



MEDIENKOMPETENZ UND JUGENDSCHUTZ IV



Körper, Geschlecht, soziale Identität

Welche Rolle spielen Filme für die Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen?



Eine wichtige Aufgabe des Jugendschutzes ist es, Kindern und Jugendlichen die Entwicklung und Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persön-

lichkeit zu ermöglichen. Die federführende Stelle aller Bundesländer für den Jugendschutz im Bereich Film befindet sich in Rheinland-Pfalz. Grundsätzlich ist es aus jugendpolitischer Sicht wichtig, dass Kinder und Jugendliche nicht nur als Adressatinnen und Adressaten von Jugendschutzentscheidungen angesehen werden, sondern auch als „Spezialisten in eigener Sache“. Das vorliegende vierte Projekt zur Themenreihe „Medienkompetenz und Jugendschutz“ setzt genau diese Forderung um: Partizipation an gesellschaftspolitischen Fragestellungen und der Kommunikation darüber.

Wir haben bis heute vier Kooperationsprojekte zwischen unserem Ministerium und der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft durchgeführt. 1.700 Mädchen und Jungen aller Schulformen und unterschiedlichen Alters haben sich daran beteiligt. Im Fokus aller Projekte stehen die Fragen, wie Kinder und Jugendliche selbst Filme beurteilen, wie sie jugendschutzrelevante Inhalte verarbeiten und für welche Altersfreigabe sie sich entscheiden. Dieser direkte Diskurs mit der Zielgruppe ist aus Sicht des Jugendministeriums ein entscheidender Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen.

Das vorliegende Projekt untersucht mit wissenschaftlicher Methodik die Bedeutung von Filmen für die Entwicklungsphase vom Kind zum Jugendlichen.

Mit großer Spannung erwarten wir die Befunde, die die Lebenslagen der Mädchen und Jungen in der Phase der Identitätssuche beschreiben. Die über die Partizipation am Projekt gewonnenen Erkenntnisse können für unsere bildungs- und jugendpolitischen Bemühungen in Rheinland-Pfalz und darüber hinaus einen interessanten Beitrag leisten.

Mein Dank gilt dem engagierten Projektteam und Herrn Professor Jürgen Grimm von der Universität Wien.

Mainz, im Dezember 2013

Irene Alt
Ministerin für Integration, Familie, Kinder, Jugend und Frauen
Rheinland-Pfalz



Filme bewegen – ob im Kino auf großer Leinwand, auf dem Bildschirm zu Hause oder auf mobilen Endgeräten unterwegs. Im Film können Kinder, Jugendliche und

Erwachsene neue Welten entdecken und alltägliche Situationen aus einem neuen Blickwinkel wahrnehmen. Große Gefühle und Humor gehören genauso dazu wie Spannung und Konflikte.

Damit Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung nicht beeinträchtigt werden, ist Jugendschutz für die Filmwirtschaft ein zentrales Anliegen. Seit über 60 Jahren ist die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft als Tochterinstitution der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft verantwortlich für die Altersfreigabe von Filmen. Auch im Online-Bereich engagiert sie sich für den Jugendschutz. Mehr als 8.000 Entscheidungen werden jährlich in plural besetzten Prüfausschüssen getroffen. Eine hohe Verantwortung für die knapp 270 ehrenamtlichen Prüferinnen und Prüfer und ein hoher Aufwand für die antragstellenden Unternehmen, welche die Kosten für die Prüfung tragen. Die Unternehmen der Filmwirtschaft übernehmen hier in besonderem Maße gesellschaftspolitische Verantwortung zum Wohl der Kinder und Jugendlichen.

Um die Wirkung von Filmen zu untersuchen und die eigene Arbeit zu reflektieren, führt die FSK mit Unterstützung der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft und in Zusammenarbeit mit der Obersten Landesjugendbehörde Rheinland-Pfalz regelmäßig Projekte mit Kindern und Jugendlichen durch. Das vorliegende Forschungsprojekt, welches 2012/13 durchgeführt wurde, ist zugleich die größte wissenschaftliche Untersuchung im Bereich der Medienwirkungsforschung von Filmen. Die Ergebnisse sollen einerseits dazu beitragen, die hohe Qualität der Freigabeentscheidungen der FSK zu sichern, und andererseits ein wissenschaftliches Fundament für den öffentlichen Diskurs zum Thema Jugendschutz bei Filmen zu legen.

Ich danke allen Projektbeteiligten: den Schülerinnen und Schülern, Lehrerinnen und Lehrern, Autorinnen und Autoren, Herrn Professor Grimm und dem ganzen Projektteam bei der FSK.

Berlin, im Dezember 2013

Manuela Stehr
Präsidentin der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V.



Birgit Goehlnich	Seite
Medienkompetenz und Jugendschutz	6 – 8
Körper, Geschlecht, soziale Identität	
Welche Rolle spielen Filme für die Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen?	
Freya Weidenbacher	
Die Patchwork-Identität als postmoderner Konstruktionsprozess	9 – 13
Norbert Neuß, Gudrun Marci-Boehncke, Marc Liesching, Sabina Misoch	
Expertenstatements	14 – 16
Wilfried Berauer	
2012 – Kinojahr der 12- bis 15-Jährigen	17 – 18
Arndt Klingelhöfer	
Die ausgewählten Filme	19 – 40
Petra Schwarzweller	
Methodendesign	41 – 43
Jürgen Grimm	
Identitätsbildung durch Kino?	44 – 61
Filmnutzung und Filmwirkungen bei Jugendlichen am Beispiel von CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG ?, DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES, KRIEGERIN und DIRTY GIRL	
Petra Schwarzweller	
Filmgeschichten – Figuren – Botschaften	62 – 71
Was sagen die Mädchen und Jungen?	
Birgit Goehlnich, Stefan Linz	
Orientierungssuche im Kinofilm	72 – 79
Im Spannungsfeld zwischen Herausforderung und Beeinträchtigung	
Anhang	80 – 82
DVD zum Projekt	83

MEDIENKOMPETENZ UND JUGENDSCHUTZ

Körper, Geschlecht, soziale Identität

Welche Rolle spielen Filme für die Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen?

Dieses Projekt ist das vierte aus der Veranstaltungsreihe „Medienkompetenz und Jugendschutz“. Sie setzt sich mit der grundsätzlichen Fragestellung auseinander, wie Kinder und Jugendliche Mainstream-, Arthouse-, explizite Kinder- und Jugendproduktionen, Komödien und Dramen, fantastische oder realistische Filme rezipieren, wie sie jugendschutzrelevante Inhalte beurteilen und verarbeiten und welche Altersfreigabe sie selbst favorisieren. Beteiligt waren bisher 1.700 Mädchen und Jungen aller Schulformen im Alter von 3 bis 17 Jahren, die im Rahmen der Projektarbeit in einen Dialog untereinander und mit im Jugendschutz tätigen Erwachsenen getreten sind. Diese Form der Partizipation und Kommunikation zielt auf einen ganzheitlichen wie chancengleichen Bildungsbegriff und steht für einen transparenten Jugendschutz, der in den sich verändernden gesellschaftlichen Bedingungen an der Zielgruppe von Jugendschutzentscheidungen, den Kindern und Jugendlichen selbst, gespiegelt wird.

Herausforderung Jugendschutz

In den plural besetzten FSK-Ausschüssen gilt die Abwägung zwischen den Altersfreigaben ab 12 und ab 16 Jahren als eine besondere Heraus-

forderung. Das für diese Altersgruppen bemerkenswert breite filmische Angebot nahezu aller Genres verlangt von den Ausschussmitgliedern hinsichtlich der filmanalytischen Beurteilung und der daraus abzuleitenden Wirkungsfolgen Sachkenntnisse sowohl im Bereich Film als auch in der Entwicklungspsychologie. Die in den Blick zu nehmende Altersspanne 12 bis 16 Jahre beinhaltet den eklatanten Entwicklungssprung vom Kind zum Jugendlichen. Die Frage nach der persönlichen Reife und der erworbenen Medienkompetenz von Mädchen und Jungen in dieser Entwicklungsphase führt auch zu kontroversen Wirkungsannahmen. Im Kontext der Entscheidungsfindung für eine Altersfreigabe eines Films ab 12 oder ab 16 Jahren bewegen sich die Ausschussmitglieder aller Instanzen im Spannungsfeld zwischen Herausforderung und Beeinträchtigung.

Auch in der gesellschaftlichen und medialen Öffentlichkeit stoßen gerade die Filmfreigaben ab 12 Jahren auf besonderes Interesse und nicht selten evozieren sie kritische Diskussionen. So setzt sich das vierte Projekt der Reihe „Medienkompetenz und Jugendschutz“ mit der Altersgruppe der 12- bis 15-Jährigen auseinander und geht der Frage nach, wie diese in ihrer Entwicklungsphase durch Filme positiv unterstützt oder negativ beeinflusst werden kann.

Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen

Gerade in der heutigen Zeit findet immer wieder ein kontrovers angelegter Diskurs über die Bestimmung statt, wie Kindheit und Jugend verlaufen. Angesichts der Vielfalt jugendlicher Lebensformen und diffuser Übergänge in die Welt der Erwachsenen kommt es zu stark divergierenden Definitionen. Der 14. Kinder-



und Jugendbericht des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend diagnostiziert „eine Individualisierung der Lebenslagen und eine Pluralisierung der Formen der Lebensführung im Jugendalter“ und erläutert diesen Prozess wie folgt: „Klassische Aufgabe der Jugendphase, wie die Ablösung von der Herkunftsfamilie, zunehmende Selbstständigkeit und Peerorientierung sowie die Bewältigung der Pubertät bestimmen diese Phase zwar nach wie vor, bekommen aber ein anderes Gesicht und werden zeitlich individueller.“ (S.136). Eine Bewältigung der als dynamisch beschriebenen Entwicklungsphase hängt immer vom Zusammenspiel individueller Ressourcen und gesellschaftlicher Faktoren ab. In der Phase der Pubertät beziehungsweise Adoleszenz stehen die Kinder und Jugendlichen als Akteure im Spannungsfeld gesellschaftlicher Erwartungen und sich verändernder Selbstwahrnehmungsprozesse. Nach Helmut Fend lassen sich die für Jugendliche typischen Entwicklungsaufgaben folgendermaßen zusammenfassen: Den Körper bewohnen lernen, den Umgang mit Sexualität lernen, den Umbau der sozialen Beziehungen, den Umbau der Leistungsbereitschaft, Schule als Entwicklungsaufgabe, die Berufswahl, Bildung und Identitätsarbeit. (Vgl. Helmut Fend 2001: Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Opladen, S. 222 ff). Die Identitätsarbeit kann zum einen die Abkehr von bestimmten Erwachsenen-Vorbildern im eigenen Lebensumfeld bedeuten, zum anderen impliziert sie eine aktive Suche nach neuen Vorbildern.

Orientierungssuche im Kinofilm

Welche Filme können die Zielgruppe des Projekts im Kontext der zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben unterstützen und fördern oder negativ beeinflussen und überfordern? Wie im Jugendschutzgesetz formuliert, dürfen

„Filme [...] die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, [...] nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden.“ (JuSchG § 14 (1)). Grundsätzlich kann die Wirkkraft von Filmen und ihre Chance auf Beeinflussung als hoch beschrieben werden, wenn folgende Aspekte eingelöst sind: Der Film greift entwicklungsrelevante Themen auf, setzt diese jugendaffin um und bietet direkte Vorbilder mit Identifikationspotenzial. Diese zur Auseinandersetzung geeigneten Filmfiguren können stark, schwach und gebrochen inszeniert sein.



12- bis 16-Jährige zählen zur bedeutendsten Zielgruppe des Mainstreamkinos. Dies lässt sich damit erklären, dass Filme, unabhängig von Geschlecht, Bildungsniveau und sozialer Herkunft, Sinnerfahrungen bieten, die kaum ein anderes Medium versprechen kann. Als fiktive ästhetische Kunst sind Kinofilme primär ein Medium des emotionalen und phänomenologischen Erlebens. Das Lernen und Erleben durch Filme setzt damit einen Bildungsbegriff voraus, der sich grundlegend von institutioneller Pädagogik unterscheidet, weil er das bewusste Hinwenden zum Sinnlich-Emotionalen einbezieht. Filme „bilden“ ästhetisch über das Erleben von filmischem Raum, Körper, Geräusch, Musik und entkoppelter Zeit, emotional über das Fühlen mit siegenden, scheiternden, liebenden oder trauernden Figuren; intellektuell bilden sie über das Reflektieren und Vergleichen mit der eigenen Lebenswelt bis hin zur Abstraktion von Botschaften, der kritischen Bewertung

und der Kontextualisierung mit anderen Film-erlebnissen. Filmfiguren sind besonders, in ihren Geschichten und Entscheidungen werden Konflikte und Orientierungsfragen dramatisch verdichtet. Hierbei ist es egal, ob es sich um idealtypische Heldinnen oder Helden des Mainstreamkinos handelt, die alle Hindernisse überwinden, oder um brüchige Charaktere, die alternative Wege einschlagen oder gar scheitern. Gerade für Pubertierende wird das Kino damit zum idealen Ort des Ausprobierens von Rollen und Erfahrungen, des unverbindlichen Eintauchens in eine fiktive Normalität, die sich weder visuell noch moralisch an die Grenzen und Bedingungen halten muss, die in ihrer realen Lebenswelt verbindlich sind. Genau hierin liegen sowohl die Lernpotenziale für Heranwachsende als auch die Risiken aus Sicht des Jugendschutzes.

Birgit Goehlnich



DIE PATCHWORK-IDENTITÄT ALS POSTMODERNER KONSTRUKTIONSPROZESS

„Wasser ist gleichzeitig geordnet und flexibel. Es behält seine Identität, doch es passt sich den Umständen um sich herum an.“

(Japanische Weisheit)

Auf die Frage nach der eigenen Identität, wer man denn sei und wer man werden möchte, gibt es verschiedene individuelle Antwortmöglichkeiten. Es ließen sich Charaktereigenschaften aufzählen, eigene Hobbys beschreiben, die selbst gesteckten Ziele oder etwa die Rolle in der Arbeit, der Familie oder im Freundeskreis. Auch könnte man persönliche Wertvorstellungen erläutern. Aber was macht Identität nun eigentlich aus? Wie setzt sie sich zusammen und wie entsteht sie?

In der Wissenschaft widmeten sich bereits die verschiedensten Disziplinen der Erklärung von Identität. Je nachdem, ob man sich etwa gerade in der Philosophie, Soziologie, Psychologie, Pädagogik oder auch der Kulturwissenschaft aufhält, lassen sich sehr unterschiedliche, sich bisweilen überschneidende oder sogar widersprechende Ansätze finden: „So wird aus einer psychologischen Perspektive die Bedeutung von Selbstbildern erklärt, aus philosophischer Betrachtungsweise die Relevanz von Fremdheit für das Eigene betont, aus pädagogischer Sicht die Entwicklungsmöglichkeiten von Identität betrachtet, aus sozialwissenschaftlichem Blickwinkel die sozialen Voraussetzungen für Identitätskonzepte rekonstruiert oder vor dem Hintergrund der Kulturwissenschaften der symbolische oder auch der machtspezifische Zusammenhang von Identitätsmustern und Lebenslagen analysiert.“ (Zirfas 2010, S. 9).

Bereits vor über 50 Jahren wurde von dem Psychoanalytiker Erik Homburger Erikson der Begriff der Identität begründet. In seiner Analyse der Persönlichkeitsentwicklung des Menschen beschrieb er Identität als

inneres Kapital, das sich durch die Bewältigung einander folgender, zum Teil krisenhaft verlaufender Entwicklungsstufen in der Adoleszenz summiert (Erikson 1973).

Heute jedoch wird Identität nicht mehr als ein abgeschlossener, während des Erwachsenenwerdens erreichter Zustand angesehen.

Heutige Konzepte, die von Identität als un abgeschlossenen Prozess ausgehen, führen unter anderem auf George Herbert Meads Überlegungen zum Sozialbehaviourismus zurück.

Sie fokussierten bereits 1934 die Wichtigkeit der sozialen Bezugnahme des Selbst zu anderen Individuen: „The self is something which has a development; it is not initially there, at birth, but arises in the process of social experience and activity, that is, develops in the given individual as a result of his relations to that process as a whole and to other individuals within that process.“ (Mead 1934, S. 135). Das Selbst entwickelt sich also im Zusammenhang mit einem Prozess sozialer Erfahrungen und den Personen, die damit verbunden sind.

Der postmoderne Mensch sieht sich in seiner Identitätsbildung heute allerdings ganz anderen Herausforderungen gegenübergestellt als noch vor 50 Jahren. Durch Veränderungen in der Gesellschaft wie zum Beispiel Wertewandel und Auflösung traditioneller Rollenverständnisse (Krappmann, 1997) ist laut Beate Mitzscherlich (2006, S. 86) „ein Grossteil der Gewissheiten, die das Eriksonsche Konzept noch voraussetzt, [...] dem gegenwärtigen Menschen abhanden gekommen bzw. steht dieser einer Gesellschaft gegenüber, die durch eine Vielfalt aber damit auch Unübersichtlichkeit und Unvorhersagbarkeit der Identitätsangebote gekennzeichnet ist.“ Die Rahmenbedingungen für Identitätsarbeit haben sich geändert.

Neben dem Wertewandel und der Veränderung von traditionellen Rollenvorstellungen ist es

unter anderem die Existenz mehrerer (auch virtueller) „Realitäten“, die zur Fragmentierung menschlicher Erfahrungen beiträgt. Diese Komplexität verlangt vom Menschen zunehmend „kreativer, innovativer und experimenteller mit den Chancen und Risiken der Lebensgestaltung“ umzugehen (Keupp et al. 2008, S. 269).

Der von Heiner Keupp et al. hierfür geprägte Begriff der Patchwork-Identität macht deutlich, dass es für jeden einzelnen Menschen um die sinnhafte Verknüpfung und die stetige, das heißt lebenslange Ausbalancierung von vergangenen und neuen Erfahrungen geht, die mitunter auch die Einbindung divergenter, konflikthafter Fragmente verlangt. Besonders hervorzuheben ist dabei, dass das Individuum aktiv – allerdings nicht zwangsläufig bewusst – diese Verknüpfungsarbeit leistet, indem Konflikte ausgehandelt werden. Im Stufenmodell von Erikson (1973) stellen unaufgelöste, nicht bewältigte Krisen und Entwicklungsstufen eine Bedrohung für das Ich dar, eine Identität auszubilden (Identitätsdiffusion).

Dennoch geht man auch heute davon aus, dass „das Subjekt [...] immer noch einen inneren Kern (hat), ein Wesen, das ‚das wirkliche Ich‘ ist, aber dieses wird in einem kontinuierlichen Dialog mit den kulturellen Welten ‚außerhalb‘ und den Identitäten, die sie anbieten, gebildet und modifiziert.“ (Hall 1994, S. 182). Anders als in Eriksons Vorstellung von Identität als ein konfliktfreies, abgeschlossenes und stabiles Konstrukt wird individuelle Kohärenz (von lat. *cohaerentia*: Zusammenhang, das Zusammenhängen) heute vielmehr folgendermaßen definiert: „SOC [sense of coherence, F.W.] refers to the extent to which one views the world, the individual environment, and life events as comprehensible, manageable, and meaningful.“ (Luyckx, Schwartz, Goossens und Pollock

2008, S. 571). Das Bewusstsein über die eigene, in sich kohärente Identität hängt also davon ab, inwiefern man selbst die Umwelt, die eigene Lebenswelt und die Erfahrungen daraus verstehen und handhaben kann beziehungsweise ihnen Bedeutung zumisst. Das heißt, dass selbst Konflikte in die Identitätskonzepte eingebunden werden können. Die daraus unter Umständen entstehenden Spannungen verhindern laut Keupp nicht die Bildung einer Identität, sondern können dem Individuum sogar als Motivation dienen, neue Identitätsentwürfe zu entwickeln.

Welche Möglichkeiten dem Individuum bei der Erarbeitung einer individuell kohärenten Identität zur Verfügung stehen, hängt von verschiedenen (persönlichen, sozialen, ökonomischen usw.) Ressourcen ab. So sprechen



Keupp et al. auch von Ressourcenarbeit innerhalb des Identitäts-Patchworkens. Diese Ressourcen bezieht ein Mensch unter anderem aus den Lebenswelten, mit denen er in Beziehung steht. Sie stellen Aushandlungsräume dar, in denen an der Schnittstelle zwischen innen und außen – zum Beispiel zwischen den persönlichen Wünschen und den gesellschaftlichen Normen – Identität konstruiert wird. Innerhalb dieser Lebensräume finden weitere Prozesse statt, die neben der Herstellung von Kohärenz für erfolgreiche Identitätsarbeit unabdingbar sind.

Wie bereits erwähnt, zeichnet sich das Patchworken durch das permanente Interagieren und Kommunizieren zwischen dem Individuum und seiner Umwelt aus. Der Mensch erstellt dazu Narrationen (Erzählungen) seines Selbst

beziehungsweise seiner momentanen Identitätsprojekte, die er dann nach außen hin vermittelt, um sich einerseits zu präsentieren, und andererseits, um auf das „Erzählte“ Feedback zu erhalten. Auf diese Weise können sowohl Anerkennung und Zugehörigkeit als auch Autonomie und Authentizität, also die Möglichkeit der Differenzierung, Abgrenzung und Selbstpositionierung erfahren werden. Keupp et al. sprechen dabei von Identitätsarbeit als Narrationsarbeit.

Neben Familie, Arbeit und sozialen Netzwerken sind aufgrund ihrer Alltagsdurchdringung vor allem Medien als eine Lebenswelt zu nennen, in der Identitätsarbeit geleistet wird. Nicht nur in Sozialisationsvorgängen – also Prozessen der Vergesellschaftung – sind Medien als „Subsystem der Gesellschaft“ (Schorb 2005)



bedeutsame äußere Einflussfaktoren. Sie sind vielmehr zum Schauplatz und Werkzeug der Identitätsarbeit geworden. Medien bieten Angela Tillmann (2009, S. 120) zufolge nicht nur „symbolhaftes und erzählerisches Material für Identifikationen und parasoziale Interaktionen und ermöglichen somit ein Handeln auf Probe. Sie eröffnen weiterhin Projektionsflächen für eigene Wünsche und Träume und dienen zur Legitimation des eigenen Handelns.“ Tillmann erläutert weiter die Bedeutsamkeit der Anschlusskommunikation, da Medien auf diesem Wege dazu beitragen, dass Jugendliche das Gefühl des Abgrenzens, aber auch des Zusammengehörens entwickeln können. Medien erlauben es also, sich an bereits „vorgefertigten“ Identitätsmodellen zu bedienen, sich an ihnen zu orientieren, und auch, die eigenen Identitätsprojekte abzugleichen, zu erweitern und auszuprobieren.

