat: Kindern im Grundschulalter mit medialer Hilfe die aktuelle Flüchtlingspolitik näherbringen. Das Projekt wurde mit dem dritten Preis des „Medius 2016“ ausgezeichnet.**

Im März 2015 sind die Nachrichtensendungen, Tageszeitungen und Radioprogramme von einem Thema beherrscht: die verstärkte Zuwanderung von Geflüchteten. Etwa 4.200 Menschen suchen zu dieser Zeit in Bremen Asyl, seit Juni 2014 auch Familie Yuzbashee\* aus Syrien. Sie ist über das Mittelmeer nach Griechenland geflohen und hat sich danach, überwiegend zu Fuß, in einer Odyssee von 14 Monaten, nach Deutschland durchgeschlagen. Bisher keine einzigartige Geschichte, denn so haben es viele Menschen vor und nach ihnen gemacht. Trotzdem ist Familie Yuzbashee ein besonderer Fall, denn an den Händen halten die Eltern ihre drei kleinen Kinder. Maya (10), ihre Brüder Fade (7) und Hade (8). Bald nach ihrer Ankunft besuchen sie eine Bremer Grundschule, lernen Deutsch und müssen sich noch schneller in den deutschen Alltag einleben als ihre Eltern.

## Die Idee

Die Integration von geflüchteten Kindern ist die zentrale Thematik der Webseite klickdichclever.com. Das Projekt soll das gegenseitige Verständnis und die Kommunikation von Kindern verschiedener Herkunftsländer fördern und stärken. Ziel ist es,

Schülerinnen und Schülern der unteren Klassenstufen Informationen zu Geflüchteten zur Verfügung zu stellen, um sie bereits früh mit dem Thema „Flucht und Migration“ vertraut zu machen.

Auf der Webseite finden sich dazu Geschichten in Form von Hörspielen und Videos. Außerdem informieren Texte über aktuelle Krisengebiete der Welt und über die Flüchtlingspolitik in Deutschland. Durch einfache Sprache und auf spielerische Art und Weise soll Kindern vermittelt werden, wie wichtig es ist, fremde Kulturen in Deutschland willkommen zu heißen. Anhand der Geschichte von Familie Yuzbashee aus Syrien sind alle Inhalte der Webseite detail- und realitätsgetreu.

## Von der Idee zur realen Umsetzung

Im Januar 2015 findet das erste Treffen mit Familie Yuzbashee statt, über die zu dem Zeitpunkt nur bekannt ist, dass die Eltern Englisch sprechen und zu einem Gespräch über ihre Flucht bereit sind.

Bereits an der Haustür werden die Autorinnen von „Klick dich clever“ mit strahlenden Gesichtern begrüßt. Damit vermitteln die Yuzbashees sofort einen Teil syrischer Kultur, denn Gastfreundschaft wird großgeschrieben.

Anmerkung:

\*

Name von der Redaktion geändert

**Weitere Informationen:**

Das Projekt „Klick dich clever“ ist im Rahmen einer Bachelorarbeit im Internationalen Studiengang „Journalistik“ an der Hochschule Bremen entstanden. Obwohl sich die Wege der Autorinnen inzwischen räumlich getrennt haben, arbeiten sie noch gemeinsam an der Weiterentwicklung des hier beschriebenen Projekts. Andrea Buhtz studiert derzeit Kunstgeschichte an der Humboldt-Universität zu Berlin, Lisa Mahnke ist im dritten Semester ihres Masterstudiengangs „Kultur und Gesellschaft Afrikas“ an der Universität Bayreuth und Kim Neubauer arbeitet als Reporterin und Redakteurin bei Radio Fritz vom rbb in Potsdam.

ben. Es wird jedoch schnell klar, dass die Familie zwar gern erzählt und dabei keine Details auslässt, doch eine Dokumentation ihrer Erfahrungen nicht möchte. Zu groß ist die Angst vor syrischen Spionen in Deutschland, die ihren in der Heimat gebliebenen Familienmitgliedern Probleme bereiten könnten.