Bedeutsam ist, inwiefern ein Medium Identifikation und Interaktion zulässt oder ermöglicht. Beides unterliegt der subjektiven Empfindung des Rezipienten, inwiefern dieser sich „angesprochen“ fühlt. So können zum Beispiel mediale Figuren zu Vorbildern werden, die Orientierungshilfe bieten oder bestimmte Werte vertreten. Auch „der Spielfilm ist ein Kommunikationsprozess“ (Faulstich 2002, S. 17), bei dem für den Zuschauer der Eindruck entstehen kann, dass er mit einer Figur in Beziehung steht. Neben der bloßen Identifikation mit einem Akteur ist es für die Dauer der Rezeption sogar möglich, dass eine imaginäre Auseinandersetzung, die sogenannte parasoziale Interaktion, stattfindet (Horton und Wohl 1956).

Durch Medien kann damit auf eine eigene Art die für die Identitätsarbeit so wichtige Kommunikation zwischen dem Individuum und seinem Umfeld stattfinden. Allerdings ist dieser Prozess beim Film im Gegensatz zu anderen

Medienformen und der Face-to-Face-Kommunikation nicht reziprok, also wechselseitig, denn ein tatsächliches, individuelles und verhaltensspezifisches Feedback erhält der einzelne Zuschauer nicht.

Wie das Wasser im oben genannten Sprichwort sich den Umständen anpasst, so verlangen die zahlreichen Lebenswelten und Realitäten, in denen sich der Mensch heutzutage bewegt, vor allem, dass jedes Individuum in aktiver Weise, zu jeder Zeit und Lebenslage, im stetigen Austausch mit seiner Umwelt ein persönliches Passungsverhältnis zwischen „innen“ und „außen“ erstellt. Auf diese Weise können die einzelnen Füllstücke der Identität zu einem stimmigen kohärenten Patchwork zusammengefügt werden.

Freya Weidenbacher

Abschluss des Bachelorstudiengangs Medien- und Kommunikationswissenschaften sowie Master in Kinder- und Jugendmedien. Im Laufe ihres Studiums spezialisierte sie sich unter anderem auf Jugendschutz in den Medien. Seit 2012 ist sie als Prüferin für die Film- und Videowirtschaft bei der FSK tätig.





Literatur

Erikson, Erik Homburger (1973): *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.

Faulstich, Werner (2002): *Grundkurs Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink Verlag.

Hall, Stuart (1994): *Die Frage der kulturellen Identität*. In: S. Hall (Hrsg.), *Rassismus und kulturelle Identität*, S. 180–222. Hamburg: Argument Verlag.

Horton, Donald und Richard R. Wohl (1956): *Mass Communication and Para-Social Interaction. Observations on Intimacy at a Distance*. In: *Psychiatry*, 19, S. 215–229.

Keupp, Heiner, Thomas Ahbe, Wolfgang Gmür, Renate Höfer, Beate Mitzscherlich, Wolfgang Kraus, Florian Straus (2008): *Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne*, 4. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Krappmann, Lothar (1997): *Die Identitätsproblematik nach Erikson aus einer interaktionistischen Sicht*. In: H. Keupp & R. Höfer (Hrsg.), *Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*, S. 66–92. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.

Luyckx, Koen, Seth J. Schwartz, Luc Goossens, Sophie Pollock (2008): *Employment, Sense of Coherence, and Identity*

Formation: Contextual and Psychological Processes on the Pathway to Sense of Adulthood. *Journal of Adolescent Research*, 23 (5), S. 566–591.

Mead, George Herbert (1934): *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*. In: C. W. Morris (Hrsg.) (1967), *Works of George Herbert Mead*, Vol. 1. Chicago & London: The University of Chicago Press.

Mitzscherlich, Beate (2006): *Individualität als Risiko – Integration als Chance? Zur Identitätskonstruktion von Jugendlichen in der Gegenwart*. In: B. Dollinger (Hrsg.), *Individualität als Risiko? Soziale Pädagogik als Modernisierungsmanagement. Pädagogische Beiträge zur sozialen und kulturellen Entwicklung*, Band 12, S. 83–96. Berlin: LIT Verlag.

Schorb, Bernd (2005). *Sozialisation*. In: J. Hüther & B. Schorb (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik*. 4., vollständig neu konzipierte Auflage, S. 381–389. München: kopaed Verlag.

Tillmann, Angela (2009). *Identität*. In: B. Schorb, G. Anfang & K. Demmler (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis*, S. 119–121. München: kopaed Verlag.

Zirfas, Jörg (2010): *Identität in der Moderne. Eine Einleitung*. In: B. Jörissen und J. Zirfas (Hrsg.), *Schlüsselwerke der Identitätsforschung*, 1. Auflage, S. 9–18. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Welchen Einfluss haben Filme in der Entwicklungsphase vom Kind zum Jugendlichen auf die Identitätsbildung?



Prof. Dr. Norbert Neuß

Universität Gießen, Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften, Pädagogik der Kindheit, Geschäftsführender Direktor

Diese Frage ist ohne Beachtung des sozialen Kontextes und des Inhalts der Filme kaum zu beantworten, denn beides beeinflusst die Frage einer positiven oder beeinträchtigenden Identitätsentwicklung maßgeblich. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass Filme oftmals nicht verbalisierte Erfahrungen zum Ausdruck bringen, so dass auch undeutliche oder unbewusste Gefühle, Bedürfnisse und Erfahrungen durch sie erkannt werden. „Ich erkenne mich in der Geschichte“, lautet das Motto dieses Passungsverhältnisses zwischen Rezipient und Film.

Vielfach treten Heranwachsende in einen inneren Dialog mit ihren Medienhelden und vergewissern sich so über ihre eigenen Fragen und Themen. Hierbei geht es um die Erfahrung, dass man mit seinen Themen und Gefühlen nicht alleine ist, dass es auch anderen so geht. Zwiespältige Gefühle (Hass, Eifersucht, Neid usw.) können so in Mediengeschichten erkannt und benannt werden. Die Erfahrung, dass es anderen Menschen ähnlich geht, kann tröstlich und klärend sein. Die Benennung von Themen, Gefühlen und Wünschen ist Teil der Identitätsbildung und des eigenen Verständnisses. Diese Form der Selbsterfahrung kann insbesondere dann gelingen und entwicklungsfördernd werden, wenn Heranwachsende eigene Formen finden, mit diesen Filmereferenzen umzugehen, sie positive Resonanz in der sozialen Umwelt finden, und wenn die angebotenen Filme nicht überfordern. In diesem „Involvement“ liegt auch das Risiko, dass bei der Identitätssuche fragliche filmische Identifikationsangebote wirken, wenn sonstige positive Anerkennungskontexte fehlen.



Prof. Dr. Gudrun Marci-Boehncke

TU Dortmund, Forschungsstelle Jugend – Medien – Bildung

Filme sind die narrativen Medientexte, die bei Kindern und Jugendlichen – unabhängig vom Geschlecht – mit die höchste Attraktivität besitzen. In ihrer Zeichenhaftigkeit mit Bildern, Sprache und Musik bieten sie Sinnangebote,

die kognitiv und emotional wirken können, auf jeden Fall aber zur Auseinandersetzung anreizen. Ab dem Vorschulalter gehören Filme zu den wichtigsten Gesprächsthemen in den Peergroups. Dies unterstützt der konvergente Markt und das Merchandising. Pauschalaussagen zum Einfluss von Filmen sind nicht möglich, denn die Rahmenfaktoren müssen sorgfältig betrachtet werden: Um welche Filme handelt es sich? Welche Inhalte werden in welcher Form aufbereitet? Wie ist die Medienrezeption der Kinder und Jugendlichen kontextualisiert? Gibt es Anschlussgespräche? Welche Anregungen erhalten die Kinder über die Filme hinaus in den Familien? Woraus konstruieren sie ihre Vorstellungen

von Welt, Wirklichkeit und Wünschenswertem? Jedes Kind ist anders: Die einen rezipieren distanzierter, die anderen empathischer. Diese Bedingungen sind zu berücksichtigen, wenn man über den Einfluss von Filmen – wie auch anderer Medien und Erfahrungen – nachdenkt. Als Thema in einer Peergroup erfahren Filme Aufmerksamkeit. Die Zusammensetzung der Peergroup entscheidet darüber, welche Filme das sind. Die sozialen Rahmenfaktoren des jugendkulturellen Milieus, in dem sich Kinder und Jugendliche aufhalten und orientieren, determinieren auch den Einfluss von Medien. Hier ist Erziehung gefragt, etwaige Alternativen zu bieten, Haltungen und Umgangsformen zu relativieren, zu modifizieren oder auch zu kontrollieren. Aus unserer Forschung wird deutlich, dass sich Jugendliche zu Filmen sehr differen-

ziert positionieren können. Auch dies ist verbunden mit kognitiven Kompetenzen, die etwa erkennen lassen, wo Gewalt im Spiel ist und wie sie sich äußert. Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren scheinen bei vielen fiktionalen Formaten von Filmen unterscheiden zu können, was möglich ist und was nicht. Bei Formaten der Scripted Reality gelingt dies weniger. Der Produktionsrahmen „Film“ trägt offenbar dazu bei, den grundsätzlich fiktionalen Charakter der Medientexte zu verstehen und eine entsprechende Distanz einnehmen zu können. Der Einfluss von Filmen auf die Identitätsbildung ist insgesamt immer nur im Gefüge allgemeiner Sozialisationsbedingungen und kognitiver Kompetenzen einzuschätzen und nicht singulär vom Medium oder seinem Inhalt abhängig.



Prof. Dr. Marc Liesching

*Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig,
Fakultät Medien, Professor für Medienrecht und Medientheorie*

Das deutsche Jugendmedienschutzrecht geht nach der Einschätzungsprärogative des Gesetzgebers davon aus, dass Filme ebenso wie andere Medieninhalte (etwa Computerspiele) auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen Einfluss haben können. Zur Verhinderung oder Beschränkung des Zugangs zu entwicklungsbeeinträchtigenden oder -gefährdenden Medien sehen die Gesetze ein abgestuftes System verschiedener Jugendschutzgrade vor. Die Bewertung von Medieninhalten und die Ein-

ordnung in entsprechende Jugendschutzgrade werden zumeist von Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle vorgenommen, für Kinofilme und Filme auf Bildträgern durch die FSK. Die Auswertung der Kriterien der Jugendschutzstellen und deren Erfahrungen zeigen, dass gerade die Frage der Auswirkung von Medienangeboten auf die Identitätsbildung eine zentrale Rolle spielt.

Im Kontext des Kriteriums der „Kinder- und Jugendaffinität“ ist zum Beispiel eine Ausrichtung der Bewertung an etwaigen Identifikationsanreizen und lebensweltlichen Orientierungsmustern festzustellen. Es ist davon auszugehen, dass mediale Identifikationsfiguren Rollenmuster, Verhaltensweisen und Werte vermitteln können, die von Minderjährigen als Orientierungshilfe genutzt werden.

Die als Prüfungsmaßstab wahlweise herangezogenen „durchschnittlichen“ oder „gefährdungsgeneigten“ Kinder und Jugendlichen sind freilich

Fiktionen, welche den individuell unterschiedlichen Entwicklungen vom Kind zum Jugendlichen nicht Rechnung tragen können. Ohne

die – zuweilen realitätsferne – „Querschnittsbetrachtung“ wäre die praktische Umsetzung des Jugendmedienschutzes aber kaum möglich.



Prof. Dr. Sabina Misoch

Universität Mannheim, Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft, Juniorprofessur für Medien- und Kommunikationswissenschaft

Das Erarbeiten der eigenen Identität gehört zu den zentralen Entwicklungsaufgaben in der Lebensphase Jugend. Biologische, psychische und kognitive Reifungsprozesse besiegeln das Ende der Kindheit und führen zu grundlegenden Veränderungen hinsichtlich des eigenen Selbstverständnisses. Die eigene Identität, eine Antwort auf die Frage „Wer bin ich?“ zu finden, wird zum zentralen Thema der Adoleszenz. Um diese Frage zu beantworten und eine eigene Identität zu entwickeln, orientieren sich Jugendliche an verschiedenen Personen, die als Sozialisationsinstanzen beziehungsweise Sozialisatoren bezeichnet werden. Da der Lebensalltag – auch der von Kindern und Jugendlichen – in (post-)modernen, mediatisierten Gesellschaften zunehmend medial begleitet und geprägt ist, sind Medien und Lebensalltag immer stärker miteinander verschränkt. So werden Medienerzeugnisse und in diesem Rahmen auch Medienfiguren und Handlungsskripte aus Film und Fernsehen für Sozialisationsprozesse zunehmend relevant. Diese Prozesse der Vergesellschaftung des Individuums – die eine Auseinandersetzung mit

der äußeren sozialen, mit der physischen und psychischen Umwelt und dem eigenen Inneren bedeuten – werden im wachsenden Ausmaß medial begleitet, medial beeinflusst und mittels Medien gestaltet. So sind es längst nicht mehr ausschließlich die Eltern, Geschwister oder die Gleichaltrigen (peers), die die Weltaneignung und Identitätsbildung der Jugendlichen beeinflussen, sondern auch Medienfiguren, die für diesen Prozess von Bedeutung sind. Solche Medienfiguren oder reale Medienakteure und deren Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Lebenskonzepte können im Hinblick auf die Gestaltung der Geschlechterrolle, des Umgangs mit dem eigenen Körper, des Aufbaus von Beziehungen, der Bewältigung und Strukturierung von Alltag und ganz allgemein für die Gestaltung von Lebensrealität einen bedeutenden (positiven wie negativen) Einfluss auf Jugendliche haben.

Medien spielen für das Aufwachsen und Erwachsenwerden von Jugendlichen eine zentrale Rolle und die Prozesse der Mediensozialisation sollten nicht unterschätzt werden. Hinzu kommt, dass adoleszente Mediennutzung einen Bereich großer Autonomie und Eigensteuerung darstellt und damit die Medienrezeption zu einer wichtigen Sphäre der Selbstsozialisation wird. Die Relevanz audiovisueller (Massen-)Medienerzeugnisse für Orientierungs- und Reifungsprozesse Jugendlicher sowie die relative Eigensteuerung der adoleszenten Mediennutzung weist den Medienproduzenten eine verantwortungsvolle Position innerhalb dieses komplexen Sozialisationsgefüges aus Medien, Gesellschaft und Individuum zu.

Kinojahr der 12- bis 15-Jährigen

In Deutschland leben 3,2 Millionen Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren (Bundesamt für Statistik 2012). 48 Prozent sind Mädchen und 52 Prozent sind Jungen. Sie stellen zusammen vier Prozent der Gesamtbevölkerung.

Medien- und Filmalltag

Kinder und Jugendliche nutzen täglich eine breite Palette von Medien, klassische wie auch neuere. Um Filme erleben zu können, bieten sich ihnen die klassischen Medien Kino, TV und Video/DVD (Blu-ray), die mit dem weiteren Ausbau der Internetnutzung über die Endgeräte PC, Laptop, Smartphone, Spielkonsole, Tablet um diverse Möglichkeiten ergänzt wurden. Jugendliche nutzen diese Vielfalt intensiv und teilweise parallel. Das Kino bildet nur ein kleines Fenster, aber ein ganz besonderes. Das Kino ist der Ort, an dem Jugendliche die neuesten Filme sehen – und sie bezahlen dafür. Gemeinsam mit anderen etwas zu unternehmen, ist nach der FFA-Kinobesucherstudie 2012 der am häufigsten genannte Grund des Kinobesuchs bei Jugendlichen. Das Gemeinschaftserlebnis steht an erster Stelle. 2012 wurden derselben Studie zufolge 25 Millionen Kinotickets an Jugendliche verkauft. Das bedeutet, 19 Prozent aller Kinobesuche wurden von elf Prozent der Bevölkerung, also den Jugendlichen getätigt. 77 Prozent der 10- bis 19-Jährigen gehen pro Jahr mindestens ein Mal ins Kino. Bei den Mädchen liegt die Reichweite mit 84 Prozent deutlich höher als bei den Jungen mit 70 Prozent.

Beliebte Genres und Filme

Bei der genauen Untersuchung der Filmpräferenzen musste auf Statistiken zurückgegriffen werden, die die Altersgruppe von 10 bis 15 Jahren insgesamt umfassen. Es ist davon auszugehen, dass die 10- bis 11-Jährigen eine deut-

lich höhere Präferenz im Bereich Kinderfilm/Animation/Family-Entertainment als die 12- bis 15-Jährigen aufweisen. Daher haben wir diese Filme aus den uns vorliegenden Daten herausgefiltert, um einen genaueren Blick darauf zu werfen, wo die Interessen der 12- bis 15-Jährigen ohne die Kinderfilme liegen.

Das bevorzugte Genre der Zielgruppe ist die Komödie mit 30 Prozent. Abenteuer- und Actionfilme erreichen 20 Prozent, Fantasyfilme 13 Prozent und Dramen lediglich 9 Prozent. Die Filme im Bereich Kinderfilm/Animation/Family-Entertainment nehmen in unserer Zielgruppe mit 22 Prozent immer noch einen großen Raum ein. Dadurch wird deutlich, wie sehr die Jugendlichen dieser Altersgruppe zwischen der Kindheit und dem Aufbruch ins Erwachsensein oszillieren.

Die bei 10- bis 15-jährigen Mädchen beliebtesten Filme sind BREAKING DAWN – BISS ZUM ENDE DER NACHT, Teil 1 (89 Prozent), STEP UP 4 – MIAMI HEAT 3D (85 Prozent), FÜR IMMER LIEBE (80 Prozent), BREAKING DAWN – BISS ZUM ENDE DER NACHT, Teil 2 (78 Prozent) und PITCH PERFECT (68 Prozent).

Im Mittelpunkt der von Mädchen favorisierten Filme stehen Themen wie Romantik, Partnerschaft, Sexualität und Körperlichkeit; Filme zu Beziehung und Liebe interessieren Mädchen deutlich stärker als Jungen.

Die 10- bis 15-jährigen Jungen bevorzugen Filme wie MARVEL'S THE AVENGERS (71 Prozent), DER DIKTATOR (70 Prozent), STAR WARS 3D: EPISODE I (67 Prozent), AMAZING SPIDER-MAN (65 Prozent) und ZORN DER TITANEN (65 Prozent). Die Jungen mögen Action, Helden, Science-Fiction und schwarzen Humor (DER DIKTATOR).

Trotz aller geschlechtsspezifischer Präferenzen sieht sich auch ein beachtlicher Teil der Jungen



die „Mädchenfilme“ an und umgekehrt: 32 Prozent des Publikums von PITCH PERFECT sind männlich und 29 Prozent von MARVEL'S THE AVENGERS sind weiblich. Genauso interessant ist das Mittelfeld, in dem der Mädchen- und Jungenanteil in etwa ausgewogen ist.

Die bei 10- bis 15-Jährigen beliebtesten Filme mit ausgewogenen Geschlechteranteilen (Jungen-/Mädchenanteil zwischen 45 Prozent und 55 Prozent) sind JACK UND JILL (54 / 46 Prozentverteilung zwischen Jungen und Mädchen), AMERICAN PIE: DAS KLASSENTREFFEN (50 / 50), DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES (44 / 56) und SNOW WHITE AND THE HUNTSMAN (44 / 56).

DIE TRIBUTE VON PANEM und SNOW WHITE AND THE HUNTSMAN sind Filme, die Fantasy-, Action- und romantische Elemente verbinden. Auffällig in beiden Filmen ist die zentrale Rolle der Kämpferin (Snow White und Katniss Everdeen), die offenbar für beide Geschlechter attraktiv ist. AMERICAN PIE: DAS KLASSENTREFFEN setzt die schon immer bei beiden Geschlechtern beliebte Highschool-Komödienstaffel im Erwachsenenalter fort. Bei JACK UND JILL geht es um Familie. Damit bietet der Film gleichermaßen Anknüpfungspunkte für

Mädchen und Jungen, zielt in seiner Art des Humors aber eher auf jüngere Kinder.

Fazit

Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 12 und 15 Jahren sind überdurchschnittlich aktive Kinogänger und Filmkonsumenten, was durch die neuen Kanäle und Plattformen verstärkt wird. Mädchen gehen häufiger ins Kino als Jungen. Beim Filmkonsum gibt es deutliche geschlechtsspezifische Filmpräferenzen. Mädchen präferieren Themen wie Romantik, Paarbeziehung, Sexualität und Körperlichkeit; Jungen bevorzugen Action, Helden, Science-Fiction und schwarzen Humor. Filme, die favorisierte Themenkomplexe der Mädchen und der Jungen vereinen, werden auch gleichermaßen von beiden Geschlechtern gesehen. Kinderfilme sind immer noch sehr beliebt und werden vermutlich von den Jüngeren der betreffenden Altersgruppe bevorzugt. Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren wollen ihre eigenen Geschichten sehen, in denen junge Protagonisten ihren individuellen Weg beschreiten, in Abgrenzung zur Welt der Eltern und Erwachsenen.

Wilfried Berauer

Die Suche nach geeigneten Filmen für das Projekt „Medienkompetenz und Jugendschutz IV“, das sich mit Identitätsentwicklung, Körperempfinden und Geschlechterrollen bei Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 15 Jahren beschäftigt, gestaltete sich anders als bei den vorherigen Projekten der Reihe. Im Unterschied zu konventionellen Jugendschutzkriterien wie Gewalt, Sexualität oder Drogenkonsum wird dieser Themenkomplex weniger offensichtlich in Bildern oder bestimmten Szenen abgebildet, sondern erschließt sich über das Miterleben mit jungen Protagonistinnen und Protagonisten auf dem Weg zum Erwachsenwerden – sei es in einem bildgewaltigen Blockbuster oder in einem Low-Budget-Jugendfilm. Relevant ist, welche Charaktere sich Kindern und Jugendlichen zur Identifikation anbieten: Welches Alter, welche Einstellungen, welche Stärken und Schwächen haben die Protagonisten, welches Verhältnis weisen sie zu ihrer Umwelt auf, inwieweit spielt ihr moralisches, geschlechtliches oder körperliches Selbstbild eine Rolle, welchen gesellschaftlichen, familiären oder auch subjektiven Bedingungen sind sie ausgesetzt und was gilt als „normal“ oder „unnormale“? Um möglichst repräsentativ verschiedene filmische Erzählformen und Wirkungsweisen zu berücksichtigen, wurden vier aktuelle Kinofilme aus verschiedenen Genres ausgewählt. Zwei der Filme sind jeweils in einem lebensnahen Setting angesiedelt und bilden die genannten Themen wirklichkeitsgetreu ab: die Independent-Tragikomödie DIRTY GIRL, in der Andersartigkeit und Homosexualität thematisiert werden, und das Neonazi-Drama KRIEGERIN, das sich um die zunehmenden Selbstzweifel eines rechtsextrem eingestellten Mädchens dreht. Die beiden anderen Filme erzählen fiktivere Geschichten mit fantastischen Elementen und zahlreichen Special Effects. Sie

drücken Identitätsfragen in einem mehr symbolischen, übertragenen Sinn aus: der Science-Fiction-Blockbuster DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES, in dem Kinder in einer fernen Zukunft in einen Gladiatorenkrieg geschickt werden, und das Found-Footage-Drama CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG? als Variation des Superhelden-Genres, in dem ein gemobbter Highschool-Schüler plötzlich Superkräfte erlangt. Ein entscheidendes Auswahlkriterium für das Projekt war, dass es sich bei allen vier Filmen um Grenzfälle handelt, die in den FSK-Ausschüssen zwischen den Freigaben ab 12 und ab 16 Jahren intensiv erörtert und teilweise erst in einer zweiten Instanz ab 12 Jahren freigegeben wurden. Die diskutierten Aspekte reichen von klassischen Jugendschutzkriterien wie Gewalt (DIE TRIBUTE VON PANEM, CHRONICLE, KRIEGERIN), Sexualität, Alkoholkonsum und Rechtsextremismus (KRIEGERIN) bis hin zu zotiger Verbalsprache und dem Umgang mit Homosexualität (DIRTY GIRL). Um die in der Freigabeabwägung stärker gewerteten positiven Anreize der Filme und auch die in den Ausschüssen problematisierten Wirkungsrisiken zu berücksichtigen, sind die folgenden Kapitel über die Filme jeweils in die Punkte Inhaltsbeschreibung, Orientierung und Problemfelder unterteilt.

DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES

Wie kann ich in einem Gladiatorenkrieg menschlich bleiben?



DIE TRIBUTE VON PANEM –
THE HUNGER GAMES

USA 2012
Produktion: Lionsgate
Regie: Gary Ross
Buch: Gary Ross, Suzanne Collins,
Billy Ray
Buchvorlage: Suzanne Collins
Kamera: Tom Stern
Schnitt: Stephen Mirrione,
Juliette Welfling
Darsteller: Jennifer Lawrence
(Katniss Everdeen),
Josh Hutcherson (Peeta Mellark),
Amandla Stenberg (Rue) u. a.
Länge: 142 Min.
FSK: ab 12 Jahren

Inhaltsbeschreibung

„Die Distrikte ähneln auch schon ein bisschen dem heutigen Leben, weil in manchen Ländern die ja auch so arm sind und arbeiten müssen, und die werden von der Regierung unterdrückt und ausgenutzt.“
Lea, 13 Jahre

„Also ich finde, man könnt' sich ja direkt zusammentun und die ganze Situation verhindern.“
Tobias, 13 Jahre

Die Filmreihe nach der populären Romantrilogie von Suzanne Collins zeichnet das Szenario einer düsteren Dystopie: Nach Kriegen und Naturkatastrophen entstand auf dem nordamerikanischen Kontinent der totalitäre Staat Panem, der in zwölf verarmte Distrikte unterteilt ist. Kontrolliert und überwacht werden diese Enklaven aus einem hypermodernen urbanen Zentrum, dem Kapitol, wo die herrschende Klasse als dekadente Vergnügungs- und Überflusgesellschaft lebt.

Der erste Teil der Trilogie dreht sich um das rituelle Massenspektakel der „Hungerspiele“, die nach einem niedergeschlagenen Aufstand

der Distrikte als „friedenserhaltende Maßnahme“ eingeführt wurden: Jährlich werden aus allen Distrikten je ein Mädchen und ein Junge zwischen 12 und 18 Jahren als „Tribute“ ausgelost, die in einer kameraüberwachten und manipulierbaren Naturarena mit archaischen Waffen bis auf den Tod gegeneinander kämpfen müssen, bis nur noch eine glorreiche Siegerin, ein glorreicher Sieger übrig ist, auf die beziehungsweise auf den ein Leben in Reichtum wartet. Durch Styling, Waffentraining und öffentliche Bewertung werden die Kandidaten zu Medienstars aufgebaut und müssen um die Gunst von Sponsoren werben. So können sie ihre Überlebenschancen erhöhen. Hauptfigur ist die 16-jährige Katniss Everdeen aus dem ärmsten, für Kohle zuständigen Distrikt 12. Sie meldet sich freiwillig für die Hungerspiele, denn sie will ihre ausgeloste zwölfjährige Schwester vor dem sicheren Tod bewahren. Als mutige Abweichlerin und erstklassige Bogenschützin wird Katniss zu einem der beliebtesten Tribute und damit in der Arena zur Gejagten. Doch sie unterwandert das Prinzip der Hungerspiele, indem sie sich ihr Mitgefühl bewahrt und mit Peeta, dem vermeintlich chancenlosen männlichen Tribut aus ihrem



Trailer zum Film

Distrikt, eine Liebe initiiert. Um sein Gesicht zu wahren, muss das Regime seine eigenen Regeln ändern und erstmalig zwei Sieger küren. Durch ihren gemeinsamen Sieg mit Peeta entzündet Katniss einen Funken Widerstand, der sich im weiteren Verlauf der Trilogie zur Rebellion ausweiten wird.

Orientierung: Soziale Verantwortung, Individualität, Opferbereitschaft

„Die haben ja nicht nur für sich selbst, sondern für die Leute, die sie lieben, gekämpft.“
Klara, 14 Jahre

„Wenn man da alleine rumstreift und alle tötet, wird man vielleicht reich, aber findet nicht mehr so leicht Freunde.“ Joshua, 13 Jahre

Über den Unterhaltungswert eines Endzeitepos um Krieg, Liebe und jugendliche Helden hinaus konfrontiert die Geschichte Kinder und Jugendliche mit einer Zukunftsvision, in der soziale Ungleichheit, Ressourcenknappheit und Unterhaltungsfetischismus zu einer menschenverachtenden, emotional abgestumpften Tyrannei pervertiert sind. Dass unschuldige Kinder und Jugendliche für die futuristische Version der Gladiatorenspiele ausgewählt werden,

gehört im Film zur Strategie: Die Jugend muss systematisch kontrolliert werden, weil sie als neue Generation eine Gefahr für den Status Quo darstellt, und ist gleichzeitig noch manipulierbar genug, um sie mit der Hoffnung auf ein Leben in Reichtum ködern zu können. Das mediale Ausschlachten der Hungerspiele durch Starkult, käufliche Emotionen, falsche Versprechungen und kaschierende Euphemismen erinnert an Casting-Shows und Reality-TV. In der zynischen Überspitzung von Panem gibt es nur Ruhm oder Tod. Katniss setzt sich stellvertretend für ihre kleine Schwester einem von Männern initiierten Krieg aus, in dem Humanität als moralisches Hindernis angesehen wird. Vielmehr gelten ein kampfbereiter Körper und ein mediales Gewinnerimage als unverzichtbar. Statt in Voyeurismus zu verfallen, sich der plumpen Optik eines Ego-Shooters zu bedienen oder sich den Wettkampf auf Leben und Tod dramaturgisch zu eigen zu machen, behält der Film konsequent den Blickwinkel einer jungen Heldin bei. Katniss begegnet dem Prinzip „Jeder gegen Jeden“ nicht mit kampfbereiter Aggression, sondern mit Rückzug, Altruismus, Verletzlichkeit und schließlich Auflehnung. Sie darf sowohl stark und mutig als auch unsicher und hilfsbedürftig sein. Optisch und charakterlich hat sie die Eigenschaften einer klassischen Heldin:



DIE TRIBUTE VON PANEM –
THE HUNGER GAMES



schön, athletisch, waffenerprobt und willensstark wie eine Amazone, gleichzeitig mütterlich, einfühlsam und verletzlich. Eine Schlüsselszene des Films markiert ihre Reifung von der besorgten großen Schwester zu einer opferbereiten Dissidentin: Katniss freundet sich mit der kleinen Rue an, die ihre Wunden versorgt und ihren Schutz sucht. Nachdem Rue

durch einen Speer ums Leben kommt, würdigt Katniss sie durch ein Blumenbegräbnis. Sie schickt durch die allgegenwärtigen Kameras einen solidarischen Trauergruß an Rues Distrikt und provoziert durch diese öffentliche Geste des Mitgefühls eine Revolte, die das Regime zum Reagieren zwingt. Rue, die Katniss an ihre kleine Schwester erinnert, ist die per-



sonifizierte Unschuld; sie ist wie eine Elfe, die sich versteckt und sich nur ihren Freunden zeigt. Als Katniss im Affekt Rues Mörder mit einem Pfeil tötet, stirbt zugleich auch ihre eigene Unschuld. In der stark emotionalisierten, zeitdehnenden Sequenz wird den Hungerspielen eine verlorengangene Empathie zurückgebracht. Für den Zuschauer verschieben sich endgültig die Fronten: Der ärgste Feind befindet sich nicht innerhalb, sondern außerhalb der Arena. Sukzessive distanziert sich Katniss aus der Kameraüberwachung und lässt den Zuschauer – beispielsweise in der Kusszene mit Peeta – im Unklaren darüber, ob ihre Gefühle echt oder gespielt sind. Der Film ist also keine grobe Zurschaustellung eines Kriegsszenarios, sondern er setzt sich vor diesem Hintergrund parabelhaft mit universellen Themen auseinander, die in der Persönlichkeitsreifung von Kindern und Jugendlichen von großer Bedeutung sind: Geschlechterrollen, Widerstand

und Anpassung, Freundschaft und Feindschaft, Täter und Opfer, Schuld, Berühmtheit, Individualität und nicht zuletzt die Frage, ob man sich Gefühle leisten kann, wenn man ein massentaugliches Image verkaufen soll.

Problemfelder: Jeder gegen Jeden? Kinder-Gemetzel-Voyeurismus?

„Wenn Erwachsene da reingegangen wären, hätte einen das weniger bewegt.“

Stefan, 13 Jahre

„Also, als Allererstes würde ich mir so Überlebenssachen holen, und dann erst mal gucken, dass ich Unterschlupf finde.

Die Schwächeren [...], die versuchen noch davonzukommen, die würd' ich noch laufen lassen, weil die so oder so sterben würden. Und ich die nicht so gern umbringen wollte.“

Katharina, 13 Jahre



„Wenn niemand zusieht, dann haben sie keine Spiele mehr“, sagt Gale, der idealistische Freund von Katniss. Die Rolle des Zuschauers, die in dem Film auf einer Metaebene thematisiert wird, ist ein wichtiger Faktor: Mit dem Voyeurismus der abgestumpften Masse in Panem muss sich zwangsläufig auch das Kinopublikum auseinandersetzen. Neben der Gewaltfrage hat auch dieser Aspekt dazu beigetragen, dass DIE TRIBUTE VON PANEM sowohl in den Ausschüssen der FSK als auch in den öffentlichen Medien eine Ethikdebatte auslöste.

Reicht eine vorbildhafte Identifikationsfigur aus, um Zwölfjährige schon mit einem enttabuisierten Setting konfrontieren zu können, in dem unschuldige Kinder in archaische Gewalttäterrollen gezwungen werden, um die Massen zu unterhalten und die Unterdrückten einzuschüchtern? Welchen Stellenwert bekommen die oben genannten Orientierungsangebote des Films und wie werden sie von Kindern im Rahmen von bildgewaltiger Blockbuster-Unterhaltung überhaupt wahrgenommen? Ist der Film sogar heuchlerisch, weil er eine Siegerin heroisiert, die als schöne, athletische Bogenschützin äußerlich perfekt ins Konzept der Hungerspiele passt? Schon die Auslosung der Tribute ist wie eine Selektion in einem Konzentrationslager inszeniert. Durch das allmähliche Aufweichen des Prinzips „gute Distrikte“ gegen „böses Regime“ fällt die Orientierung umso schwerer. Mit Cinna wird ein Vertreter des Kapitols sogar zu Katniss' Freund, und die gnadenlosen Karrieros, die die Repräsentation ihrer Distrikte in den Hungerspielen als Ehre empfinden, sind gleichermaßen Opfer und Täter.

Das alpträumhafte und ausgeklügelte System von Panem muss in seiner ganzen Unbarmherzigkeit und Undurchdringlichkeit zunächst als gegeben hingenommen werden. Dieses

System ist nicht Teil eines unrealistischen Fantasymärchens, sondern eine Zukunftsvision, die an aktuelle Entwicklungen anknüpft. Da sich in dieser Alpträumzukunft ein pädagogisch wünschenswerter gewaltfreier Ausweg zunächst nicht auftut, ist ein junges Publikum besonders gefordert. Es muss sich – genau wie Katniss – den moralischen Entscheidungsfragen stellen und sich über das Miterleben seiner Ängste, Zweifel und Erfolge eigenständig Urteile über Grausamkeit und Voyeurismus bilden, aber auch darüber, dass Kinder und Jugendliche im Film einen entscheidenden Einfluss bekommen und sogar fähig sind, ein allmächtiges Unterdrückungssystem ins Wanken zu bringen.

Ein wichtiger Aspekt in der Abwägung der Altersfreigabe der FSK war, dass der Film trotz der Beanspruchungen für Kinder auf vielfältige Weise Stellung zu dem bezieht, was er darstellt: narrativ durch zahlreiche Momente der Besinnung, der Trauer und der Hilfsbereitschaft, dramaturgisch durch die ungebrochene Fokussierung der starken Hauptfigur und visuell durch die qualitativ wie auch quantitativ ausbalancierte Inszenierung der Gewaltszenen. Durch Reißschwenks, atmosphärische Kühle, emotionale Musikuntermalung und Katniss' Reaktionen wirken die Kämpfe zwischen den Tributen abstoßend und unbehaglich, und die Kamera blendet rechtzeitig ab, bevor die Grausamkeit zu einem visuellen Spektakel werden kann.

Die Darstellung der Gewalt hinterlässt beim Zuschauer weder Genugtuung, Genuss noch Belohnung. Selbst als Katniss' ärgster Widersacher Cato stirbt und am Ende Seneca, der Regisseur der Hungerspiele, wegen seines Versagens in einen Raum mit einer Schale voller tödlicher Giftbeeren gesperrt wird, vermeidet es der Film, eine Befriedigung zu evozieren.

CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG?

Wie gehe ich mit Überlegenheit um?



CHRONICLE - WOZU BIST DU FÄHIG?

Inhaltsbeschreibung

„Die Kraft hat ihn übernommen.“
Lena, 13 Jahre

„Bei diesen Filmen gibt es ja meistens einen ganz klaren Guten und Bösen und das fand ich halt in dem Film jetzt überhaupt nicht.“
Ansgar, 15 Jahre

Der Film ist im „Found Footage“-Stil inszeniert und dreht sich um den introvertierten Highschool-Schüler Andrew aus Seattle, der seinen Alltag ununterbrochen mit einer Kamera aufnimmt. In der Schule wird er gehänselt, sein alkoholkranker Vater drangsaliert ihn und seine Mutter, die als Einzige sein Vertrauen hat, ist sterbenskrank. In einem mysteriösen Erdloch kommen Andrew, sein Cousin Matt und sein Schulkamerad Steve mit einer fremden Macht in Berührung, die ihnen telekinetische Kräfte verleiht: Sie können plötzlich durch ihre Gedanken Dinge bewegen und ler-

nen sogar Fliegen. Beim spielerischen Ausprobieren der Kräfte zeigt Andrew das größte Talent, erkennt aber seine Grenzen nicht und tötet beinahe einen Autofahrer. Im Gegenzug rettet er Steve das Leben, als dieser beim Fliegen abstürzt. Von ihm ermuntert, gewinnt Andrew dank seiner neuen Kräfte einen Talentwettbewerb. Er wird als „Magier“ gefeiert und von einem Mädchen verführt, doch bei seinem „ersten Mal“ muss er sich übergeben und wird wieder zum Gespött der Schule.

Andrew reagiert mit Gewalt gegen seinen Vater und einen verhassten Mitschüler, verliert in einem Streit mit Steve über den Wolken die Kontrolle und lässt ihn abstürzen. Nach Steves Tod wird die Kamera zu Andrews einzigem Freund und er steigert sich in die Vorstellung hinein, ein überlegener „Spitzen-Predator“ zu sein. Um Medikamente für seine Mutter bezahlen zu können, raubt er brutal eine Straßenschläger-Clique aus, überfällt eine Tankstelle und landet nach einer Explosion

USA 2012
Produktion: Twentieth Century Fox
Regie: Josh Trank
Buch: Max Landis, Josh Trank
Kamera: Matthew Jensen
Schnitt: Elliot Greenberg
Darsteller: Dane DeHaan
(Andrew Detmer), Alex Russell
(Matt Garety), Michael B. Jordan
(Steve Montgomery) u. a.
Länge: 84 Min.
FSK: ab 12 Jahren



Trailer zum Film



CHRONICLE -WOZU BIST DU FÄHIG?

im Krankenhaus. Als sein Vater ihm die Schuld am Tod der Mutter gibt, läuft Andrew Amok und lässt auch ihn in die Tiefe fallen, doch Matt eilt zur Rettung herbei. Es kommt zum gewaltigen Kampf zwischen den Freunden, bis Matt keinen Ausweg mehr sieht und den zerstörungswütigen Andrew mit der Lanze einer Statue durchbohrt. Matt flieht mit Andrews Kamera nach Tibet, Andrews Traumziel, verabschiedet sich posthum von ihm und verspricht, seine Kräfte nur noch für das Gute einzusetzen.

Orientierung: Machtgefühle, Selbstwert, Männerrollen

„Er war die falsche Person, diese Kräfte zu haben. Durch sein labiles familiäres Umfeld.“
Leo, 15 Jahre

„Wenn man so richtig unbeliebt in der Schule ist und einen noch nicht mal die eigene Familie unterstützt, weil ja die Mutter krank ist und der Vater nur trinkt und ihn schlägt, dass man dann Rache will. [...] Ich glaub', das könnte mit vielen Menschen so passieren, aus der Wut heraus.“ Marie, 13 Jahre

Nicht nur die Stimmungswechsel zwischen Humor, Drama und Spannung, sondern auch die stilistische Mischung aus einer Fantasy-Superhelden-Story, authentischem Setting und Handkamera-Look evoziert in CHRONICLE eine besonders jugendaffine Balance zwischen Nähe und Distanz. Die Zuschauer bekommen Einblicke aus der Perspektive einer Opferfigur, die keine Anerkennung erfährt. Andrew wird als Identifikationsfigur aufgebaut, in dessen Haut niemand stecken möchte, bis ein klassischer Jungentraum wahr wird: Er und seine Freunde bekommen Superkräfte, die sie räumlich und körperlich entfesseln. Dass Andrew schwächling und unsicher ist, scheint plötzlich keine Rolle mehr zu spielen. Jetzt ist er sogar fähig, Steve das Leben zu retten, der als beliebter Sportler und Schulsprecher alles verkörpert, was Andrew fehlt. Doch in Andrews Aufstieg und auch in seinem Fall werden die Superkräfte zu einem folgenschweren Verstärker: Nachdem er seine eigentlichen Probleme damit nicht lösen kann – die Krankheit seiner Mutter, das Verhältnis zu seinem Vater und die Unerfahrenheit mit Mädchen – missbraucht er diese Kräfte.

Er verliert die Bodenhaftung und mutiert zu einem tragischen Monstrum. Je mehr Andrew sich für allmächtig hält, desto weiter distanziert sich der Film von ihm. Als er im Feuerwehranzug seines Vaters und im weißen Patientenhemd zum Gewalttäter wird, hat er für ein junges Publikum nichts Heroisches mehr. Matt stellt den Gegenentwurf dar: Er sieht die Gefährlichkeit der Superkräfte, verbirgt sie bis zum großen Finale und löst seine Konflikte ohne sie, zum Beispiel, als er seine Exfreundin Casey zurückerobert. Am Ende hat Matt Züge eines klassischen Supermans, der als Lebensretter keinen Unterschied zwischen seiner sympathischen Freundin und Andrews unsympathischem Vater macht und Andrew schließlich als Identifikationsfigur ersetzt. „Sieh dich doch mal an, das bist doch nicht du!“, versucht er Andrew bis zum Schluss positiv zu beeinflussen. Er sieht immer den Menschen hinter dem selbsternannten „Spitzen-Predator“. Im Rahmen einer Superhelden-Geschichte vor authentischem Hintergrund greift der Film Gefühle wie Selbstwert, Macht, Versuchung und Geltungsdruck auf und zeigt drei junge Männer, die ganz unterschiedlich mit diesen

Reizen umgehen. Es geht immer wieder um die Frage, ob man sich aus Macht Vorteile verschaffen darf und welche Rollenerwartungen an junge Männer gerichtet werden – sowohl vom anderen Geschlecht als auch von ihnen selbst. Andrews Radikalisierung ist nicht nur die Folge von Demütigungen, sondern auch eines verzerrten Selbstbildes. Er hat so viel Geringschätzung erfahren, dass er der Freundschaft von Steve und Matt nicht traut und seinen Wert nur noch über die Superkräfte definiert. Seine Kamera, die für ihn die Funktion einer Barriere zwischen sich und der Umwelt hat und im Laufe des Films zu einer Art imaginärem Freund wird, ist dafür ein passendes symbolisches Element.

Problemfelder: Jugendliche Allmacht, erwachsene Ohnmacht

„Bei Wut weiß man meistens nie, was man macht, sondern die ist nur in diesem Moment da, diese Wut.“ Lina, 13 Jahre

„Der war früher voll das Opfer und jetzt Psycho!“ Emin, 13 Jahre

CHRONICLE - WOZU BIST DU FÄHIG?