Die Reaktion der Familie zeigt, dass eine vorab geplante filmische Reportage nicht machbar ist. Es dürfen auch keine Fotos, Videos, Tonaufnahmen und reale Lebensdaten verwendet werden. Die Geschichte ist allerdings so eindrücklich und ergreifend, dass sich die Arbeitsgruppe entscheidet, sich weiterhin mit der Familie zu treffen und sich durch alternative Dokumentationsformen den Gegebenheiten anzupassen.

### **Keine Fotos, keine Tonaufnahmen, keine Namen – Familie Yuzbashee hat Angst**

Unter diesen Bedingungen journalistisch zu arbeiten, ist eine große Herausforderung, aber nicht unmöglich. Aus dem geplanten Film wird ein dreiteiliges Hörspiel, das die Geschichte der Familie mit verteilten Rollen nacherzählt. Alle Namen, Altersangaben und der Heimatort werden geändert, die Einzelheiten der Flucht werden jedoch bei-

halten. So wird aus einem Kompromiss eine neue Darstellungsform, die die dramatische Flucht aus einem Kriegsgebiet in das entfernte Deutschland altersgerecht erzählt.

### **Die Perspektive einer 10-Jährigen**

In weiteren Treffen mit Familie Yuzbashee können auch Gespräche mit den Kindern geführt werden, deren Lebensrealitäten maßgeblich zum Aufbau von klickdichclever.com beitragen.

Besonders Tochter Maya berichtet von ihren neu geschlossenen Freundschaften in der Schule, ihren Hausaufgaben und wie gern und gut sie inzwischen Deutsch spricht. Deshalb wird schnell klar, dass sie die Protagonistin der Hörspiele sein soll und die Geschichte der Flucht, die Ankunft in Deutschland und das Leben in Bremen aus ihrer Sicht erzählt werden. So können sich Besucherinnen und Besucher der Webseite mit einem Kind ihres Alters besser identifizieren.

Kurze Artikel zur Situation von Geflüchteten in Bremen, Informationen über den Arabischen Frühling, ein Arabisch-Sprachkurs und Bilder einer Bremer Flüchtlingsunterkunft erweitern die Webseite inhaltlich. Mithilfe von Bremer Lehrerinnen und Lehrern sowie

Studierenden aus den Bereichen „Lehramt“ und „Soziale Arbeit“ wird für den theoretischen Teil der Bachelorarbeit die Mediennutzung von Kindern erforscht. Damit ist das Projekt abgeschlossen und wird mit der Bachelorverleihung vorerst beendet.

### **„Klick dich clever“ soll wachsen**

Die aktuelle weltpolitische Lage, steigender Rechtspopulismus und die Nominierung für den „Medius 2016“ sind die Hauptgründe, die zur Weiterführung des Projekts „Klick dich clever“ beigetragen haben. Das Angebot der Beiträge wird durch weitere Flüchtlingsgeschichten ausgebaut. Außerdem wird die Zielgruppe von Bremen auf das gesamte Gebiet der Bundesrepublik ausgedehnt.

Die neue Struktur der Webseite, die in Zusammenarbeit mit einem Webdesigner und zwei Illustratorinnen entstanden ist, erlaubt den jungen Besucherinnen und Besuchern durch das neue Design, Inhalte spielerischer zu erschließen. Die crossmediale Umsetzung soll das Interesse neuer Nutzer wecken und die Idee von „Klick dich clever“ weiterentwickeln.