Im Vergleich zu überirdischen Comic-Helden regen die drei ganz normalen jugendlichen Protagonisten in CHRONICLE die Fantasie besonders stark an, was man selbst mit solchen Superkräften anstellen würde: Mädchen beeindruckt? Es allen zeigen? Es wie Andrew dem brutalen Vater heimzahlen, vor dessen Gewalt man als „Superheld“ keine Angst mehr haben muss? „Man fühlt sich nicht schuldig, wenn man eine Fliege zerquetscht“, sagt Andrew in die Kamera. Er erklärt sich selbst zur Krönung des Ökosystems, um seine Gegengewalt zu rechtfertigen, und wie zum Beweis zerquetscht er mit einer Handbewegung ein Auto. Sachlich betrachtet erzählt CHRONICLE die parabelhafte Variante eines Amoklaufs: Ein introvertierter, gehänselter und von den Mädchen ignoriertes Außenseiter mit einem alkoholkranken Vater bekommt durch Superkräfte Gelegenheit, alle Rückschläge und Demütigungen mit überlegener Gewalt zu kontern. In einem großen Racheauftritt vermag er dann alle Aufmerksamkeit auf sich zu richten, bevor seine Hybris ihn unweigerlich in den Tod führt. Während Matt und Steve verantwortungsbewusst und spielerisch mit den Kräften umgehen, ist für den leidgeprüften Andrew die Versuchung der Allmacht zu groß: Er erliegt der Faszination, beliebig über das körperliche Wohl anderer Menschen bestimmen zu können. Die zahlreichen Erniedrigungen, die er über sich ergehen lassen musste, die Krankheit und der Tod seiner Mutter liefern ihm ein willkommenes Motiv. In seinem Größenwahn senkt er im Erproben der telekinetischen Kräfte seine Hemmschwelle weiter und lädt das Publikum mit dem Blick durch seine Kamera ein, daran teilzuhaben: Er zerreißt eine Spinne, schleudert seinen Vater gegen eine Wand, zieht einem Macho die Zähne heraus und analysiert seinen „Trick“ wie ein Experiment. Er geht brutal gegen drei Schläger vor, um ihr

Geld zu nehmen – nicht für sich, sondern für seine kranke Mutter. Wie alle Erwachsenen in CHRONICLE kann die Polizei am Ende nur machtlos zusehen. Es gibt keine erwachsene Instanz, die der Film als wirksamen positiven Gegenpol anbietet. Die Jugendlichen machen bis zum Schluss alles unter sich aus. Andrews Kamera, mit der er sich immer mehr selbst in den Mittelpunkt rückt, bekommt die Funktion eines widerspruchslosen und staunenden „Ersatzfreundes“ und verstärkt das Angebot an junge Zuschauerinnen und Zuschauer, ihm auf seinem zerstörerischen Weg zu folgen. Hier lag auch in der FSK-Beurteilung die größte Herausforderung: Wie fassen Kinder und Jugendliche Andrew als Hauptfigur zwischen Gut und Böse auf? Können sie seinen Wandel und seine Motive nachvollziehen und sich von seiner unkontrollierten Allmacht distanzieren? Wie wirken in diesem Genre- und Motivlagen-Mix die teilweise brutalen Gewalthandlungen auf sie? Bei aller stilsicheren Jugendästhetik verlangt der Film besonders in der dramatischen und spannungsgeladenen zweiten Hälfte einem jungen Publikum viel ab. Er macht an der Figur Andrew deutlich, wie ambivalent eine Zuschreibung als Täter oder Opfer, Held oder Verlierer sein kann, wenn es um das Ausnutzen von Macht aus vermeintlich nachvollziehbaren Gründen geht. Nach einer Freigabe ab 16 Jahren in der ersten Instanz hat der FSK-Ausschuss nach einer Neuvorlage des Films stärker berücksichtigt, dass der Film es Kindern und Jugendlichen ab 12 Jahren möglich macht, sich von Andrews Gewalt und seinem Machtmissbrauch zu distanzieren. Hierzu tragen nicht nur die comicartigen Science-Fiction-Effekte bei, sondern auch Andrews zunehmender Kontrollverlust und die deutlich hervorgehobenen Konsequenzen seines falschen Handelns, vor denen die positive Gegenfigur Matt immer wieder warnt.

Dürfen wir anders sein, als die meisten es wollen?



DIRTY GIRL

Inhaltsbeschreibung

„Man soll die Menschen so respektieren wie sie sind, man kann es ja auch nicht ändern.“
Natalie, 13 Jahre

„Unter Klassenkameraden wird das Thema ‚Schwule und Lesben‘ wohl eher mit Humor aufgenommen. Aber unter Freunden kann man da schon ganz gut drüber reden.“
Nick, 13 Jahre

Oklahoma 1987: Die obszöne „Schulschlampe“ Danielle und der schüchterne Homosexuelle Clarke, der sie insgeheim bewundert, werden in eine Sonderklasse strafversetzt: Sie müssen sich als imaginäre Eltern zusammentun und einen Sack Mehl wie ein Baby behandeln, um Verantwortung zu lernen. Beide stammen aus einem schwierigen Elternhaus. Danielles Mutter

ist mit einem Mormonen liiert, der zwei Kinder und puritanische Benimmregeln in die neue Familie bringt; Clarkes tyrannischer Vater versucht, dem Sohn die homosexuelle Neigung mit der Militärakademie auszutreiben. Nachdem Clarke durch seine Männerposter endgültig als homosexuell aufgefliegen ist, ergreift er zusammen mit Danielle die Flucht nach Kalifornien. Dort wohnt Danielles leiblicher Vater. Während sich die Mütter auf der Suche zusammenraufen und von ihren autoritären Männern emanzipieren, lernen sich Clarke und Danielle nicht nur gegenseitig, sondern auch selbst besser kennen. Clarke legt seine Schüchternheit ab, hat sein „erstes Mal“ mit einem Stripper und erlebt seinen ersten Liebeskummer. Danielle lernt, dass sie nicht alleine auf der Welt ist, und zeigt, dass hinter dem „Dirty Girl“ auch eine verletzte und Halt suchende junge Frau steckt. Als sie aus Geldmangel an

USA 2010

Produktion: The Weinstein Company

Regie: Abe Sylvia

Buch: Abe Sylvia

Kamera: Steve Gainer

Schnitt: Jonathan Lucas

Darsteller: Juno Temple (Danielle),

Jeremy Dozier (Clarke),

Milla Jovovich (Sue-Ann) u. a.

Länge: 90 Min.

FSK: ab 12 Jahren



Trailer zum Film

einem Strip-Wettbewerb teilnimmt, identifiziert Clarke die Bar als Schwulen-Club. Er springt für sie ein und wird auf der Bühne gefeiert. Doch sein Vater, der ihnen auf die Spur gekommen ist, sieht ihn dort. Er zerrt die beiden ins Auto und droht ihnen mit harten Konsequenzen. Clarke lässt sich die Einschüchterungen nicht mehr gefallen, steht zu seiner Homosexualität und wird verprügelt. Danielle setzt die Reise zu ihrem Vater alleine fort, muss aber vor Ort einsehen, dass für sie als Fremde in dessen idyllischer Familie kein Platz ist. Stattdessen lernt sie durch ihn ihre Mutter neu kennen, die sich, wie auch Clarkes Mutter, am Ende von ihrem Mann trennt. Es kommt zu einem glücklichen Happy End ohne Väter und einem märchenhaften Wiedersehen mit Clarke bei einem Gesangsduett auf dem Abschlussball.

Orientierung: Abweichen von familiären, körperlichen und sexuellen Normen

„Ich finde, der Film hätte genauso gut in der jetzigen Zeit spielen können. [...] Wenn ich mir vorstellen würde, bei uns in der Klasse wäre jemand homosexuell, würden sich die meisten erstmal denken, hä, und könnten gar nichts richtig damit anfangen. [...] Und diese Danielle, das gibt es doch heute genauso gut, dass jemand eine Schlampe ist und sich so auf ihren Körper reduziert.“ Josie, 13 Jahre

„Dass man auch aufs Innere gucken soll, weil der Clarke, der sieht jetzt nicht so gut aus, aber trotzdem haben sie sich dann am Ende gut verstanden.“ Jonas, 12 Jahre

DIRTY GIRL erzählt die Geschichte zweier jugendlicher Außenseiter, die weder in der Schule noch zu Hause dazugehören: Danielle,



weil sie sich Eigensinn und sexuelle Freizügigkeit herausnimmt, Clarke, weil er als dicker, schüchterner Homosexueller das Gegenteil eines angesagten Highschool-Jungen darstellt. Da der Film beide Figuren mit ihren Schwächen ernst nimmt und stattdessen ihre uramerikanische Vorstadtumwelt wie eine schräge Farce erscheinen lässt, ändert sich im Verlauf des Films für das Publikum der Blickwinkel. Sonderbar sind nicht Danielle und Clarke, son-



DIRTY GIRL



DIRTY GIRL

den die Erwachsenen, die sie zur „Normalität“ erziehen wollen: eine verunsicherte Mutter, die ihre sündige Vergangenheit vergessen machen will, ein homophober Vater, der seinen Sohn und seine Frau nicht halb so sehr liebt wie sein Auto, dazu ein Enthaltsamkeit predigender Sexualkundelehrer und die Karikatur eines Psychotherapeuten, der vergeblich versucht, Clarkes Homosexualität durch Dias mit nackten Frauen auszutreiben. Das wert-

konservative und fromme Zeitalter der Reagan-Ära bringt hier auf besonders zugespitzte Art die elementaren Fragen und Orientierungskonflikte zum Vorschein, die in der Pubertät jeder Generation gültig sind: Bin ich schön? Bin ich normal? Was ist normale Sexualität? Wie will ich eigentlich sein? Was ist Familie und welche Rolle spielen meine Eltern? DIRTY GIRL zeigt zwei Jugendliche, deren Glück und Fortentwicklung nicht innerhalb, sondern außerhalb der Vater-Mutter-Kind-Familie stattfinden. Danielles Sehnsucht nach der Idylle mit ihrem idealisierten leiblichen Vater tritt am Ende hinter den höheren Wert ihrer Freundschaft mit Clarke und die Versöhnung mit ihrer Mutter zurück. Dem Genre des Roadmovies entsprechend hat die Offenlegung von Konflikten einen teils stärkenden, teils auch reinigenden Effekt auf alle Protagonisten: Aus Clarke, der sich unter einer Kapuze versteckte und zum heimlichen Tanzen auf sein Zimmer zurückzog, wird ein selbstbewusster junger Mann. Er bekennt sich offen zu seiner Homosexualität und präsentiert seinen Körper, anstatt sich dessen zu schämen. Aus der berechnenden, Freund und Feind brüskierenden Danielle wird eine empathiefähige „Dirty Woman“, die eine innerliche und äußerliche Wandlung durchmacht, ohne sich selbst aufzugeben. Sie darf „schmutzig“ sein, muss es aber nicht. Dadurch, dass Danielles und Clarkes Flucht auch auf deren Mütter eine befreiende Wirkung hat, stärkt der Film seine jungen Protagonisten zusätzlich und gesteht auch der Elterngeneration Identitätskonflikte und die Möglichkeit einer Neuorientierung zu. In DIRTY GIRL werden keine Normalitätsideale vermittelt – nicht „du musst“ oder „du sollst“, sondern das „Nicht-Müssen“ und „Dürfen“ bestimmen den Charakter des Films. Die Balance zwischen überzeichnetem Humor und Realitätsnähe, die pointierte Erzählweise und nicht zuletzt der emotionalisierende

Zugang mit Hilfe von ausgedehnten Musikpassagen erleichtern es Kindern im Pubertätsalter, sich diesen Themen trotz des sexualisierten Untertons auf spielerische und trotzdem anspruchsvolle Art zu nähern.

Problemfelder: „Fick dich!“ – „Schwanzkäse!“ – „Schwuchtelkram!“

„Ich finde, die Wörter sollte man auch gar nicht verwenden. Ich denke auch, dass es irgendwo Ausnahmen gibt.“ Vinzent, 13 Jahre

„Also ich glaub’, die Danielle war eigentlich eher ein trauriges Mädchen, weil die sich in der Schule so auftakelt, um beliebt zu sein.“ Kira, 12 Jahre

Danielle und Clarke sind Außenseiter, weil beide auf ihre Art von sexuellen Standards und normativen Geschlechterrollen abweichen. „Wenn das Mädchen oben auf ist, wer ist dann derjenige, der gefickt wird?“, fragt Danielle zu Beginn des Films, während sie im Auto mit einem beliebigen Mitschüler Sex hat und sie die Männerwelt im Voice Over infrage stellt. Mit komödiantischer Leichtigkeit wird Danielle zu Beginn des Films als promiskuitiver, übersexualisierter, latent schwulenfeindlicher und respektloser Vamp in Szene gesetzt. Trotzdem wird sie für den schüchternen schwulen Jungen zum Idol. Körperliches und sexuelles Erproben entwickelt sich in diesem Film zu einem befreienden und letztlich ungefährlichen Teil jugendlicher Selbstbestimmung.

Trotz dieser freizügigen Haltung zur Sexualität ist der Film nie vulgär oder geht visuell ins Detail. In diesem Kontext sind auch die derb sexualisierten Sprachbilder zu werten. „Eine Pussy ist eine hässliche, geschwollene, haarlose Vagina!“, erklärt Danielle ihrer kleinen, mormo-

nisch erzogenen Halbschwester Mindy. Als ihr Vater droht, solche bösen Wörter mit dem Auswaschen des Mundes zu bestrafen, kontert sie: „Fick dich!“. Die stellenweise obszöne Sprache in Verbindung mit Beleidigungsvokabeln wie „Schwuchtel“, „Schlampe“ oder „Pussy“ war in der Beurteilung der FSK ein Schlüsselkriterium. Sprache im Film ist ein wichtiges Jugendschutzkriterium und nicht selten Anlass öffentlicher Debatten, auch weil viele Teenagerfilme einem aktuellen Trend zur zotigen Sprache folgen. Bei der Orientierung von Kindern und Jugendlichen kann Sprache zur Waffe werden, um sich durch exklusive Codes abzugrenzen, um dazuzugehören oder Grenzen auszuloten. Sie kann aber auch benutzt werden, um andere herabzuwürdigen, sexuelle Reife zu simulieren oder Geschlechterhierarchien zu zementieren.

Durch visuelle Zurückhaltung und ein emotionales Wechselspiel knüpft DIRTY GIRL diese Sprachbilder eng an die Reifung zweier vielschichtig gezeichneter Hauptfiguren. Das sexualisierte Klima des Films, das in derberen Genrevariationen oft nur selbstzweckhaft ist, erklärt sich hier als Facette zweier Lebensläufe. Regisseur Abe Sylvia, auf dessen eigenen Erfahrungen die Clarke-Figur basiert, bedient sich im Film nicht nur zahlreicher Stereotypen, sondern überhöht sie, um die kleinbürgerliche Version des American Way of Life auf provokante Weise bloßzustellen.

Der Prüfausschuss der FSK kam zu der Einschätzung, dass Kinder ab 12 Jahren zwar sehr offensiv mit zotiger Sprache und Fragen der Körperlichkeit und Sexualität konfrontiert werden, aber bereits in der Lage sind, die deutlichen Überzeichnungen zu erkennen und sich eigenständig an der Entwicklung der beiden Anti-Helden zu orientieren, so dass die zahlreichen positiven Botschaften des Films ihre Wirkung nicht verfehlen.

Kann ich mich von tiefen Überzeugungen trennen?



KRIEGERIN

Inhaltsbeschreibung

„Klass und berührend.“ Sibel, 14 Jahre

„Man muss keine Gewalt anwenden, um ein Problem zu lösen, sondern reden.“
Johannes, 13 Jahre

Die 20-jährige Marisa ist die Freundin von Sandro, dem Anführer einer organisierten Neonazi-Clique in einer nordostdeutschen Kleinstadt. Sie ist eine kampfbereite Überzeugungstäterin, die schon als kleines Mädchen von ihrem immer noch nationalsozialistisch eingestellten Großvater geprägt wurde und keine Skrupel hat, genauso zuzuschlagen wie ihre männlichen Freunde. Doch ihr Weltbild gerät durch eine Reihe einschneidender Erfahrungen ins Wanken: Sandro landet im Gefängnis, die 14-jährige Svenja aus bürgerlichem Elternhaus taucht in der Clique auf und der junge Afghane Rasul tritt in Marisas Leben, nachdem sie ihn und seinen Bruder nach einem Schar-

mützel am Baggersee aus Rache mit dem Auto gerammt hat. Als Rasul ihr erneut begegnet, glaubt sie fälschlicherweise, seinen Bruder auf dem Gewissen zu haben und lässt ihn widerwillig Lebensmittel aus dem Supermarkt ihrer Mutter stehlen. Gerade als Sandro aus dem Gefängnis entlassen wird, gewährt Marisa Rasul heimlich Unterschlupf und hilft ihm, seine Verwandten in Schweden zu kontaktieren.

Nach dem Tod ihres idealisierten Großvaters erfährt sie von der Mutter, dass diese von ihm misshandelt wurde, und sie gerät mit Sandro aneinander, als sie ihm den geforderten Sex verweigert. Während Marisas Nazi-Identität immer größere Risse bekommt, bricht Svenja mit ihrer Mutter und vor allem mit dem Stiefvater und wird nach einer wilden Party bei den Neonazis aufgenommen. Als Marisa den von Sandro zusammengeschlagenen und blutüberströmten Rasul sieht, möchte sie keine „Neonazi-Braut“ mehr sein. Sie überfällt das Domizil der Neonazis mit einem Baseballschläger,

Deutschland 2011
Produktion: MAFILM / ZDF
Das Kleine Fernsehspiel
Regie: David Wnendt
Buch: David Wnendt
Kamera: Jonas Schmager
Schnitt: Andreas Wondraschke
Darsteller: Alina Levshin (Marisa),
Jella Haase (Svenja),
Sayed Ahmad (Rasul),
Gerdy Zint (Sandro) u. a.
Länge: 100 Min.
FSK: ab 12 Jahren



Trailer zum Film

schlägt Sandro nieder und zerrt Svenja ins Auto. Mit dem gestohlenen Geld von Svenjas Eltern bezahlt Marisa die Schleuser, die Rasul in einem Schlauchboot in Richtung Schweden mitnehmen. Nach seiner Abreise taucht Sandro, der von Svenja per Handy informiert wurde, am Strand auf und schießt Marisa ohne Vorwarnung kaltblütig nieder.

KRIEGERIN



Orientierung: Gruppendynamik, Veränderung und Einsicht

„Die machen ihr Leben selber kaputt.“

Luise, 12 Jahre

„Sie hat mitgemacht und sie hätte sich genauso gut dagegen entscheiden können.“

Niklas, 13 Jahre

Mit KRIEGERIN wurde bewusst auch ein Film mit authentischem und sozialpolitischem Anspruch ausgewählt, bei dem ein großer Zulauf von Kindern ab 12 Jahren nicht erwartet werden kann. Denn leichte Unterhaltung bietet der intensiv inszenierte Film nicht. Er fordert, lädt nie zum Zurücklehnen ein, vermeidet lebensferne cineastische Bilder und hinterlässt kaum etwas Positives – keinen einfachen Ausweg, kein bleibendes Glück.

Das heikle Feld des Neonazismus wird hier aus einer ungewöhnlichen Binnenperspektive erzählt, die im Kontrast zu anderen Filmen mit dieser Thematik steht. Die mit Ausnahme eines Altnazis fast nur jungen Neonazis werden weder monströs noch verharmlosend, sondern schroff, nah und unverblümt gezeigt. Fast scheint es so, als stehe ihnen nur dieser eine Weg offen, um ihrer Perspektivlosigkeit zu entrinnen und etwas Geltung zu erhalten. Vor allem aber widerspricht die Perspektive einer rechtsextremen weiblichen Hauptfigur den typischen Sehgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen. Denn Marisa wird wegen ihrer Gesinnung nicht vorverurteilt und sie zeigt auf, dass Mädchen in diesem Männerbund nicht nur Anhängsel sein müssen. Im Gegensatz zu Katniss aus DIE TRIBUTE VON PANEM ist Marisa eine kampfbereite Aktivistin, deren Weltbild nach der Prägung durch ihren Großvater, die Neonazi-Clique und ihren Freund gefestigt und unverrückbar zu sein scheint.

Ein wütendes Tank Girl, das die Zierlichkeit und die feinen Gesichtszüge unter martialischen Tattoos und einer provokanten Feather-Cut-Frisur verbirgt. Nur in wenigen Szenen kann sie Zartheit und Wärme zulassen: etwa in der Zweisamkeit mit ihrem kranken Großvater, als Rasul ihr einen Nagel aus dem Fuß zieht und kurz vor ihrem Tod. In der Gruppe und beim Sex mit Sandro muss sie dagegen funktionieren, stark und widerstandsfähig wirken. Entsprechend kühl und grob sind diese Momente inszeniert. Marisa erlebt im Verlauf des Films keine Orientierung, sondern durchläuft den schmerzlichen und für sie sogar tödlichen Prozess einer inneren Ablösung. Dieser wurde durch eine Reihe einschneidender Ereignisse ausgelöst, durch den Tod des Großvaters, die Begegnung mit Rasul, die Konfrontation mit der deutlich jüngeren Svenja und die Gewalt ihres Freundes. Parallel zu Marisas wachsender Entfremdung orientiert sich Svenja, die sich als vergleichsweise gutbürgerliches Mädchen stark zur Identifikation eignet, in die entgegengesetzte Richtung. Erst als sie sich weinend an die tote Marisa schmiegt, scheint sie den verhängnisvollen Ernst ihres eingeschlagenen Weges zu realisieren. Um Marisa, Svenja und Rasul herum tut sich im Film ein präzise recherchiertes Umfeld auf, das anregt, sich mit trostlosen Gegenden, hilflosen Eltern, einem Altnazi als Gruppenmaskottchen, einem jungen Funktionär mit Parteiheft, authentisch wirkender, eigens für den Film komponierter Neonazi-Punk-Musik, wilden Saufpartys und verkommenen Asylantenwohngegenden auseinanderzusetzen. Über die Geschichte eines Mädchens in einem Neonazi-Männerbund hinaus transportiert KRIEGERIN wichtige Fragen zur Sozialisation, über Gruppenzwang, die Entstehung von Ideologien und den schweren Prozess einer Neuorientierung nach dem Zusammenbruch eines alten Weltbildes.

Problemfelder: Dazugehören stärkt, Aussteigen ändert nichts

„Ich denke, man sollte seinen eigenen Weg gehen und sich nicht nur nach anderen richten und sich von anderen mitziehen lassen.“

Meike, 14 Jahre

„Dass man sich wandeln kann, selbst wenn man vorher was anderes gelernt hat.“

Moritz, 13 Jahre

Gleich zu Beginn nimmt der Film in einer Vorausblende Marisas Tod vorweg und konfrontiert den Zuschauer mit ihrem zweifelhaften Weltbild, das sie in einem bitteren Voice-Over-Monolog ausdrückt: „In einer Demokratie kann jeder mitbestimmen: Du, ich, Alkoholiker, Junkies, Kinderschänder, Neger, Leute, die zu blöd sind, den Hauptschulabschluss zu schaffen, [...] Leuten, denen egal ist, wenn alles hier den Bach runtergeht. Aber mir ist es nicht egal. Ich liebe mein Land.“

Marisa ist als hochexplosive Mischung aus Widersprüchen charakterisiert: in großen Zusammenhängen denkend wie in ihrer Kampfansage „Es ist Krieg und da ist alles erlaubt“, empfindsam und zart bei ihrem kranken Großvater, brutal abweisend gegenüber Ausländern. Wie bei keinem anderen der Projektfilme bewegt sich eine Hauptfigur so ambivalent zwischen Täter- und Opferrolle. Mit Svenja ist ihr eine Nacheiferin mit einem völlig anderen sozialen Hintergrund gegenübergestellt, der man ein Abrutschen in die Neonazi-Szene nicht zutrauen würde – eine Einser-Schülerin mit weichem, kindlichem Äußeren, die in Konflikt mit ihrem engstirnigen Stiefvater gerät, zumal sie heimlich raucht. Svenja fühlt sich umso freier und bedeutender, je mehr sie ihren Verstand ausschaltet und die willkürlich gesetzten Regeln des Elternhauses gegen



KRIEGERIN

den vermeintlichen Halt in der Neonazi-Gruppe eintauscht – bis sie aus Sandros Auto lautstark den Hitlergruß hinausgrölt. Bei aller Unterschiedlichkeit werden beide weiblichen Hauptfiguren als intelligente, eloquente und reflexionsfähige Mädchen mit eigenem Willen vorgestellt. Wie kann man die Neonazis mit ihrem tradierten Frauenbild, nach dem sich Frauen unterordnen müssen, gutheißen und gleichzeitig ein modernes und starkes Mädchen sein? Wie könnte der Film auf zwölfjährige Kinder mit ähnlicher Sozialisation wirken, wenn eine Neonazi-Clique, wie in einigen Szenen des Films illustriert, Anerkennung, Freiheit, Spaß und Zugehörigkeit verspricht? Marisas Katharsis und ihre Hilfe für Rasul werden nicht belohnt, denn Svenja verrät sie und von Sandro wird sie erschossen. An den Verhältnissen hat sich also (fast) nichts geändert. Gerade das fatale Ende, in dem Marisa ihren mutigen Ausstieg mit dem Leben bezahlt, stellt für junge Zuschauerinnen und Zuschauer eine große emotionale und moralische Herausforderung dar. Die dramatische Schlusssequenz hinterlässt lediglich eine kleine Hoffnung, dass Svenja nicht zu den Neonazis zurückkehren wird. Passend zu Marisas Gefühlswirrungen und den vielen emotionalen

Ausbrüchen ist der Film in seiner abrupten Optik nie berechenbar. Die Neonazis filmen sich, wie sie brutal gegen Asiaten in der Straßenbahn vorgehen, Marisa hat Sex mit Sandro unter der Hakenkreuzfahne, der Altnazi führt der Clique unkommentiert ein antisemitisches Video



über das Schächten vor, Marisa prügelt mit einem Baseballschläger auf Sandro ein und Svenja lässt sich zur Initiation eine „88“ tätowieren. Eine ausformulierte oder offenkundige Kritik bleibt jeweils aus.

Der Film stellt dar, ohne zu erklären und überlässt es dem Publikum, das Milieu und seine Gewalt eigenständig zu bewerten. Auch ein wirksames Eingreifen von außen ist in KRIEGERIN keine Option. Die Eltern sind depressiv oder haben versagt, die Behörden sind überfordert und die Polizei taucht im Film nicht auf.

Warum wurde trotz dieser Elemente eine Freigabe ab 12 Jahren erteilt? Es sind entscheidende Feinheiten, Gesten und dramaturgische Zusammenhänge um die drei Hauptfiguren Marisa, Svenja und Rasul, die die unzweifelhaft kritische und nachdenklich stimmende Haltung des Films ausmachen und die Wirkung auf Kinder

und Jugendliche maßgeblich mitprägen. Marisas widerwillige Annäherung an Rasul, ihre zunehmenden Zweifel, Svenjas Trauer nach Marisas Tod, die allgegenwärtige atmosphärische Unbehaglichkeit und das zumutbare Maß in der Darstellung der Gewalt. Die Neonazi-Szene wird nicht als erstrebenswert gezeichnet und der ideologische Schutz der Gruppe wird ohne pädagogischen Zeigefinger als trügerisch und haltlos entlarvt, zumal er sich nur aus dem Hass auf alles Fremde speist.

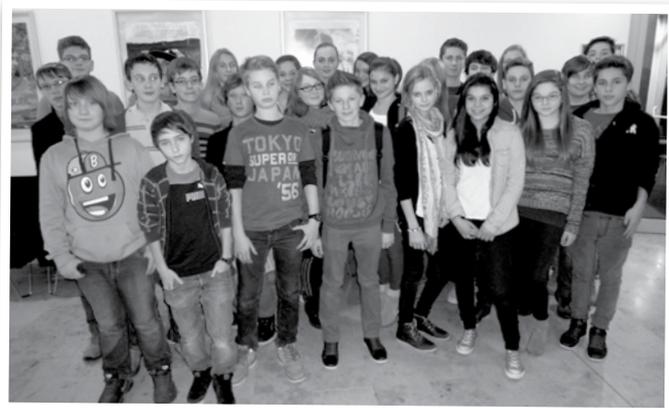
Aus der Sicht des Jugendschutzes liegt der besondere Mehrwert des Films für Kinder und Jugendliche darin, dass er auf ungewohnt direkte und authentische Art die ultrarechte Szene bebildert und für die tückischen Kreisläufe der Gewalt sensibilisiert, in denen Menschen wie Marisa oder auch Svenja stecken.

Arndt Klingelhöfer

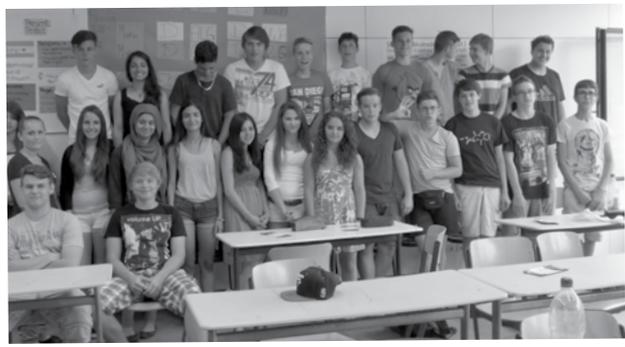
KRIEGERIN



SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER







Über 600 Mädchen und Jungen aller Schulformen im Alter von 12 bis 15 Jahren (und einige 16- und 17-Jährige) aus dem ländlichen und städtischen Raum aus Rheinland-Pfalz, Baden-Württemberg und Hessen nahmen von September 2012 bis Juli 2013 am Projekt teil. Angestrebt wurde eine möglichst gleichmäßige Verteilung nach Alter, Geschlecht und Schultyp auf die einzelnen Filmgruppen. Um zu erfassen, ob und auf welche Weise die in den jeweiligen Filmen angesprochenen Themen von den Beteiligten aufgenommen und reflektiert wurden und wie die jugendlichen Filmfiguren auf sie wirkten, kamen quantitative und qualitative Methoden zur Anwendung.

Die quantitative Wirkungsstudie

Für das Projekt mussten die Teilnehmenden zunächst das schriftliche Einverständnis der Eltern einholen. Vor dem FSK-Besuch bearbeiteten sie in ihren Klassen einen anonymisierten Prä-Fragebogen. In diesem wurden neben den allgemeinen soziodemographischen Daten wie Alter, Geschlecht, Schultyp oder Nationalität auch die Mediennutzung, die Genrepräferenzen, das Interesse an Politik und persönliche Befindlichkeiten wie allgemeine Ängstlichkeit, Aggressionsbereitschaft, Fantasiefähigkeit, Selbstbestimmtheitsüberzeugungen, Zufriedenheit mit dem eigenen Körper, das Zugehörigkeitsgefühl zu verschiedenen Gruppen, die Einstellungen zu bestimmten Themen wie Geschlechterrollen, Haltung gegenüber Minderheiten oder die Relevanz ethischer Werte abgefragt.

Unmittelbar nach der Filmsichtung füllten die Schülerinnen und Schüler einen weiteren Fragebogen aus, den Post-Fragebogen, der neben einigen in der Beantwortung völlig offen gehaltenen Fragen zum gesehenen Film auch Fragen aus dem Prä-Fragebogen wieder



aufgriff. Auf diese Weise konnte erfasst werden, ob sich Wertehaltungen oder Einstellungen unmittelbar nach der Filmsichtung verändert hatten. Für die Auswertung wurden nur komplette Fragebogen-Sets verwendet, bei denen sowohl der Prä- als auch der Post-Bogen vorhanden war, so dass nach Abschluss der Veranstaltungen ein Gesamtsample von 517 Fragebögen vorlag. (Zur Beschreibung der Auswertung und der Erläuterung der Befunde der Prä-Post-Befragung siehe den Artikel von Professor Jürgen Grimm „Identitätsbildung durch Kino?“)

Die qualitative Forschungsarbeit

Analog zu den Sehgewohnheiten von Mädchen und Jungen im beschriebenen Alter wurden die ausgewählten Filme in der Kino- und Gruppensituation gemeinsam erlebt. Die kollektive Filmrezeption legt zwei Perspektiven der Beobachtung für die Zielgruppe nahe: Wie erlebe ich selbst den Film und wie reagieren die anderen auf das Gesehene? Nach der Filmsichtung und dem Ausfüllen des Post-Fragebogens folgte

ein Filmgespräch, in dem die Mädchen und Jungen untereinander und mit Moderatorinnen und Moderatoren der FSK über den Film, einzelne Szenen sowie Inhalte und Aspekte der Inszenierung diskutierten.

Die Methode der gemischtgeschlechtlichen Rezeptions- und Gesprächssituation im Kino kommt aus unserer Sicht dem in der Freizeit erlebten Kinobesuch dieser Altersgruppe sehr nahe. Interessanterweise führte diese „offene“ Gesprächssituation häufig zur Diskussion von Themen, die von den Mädchen und Jungen selbst besetzt wurden: Wo liegt die Jugendschutzrelevanz des Films? Worauf fokussiert der Jugendschutz? Wie begründe ich eine Altersfreigabe? Meinungsvielfalt, Kontroversen, Diskurse untereinander und mit den Erwachsenen wurden während der Projektphase zur etablierten Kommunikation, die weit über den eingeräumten Zeitrahmen hinausreichte. Bemerkenswert war, dass sich am Filmgespräch auch die Mädchen und Jungen beteiligten, die im schulischen Kontext eher zurückhaltend sind.

Nach den einzelnen Veranstaltungen wurden zusätzlich Schülerinnen und Schüler unterschiedlicher Schulen und Jahrgangsstufen in nach Geschlechtern getrennten Gruppeninterviews (Gruppenstärke 4 bis 8) zu den jeweiligen Filmen befragt, um einen konkreteren Einblick in die Gefühlswelt der Mädchen und Jungen nach dem Filmerlebnis zu erhalten. In der Forschungspraxis werden Gruppendiskussionen häufig explorativ bis komplementär zur Absicherung und Interpretation der quantitativ gewonnenen Befunde genutzt und sollten für unser Projekt gruppendynamische reflexive Prozesse der Teilnehmenden abbilden, die in einer Prä-Post-Messung mittels Fragebogen nicht erfassbar sind. Während die Schülerinnen und Schüler beim

Ausfüllen der Fragebögen möglichst spontan und ohne Kontaktaufnahme zum Sitznachbarn antworten sollten, boten die Gruppendiskussionen großen und dynamischen Raum für eine lebhaft Auseinandersetzung. Diese ergab sich anhand eines flexiblen Fragenkatalogs zu Filmfiguren und -botschaften, über Identifikationsanreize und Vorbildverhalten, über filmische Inszenierungsstile und daraus resultierende mögliche Wirkungen auf gleichaltrige Mädchen und Jungen. Ohne Zeitdruck konnten sich ein intensiver verbaler Austausch zu den verschiedenen Themenkomplexen und Rückbindungen an eigene lebensweltliche Erfahrungen entwickeln. In der Kleingruppe hatten die Teilnehmenden Gelegenheit, auch individuelle Positionen jenseits der Mehrheitsmeinung zu formulieren, ohne der sozialen Kontrolle des Klassenverbandes unterworfen zu sein.

Die Befragung der Mädchen übernahm eine Projektmitarbeiterin, die der Jungen ein Projektmitarbeiter. Hier wurde auf Geschlechtshomogenität geachtet, um möglichst wenig Befangenheit angesichts von doch teilweise mit pubertären Ängsten besetzten Themen bei den Diskutanten aufkommen zu lassen und auch eher introvertierten Teilnehmerinnen und Teilnehmern Sicherheit zu geben, sich in der Gruppe und auch gegenüber dem erwachsenen Interviewer öffnen zu können.

Die Gruppeninterviews wurden mit Erlaubnis der Mädchen und Jungen auf Tonband aufgenommen, später transkribiert und ausgewertet. Sie sind ein Instrument, das es uns erlaubte, das subjektive Empfinden der Teilnehmenden jenseits standardisierter Testfragen und offener Filmfragen in der sozialen Interaktion mit anderen zu erfassen und diese Äußerungen als ergänzend zu den Befunden der quantitativen Erhebung zu sehen.



Zusätzlich führten wir auch Einzelinterviews mit Schülerinnen und Schülern durch, die sich dazu bereit erklärt hatten. Mit Hilfe eines kurzen Fragenkatalogs, der sich an dem der Gruppendiskussionen orientierte, wurden einzelne Jugendliche zu den Filmen, zu Themen und Botschaften des jeweiligen Films und dessen Relevanz für die Identitätsbildung Jugendlicher befragt. Auch die begleitenden Lehrerinnen und Lehrer konnten vor der Kamera oder alternativ schriftlich ihre Eindrücke zum Projekt

wiedergeben. Das Zusammenspiel der quantitativen Forschung mit der Prä-Post-Methode und den ausgewählten qualitativen Untersuchungen wie Filmrezeption und -gespräch im Plenum, gleichgeschlechtliche Kleingruppendiskussionen und Einzelinterviews werden auf unterschiedliche Weise in der Broschüre, auf der DVD und auf der Website des Projekts präsentiert.

Petra Schwarzweiler

IDENTITÄTSBILDUNG DURCH KINO?

Filmnutzung und Filmwirkungen bei Jugendlichen am Beispiel von CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG?, DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES, KRIEGERIN und DIRTY GIRL

Die vorliegende Studie ging hervor aus einer Kooperation der FSK mit dem Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien. Die wissenschaftliche Leitung lag bei der Universität, die organisatorische Durchführung der Erhebung erfolgte in Wiesbaden durch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der FSK. Untersucht wurde die Rezeption von vier Kinofilmen durch 517 Schülerinnen und Schüler aus den Bereichen Haupt-/Realschule und Gymnasium. Die Filme wurden in voller Länge vorgeführt und mit Hilfe einer Vorher-Nachher-Messung durch standardisierte sozialwissenschaftliche Verfahren auf signifikante Wirkungen bei den Studienteilnehmerinnen und -teilnehmern getestet. Nach Art der Durchführung, der verwendeten Methoden und der Größe des Samples kann die Studie für sich das Prädikat „erstmalig und einzigartig“ beanspruchen.

Üblicherweise wird im Jugendmedienschutz danach gefragt, welche Beeinträchtigungen die Rezeption eines Films für Jugendliche mit sich bringt. Wir¹ fragen danach: Inwieweit helfen Kinofilme Jugendlichen bei der Bewältigung von Alltagsproblemen und der Lösung von Identitätskonflikten? Niemand setzt sich einem Film aus mit der Absicht, Schädigungen zu erleiden oder zu verursachen. Orientierung und Identitätsbildung sind Motivbereiche der Zuwendung zu Filmen und zugleich Dimensionen der Filmwirkung. Erwünschte Effekte schließen allerdings nicht aus, dass daneben auch unerwünschte eintreten. Daher werden auch klassische Wirkungsrisiken wie Angst- und Aggressionsvermittlung mit untersucht.

Die Filme selbst wurden von der FSK ausgewählt einerseits im Blick auf das Geschlechterrollenverständnis und Peer-Gruppenbezüge, andererseits bezüglich sozialer und nationaler Gruppenidentitäten, deren kritische Reflexion auf der Basis von Filmerfahrungen erhoben und geprüft werden sollte. Wir gehen davon aus, dass Identitätsbildung im Allgemeinen und im Jugendalter im Besonderen vielgestaltig und spannungsreich erfolgt. Das heißt: Wir sind nicht nur Frau oder Mann, Deutscher oder Migrant, sondern auch Familienmitglied, Generationenangehöriger, Teil einer Religions- oder Welt-

anschauungsgemeinschaft. Wir sind vielfach kulturell, sozial und national geprägte Gruppenmenschen und in gewissem Maße auch all dies überschreitende kosmopolitische Individuen. Wie greifen nun Kinofilme in den komplexen Prozess der Identitätsbildung ein?

Eine Antwort suchen wir in drei Schritten:

1. Über welche Identitätskonzepte verfügen Jugendliche und welche Vorbilder aus dem Kino haben sie?
2. Welche Wirkungen entfalten die vier Filme CHRONICLE, DIE TRIBUTE VON PANEM, DIE KRIEGERIN und DIRTY GIRL auf Einstellungen und Identitätskonstruktionen Jugendlicher?
3. Welche Wirkungsunterschiede ergeben sich nach Geschlecht, Alter, Schulgruppenzugehörigkeit und Migrationsstatus?

Methode und Samplebeschreibung

Der Durchführungszeitraum erstreckte sich von September 2012 bis Juli 2013. Eingeladen zur Filmvorführung nach Wiesbaden wurden Schulklassen aus den Bereichen Haupt- und Realschule, Gesamtschule und Gymnasium. Der Altersrange reicht von 12 bis 17 Jahren, wobei der Schwerpunkt in der Altersklasse 12 bis 14 Jahre liegt. Ein wesentlicher Teil der

¹ Wiener Projektgruppe:

Petra Schwarzweiler

(Koordination und Organisation der Erhebung in Deutschland),

Christiane Grill

(Fragebogen- und Daten-Management, statistische Auswertungen),

Jürgen Grimm

(Projektleitung, Methodenentwicklung, Endbericht).

Jugendlichen hat einen Migrationshintergrund, so dass interessante Vergleiche mit denjenigen ohne Migrationshintergrund angestellt werden können.

Alle Studienteilnehmenden füllten zunächst einen Fragebogen in ihren Klassenverbänden zu ihren Filmpräferenzen, Filmvorbildern, ihrem Geschlechtsrollenverständnis sowie zur sozialen Identität und psychosozialen Eigenschaften (Angst, Aggression, Konflikt- und Sozialverhalten) aus. Sodann kamen sie zur Filmvorführung in die FSK nach Wiesbaden. Dort wurden sie einer der vier Filmgruppen zugeteilt. Nach der Filmvorführung füllten die Jugendlichen einen zweiten Fragebogen aus, der zum Teil analoge Fragen wie bei der Erstbefragung enthielt. Dies betrifft die den Wirkungsdimensionen zugeordneten Identitäts- und Einstellungskonzepte. Die Differenz zwischen den beiden Antworten kann unter Zuhilfenahme von statistischen Signifikanztests als Wirkung interpretiert werden.

Prä-Post-Design zur Untersuchung von Filmwirkungen

t1 Vor der Filmrezeption:

Fragebogen mit prärezeptiven Tests zu Identitätskonzepten, Einstellungen und psychosozialen Eigenschaften;

t2 Während der Filmrezeption:

nur zuschauen;

t3 Nach der Filmrezeption:

Erinnerungsfragen und Bewertung des Films; postrezeptive Tests (analog zu t1).

➔ **Wirkung = Differenz der Messung t1 und der Messung t3**

Die Prä-Post-Methode erlaubt es, kurzfristige Filmwirkungen festzustellen. Diese sind zwar nicht mit langfristigen Wirkungen identisch, können aber verstanden werden als Indikator für Wirkungstendenzen, die sich mit der langfristigen Nutzung ähnlicher Stimuli verfestigen.

Tabelle 1 zeigt, dass zwischen den Geschlechtsgruppen ein nahezu ausgewogenes Verhältnis mit einem leichten Übergewicht der Jungen besteht. Der größte Teil der Teilnehmenden (94,2 Prozent) ist zwischen 12 und 15 Jahren alt. 5,8 Prozent weisen ein Alter von 16 beziehungsweise 17 Jahren auf. Die Anzahl der Teilnehmenden über 16 Jahren ist allerdings zu gering, um systematische Vergleiche gemäß den FSK-Altersgruppen vorzunehmen. Um dennoch den Trend der Altersvariablen auf die Wirkungen der Filme abschätzen zu können, werden im Folgenden Altersvergleiche 12 bis 14 versus 15 bis 17 Jahren durchgeführt.

Tabelle 1: Soziodemografie des Samples

N=517		
Angaben in %	Männlich	Weiblich
Geschlecht	52,3	47,7
	12-14 Jahre	15-17 Jahre
Alter	74,1	25,9
	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Bildungsweg	25,5	74,4
	Migration: ja	Migration: nein
Migrationshintergrund	42,4	57,6

In Bezug auf Schulgruppenzugehörigkeit besteht ein dreifaches Übergewicht der Gymnasiasten vor den Real- und Hauptschülern. Zu berücksichtigen ist dabei, dass Teilnehmende von Gesamtschulen die Schulweizugehörigkeit zum Teil nicht angaben, so dass der Schulgruppenvergleich auf der Grundlage eines verkleinerten Samples (N=391) durchgeführt

Tabelle 3: Geschlechtsrollenverständnis nach Geschlecht und Bildungsweg

N=517; mä=269 wei=245; rea/ha=100 gym=291 Zustimmungs% Geschlechtsrolle	Männlich	Weiblich	Dif _{w-m}	Real//Haupt- schule	Gymnasium	Dif _{G-R}	Total
Manche Sportarten wie z.B. Fußball sind nichts für Frauen.	29,1	14,3	-14,7	23,4	21,7	-1,7	22,0
Es ist für eine Frau wichtiger, eine gute Figur zu haben und gut gekleidet zu sein, als für einen Mann.	51,4	50,0	-1,4	51,9	49,9	-2,0	50,8
Im Beruf ist es besser, wenn man einen Mann als Chef hat und keine Frau.	33,8	18,3	-15,5	29,5	22,4	-7,1	26,4
Kleine Kinder leiden darunter, wenn ihre Mutter berufstätig ist.	51,0	49,0	-2,0	48,3	48,6	0,3	50,0
Hausfrau zu sein ist genau so gut und wichtig wie gegen Bezahlung zu arbeiten.	61,9	56,0	-5,9	57,9	57,5	-0,4	59,1
Die Aufgabe des Mannes ist es, Geld zu verdienen, die der Frau, sich um Haushalt und Familie zu kümmern.	46,3	29,3	-17,0	51,4	32,5	-18,9	38,3
<i>Traditionelle Geschlechtsrolle</i>	45,6	36,2	-9,4	43,7	38,8	-5,0	41,1
Auch Jungen sollten mit Puppen spielen.	19,5	30,0	10,4	22,4	25,7	3,3	24,4
Auch Mädchen kennen sich heutzutage mit Autos und Technik aus.	61,3	76,0	14,7	67,4	67,3	-0,1	68,3
Frauen sollten auch traditionell männliche Berufe wie Maurer oder Pilot erlernen.	56,0	68,0	12,0	52,5	64,8	12,2	61,7
Männer sollten ruhig auch Berufe ergreifen, in denen normalerweise Frauen arbeiten (z.B. Kindergärtner, Krankenschwester).	59,2	71,7	12,4	58,8	66,4	7,6	65,1
<i>Flexibilität der Geschlechtsrolle</i>	49,0	61,4	12,4	50,3	56,0	5,8	54,9

Untersuchungszeitraum: September 2012 bis Juli 2013. Zustimmung zu den Statements (8er-Skala). Index-Bildung als Summenwert über die zugehörigen Statements zur *traditionellen Geschlechtsrolle* bzw. zur *Flexibilität der Geschlechtsrolle* und anschließend Umrechnung in Zustimmungsprozent.