Andrea Buhtz, Lisa Mahnke und Kim Neubauer

# Martin Luther, ein Facebook-Fan?

Eindrücke vom 4. Evangelischen Medienkongress  
am 12./13. Oktober 2016 beim NDR in Hamburg

„Schein und Sein 4.0. Mediale Strategien und Werte“ lautete der Titel des 4. Evangelischen Medienkongresses, den die Evangelische Kirche Deutschland (EKD) Mitte Oktober 2016 beim NDR in Hamburg veranstaltete. Mehr als 300 Journalisten, Medienfachleute, Vertreter der Kirchen und Interessierte nahmen an der zweitägigen Veranstaltung teil, die sich der spannenden Frage widmete, wie sich die vierte industrielle Revolution auf unser Leben auswirken wird. Menschen erschaffen autonome technische Systeme, die in immer mehr Lebensbereichen zur Anwendung kommen. Welche Werte geben wir diesen Systemen mit auf den Weg? Wie verändern soziale Netzwerke unsere Kommunikationskultur? Brauchen wir hier neue Spielregeln und mediale Strategien? Und haben die Medien heute überhaupt noch eine Deutungshoheit oder entscheidet die Crowd?

Dr. Sarah Diefenbach, Professorin für Wirtschaftspsychologie, forscht zum Thema „Digitale Depression“. Vor diesem Hintergrund widmete sie sich in ihrem Vortrag dem Schicksal des Diskurses: Statt ergebnisoffen zu diskutieren und miteinander Lösungen und Gedanken zu entwickeln, würden tendenziell schnelle Antworten präsentiert. „Wikipedia tötet Diskurs.“ Kritisch waren auch ihre Überlegungen zum „Schein und Sein“ bei Facebook. Die Beschäftigung mit dem eigenen Profil mache einerseits glücklich, denn über eine möglichst große Anzahl von Freunden oder zahlreiche Likes sei es leicht möglich, sich eine berechenbare Be-

stätigung zu verschaffen. Der dazu erforderliche, stetige „Performance-Aufwand“ durch Abbilden, Posten oder Teilen könne allerdings sogar private Glücksmomente zerstören. Dazu schilderte Diefenbach folgendes Beispiel: Verschanzt hinter erwartungsvoll gezückten Handykameras, auf der Jagd nach dem perfekten, „postbaren“ Urlaubsfoto, verpassten die Besucher einer Bootsfahrt den eigentlichen magischen Moment, den vorbeischwimmenden Delfin. Sogar sehr private Momente würden damit praktisch aus der Hand gegeben und einem öffentlichen Liken unterworfen. Ein zusätzlicher Aspekt dieser Dauer-Performance sei der stetige Vergleich mit anderen – der ultimative Urlaubsort, das beste Essen, die angesagteste Location. Diese kontinuierliche „Battle“ verursache auf lange Sicht in vielen Fällen Stress und schlechte Laune. Zugespitzt könne man fragen, ob ein positives Erlebnis überhaupt noch ohne Rückmeldung durch Likes möglich ist.

## Strafanzeigen als probates Mittel gegen Hass im Netz

Auf dem Podium „Meinungsfreiheit oder Verrohung“ setzte sich Dr. Christian Schertz, Professor für Medienrecht, vehement für die Anwendung geltenden Rechts und den Gebrauch von Strafanzeigen in Fällen von Hate Speech, Beleidigung und Verunglimpfung anderer im Netz ein. Katrin Göring-Eckardt, Fraktionsvorsitzende Bündnis 90/Die Grünen („Euer Dreck spornt mich an“), Dunja Hayali, ZDF-Moderatorin, und Annette

Behnen, Wort zum Sonntag-Sprecherin, schlossen sich dieser Forderung uneingeschränkt an. Alle drei Frauen sind selbst schon Opfer von Hassattacken im Internet geworden und sehen Strafanzeigen als einzig probates Mittel, Derartiges einzudämmen. Schertz forderte, auch große ausländische Anbieter dem deutschen Recht zu unterwerfen und sie z. B. zur Löschung hierzulande strafrechtlicher Inhalte zu verpflichten. In der Fragestellung: „Was darf Meinung?“ waren sich die Podiumsteilnehmer einig, dass der „Galgen für Mutti“ in Dresden nicht unter Meinungsfreiheit fällt und strafrechtlich hätte verfolgt werden müssen. Ein Beitrag von Gernot Hassknecht in der Satiresendung *heute-show*, in dem sich der Komiker z. B. zum Thema „Kirchensteuer und Kirchenprivilegien“ pöbelnd – aber nicht ohne Wahrheitsgehalt – auslässt, sei hingegen deutlich satirisch gerahmt und damit zu tolerieren.