Männliche Jugendliche sind um fast 10 Prozent mehr als weibliche auf traditionelle Geschlechtsrollenunterschiede festgelegt. Die Flexibilität der Geschlechtsrolleninterpretation ist bei Jungen sogar um 12,4 Prozent geringer als bei Mädchen. Dennoch zeigt sich auch bei den männlichen Teilnehmern noch ein Übergewicht des flexiblen vor dem traditionellen Rollenverständnis: $d\% \text{ Flexibel-Tradition}_{\text{Jungen}} = 3,5$; $d\% \text{ Flexibel-Tradition}_{\text{Mädchen}} = 25,3$. Die Differenz zwischen flexibel und traditionell beträgt im Hinblick auf die Schultypen:

$d\% \text{ Flexibel-Tradition}_{\text{Gym}} = 25,3$; $d\% \text{ Flexibel-Tradition}_{\text{RealHaupt}} = 6,6$. Das bedeutet, dass auf dem Gymnasium die Geschlechtsrolle deutlich flexibler interpretiert wird als auf der Real- und Hauptschule.

Umgekehrt sind die Verhältnisse in Bezug auf nationale Identität. Hier liegen die Patriotismus-Werte der Gymnasiasten über denjenigen der Nicht-Gymnasiasten und auch oberhalb der Zustimmungsprozente in Bezug auf Statements zum Kosmopolitismus (siehe Tabelle 4).

Tabelle 4: Nationale Identität nach Geschlecht und Bildungsweg⁴

N=517; mä=269 wei=245; rea/ha=100 gym=291 Zustimmungs% Nationale Identität	Männlich	Weiblich		Real//Haupt- schule	Gymnasium		Total
			Dif _{w-m}			Dif _{G-R}	
Verbundenheit mit Menschen	67,2	63,8	-3,4	55,8	70,3	14,4	65,6
Verbundenheit mit Landschaft	63,9	59,9	-4,0	63,5	63,4	-0,1	62,0
Verbundenheit mit nationalen Symbolen	60,6	52,6	-8,1	49,6	60,8	11,2	56,8
Verbundenheit mit demokratischem System	76,2	73,0	-3,1	65,1	82,6	17,5	74,7
Verbundenheit mit Geschichte	56,1	47,9	-8,2	48,7	55,6	7,0	52,2
Verbundenheit mit Kultur	59,8	51,3	-8,5	55,4	57,2	1,8	55,7
Verbundenheit mit Sportlern	67,8	56,6	-11,3	57,6	67,7	10,2	62,4
<i>Patriotismus</i>	64,5	57,9	-6,6	56,4	65,5	9,0	61,3
Reflexivität	50,8	41,7	-9,1	41,5	50,4	8,9	46,5
Diversität	69,7	64,8	-4,9	65,1	69,7	4,6	67,4
Globalität	68,9	67,8	-1,0	67,4	71,6	4,1	68,4
<i>Kosmopolitismus</i>	63,4	58,5	-4,9	58,4	64,1	5,7	61,1

Untersuchungszeitraum: September 2012 bis Juli 2013. Index-Bildung über Summenwert der Zustimmungen zu den *Patriotismus*- bzw. *Kosmopolitismus*-Statements, Umrechnung in Zustimmungsprozent. *Patriotismus* ist definiert durch die Verbundenheit mit Land und Leuten. *Reflexivität*=kritische Distanz zur eigenen und Perspektivwechsel in bezug auf andere Nationen, *Diversität*=Akzeptanz nationaler Vielfalt, *Globalität*=Akzeptanz von supranationalen Einrichtungen und Denkweisen.

⁴Das dreigliedrige Konzept zur Messung der nationalen Identität besteht aus den drei Komponenten: Patriotismus, Nationalismus und Kosmopolitismus, die in unterschiedlichen Kombinationsverhältnissen auftreten können und zusammengenommen die nationale Identität bilden. Siehe Grimm, Schmidt & Seethaler (2012). Für die FSK-Studie haben wir die Komponenten Patriotismus (Verbundenheit mit Land und Leuten) und Kosmopolitismus (kritische Reflexion der eigenen nationalen Identität und Anschlussfähigkeit für andere nationale Perspektiven) erhoben.

Patriotismus – also die Verbundenheit mit Land und Leuten in Deutschland – ist insgesamt im Sample etwa genauso stark ausgeprägt wie die kosmopolitische Identitätskomponente, die die Offenheit anderen Nationen gegenüber zum Ausdruck bringt. Offenbar gelingt es Jugendlichen heute in hohem Maße, eine patriotische und kosmopolitische Haltung zu vereinbaren. Jungen sind etwas stärker patriotisch, aber auch etwas stärker kosmopolitisch eingestellt als Mädchen.

Nach diesem Parforce-Ritt durch die Identitätslandschaften deutscher Jugendlicher stellt sich die Frage, wie die ermittelten Unterschiede zwischen den Geschlechts- und Schulgruppen mit der Nutzung von Filmgenres korrelieren. An Tabelle 5 lässt sich erkennen, dass lustige Spielfilme mit einem Zustimmungswert von 79,8 Prozent im Gesamt-

sample das Interesse Jugendlicher dominieren. Dem folgen mit 72 Prozent Actionfilme, die freilich von Jungen sehr viel stärker präferiert werden als von Mädchen. Aus früheren Untersuchungen ist bekannt, dass Actionfilmpräferenzen mit einer hohen internalen Kontrollerwartung einhergehen (das heißt mit der Überzeugung, sein Leben selbst bestimmen zu können), und genau diese Haltung wird in der Rezeption durch Actionfilme gestärkt (Grimm 1999).

Wir schließen daraus, dass die Jungen offenbar an einer Stärkung internaler Kontrollerwartungen besonders interessiert sind, sei es, weil es ihrem traditionellen Geschlechtsrollenverständnis entspricht, sei es, weil sie mit Actionfilmen einem (empfundene) Verlust an Selbstbestimmung entgegentreten wollen.

Tabelle 5: Interesse an Filmgenres nach Geschlecht und Bildungsweg

N=517; mä=269 wei=245; rea/ha=100 gym=291 Zustimmungs%: Interesse Filmgenres	Männlich	Weiblich	Dif _{w-m}	Real//Haupt-	Gymnasium	Dif _{G-R}	Total
				schule			
Romantische Spielfilme	21,7	59,5	37,8	42,0	40,2	-1,8	39,7
Horrorfilme	55,8	51,6	-4,2	74,3	45,7	-28,6	53,8
Actionfilme	85,4	57,0	-28,4	73,9	71,3	-2,6	72,0
Kriminalfilme	57,9	51,6	-6,4	61,3	54,6	-6,7	54,9
Science Fiction	56,2	29,2	-27,0	40,2	44,6	4,4	43,3
Western	34,3	12,6	-21,6	19,2	25,6	6,4	24,0
Kampfsportfilme	51,7	20,5	-31,2	51,3	29,7	-21,7	36,9
Agentenfilme	73,1	41,8	-31,3	56,6	61,8	5,3	58,3
Kriegsfilme	63,9	21,9	-42,0	48,3	41,9	-6,5	43,7
Lustige Spielfilme	83,9	75,3	-8,6	76,0	81,6	5,6	79,8
Animationsfilme	51,8	44,4	-7,4	49,6	46,0	-3,6	48,3
Problemfilme	38,2	36,8	-1,4	42,1	37,4	-4,7	37,5
Historienfilme	38,5	28,0	-10,5	36,0	35,8	-0,2	33,5
Dokumentarfilme	42,3	31,4	-10,9	37,7	37,0	-0,7	37,1
<i>Interesse an Filmgenres (Mittel)</i>	53,9	40,1	-13,8	50,6	46,6	-4,0	47,4
<i>Variabilität des Genreinteresses</i>	34,3	43,8	9,5	32,5	33,7	1,2	32,1

Untersuchungszeitraum: September 2012 bis Juli 2013. Interesse an Filmgenres: überhaupt nicht - in hohem Maße (Ber-Skala).

Bei den Jungen führen in der Beliebtheit der Filmgenres Actionfilme vor Komödien. Bei den Mädchen rangieren auf dem ersten Platz Komödien, gefolgt von romantischen Spielfilmen. Die größten Beliebtheitsdifferenzen betreffen romantische Spielfilme (mögen Jungen kaum) und Kriegsfilme (mögen Mädchen kaum).

Hingegen haben sich bezüglich der Horrorfilme die Geschlechtsgruppen angenähert. Der Beliebtheitsvorsprung bei Jungen beträgt gerade einmal 4,2 Prozent. Horrorfilmkonsum korreliert mit einem Angstbewältigungsstil, der statt auf Verdrängung auf Angstkonfrontation setzt (Vitouch 2001). Die hohe Horrorfilmbeliebtheit bei Mädchen spricht nun dafür, dass der Angstbewältigungsstil junger Frauen heute in höherem Maße durch das sogenannte Sensitizing (konfrontative Angstbewältigung) als durch „Repressing“ (ablenkende Angstbewältigung) gekennzeichnet ist. Da umgekehrt

Romantikfilminteressen mit „Repressing“ in Verbindung stehen, scheint sich der Angstbewältigungsstil junger Frauen analog zu ihrem Geschlechtsrollenverständnis zu flexibilisieren. Je nach Bedarf wird die eine oder andere Variante der Angstbewältigung genutzt. Auch beim früheren „Jungen-Genre“ Actionfilm ist der Anteil der Mädchen noch überraschend hoch und verhilft dem Genre im Gesamtsample auf den zweiten Platz. Insgesamt ist das Interesse an Genrefilmen bei Jungen höher als bei Mädchen. Allerdings ist die Variabilität bei den Mädchen ausgeprägter.

Im Hinblick auf die Bildungswege fällt auf, dass Horrorfilme und Kampfsportfilme die größten Differenzen aufweisen, jeweils zugunsten der Real-/Hauptschüler. Offenbar gilt auf dem Gymnasium nicht das Angstkonfrontationsparadigma, wie das für die soziale Realität außerhalb der „besser geschützten“ Bildungszone Geltung hat. Kampfsportfilme sind noch

stärker als Actionfilme geeignet, das Selbstbewusstsein und den Durchsetzungswillen Jugendlicher zu stärken. Dies ist womöglich auf dem Gymnasium zur Selbstbehauptung weniger erforderlich. Jenseits der beiden Genres „Horror“ und „Kampfsport“ aber sind die Unterschiede zwischen Gymnasiasten und Nicht-Gymnasiasten marginal.

Ein ähnlicher Unterschied zeigt sich im Übrigen zwischen Migranten und Nicht-Migranten, wobei letztere ebenfalls eine erhöhte Vorliebe für Horrorfilme ($Dif_{\text{NichtMig-Mig}} = -20,5$) mit

einer ebenso erhöhten Vorliebe für Kampfsportfilme ($Dif_{\text{NichtMig-Mig}} = -14,5$) kombinieren. Eine nennenswerte umgekehrte Differenz finden wir bezüglich Western ($Dif_{\text{NichtMig-Mig}} = 10,8$). Vermutlich sind die Migrantenkinder nicht in gleicher Weise durch Winnetou sozialisiert worden, wie das (wenn auch in abnehmender Tendenz) für Nicht-Migranten gilt. Dafür spricht, dass Winnetou bei Nicht-Migranten einen Wert von 7,7 Prozent im Mittelfeld Vorbild gebender Filmfiguren erreicht, während er bei Migranten auf einen Wert nahe Null absackt.

Tabelle 6: Filmfiguren als Vorbilder nach Geschlecht und Bildungsweg

N=517; mä=269 wei=245; rea/ha=100 gym=291 Ja%: Vorbild Filmfiguren	Männlich	Weiblich	Dif _{w-m}	Real//Haupt-	Gymnasium	Dif _{G-R}	Total
				schule			
Superman	7,8	3,7	-4,2	4,0	6,2	2,2	5,8
Batman	10,8	2,0	-8,8	4,0	7,2	3,2	6,6
Catwoman	3,0	3,3	0,3	2,0	2,8	0,8	3,1
Jack Sparrow	10,1	8,2	-1,9	8,0	10,0	2,0	9,1
Elizabeth Swann	2,2	11,4	9,2	4,0	7,2	3,2	6,6
Wolverine	8,2	2,4	-5,8	7,0	5,2	-1,8	5,4
Storm	5,2	3,7	-1,6	6,0	3,4	-2,6	4,5
Lara Croft	6,7	6,9	0,2	4,0	7,6	3,6	6,8
Harry Potter	9,0	7,3	-1,6	4,0	7,2	3,2	8,1
Hermine Granger	5,2	12,7	7,4	3,0	9,0	6,0	8,7
Frodo	6,3	4,5	-1,9	4,0	5,2	1,2	5,4
Neytiri	5,2	4,5	-0,7	2,0	4,1	2,1	4,8
Edward Cullen	3,7	6,1	2,4	8,0	3,8	-4,2	4,8
Bella Swan	3,4	13,5	10,1	8,0	7,9	-0,1	8,1
Katniss Everdeen	6,7	15,1	8,4	5,0	12,8	7,8	10,7
Winnetou	6,0	4,5	-1,5	2,0	5,9	3,9	5,2
Pippi Langstrumpf	3,0	3,3	0,3	2,0	3,1	1,1	3,1
Rambo	13,8	4,5	-9,3	10,0	8,3	-1,7	9,3
James Bond	19,4	4,1	-15,3	9,0	13,1	4,1	12,0
Daniela Katzenberger	3,7	6,9	3,2	7,0	5,2	-1,8	5,2
<i>Filmfiguren als Vorbild (Mittel)</i>	7,0	6,4	-0,5	5,2	6,8	1,6	6,7
<i>Variabilität der Vorbilder</i>	64,8	60,9	-3,9	53,0	47,0	-6,0	39,2
<i>Männliche Filmfiguren als Vorbild (Mittel)</i>	9,5	4,7	-4,8	6,0	7,2	1,2	7,2
<i>Weibliche Filmfiguren als Vorbilder (Mittel)</i>	4,4	8,1	3,7	4,3	6,3	2,0	6,2
<i>DifVorbild_{mā-wei}</i>	5,1	-3,4	-8,5	1,7	0,9	-0,8	1,0

Untersuchungszeitraum: September 2012 bis Juli 2013. Figur ist Vorbild: Ja/nein. Variabilität der Vorbilder=Standardabweichung/20)*100. DifVorbild_{mā-wei}=männliche Vorbilder - weibliche Vorbilder.

An Tabelle 6 lässt sich ablesen, dass die Helden der Kinderzimmer früherer Tage wie Winnetou und Pippi Langstrumpf insgesamt nur noch unterdurchschnittliche Werte als Vorbild erreichen. Wichtigste Filmfigur mit Vorbildcharakter ist James Bond, gefolgt von Katniss Everdeen (Protagonistin in DIE TRIBUTE VON PANEM) und Jack Sparrow, dem Held aus FLUCH DER KARIBIK.

Fragt man statt nach Vorbildern nach bewundernswerten Filmfiguren, schnellen die Zustimmungsprozente bei den führenden Figuren auf 60 bis 70 Prozent hoch. Die am meisten bewunderte Filmfigur ist Jack Sparrow, der allerlei Untote und Monster zu bekämpfen hat (71 Prozent). Ein moderner Tausendsassa ist James Bond (70,5 Prozent), der es vom 60er-Jahre-Agent auch 50 Jahre später in die Hitlisten deutscher Jugendlicher schafft. Bond beschränkt sich zwar auf diesseitige Kräfte, diese sind aber technisch so finessiert, dass sie die Alltagsrationalität ohne Weiteres sprengen. Harry Potter rundet das Bild der Superhelden ab (60,9 Prozent), die die Grenzen zu übernatürlichen Kräften leicht übersteigen. Hermine Granger (60,4 Prozent) und Katniss Everdeen (54,8 Prozent) folgen auf den Plätzen dahinter.

Filmfiguren erfüllen für Jungen etwas stärker als für Mädchen eine Vorbildfunktion. Im Durchschnitt werden die abgefragten Filmfiguren von 7 Prozent der Jungen explizit als Vorbild genannt ($\text{Vorbild Filmfig}_{\text{Mädchen}} = 6,4$ Prozent). Der Prozentsatz der Bewunderung für Filmfiguren ist in beiden Geschlechtsgruppen weit höher: Bewunderung $\text{Filmfig}_{\text{Junge}} = 52,4$ Prozent, Bewunderung $\text{Filmfig}_{\text{Mädchen}} = 51,6$ Prozent. Auch die Variabilität der Vorbilder ist bei Jungen höher: Variabilität ($\text{Vorbild Filmfig}_{\text{Jungen}} = 64,8$; Variabilität ($\text{Vorbild Filmfig}_{\text{Mädchen}} = 60,9$). Dies kann prinzipiell zwei Ursa-

chen haben: a) Die Angebote an Vorbildern in Film und Fernsehen sind für Jungen besser geeignet als für Mädchen; b) Der Bedarf an Vorbildern ist bei Jungen höher. Sieht man den Befund vor dem Hintergrund der geringeren Variabilität der sozialen Bindung und geringeren Geschlechtsrollenflexibilität der Jungen, liegt die Vermutung nahe, dass männliche Jugendliche Probleme ihrer sozialen Identität durch ausgedehnte Nutzung von Filmvorbildern kompensieren.

Betrachtet man die Vorbildorientierung an den jeweils geschlechtsanalogen Figuren, dann fällt auf, dass Jungen sich stärker an männlichen Figuren orientieren (9,5 Prozent) als dies Mädchen mit ihren Geschlechtsgenossinnen tun (8,1 Prozent). Umgekehrt ist die Orientierung an dem jeweils anderen Geschlecht in Film und Fernsehen bei den Mädchen ($\text{MännlVorbild} = 4,7$ Prozent) höher als bei den Jungen ($\text{WeiblVorbild} = 4,4$ Prozent). Dies bedeutet, dass Mädchen in etwas höherem Maße als Jungen andersgeschlechtliche Filmfiguren als Vorbilder wählen. Dies lässt sich mit der oben ermittelten größeren Geschlechtsrollenflexibilität der Mädchen erklären, so dass Mädchen je nach Bedarfslage zwischen männlichen und weiblichen Vorbildern changieren.

Überraschenderweise erfüllen Filmfiguren für Gymnasiasten eher eine Vorbildfunktion als für Real-/Hauptschüler. Dies gilt in höherem Maße für weibliche Filmfiguren (allen voran Katniss Everdeen) als für männliche. In umgekehrter Richtung wird vor allem Edward Cullen von Real-/Hauptschülern mehr als von Gymnasiasten geschätzt, aber auch alte Haudegen wie Rambo. Dies zeigt erneut, dass der Vorbildcharakter von Filmfiguren davon mit beeinflusst wird, welcher sozialen Gruppe ein Jugendlicher angehört und welches Geschlechtsrollenverständnis dieser hat.

Tabelle 7: Eindrucksdifferenziale

Eindrucksdifferential	Chronicle	Tribute von Panem	Kriegerin	Dirty Girl	Zwischen-Group Sign	Total
	m	m	m	m		
langweilig - spannend	6,4	6,6	5,5	4,8	!!!	5,8
uninteressant - interessant	6,0	6,6	5,4	5,0	!!!	5,7
alltagsfern - alltagsnah	2,2	2,9	3,7	4,1	!!!	3,2
beruhigend - angsterregend	5,1	4,7	5,3	4,1	!!!	4,8
komisch - tragisch	5,2	5,8	5,6	4,3	!!!	5,2
abstumpfend - berührend	4,7	6,2	4,8	4,9	!!!	5,1

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013, Deutschland. Gruppenunterschied: !!!=hoch signifikant, p<0.01; !!=signifikant, p<0.05; !=Tendenz, p<0.10.

Wirkungen der Filme auf Einstellungen und Identitätsbildung

Die Wirkungen von Filmen sind keine naturwissenschaftlich beschreibbaren Kausalitäten mit Gesetzescharakter, sondern immer als Folge aktiver Rezeptionen zu verstehen. Um daher die identitätsbildenden Potenziale von Kinofilmen abschätzen zu können, müssen wir zunächst nach spontanen kognitiven und emotionalen Eindrücken fragen, die einen Film spannend oder langweilig, interessant oder uninteressant erscheinen lassen. Dies entscheidet auf einer zweiten Stufe darüber, in welchem Maße der Film rezeptive Beteiligung der Rezipienten gestattet und auslöst. Filme entwickeln mehr oder weniger eine Sogwirkung, die den Rezipienten in die Geschichte hineinzieht. Wir nennen das „Transportation“ (Green & Brock 2002) oder „Narrative Engagement“ (Busselle & Bilandzic 2009). Daneben gibt es das „Involvement“, bei dem der Rezipient zwischen sich und dem Film, zwischen der eigenen Alltagswelt und der Filmrealität Bezüge herstellt. Das Konzept wurde ursprünglich für den Bereich der Werbepsychologie entwickelt (Krugman 1966, Bongard 2002), findet mittlerweile aber vielfältige Anwendungen im Bereich der Medienrezeptionsforschung.

Eindrucksdifferenziale und rezeptive Beteiligung

Aus Tabelle 7 lässt sich ablesen, welche Filme auf welchen Eindrucksdimensionen stärker oder schwächer gewirkt haben. Ein hoher Wert bedeutet, dass bei einem Eindrucksdifferential wie zum Beispiel langweilig-spannend der rechte Pol, also in diesem Fall das Spannungsmoment, überwog. Mit großem Abstand wird der Film DIE TRIBUTE VON PANEM von den Schülerinnen und Schülern als am meisten „spannend“, „interessant“, „tragisch“ und „berührend“ eingestuft. Das Interessante der Geschichte hängt in diesem Fall offenbar am tragischen Moment, den das opferbereite Mädchen verkörpert. Dafür spricht auch, dass die Mädchen den Film deutlich mehr goutieren als die Jungen (ohne dass freilich den Jungen der rezeptive Zugang versperrt worden wäre). Einen leichten Bias zeigt der Film auch in Bezug auf den Bildungsweg: Gymnasiasten ordnen den TRIBUTEN VON PANEM durchweg höhere Interessantheits- und Spannungswerte zu als Nicht-Gymnasiasten. Den geringsten Spannungswert hat der Film DIRTY GIRL, der zugleich als „besonders alltagsnah“ erscheint und vergleichsweise „uninteressant“ bewertet wird. Offenbar ist die Alltagsnähe als solche kein Garant für den Unterhaltungswert des Films. Entscheidend hierfür sind vielmehr emotionale und kognitive Qualitäten, wie sie im Film DIE TRIBUTE VON PANEM in höchstem Maße vermittelt werden.

Der Film CHRONICLE erscheint als am meisten „alltagsfern“, was nichtsdestotrotz oder gerade deshalb hohe Spannungswerte induziert (nach dem TRIBUTE-Film auf dem zweiten Platz liegend). Unklar ist, ob der Befund eine eskapistische Rezeptionshaltung anzeigt (nach dem Motto: Umso weiter weg, desto spannender!), oder aber aus Abgrenzungsbe-

dürfnissen in Bezug auf die gezeigten Gefahren jugendlicher Devianz resultiert. Betrachtet man die Rezeptionsunterschiede zwischen den Gruppen, so zeigt sich, dass der Film von Real-/Hauptschülern mehr als von den Gymnasiasten, von Migrantenkindern mehr als von Nicht-Migranten als „alltagsnah“ und „spannend“ bewertet wird. Dies hängt vermutlich damit zusammen, dass Reifungsprobleme junger Männer und die Gefahren von Amoklauf und krimineller Karriere in diesen Gruppen eine erhöhte thematische Relevanz besitzen. Interessanterweise ist damit aber kein höherer Angstwert von CHRONICLE bei Nicht-Gymnasiasten und Migranten verbunden: Das entspricht eben ihrer sozialen Realität! Genau der Angstwert ist bei Gymnasiasten höher ausgeprägt.

Der Film KRIEGERIN erzeugt den größten Angstwert – verständlich angesichts des gezeigten Gewaltpotenzials in der rechtsextremen Szene. In diesem Fall sinken allerdings Spannungswert, Interessantheit und Berührungspotenzial unter den jeweiligen Durchschnittswert aller Filme ab. Dies kann als Hinweis darauf gesehen werden, dass der Film für einen Teil der Schülerinnen und Schüler eine Überforderung darstellt.

Dafür sprechen auch die Werte zum „narrative Engagement“ (siehe Tabelle 8), das bei der KRIEGERIN am geringsten ausfällt. Das bedeutet, dass im Durchschnitt dieser Film die Jugendlichen am wenigsten in die Geschichte hineinzuziehen vermag. Zugleich sinkt das „Involvement“, also die Anzahl der Bezüge, die Jugendliche bei der Filmrezeption zu sich selbst und ihrem Leben herstellen können, auf einen Tiefstwert halb so hoch wie der des Spitzenreiters ab. Der immersive Sog ist beim Film DIE TRIBUTE VON PANEM am höchsten, ebenso das Ausmaß des „Involvement“.

Die positive Eindrucksbildung durch den TRIBUTE-Film (siehe Tabelle 7) setzt sich also auf der Ebene der rezeptiven Beteiligung fort.

Der Film zieht im Übrigen – wenig überraschend – vor allem die Mädchen in seinen Bann, deren „narrative Engagement“ und „Involvement“ um mehr als 13 Prozent über den Werten der Jungen liegen.

Im Mittelfeld rangieren CHRONICLE und DIRTY GIRL, die auch mittlere Spannungswerte erreichen. Insgesamt ist die Parallelität von „narrative Engagement“, „Involvement“ und „Spannung“ erstaunlich. Sie spricht dafür, dass in erster Linie alltagsweltliche Bezüge (und nicht eskapistische Bedürfnisse) dafür entscheidend sind, in welchem Maße ein Film Jugendlichen attraktiv und zugänglich erscheint. Abschließend zur rezeptiven Beteiligung durch die vorgeführten Filme sei noch vermerkt, dass die Filme insgesamt bei Mädchen größere Partizipation hervorrufen als bei Jungen. Die Real-/Hauptschüler reagieren im Durchschnitt mit etwas geringerem „narrative Engagement“, aber mit höherem lebensweltlichem „Involvement“ als die Gymnasiasten. Ähnlich hierzu fällt das „narrative Engagement“ der Migranten etwas geringer, dafür das „Involvement“ höher als bei Nicht-Migranten aus.

Tabelle 8: Rezeptive Beteiligung

N=517; Chro=156 Trib=104 Krieg=125 Dirt=132 Skala: 0-100	Chronicle	Tribute von Panem	Kriegerin	Dirty Girl	Between Group Sign	Total
	m	m	m	m		m
Rezeptive Partizipation						
Narratives Verstehen	74,3	82,2	74,6	87,6	!!!	79,4
Aufmerksamkeitsfokus	79,4	80,0	72,0	73,6	!!	76,2
Emotionales Miterleben	56,1	66,6	54,6	51,9	!!!	56,8
Narrative Präsenz	42,0	48,4	37,5	30,2	!!!	39,2
Narrative Engagement (total)	62,9	69,3	59,7	60,8	!!!	62,9
Situationsbezogenes Involvement	22,3	27,6	20,7	26,5	!	24,1
Personenbezogenes Involvement	28,1	41,8	17,2	24,0	!!!	27,2
Involvement (total)	25,2	34,7	18,8	25,2	!!	25,6

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013. Index-Bildung zu *Narrative Engagement* (=Gefühl in die Geschichte hineingezogen zu werden) und Subdimensionen sowie zu *Involvement* (=Intensität der Bezüge zwischen Rezipient und Film); Summe der Zustimmungswerte und Umrechnung in Zustimmungszent bezügl. Test-Items. Gruppenunterschied: !!!=hoch signifikant, p<0.01; !!=signifikant, p<0.05; !=Tendenz, p<0.10.

Tabelle 9: Filmwirkungen auf psychosoziale Dispositionen⁵

Psychosoziale Dispositionen	Chronicle		Tribute von Panem		Kriegerin		Dirty Girl		Zwischen Group	Total	
	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%		Sign	d%
Kontrollerwartung im Alltag		-0,3	**	-6,7	**	-4,6		-3,7		**	-3,5
Angst		-0,7		-0,9		-0,3	*	-2,2		**	-1,1
Reaktive Aggression	**	-2,6	**	-4,2	*	-2,3	*	-2,1		***	-2,7
Autoritarismus	**	2,2	***	4,6	*	1,9	**	2,2		***	2,6
Kampfbereitschaft		-1,5		-2,2		-1,7		-2,9		**	-2,1
Kompromissorientierung		1,4	*	3,9		2,4	***	7,4	!	***	3,7
Konflikttransformation	**	-4,1		-2,1		-1,6		1,6			-1,6
Hilfsbereitschaft		0,5		-0,2		1,9	**	3,4		**	1,5

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013. Index-Bildung jeweils: Summe der Zustimmungswerte und Umrechnung in Zustimmung Prozent bezüglich Test-Items. Gruppenunterschied: !!!=hoch signifikant, p<0.01; !!=signifikant, p<0.05; !=Tendenz, p<0.10. Unterschied zwischen prä- und post-Messung: ***=hoch signifikant, p<0.01; **=signifikant, p<0.05; *=Tendenz, p<0.10.

Wirkungen auf psychosoziale Dispositionen

Die gute Nachricht zuerst: Die beiden zentralen Jugendschutzdimensionen Angst und Aggression werden von den gezeigten Filmen positiv tangiert. Alle Filme reduzieren gemäß Tabelle 9 die reaktiven Aggressionen und Angstneigungen Jugendlicher. Der größte Abbau von Aggression – ablesbar an den negativen Vorzeichen der Post-Prä-Differenz in der Spalte d% – findet bei Jugendlichen statt, die den Film DIE TRIBUTE VON PANEM sahen.

Überraschenderweise sinkt aber auch die interne Kontrollerwartung, also die Überzeugung, selbstbestimmt handeln zu können und nicht von äußeren Mächten abhängig zu sein. Dem entspricht eine Zunahme externaler Kontrollüberzeugungen, in denen sich eine Annahme der Fremdbestimmtheit manifestiert. Auch dies gilt insbesondere für den TRIBUTE-Film, den die Jugendlichen als ihren Favoriten sehen. Offenbar kann ein Film, der die eigenen Selbstwirksamkeitsüberzeugungen einschränkt, dennoch „genossen“ werden. Wir erklären das aus dem bedrückenden Charakter des Gesamtszenarios und der tragischen

Dimension, die die Heldin und alle anderen von einem in den nächsten moralischen Konflikt treibt. Die Ausweglosigkeit ist nahezu vollständig. Dennoch bewähren sich die Jugendlichen unter schwierigsten Bedingungen und bilden gegenüber der „Erwachsenenwelt“ Inseln moralischer Überlegenheit. Gewissermaßen sind die Jugendlichen – insbesondere die Heldin Katniss Everdeen – die besseren Erwachsenen.

In dieses Bild passt auch, dass die Filme insgesamt – und wiederum insbesondere der TRIBUTE-Film – den Autoritarismus der Jugendlichen stärken. Konstitutiv dafür sind Achtung und Gehorsam gegenüber Autoritäten, Kritik an rebellischen Ideen und Befürwortung von Anstand und Moral. Nach dem dystopischen Film halten die Jugendlichen Moral und Anstand hoch und wollen sich den „wahren“ Autoritäten gegenüber gerne achtsam und gehorsam zeigen. Dass auch die anderen Filme den Autoritarismus stärken, verweist auf eine weithin unterschätzte Dimension jugendlicher Filmrezeption. Es geht nicht immer und überall darum, stark zu sein und eigene Allmachtsfantasien zu nähren, sondern darum, sich auch unter widrigsten Bedingungen behaupten zu können. Dazu gehört unverbrüchlich die Anerkennung des Realitätsprinzips. In Anbetracht einer prekär erlebten Erwachsenenwelt machen rebellische Gesten und Widerstandshandlungen eben keinen Sinn. Es kommt vielmehr darauf an, sich mit den Fakten zu arrangieren und das Beste daraus zu machen.

Dennoch verbleibt ein Rest Skepsis, ob die filmische Konfrontation mit einem diktatorischen Regime (TRIBUTE), ausgegrenzten Homosexuellen (DIRTY GIRL), amoklaufenden jungen Männern (CHRONICLE) und rechts-extremen Neonazis (KRIEGERIN) nicht doch –

⁵Die Messung der psychosozialen Dispositionen zu Kontrollerwartung, Angst, Aggression, Konfliktverhalten und Hilfsbereitschaft erfolgte nach standardisierten Tests. Zu den methodischen Details siehe Grimm (1999). Das Autoritarismus-Konstrukt wurde von der Wiener Projektgruppe auf der Grundlage von Dalbert (1996) an die Erkenntnisziele angepasst und modifiziert. Grundlegend sind hier Statements zu Achtung und Gehorsam gegenüber Autoritäten, Kritik an rebellischen Ideen Jugendlicher und Befürwortung von Anstand und Moral.

und ungewollt – eine versteckte Erziehung zum „Konservatismus“ impliziert. In einer anomischen Welt voller Chaos und Gefahr repräsentiert das konservativ-bewahrende Wertekonzept den Anspruch auf eine zivilisatorische und humanitäre Grundsicherung. Wenn freilich Gehorsam verabsolutiert und von der Moral abgelöst, wenn also das Autoritative ethisch entkernt wird, könnten dieselben Eigenschaften, die eigentlich der Bewahrung zivilisatorischer Werte dienen sollen, den Zivilisationsbruch erleichtern. Um einen „Konservatismus“ im Sinne rechter oder rechtsextremer Parteien geht es freilich nicht. Vielmehr spricht das gefundene Wirkungsprofil für ein vorsichtiges Tasten der jugendlichen Filmrezipienten nach Sicherheit und Bestand, das vor Voluntarismus und wilden Veränderungsaktionen schützt – und der Alltagsbewältigung dient, solange es nicht im Sinne einer opportunistischen Anpassungsideologie verkürzt wird.

Immerhin können die Filme die Kompromissneigung in Konfliktsituationen anregen, am meisten DIRTY GIRL, aber auch DIE TRIBUTE VON PANEM. Das Drama um das „Dirty Girl“ und ihren homosexuellen Freund kann im Übrigen auch mehr als die anderen Filme die Hilfsbereitschaft fördern. Das prosoziale Potenzial ist hier also unbestreitbar.

In Bezug auf die „problematischen“ Wirkungsdimensionen ist noch anzumerken, dass Selbstbestimmtheitsüberzeugungen aufgrund des TRIBUTE-Films mehr bei den männlichen als den weiblichen Studienteilnehmenden und exorbitant bei den Real- und Hauptschülern, weniger massiv bei den Gymnasiasten abgebaut werden. Bei letzteren stieg allerdings der Autoritarismus hochsignifikant und mehr als bei den Real- und Hauptschülern an. Ein Ausdruck mangelnder kognitiver Fähigkeiten und Reflexion scheint die Zunahme des autoritativen Moments also nicht zu sein.

Tabelle 10: Filmwirkungen auf Vorurteile⁶

GMF	Chronicle		Tribute von Panem		Kriegerin		Dirty Girl		Between Group	Total	
	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%		Sign	d%
Sexismus	-2,6		**	-4,8		0,5		-1,6		*	-2,0
Homophobie	-0,9			1,7		-3,2		2,2			-0,1
Xenophobie	1,5			0,9		-3,2		**	-4,1		-1,2
Obdachlose	-1,4		**	-5,5		-0,1			-2,9		* -2,3
Behinderte	0,4			1,5		3,3			1,2		1,6
Dicke	1,2			3,0		0,1		**	-4,8		-0,2
GMF (gesamt)	-0,8			-0,7		0,0		-1,7			-0,8

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013. Gruppenunterschied: !=hoch signifikant, p<0.01; !=signifikant, p<0.05; !=Tendenz, p<0.10. Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (GMF): Summe der Zustimmungswerte und Umrechnung in Zustimmungszent. Unterschied zwischen prä- und post-Messung: ***=hoch signifikant, p<0.01; **=signifikant, p<0.05; *=Tendenz, p<0.10.

Abbau von Vorurteilen

Ein mehrschichtiges Bild ergibt sich im Hinblick auf Vorurteile. Der Film DIE TRIBUTE VON PANEM reduziert sexistische frauenfeindliche Einstellungen und die Abwertung von Obdachlosen. Genau das, was externe Kontroll-erwartungen und autoritäre Denkweisen fördert, erhöht die Toleranz. Von klassischem Autoritarismus mit Sündenbock-Fixierung (gegenüber Juden, Fremden, Außenseitern etc.) kann also keine Rede sein. Vielmehr geht der konservative Aspekt mit der Reduzierung von Vorurteilen einher. Das gilt auch für DIRTY GIRL, der die Fremdenfeindlichkeit und die Abwertung von dicken Menschen auf signifikante Weise reduziert. Allerdings steigt die Homophobie hier leicht an. Offenbar war für einen Teil der Jugendlichen die Kombination der Themen „böse Mädchen“, „Schwule“ und „Dicke“ zu irritierend, um einen umfassenden Abbau von Vorurteilen zu initiieren. Summa summarum ergibt sich eine leichte vorurteilsreduzierende Wirkung der ausgewählten Filme – am meisten durch DIRTY GIRL.

Interessanterweise ist der Abbau der „Dicken“-Abwertung durch DIRTY GIRL am größten und hochsignifikant bei Jungen (d% = -6,0, p<0,05)⁷,

⁶ Die Messung der Vorurteile orientiert sich am Konzept „Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit“ (Zick et al. 2008). Zusätzlich haben wir die Dimension „Abwertung von Dicken“ mit zwei Statements in das Konzept aufgenommen.

⁷ Der p-Wert gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit der gefundene Effekt überzufällig ist. Ist p<0,05, dann gilt der Effekt als signifikant, p<0,10 signalisiert einen Trend.

dem allerdings ein Anstieg der Homophobie gegenübersteht ($d\% = +4,0$, $p = 0,174$). Eine ähnliche Kombination von gleichzeitigem Auf- und Abbau von Vorurteilen ergibt sich auch bei den Migranten, die Vorurteile gegenüber „Dicken“ nach der DIRTY GIRL-Rezeption stark reduzieren ($d\% = -6,2$, $p = 0,191$), indes sie die Vorurteile gegenüber Homosexuellen verstärken ($d\% = +7,8$, $p < 0,05$). Auch die Gegenüberstellung von Gymnasiasten und Nicht-Gymnasiasten ergibt das nämliche Resultat: Reduzierung von „Dicken“-Abwertung ($d\% = -4,8$, $p = 0,388$) und Aufbau von Homophobie ($d\% = +6,8$, $p = 0,131$) bei Real- und Hauptschülern. Auch wenn die Befunde nicht alle signifikante Veränderungsbeträge beinhalten, so ist doch die Verstärkung homophober Neigungen durch einen klarerweise auf Vorurteilsabbau zielenden Film offensichtlich. Man kann diesen Effekt in den genannten Gruppen als Überforderungsreaktion deuten oder als Reaktanz gegenüber dem Überredungsdruck des Kommunikats. Die pädagogische Ausrichtung eines Films bietet jedenfalls noch keine Gewähr für den edukativen Erfolg.

Differenzierte Geschlechterrollen-Effekte

Eine Flexibilisierung des Geschlechterrollenverständnisses wird gemäß Tabelle 11 eindeutig auf dem 10-Prozent-Trendniveau durch den Film DIE TRIBUTE VON PANEM induziert. Die Heldin ist dabei nicht nur als Vorbild für emanzipierte und sich emanzipierende Mädchen attraktiv, sondern auch für die Jungen. Aus Tabelle 3 wissen wir, dass Jungen die Geschlechterrolle in höherem Maße als Mädchen getrennt und konservativ interpretieren. Umso überraschender ist es, dass DIE TRIBUTE VON PANEM bei den Jungen ($d\% = -4,0$, $p < 0,05$) einen stärkeren Abbau des Geschlechter-

rollen-Konservatismus hervorrufen als bei Mädchen ($d\% = -0,01$, $p = 0,951$). Wenn Mädchen kaum mit einer Veränderung des Geschlechterrollenverständnisses reagieren, mag das zum Teil daran liegen, dass sie bereits hochgradig moderne und flexible Vorstellungen haben. Der signifikante Abbau des Geschlechterrollen-Konservatismus bei den Jungen zeigt aber klar, dass die Heldin auch für männliche Zuschauer Glaubwürdigkeit beansprucht und die Hoffnung auf eine „bessere“ Welt nährt.

Ein Film, der auch Mädchen noch zum Umdenken in Sachen Rollenverständnis motivieren kann, ist DIRTY GIRL ($d\% = -2,9$, $p = 0,078$). Bei Jungen sind die Veränderungsbeträge hingegen geringfügig und weit davon entfernt, signifikant zu sein ($d\% = -1,2$, $p = 0,456$). Wir sehen, dass die Einflüsse auf das Rollenverständnis nicht nur vom Ausgangsniveau der Rezipienten abhängen, sondern vom Film mitgestaltet werden.

Insgesamt induzieren die Filme nach Tabelle 11 einen leichten Abbau des Geschlechterrollen-Konservatismus, wobei die Filme CHRONICLE und KRIEGERIN mit einer Zunahme des traditionellen Verständnisses verbunden sind. Bei CHRONICLE stehen die Reifungsprobleme junger Männer im Mittelpunkt, die offenbar nicht in Richtung einer Relativierung von Geschlechtsgruppengrenzen wirksam sind. Die Neonazi-Szene in KRIEGERIN ist durch und durch männlich beherrscht. Mädchen lassen sich hier teilweise vom Männlichkeitsgehabe und der aggressiven Ausländerfeindlichkeit verführen. Einen Mehrwert bezüglich Geschlechterrolleninterpretation ergibt das aber nicht, weder bei Jungen ($d\% = +0,8$, $p = 0,551$) noch bei Mädchen ($d\% = 0,2$, $p = 0,845$).

Tabelle 11: Filmwirkungen auf Geschlechtsrollenorientierung

N=517; Chro=156 Trib=104 Krieg=125 Dirt=132 Zustimmungsdiff% post-prä Geschlechtsrollenorientierung	Chronicle		Tribute von Panem		Kriegerin		Dirty Girl		Between Group	Total		
	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%		Sign	d%	
Trad. Rollenverständnis Manche Sportarten wie z.B. Fußball sind nichts für Frauen.		1,9		-1,8	**	8,2		1,2	!	**	2,5	
Es ist für eine Frau wichtiger, eine gute Figur zu haben und gut gekleidet zu sein, als für einen Mann.		3,2		3,2		3,7		-2,1				2,0
Im Beruf ist es besser, wenn man einen Mann als Chef hat und keine Frau.	*	4,3		3,4	*	6,1		-2,9		!	**	2,7
Kleine Kinder leiden darunter, wenn ihre Mutter berufstätig ist.		3,6		-0,6		4,6	**	5,9			**	3,6
Hausfrau zu sein ist genau so gut und wichtig wie gegen Bezahlung zu arbeiten.		0,9		0,0	**	8,1		1,9			*	2,7
Die Aufgabe des Mannes ist es, Geld zu verdienen, die der Frau, sich um Haushalt und Familie zu kümmern.		4,2		-0,4		-2,0		-2,9				0,0
Rollenflexibilität Auch Jungen sollten mit Puppen spielen.	**	6,5	**	9,0	***	13,1	**	8,0		***	9,0	
Auch Mädchen kennen sich heutzutage mit Autos und Technik aus.		1,8		2,7		0,7		3,0			2,0	
Frauen sollten auch traditionell männliche Berufe wie Maurer oder Pilot erlernen.		1,8	**	8,4		2,7	**	8,1		***	4,9	
Männer sollten ruhig auch Berufe ergreifen, in denen normalerweise Frauen arbeiten (z.B. Kindergärtner, Krankenschwester).		0,8		3,6		2,2		3,1		*	2,3	
Geschlechtsrollen-Konservatismus		0,6	*	-2,3		0,9		-1,9			-0,5	

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013, Deutschland. Geschlechtsrollen-Konservatismus GIKons = Summe, Zustimmungszustimmungsdiff% (Traditionelles Rollenverständnis + Rollenflexibilität in umgekehrter Codierung), Gruppenunterschied: !!! = hoch signifikant, p < 0.01; !! = signifikant, p < 0.05; ! = Tendenz, p < 0.10. Unterschied zwischen prä- und post-Messung: *** = hoch signifikant, p < 0.01; ** = signifikant, p < 0.05; * = Tendenz, p < 0.10.

Soziale Gruppenbindung im Auf und Ab

Filme können die soziale Gruppenidentität Jugendlicher beeinflussen. Das zeigt Tabelle 12, insbesondere im Falle DIRTY GIRL. Zwar sind kaum Veränderungen in Bezug auf die Familie zu verzeichnen, welche die soziale Identität wie keine andere Institution prägt.