## Komplexe Sachverhalte möglichst neutral darstellen

„Wer wenig weiß, muss viel meinen“ und: „Wer etwas nachfragt, gilt schon als investigativ“, beklagte Georg Mascolo, Leiter des Rechercheverbundes von NDR, WDR und „SZ“, die abnehmende handwerkliche Qualität journalistischen Handelns in Zeiten extremen Aktualitätsdrucks. Um den lauter werdenden Vorwürfen gegen die sogenannte Lügenpresse entgegenzutreten, komme es gerade darauf an, sich hinreichend Zeit zu nehmen, Ereignisse zu verstehen und in



Podium mit Dr. Johann Hinrich Claussen, Prof. Dr. Sarah Diefenbach, Anja Würzburg, Christoph Hein und Arnd Henze (v. l. n. r.)



Podium mit Dr. Thomas Schiller, Stefan Niggemeier, Arnd Henze, Dr. Kai Grifftke und Georg Mascolo (v. l. n. r.)

seriöser Weise darzustellen. „Wir tun so, als hätten wir ein Ereignis schon in dem Moment, in dem es passiert, durchdrungen“, bemerkte Mascolo mit Blick auf die eigene Zunft und wünschte sich abschließend eine hämefreie Medienkritik hierzulande. Ebenfalls auf diesem Podium wurde die zunehmende Tendenz zur Bewertung durch Journalisten kritisiert. Seriöse Berichterstattung müsse sich wieder darauf besinnen, komplexe Sachverhalte in allen Facetten möglichst neutral darzustellen. So hätten Medien nicht den Job, ihren Lesern zu erklären, dass Trump als nächster Präsident der Vereinigten Staaten eine Katastrophe sei.

### Redaktionsaufgaben im Onlinebereich

Jakob Wais, Stellvertretender Leiter „Social Media/Neue Plattformen“ bei der „BILD“-Zeitung, erläuterte im Rahmen des Workshops „Cross Media, Instant Articles & Co. – Verbreitungsstrategien im Netz“ anschaulich die Strategie seiner Abteilung, gezielt in den (digitalen) Privatbereich der Menschen vorzudringen, um potenzielle Kunden dort anzusprechen und abzuholen. Dazu gehöre z. B., sich unaufgefordert in den News Feed von Facebook zu begeben, um dort für eigene Themen zu interessieren. Ähnliche Strategien würden auch für Snapchat, Twitter, YouTube etc. gelten, wobei jedoch die unterschiedlichen Plattformen Inhalte je nach Nutzergruppe unterschiedlich aufbereiten. Ein Thema wie: „Sind die Renten sicher?“ sei im Bereich „Print“ gut platziert, funktioniere viral hingegen nicht. Zielgrup-

pengerechte Angebote seien daher unerlässlich, je spezifischer, desto besser: „BILD Wrestling“, „BILD Mallorca“, „BILD futtern“ funktionierten, „BILD Video“ sei jedoch weniger erfolgreich gewesen, da hier die thematische Eingrenzung gefehlt habe. Für „BILD“ seien die erfolgreichsten Posts Nachrichten, die eine hohe Relevanz für die User haben. Die Berichterstattung über den Militärputsch in der Türkei sei der erfolgreichste Livestream von „BILD“ auf Facebook jemals gewesen: 20.000 Liveviewer zeitgleich.

„BILD“ löscht und greift erst dann in Kommentare ein, so Wais, wenn es justiziabel wird. In solchen Fällen würden dann auch gleich die User gesperrt. Das handhabt Hanno Terbuyken, Portalleiter von evangelisch.de bei Nutzerkommentaren auf der Facebook-Seite restriktiver. Margot Käßmann mit den Worten: „die weiß ja nicht mal, was eine rote Ampel ist“, anzugreifen, gelte z. B. als zu abwertend und werde verborgen oder gelöscht.

### Kompetenter Umgang mit dem Internet notwendig

Richard Gutjahr, Journalist und Blogger, stellte im Rahmen des Workshops „Facebook, Instagram, WhatsApp oder dicke Bücher: Was wird der nächste Trend?“ zunächst fest, dass es sinnlos sei, das Internet zu glorifizieren oder zu verteufeln, „es ist schlichtweg da“. Daher sei es nicht nur für Kinder und Jugendliche unumgänglich, ent-

sprechende Kompetenzen zu erwerben. Nicht nur Kenntnisse von Portalfunktionen seien vonnöten, sondern ebenso ein Grundverständnis von technischen Mechanismen wie Software oder Algorithmen. Auch ein Mitreden über ethische Fragen in diesem Kontext setze im Übrigen dieses Grundverständnis voraus, so Thomas Schulz, Korrespondent vom „Spiegel“ in seinem Impulsreferat „Mensch, Maschine und Ideologie“. Abschließend verwies Tilo Barz, Leiter „Multimedia“ beim Hessischen Rundfunk, noch auf das sogenannte Rieplische Gesetz, das besagt, dass kein gesellschaftlich etabliertes Instrument des Informations- und Gedankenaustauschs von anderen Instrumenten, die im Laufe der Zeit hinzutreten, vollkommen ersetzt oder verdrängt wird. So könne das lineare Fernsehen nicht einfach abgeschaltet werden – es gelte, auch die älteren Zuschauer zu berücksichtigen, die beispielsweise mit dem Teletext vertraut seien.

Ach ja, wäre Martin Luther ein paar Jahrhunderte später geboren worden, wäre auch er sicherlich bei Facebook und hätte eifrig getwittert. Alle Anwesenden des Kongresses waren sich ziemlich einig: Luther – als einer der ersten großen Kommunikatoren – hätte sämtliche Distributionskanäle zur Verbreitung seiner Thesen genutzt.

Anke Soergel und Susanne Ahrens

# Kurz notiert 01/2017

## Seitenstark-Chat als App verfügbar

Der Seitenstark-Chat will gezielt die Medienkompetenz in der Onlinekommunikation stärken und Kinder für die Kommunikation in unmoderierten Räumen, etwa in Messengern, fit machen. Ab sofort steht ihnen dafür neben der Webversion auch die Seitenstark-App zur Verfügung, mit der sie mobil über Smartphone und Tablet in einem medienpädagogisch betreuten und geschützten Lernraum miteinander kommunizieren können. Zusätzlich wurde die App ins Arabische übersetzt, sodass arabischsprachigen Kindern und Jugendlichen der Einstieg ins Chatten erleichtert wird und der Chat außerdem als Unterstützung beim Deutschlernen genutzt werden kann. Ab Februar 2017 wird es regelmäßige Übersetzungschats geben, in denen sich deutsch- und arabischsprachige Kinder direkt in ihrer jeweiligen Muttersprache miteinander austauschen können. Begleitende Themenchats wie beispielsweise „Typisch deutsch – Typisch anders“ oder „Religionen der Welt“ sollen die aktive Auseinandersetzung mit wichtigen gesellschaftlichen Themen unterstützen, Partizipation fördern und Barrieren abbauen. Zudem lernen Kinder dabei, wie sie auch kontrovers über Themen im Netz schreiben können, ohne dass es beleidigend wird.

Gefördert wird der Seitenstark-Chat von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Kernthema des Projekts in 2016 und 2017 ist die Integration und Partizipation durch mobile, sichere Onlinekommunikation für Geflüchtete und Kinder aus Deutschland. Die App ist für das Android-Betriebssystem im Google Play Store verfügbar, sie ist kostenlos und werbefrei.

**Weitere Informationen:**  
[www.seitenstark.de/chat](http://www.seitenstark.de/chat)

## Internationales Frauenfilmfestival Dortmund|Köln

Vom 4. bis 9. April 2017 findet in Dortmund das Internationale Frauenfilmfestival statt. Es gehört zu den größten Frauenfilmfestivals weltweit und versteht sich selbst nicht nur als Plattform für aktuelle Entwicklungen und Trends in den Arbeiten von Frauen in allen Teilen der Filmproduktion, sondern darüber hinaus auch als Forum für Vernetzung, Austausch und Weiterbildung.

Der Fokus des diesjährigen Festivals trägt den Titel *IN CONTROL...of the situation / Alles unter Kontrolle* und knüpft an die Themenbereiche der Niki de Saint Phalle-Ausstellung des Museums Ostwall im Dortmunder U an. Treibende Kräfte in der Arbeit der Künstlerin waren u. a. eine radikale Kritik an ästhetischen Positionen und an der Rolle der Frau in der Gesellschaft sowie der Wunsch, Kontrolle über das eigene Bild zu erlangen. Das Festival greift Aspekte des Schaffens von Niki de Saint Phalle auf und will diese vor dem Hintergrund aktueller Bezüge diskutieren. Auch scheint „Kontrolle“ in unserer heutigen Welt zu einem zentralen Begriff geworden zu sein: Wer kontrolliert was? Was kontrolliert wen? Ist alles miteinander verbunden oder werden wir zunehmend getrennt? Filme aller Genres sowie Performances und andere künstlerische Darstellungsformen werden sich mit diesen Fragen auseinandersetzen.

**Weitere Informationen:**  
<https://www.frauenfilmfestival.eu/>

## Filmfestival Sehnsüchte

Bereits zum 46. Mal findet in diesem Jahr das Filmfestival Sehnsüchte vom 26. April bis 1. Mai 2017 in Potsdam statt. Das Studentenfestival ist das größte seiner Art in Europa und wird von Studierenden der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* jährlich in Eigenregie organisiert.

„surfaces“ lautet das Motto der Sehnsüchte 2017. Die Organisatorinnen und Organisatoren wollen mit der Oberfläche, die alles umgibt, spielen: sie nach außen kehren, ertasten und vielleicht verändern. Dabei lautet die Frage, was Oberfläche eigentlich bedeutet und wo sie uns im Alltag und vor allem im Film(-geschäft) begegnet. Die Macherinnen und Macher des Festivals sind überzeugt, dass erst durch den Fokus auf die Oberfläche der Blick für das Dahinterliegende geschärft wird. Man darf gespannt sein!

**Weitere Informationen:**  
<http://www.sehsuechte.de>



*»Realität hat ihre eigene Dramaturgie, und die sich stetig steigernde Sehnsucht, ihr die letzten Geheimnisse auch dort zu entreißen, wo sie sich nicht preisgeben will und wird, wird nicht dazu führen, mehr von ihr zu erfahren, als sie von sich aus zeigen will.«*

Thomas Schadt



Thomas Schadt  
**Das Gefühl des Augenblicks**  
Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms  
4., überarbeitete Auflage  
2017, 360 Seiten, Broschur  
ISBN 978-3-86764-615-4

»Nichts ist spannender als die Realität«: Ganz nach diesem Motto teilt der mehrfach prämierte Dokumentarist Thomas Schadt seine Leidenschaft für den Beruf des Dokumentarfilmers mit uns. Nach einer kurzen aufschlussreichen Reise durch die Theorie des Dokumentarfilms, weiht er uns auf äußerst lebendig-unterhaltsame Weise in die Praxis und Realität des Berufs ein: von der Idee, Recherche, dem Exposé, der Finanzierung, des Teams, der Dreharbeiten, dem Schnitt ... bis hin zur Filmpremiere. Mit großer Offenheit und Ehrlichkeit erzählt er von der Entstehung seiner Filme über den Amokläufer Robert Steinhäuser, über Helmut Kohl und über Christian Wulff und lässt uns unmittelbar an seinem reichen Erfahrungsschatz teilhaben.

*»Jedem ans Herz gelegt, der auch nur einen Funken aufrichtiges Interesse am dokumentarischen Filmschaffen hat.«*

slashcam.de

Thomas Schadt ist Professor an der Filmakademie Baden-Württemberg (Regiefach Dokumentarfilm) und seit 2005 auch der Direktor der Akademie. Er arbeitet seit 1983 als freier Dokumentarfilmer Produzent, Kameramann und Autor. Mit über 50 Filmen gehört er zu den bedeutendsten Regisseuren und Dokumentaristen Deutschlands.

## Filmquiz

Aus welchem Film stammt dieses Zitat?

**„Irgendwas ist anders.“**

**„Gut oder schlecht?“**

**„Alles, was anders ist, ist gut.“**

- A *Apocalypse Now* (1979)
- B *Frühstück bei Tiffany* (1961)
- C *Match Point* (2005)
- D *Und täglich grüßt das Murmeltier* (1993)
- E *Toni Erdmann* (2016)

Seite 5 ff.	<b>Abbildungsnachweis:</b> <b>Eiskalter Alltag</b> Wetterwechsel: © Seylan Films/Yeti Film/Metro Film Cheer Up: © Napafilms/WideHouse Freizeit-Machos: © Finnish Film Foundation Arctic Superstar: © indiefilm
Seite 11 ff.	<b>Es gibt nicht ein Osteuropa!</b> Komm zurück: © Andriy Kyryllov – Independent Motion Pictures and Film Professional Omatag: © Gdynia Film School Zoologie: © New Europe Film Sales It's not the Time of my Life: © Filmworks LTD Kills on Wheels: © HNFF World Sales Das Haus der anderen: © Tato Film
Seite 16	<b>Filmfreigaben im Vergleich</b> Die glorreichen Sieben: © Sony Pictures Releasing GmbH Sausage Party – Es geht um die Wurst: © Sony Pictures Releasing GmbH War Dogs: © 2016 Warner Bros. Ent. Bridget Jones' Baby: © Studiocanal Filmverleih Findet Dorie: © Walt Disney Studios Motion Pictures Germany Inferno: © Sony Pictures Releasing GmbH The Accountant: © 2016 Warner Bros. Ent. Doctor Strange: © Walt Disney Studios Motion Pictures Germany Deepwater Horizon: © Studiocanal Filmverleih Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind: © 2016 Warner Bros. Ent. Arrival: © Sony Pictures Releasing GmbH Jack Reacher: Kein Weg zurück: © Paramount Pictures Germany GmbH
Seite 19 ff.	<b>Ausverkaufte Kinos, aufregende Seherlebnisse, spannende Diskussionen</b> Pien, die Bienenkönigin, Zwei Welten, Not without us! – Nicht ohne uns, Guillaumes wundersame Welt, Schwerelos: doxs! Pressefotos 2016, © bei den Autoren, den Produktionsfirmen oder dem Verleih Tanz für das Leben: © outlook filmsales Nordstadtkinder – Lutwi: © WDR Black Sheep: © Christian Cerami Crowley – Jeder Cowboy braucht sein Pferd: © ZDF Emil und die Brückenspringer von Mostar: © RBB
Seite 24	<b>Titel</b> Illustration „Langeweile“: © Torsten Ruehle
Seite 33	<b>Medien als selbstregulative Ressource</b> Prof. Dr. Leonard Reinecke: © Richard Lemke
Seite 61	<b>Panorama</b> Marie-Blanche Stössinger: © Wooga GmbH
Seite 62	<b>Das Porträt: Jeffrey Wimmer</b> Jeffrey Wimmer: © TU Ilmenau
Seite 67	<b>„Dieses Spiel verbindet einfach Menschen“</b> Pokémon Go: Pikachu: © Pokémon/Niantic
Seite 77	<b>Jugendschutz neu denken</b> Felix Falk: © FSF
Seite 83	<b>Schöne neue Virtual Reality?</b> VR: © David Hornback 2017
Seite 87	<b>„Pädagogik von innen“</b> Josef Göhlen: © Privat
Seite 109	<b>Martin Luther, ein Facebook-Fan?</b> Veranstaltungsfotos: © Sabine Rudolph



Ausgewählte Beiträge finden Sie auch in unserem Podcast:  
[fsf.de/publikationen/podcasts](https://www.fsf.de/publikationen/podcasts)

## Impressum:

### tv diskurs

Verantwortung in audiovisuellen Medien wird herausgegeben von der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)  
 Am Karlsbad 11  
 10785 Berlin  
 Tel.: 0 30 / 23 08 36-0  
 Fax: 0 30 / 23 08 36-70  
 E-Mail: [tvdiskurs@fsf.de](mailto:tvdiskurs@fsf.de)  
[www.fsf.de](http://www.fsf.de)

### Bezugspreis:

Einzelheft: 24,00 Euro  
 (inkl. MwSt. und Versandkosten innerhalb Deutschlands)  
 ISSN 1433-9439  
 ISBN 978-3-86764-796-0  
 Zu beziehen über die  
 UVK Verlagsgesellschaft mbH  
 Schützenstraße 24  
 78462 Konstanz  
 Tel.: 0 75 31 / 90 53 0  
 Fax: 0 75 31 / 90 53 98  
 E-Mail: [wilkommen@uvk.de](mailto:wilkommen@uvk.de)  
[www.uvk.de](http://www.uvk.de)

Bei Änderung Ihrer Bezugsadresse senden Sie bitte eine E-Mail an [tvdiskurs@fsf.de](mailto:tvdiskurs@fsf.de).

### Chefredaktion:

Prof. Joachim von Gottberg  
 (V.i.S.d.P.)

### Redaktion:

Karin Dirks  
 Camilla Graubner  
 Prof. Dr. Lothar Mikos (Literatur)  
 Simone Neteler  
 Anke Soergel (Recht)  
 Barbara Weinert  
**Unter Mitarbeit von:**  
 Christian Kitter

### Gestaltung:

Alexandra Zöllner, Berlin

### Druck:

BVD Druck + Verlag AG  
 Schaan, Liechtenstein  
[www.bvd.li](http://www.bvd.li)

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier.

### Autoren dieser Ausgabe:

Susanne Ahrens  
 Dr. Uwe Breitenborn  
 Prof. Dr. Michaela Brohm-Badry  
 Andrea Buhtz  
 Christine Bulla  
 Jens Dehn  
 Dr. Susanne Eichner  
 Barbara Felsmann  
 Klaus-Dieter Felsmann  
 Stefan Förner  
 Tilmann P. Gangloff  
 Dr. Maya Götz  
 Lidia Grashof  
 Dr. Alexander Grau  
 Dr. Daniel Hajok  
 Dr. habil. Gerd Hallenberger  
 Jürgen Hilde  
 Prof. Dr. Sebastian Hüscher  
 Jun.-Prof. Dr. Kristina Kögler  
 Lisa Mahnke  
 Caroline Mendel  
 Kim Neubauer  
 Dr. Herbert Schwaab  
 PD Dr. Susanne Vollberg  
 Andre Wilkens  
 Prof. Dr. Jeffrey Wimmer

Wir danken Felix Falk, Josef Göhlen und Jun.-Prof. Dr. Leonard Reinecke für ihre Gesprächsbereitschaft.