Aber im Bereich Gleichaltrige, Geschlechtsgruppe, regionale Zugehörigkeit, Religions- und Weltanschauungsgruppe ist nach der Rezeption von DIRTY GIRL ein signifikanter Abbau zu verzeichnen, der sich in der Summe zu einer hochsignifikanten Reduzierung der sozialen Identität als Ganzes summiert. Die Hauptwirkung des komplexen Szenarios aus „püppchen-

Tabelle 12: Filmwirkungen auf soziale Gruppenidentität

Soziale Gruppenidentitäten	Chronicle		Tribute von Panem		Kriegerin		Dirty Girl		Between Groups		Total	
	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%	Sign	Sign	d%	
Familie		-1,6		-0,7		-0,1		-1,3				-1,0
Liebesbeziehung		-0,8		0,1	**	4,9		-0,2				0,9
Freundeskreis	*	2,0		0,6		0,9		-2,4				0,3
Mitschüler	*	3,1		4,1	**	4,4		-2,8	!!	**		2,1
Gleichaltrige	*	3,5		2,9		1,2	**	-4,7	!!			0,7
Geschlechtsgruppe		2,4		-1,0		-1,1	*	-4,8				-1,0
Region		-2,0	*	-6,3		2,7	**	-9,8	!!	**		-3,7
Religion bzw. Atheisten		-0,6		-2,2		0,4	**	-5,6				-1,9
Gleichgesinnte	*	-4,9		3,9	*	5,1	**	-6,7	!!			-1,2
Fangruppen		0,1		1,7		1,2	*	-5,0				-0,6
Freizeitgruppe		-3,6		-4,8		-2,2		-3,0		**		-3,3
Soziale Gruppenidentität (gesamt)		-0,2		-0,2		1,6	***	-4,2				-0,8

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013. Intensität der Bindung an soziale Gruppen. Gruppenunterschied:
 !!!=hoch signifikant, p<0.01; !!=signifikant, p<0.05; !=Tendenz, p<0.10. Unterschied zwischen prä- und post-Messung: ***=hoch signifikant, p<0.01; **=signifikant, p<0.05; *=Tendenz, p<0.10.

hafter“ Rebellin und dem „dicken Schwulen“ auf Jugendliche scheint darin zu liegen, alle sozialen Bindungen auf den Prüfstand zu stellen: „Ja, traue keinem und kämpfe für dich selbst“ – mussten die beiden Extrem-Außenseiter doch ihren Platz in der Gesellschaft gegen alle Widerstände erkämpfen. Genau diese Schlussfolgerung ziehen die Jugendlichen als Moral aus der Geschichte. Bei männlichen Rezipienten kommt noch hinzu, dass sie der „homosexuelle Aufklärungsunterricht“ in DIRTY GIRL ihrer eigenen Geschlechtsgruppe gegenüber misstrauisch werden und die Bindung an Männer infrage stellen lässt (d%=-6,9, p<0,05). KRIEGERIN ist der einzige Film, der den Jugendlichen eine Zunahme der sozialen Gruppenidentität nahelegt. Dies gilt vor allem im Hinblick auf Liebesbeziehungen, Mitschüler und Gleichgesinnte. Genau diese sind im Film der Hort rechtsextremer Ideologie. Zufall? Die Neonazis im Film sind aus der Sicht der Protagonistin gleichaltrig, der Freund rechtsextrem, und aus Gleichgesinnten besteht die Truppe allemal. Das Ergebnis erscheint paradox, weil der Film vor Augen führt, dass sich die „Nazi-Braut“ nur schwer aus den Fallstricken

der rechtsextremen Szene zu lösen vermag. Aber immerhin – sie tut es! Die Rezipienten ziehen hieraus nun nicht den Schluss, Liebesbeziehungen und Weltanschauungsgemeinschaften (generell) zu problematisieren. Vielmehr affirmieren sie genau diese Gruppenbindungen als für sich wichtig und nach dem Anschauen des Films als noch wichtiger.

Zwei Erklärungen sind denkbar: a) Eine eigene Zone der sozialen Identität wird abgegrenzt vom als verabscheuungswürdig wahrgenommenen Neonazi-Sumpf. In diesem Fall werden „Gleichgesinnte“ als Demokraten und „Liebesbeziehungen“ als Anti-Nazi-Garanten gesehen. Oder b) Die Rezipienten entwickeln Reaktanz gegenüber der pädagogischen Absicht des Films und sagen: Jetzt erst recht!

Die Analyse der Geschlechtsgruppenunterschiede zeigt bei KRIEGERIN, dass ausschließlich Mädchen postrezeptiv soziale Gruppenbindungen bekräftigen (d%=+3,2) und dies insbesondere den „Gleichgesinnten“ gegenüber (d%=+9,1, p<0,05), indes die Jungen zu einer abgewogenen Balance sozialer Bindungen tendieren (d%=0,0). Dies lässt die zweite Erklärungsvariante in Bezug auf Mädchen wahrscheinlicher erscheinen, die offenbar den Lernprozess der Heldin zumindest teilweise verweigern. Statt die Einsicht der Kriegerin in die Mitmenschlichkeit gegenüber Ausländern zu würdigen, bewundern sie, wie lange diese doch gegen äußeren Druck an ihrer Loyalität „der Gruppe“ gegenüber festhält. Dass diese eine „rechte“ Weltanschauungsgemeinschaft ist, wird tunlichst ignoriert oder billigend in Kauf genommen. Nicht auszuschließen ist freilich, dass manche Zuschauerinnen auch Konsequenzen in Bezug auf ihre ganz eigenen Liebes- und Gesinnungsgemeinschaft ziehen und dabei bewusst gegen die Nazi-Ideologie opponieren.

Kosmopolitische Weitung

Was die Filme im Bereich der sozialen Gruppenbindungen an schwankenden Verstärkungs- und Lösungsbewegungen verursachen mögen, wird im Bereich der großen kollektiven Identifikationen zu einem einzigen Strom kosmopolitischer Weitung. Alle Filme verstärken das Gefühl der Jugendlichen, ein „Weltbürger“ zu sein, der alle Gruppengrenzen überschreitet. Dies gilt in hohem Maße für CHRONICLE, DIE TRIBUTE VON PANEM und KRIEGERIN. Nur DIRTY GIRL verheddert sich mit seinen Identitätskonflikten im vorpolitischen Raum und schlägt daher nur schwach auf die kosmopolitische Ebene durch. Insgesamt ist die kosmopolitische Weitung im Sample mit $d\% = +4,0$ bei $p < 0,05$ signifikant.

Zugleich sinkt die Identifikation mit Deutschland – am meisten und signifikant in der Gruppe mit der KRIEGERIN. Da dieser Effekt vermutlich auf das Thema Rechtsextremismus zurückgeht, der die Geschichte Deutschlands schwer belastet hat, müssen wir unsere kritische Interpretation des Films einschränken. Zwar liefert KRIEGERIN auf der Ebene sozialer Gruppenidentitäten für Mädchen problematische Vorbilder (die vor allem in der Parallelhandlung des Mädchens Svenja besteht, das in die Neonazi-Szene drängt), die aber nicht mit der Übernahme nationalistischer Einstellungen oder der Nazi-Ideologie selbst gleichgesetzt werden dürfen. Die übergroße Mehrheit zieht aus dem Ausstiegsdrama antinationalistische Schlüsse, mehr die Jungen, aber auch die Mädchen (siehe Tabelle 14). Da in der Filmgruppe insgesamt und bei den Mädchen in ausgeprägter Weise die Identifikation mit der eigenen Ethnie sinkt, bietet sich kaum Raum für deutschnationale Blut-und-Boden-Ideologien. Optimistisch stimmt, dass gerade die Mädchen nach der Rezeption ihre Identifikation mit Europa steigern,

Tabelle 13: Filmwirkungen auf kollektive Identifikationen

Identifikation mit ...	Chronicle		Tribute von Panem		Kriegerin		Dirty Girl		Between Group	Total	
	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%	Sign	d%		Sign	d%
Deutschland		-0,8		-0,4	**	-4,4		0,7			-1,2
Ethnie		0,2		1,2	**	-5,5		3,5	!!		-0,1
Europa		-0,5	*	-4,8		1,8	*	-4,2	!	*	-1,8
Weltbürger	**	4,6	*	5,5	*	4,2		1,9		**	4,0

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013. Gruppenunterschied: !! = hoch signifikant, $p < 0,01$; ! = signifikant, $p < 0,05$; ! = Tendenz, $p < 0,10$. Unterschied zwischen prä- und post-Messung: *** = hoch signifikant, $p < 0,01$; ** = signifikant, $p < 0,05$; * = Tendenz, $p < 0,10$.

was für die Jungen nicht in gleicher Weise gilt. Damit wird erneut unterstrichen, dass die reaktanzbedingte Affirmation der Bindung an Gleichgesinnte und an den Liebespartner (in der Neonazi-Szene) nicht die weltanschauliche Ebene mit umfasst und auch nicht die kosmopolitische Weitung der nationalen Identität beschädigt.

Tabelle 14: Wirkungen der KRIEGERIN auf kollektive Identifikationen nach Geschlecht und Bildungsweg

Identifikation mit ...	Männlich		Weiblich		Between Group	Migrant: ja		Migrant: nein		Between Group
	Sign	d%	Sign	d%		Sign	d%	Sign	d%	
Deutschland	**	-7,1		-1,3	!	**	-6,2		-2,0	
Ethnie		-3,8	**	-7,3		**	-8,1		-1,8	
Europa		-0,5		4,0			2,5		0,8	
Weltbürger		3,4		4,8			3,4	*	5,2	

Untersuchungszeitraum: 2012 - 2013. Gruppenunterschied: !! = hoch signifikant, $p < 0,01$; ! = signifikant, $p < 0,05$; ! = Tendenz, $p < 0,10$. Unterschied zwischen prä- und post-Messung: *** = hoch signifikant, $p < 0,01$; ** = signifikant, $p < 0,05$; * = Tendenz, $p < 0,10$.

Auch die Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund reduzieren nationale und ethnische Identifikationen nach dem Anschauen des KRIEGERIN-Films. Ebenso wie bei den Mädchen nimmt die europäische Identifikation zu. Wir schließen daraus, dass Migranten wie Nicht-Migranten mit ihrer nationalen Identität kritisch umzugehen vermögen und auf komplexe Identitätsherausforderungen von Spielfilmen reflektierend reagieren. In einem sind sich schließlich alle einig: Kosmopolitische Weltbürger wollen sie sein!

Fazit

Die Identitätslage deutscher Jugendlicher ist heute durch multiple soziale Gruppenidentitäten und flexible Formen der Geschlechterrolleninterpretation gekennzeichnet. Letzteres ist vor allem bei Mädchen hoch ausgeprägt. Daneben finden wir ein Nebeneinander patriotischer Verbundenheit und kosmopolitischer Reflexion, an denen Jugendliche mit und ohne Migrationshintergrund gleichermaßen partizipieren. Kinohelden sind vielfach in den komplexen Prozess jugendlicher Identitätsbildung einbezogen. Insbesondere Helden wie der Pirat der Karibik Jack Sparrow und der unverwundliche James Bond kommt dabei Vorbildcharakter zu. Zunehmend werden aber auch weibliche Helden akzeptiert, mehr bei den Mädchen, aber auch wie im Falle von Katniss Everdeen aus DIE TRIBUTE VON PANEM von den Jungen.

Die Studie belegt eindeutig und klar, dass Filme identitätsstiftend wirken. Herausragende Resultate sind:

- der Abbau von Vorurteilen,
- die Flexibilisierung der Geschlechterrolleninterpretation auch und gerade bei Jungen sowie
- die alle Gruppen umgreifende kosmopolitische Überformung jeglicher Gruppenidentität.

Insbesondere die Vorurteilsreduktion und die kosmopolitische Weitung sind identitätspolitisch bedeutsam. Denn jede Gruppenidentifikation tendiert bis zu einem gewissen Grad zur Abschließung und Ausschließung der Outgroup, der man mit humanitätsförderlichen Werten und reflektiertem Perspektivwechsel entgegentreten kann. Hierzu leisten die getesteten Filme einen Beitrag. Außerdem wurden bezüglich der zentralen Jugendschutzkriterien Angst und Aggression durchweg positive Wirkungen festgestellt. Allerdings

bedeuten Aggressions- und Angstabbau nicht, dass positive Orientierungs- und Identitätsleistungen der Filme automatisch gesichert wären. Vielmehr wurde deutlich, dass Filmwirkungen grundsätzlich abhängig sind vom dramaturgischen Szenario, der implizierten Botschaft und der Neigung der Rezipienten, sich gegen Beeinflussungsversuche zu wehren. Zuweilen entstehen paradoxe Effekte, wenn ein Film allzu offensichtlich für demokratische Werte oder Toleranz gegenüber Homosexuellen wirbt, dies aber nicht angemessen im dramaturgischen Aufbau verankert. Dann können statt der gewünschten und im Filmaufbau intendierten Wirkung auch Intoleranz und Demokratieskepsis gefördert werden.



Jürgen Grimm

Professor für Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien. Hier betreibt er neben seiner Lehrtätigkeit empirische Forschungen vornehmlich im Umfeld von Medienwirkungen und den daraus ableitbaren Konsequenzen für das Medienhandeln. Außerdem ist er Leiter des Methodenforums der Fakultät für Sozialwissenschaften. Seit 1994 gehört Grimm dem Kuratorium der „Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen“ in Deutschland an. Aktuelle Arbeitsschwerpunkte sind Medien und Integration, Entertainment-Education und TV-Geschichtsvermittlung. Grimm ist mit zahlreichen Publikationen hervorgetreten unter anderem zu Gewaltdarstellungen, Kriegs- und Krisenjournalismus, Medienrezeption und Identitätsbildung, zur Nachrichtenvermittlung und Medienunterhaltung sowie diversen Aspekten der Methodenentwicklung.

Literatur

- Bongard, Joachim (2002): Werbewirkungsforschung. Grundlagen – Probleme – Ansätze. Münster, London: LIT.
- Busselle, Rick, Helena Bilandzic (2009): Measuring narrative engagement. In: Media Psychology, vol.12, issue 4, pp. 321–347.
- Dalbert, Claudia (1996): Über den Umgang mit Ungerechtigkeit. Eine psychologische Analyse. Bern: Huber.
- Green, Melanie, Timothy C. Brock (2002): In the mind's eye. Transportation-imagery model of narrative persuasion. In: Melanie Green, C. Jeffrey, J. Strange, Timothy C. Brock (eds.) (2002), Narrative impact. Social and cognitive foundations. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, pp. 315–342.
- Grimm, Jürgen (1999): Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität – Erregungsverläufe – sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Grimm, Jürgen (2002): Differentiale der Mediengewalt. Ansätze zur Überwindung der Individualisierungs- und Globalisierungsfalle innerhalb der Medienwirkungsforschung. In: Thomas Hausmanning, Thomas Bohrmann (Hg.), Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: Fink Verlag, Reihe UTB 8216, S. 160–176.
- Grimm, Jürgen, Peter Schmidt, Josef Seethaler (2011): Dimensions of National Identity and Prejudice. Results of a Panel-Survey on the Influence of the Media on Concepts of Identity and the Forming of Attitudes, Paper at 1st Forum of Social Sciences, Identity – Diversity – Integration, Vienna 12/01 2011.
- Krugman, Herbert E. (1966): The measurement of advertising involvement. In: Public Opinion Quarterly, vol.30, no.4, pp. 583–596.
- Vitouch, Peter (2000): Fernsehen und Angstbewältigung. Zur Typologie des Zuschauerhaltens. 2. Aufl. (1. Aufl. 1993). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Zick, Andreas, Carina Wolf, Beate Küpper, Eldad Davidov, Peter Schmidt, Wilhelm Heitmeyer (2008): The syndrome of group-focused enmity: The interrelation of prejudices tested with multiple cross-sectional and panel data. In: Journal of Social Issues, vol.64, issue 2, pp. 363–383.



„Was an dem Film für Jugendliche besonders wichtig war, dass die beiden am Ende des Films auch mal Widerstand geleistet haben.“

Tobias, 13

„Mit den jungen Jahren ist man ja noch etwas unreif. Man weiß noch nicht, was man so macht und man will ja auch den Leuten gefallen.“

Jean-Luc, 13

„In Deutschland könnte man auch mehr erreichen, wenn sich die Leute ein bisschen mehr zusammentun.“

Katharina, 13

„Alle Menschen sind gleich und man soll nicht immer nur vom Aussehen oder von der Orientierung ausgehen, sondern man sollte sich mal die Zeit nehmen für die Person und die inneren Werte und dann erst urteilen.“

Lara, 13

„Ich denke, man sollte seinen eigenen Weg gehen und sich nicht nur nach anderen richten und sich von anderen mitziehen lassen.“

Meike, 14

„Man muss keine Gewalt anwenden, um Probleme zu lösen, sondern reden.“

Johannes, 13

„Man sollte schon an sich denken, aber wenn andere Hilfe brauchen, dann sollte man auch mal von sich selbst absehen und anderen helfen.“

Zoe, 13

„Ich finde es sehr mutig, dass er so offen mit seiner Homosexualität umgeht.“

Niclas, 13

„Man sollte Leute respektieren, wie sie sind, und nicht versuchen, sie zu ändern.“

Okan, 15

„Ich wäre am liebsten mit den Hauptfiguren befreundet, weil man die richtig kennen gelernt hat, weil man die den ganzen Film über praktisch begleitet.“

Jannik, 13

„Das ist für mich keine Liebe, wenn man ständig an Geschlechtsverkehr denkt.“

Anna-Lena, 13

„Ich denke schon, dass Mädchen mehr nachdenken, und Jungs sind einfach so, ich kenn' das zum Beispiel beim Sport. Die Mädchen trauen sich oft was nicht und die Jungs, die machen einfach. Also die Mädchen denken dann immer zu viel nach: Was könnte passieren? Und Jungs machen einfach.“

Lena, 13

„Unter Klassenkameraden wird das Thema ‚Schwule und Lesben‘ wohl eher mit Humor aufgenommen. Aber unter Freunden kann man da schon ganz gut drüber reden.“

Nick, 13

„Wenn man keine Freunde hat, dann gibt es immer noch die Familie. Aber wenn es die Familie auch nicht gibt, dann ist man halt psychisch labil.“

Vivian, 15

„Wenn er offen ist, kann er verletzt sein.“

Tom, 14

„Mir hat gefallen, dass sich die Hauptperson bemüht hat, auch Menschen mit Migrationshintergrund einfach zu helfen.“

Niklas, 13

„Ich finde es auch toll, dass die Hauptrolle ein Mädchen spielt. Man kann sich so gut in sie hineinversetzen.“

Lena, 13

„Für mich ist die Botschaft des Films, dass man immer kämpfen soll und nicht aufgeben soll, denn es gibt immer noch einen Ausweg.“

Katharina, 13

FILMGESCHICHTEN – FIGUREN – BOTSCHAFTEN

Was sagen die Mädchen und Jungen?



Freundschaft und Liebe

In ihrer Lebensphase des Ausprobierens und Auswählens von Rollen und Verhaltensmustern nehmen Mädchen und Jungen vorzugsweise eine eigene Deutung und Interpretation von Protagonisten und deren Handeln in Filmszenen vor. Von Wahrhaftigkeit und einem tieferen Sinn geprägt sind die Äußerungen der Projektbeteiligten, die sich mit wahrer Freundschaft und Liebe befassen. Dieses Themenfeld wird an den Protagonistinnen und Protagonisten reflektiert, intensiv und offen bearbeitet und als relevant für die eigene Haltung eingestuft. Auf die Figuren der Filme reagieren die Jugendlichen mit Zustimmung, Ablehnung, Verständnis und Begeisterung.

Anhand der Kusszene zwischen Katniss und Peeta im Film *DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES* entspinnt sich eine hitzige Diskussion, ob sie wahrhaftig oder nur der

Show wegen inszeniert ist. Der 13-jährige Jannik argumentiert folgendermaßen: „Vom Aussehen kann man es natürlich schlecht beurteilen, es kann auch nur geschauspielert sein. Aber ich denke, es kann auch sein, dass dadurch, dass sie sich die ganze Zeit helfen, dann doch so was entsteht wie Liebe zwischen den beiden.“ Auch die tragische Außenseiterrolle von Andrew im Film *CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG?* wird problematisiert, und der 14-jährige Tom stellt folgende Idee zur Diskussion: „Wenn er offen ist, kann er verletzbar sein. So denkt er halt, wenn ich viel über mich sage, können die anderen mich noch mehr hänseln. Aber ich denke, wenn er alles für sich behält, bleibt es so, wie es ist. Aber würde er es sagen, würde er vielleicht Freunde finden, die ihn so nehmen, wie er ist.“ Untermauert werden die weitreichenden Überlegungen zum Freundschaftsthema von grundlegenden moralischen Werten, die im Film von den Figuren und

den jugendlichen Rezipienten gleichermaßen formuliert und gefordert werden. Der 15-jährige Okan bringt es auf den Punkt: „Man sollte Leute respektieren, wie sie sind, und nicht versuchen, sie zu ändern.“ Liebe wird hinsichtlich körperlicher Zuwendung und Sexualität von der 13-jährigen Anna-Lena klar definiert und abgegrenzt: „Das ist für mich keine Liebe, wenn man ständig an Geschlechtsverkehr denkt.“

Auch die soziale Rahmung von Freundschaftsbeziehungen liegt im Fokus des Interesses der Jugendlichen, zumal hier ebenfalls das Spannungsfeld zwischen dem Selbst und den Anderen aufgeworfen wird. Nach der Filmvorführung der KRIEGERIN setzt sich der 13-jährige Niklas mit dieser Frage auseinander: „Vor allem der Gruppenzwang ist entscheidend, denke ich, wenn einer zu dir kommt und sagt: ‚Das musst du jetzt machen, das ist total super und das ist das Richtige‘. Da wäre es auch nicht so schlimm gewesen, hätte sie sich jetzt dagegen entschieden. Aber da waren jetzt viele mehr, die dieser sozialen Gruppe angehört haben. Und ich glaube, von denen hat sie sich auch leiten lassen.“

Grundsätzlich ist eine große Bereitschaft da, sich selbst im Sinne einer parasozialen Beziehung in ein Freundschaftsverhältnis mit Filmfiguren zu begeben. „Ich wäre am liebsten mit den Hauptfiguren befreundet, weil man die richtig kennen gelernt hat, weil man die den ganzen Film über praktisch begleitet“, führt der 13-jährige Jannik dazu aus. Ihre Zuneigung und Nähe zu den Filmfiguren aus DIE TRIBUTE VON PANEM beschreibt die 13-jährige Schülerin Zoe so: „Ich würde auch sehr gerne mit der Katniss und der Rue befreundet sein, aber auch mit dem Partner von Rue, dem anderen aus dem Distrikt, weil er Katniss auch schon mal gerettet hat.“

Geschlechterrollen in der Entwicklung

Klassischen stereotypen Rollenbildern schenken die Mädchen und Jungen im Alter zwischen 12 und 15 Jahren keine besondere Beachtung. Sie werden sofort erkannt und verstanden als dem jeweiligen Genre und Erzählmuster geschuldet. Mit großem Interesse reagieren sie auf Geschlechterrollen, die jenseits der gängigen Inszenierungen neue Profile entwerfen. Wie zum Beispiel die jugendliche Filmheldin Katniss in DIE TRIBUTE VON PANEM, die hinsichtlich ihrer Charaktereigenschaften auch Gegensätze miteinander vereint: auf der einen Seite stark, mutig, entschlossen, kampfbereit, und auf der anderen Seite einfühlsam, verletzlich und fürsorglich. Die 13-jährige Lena begrüßt dieses komplexe Figurenkonzept: „Ich finde es auch toll, dass die Hauptrolle ein Mädchen spielt. Man kann sich so gut in sie hineinversetzen.“

In der Phase der Herausbildung der eigenen Identität zeichnet sich das Patchworken durch das ständige Interagieren und Kommunizieren zwischen dem Ich und der Umwelt aus. Diesen konflikträchtigen Prozess durchlaufen auch die Filmfiguren, die sich in der Filmgeschichte verändern (müssen). Die 13-jährige Josie äußert sich zu so einem schmerzhaften Selbstfindungsprozess anhand der Figur des homosexuellen Clarke im Film DIRTY GIRL: „Er hat immer alles von sich versteckt, immer eine Kapuze tief ins Gesicht hängen gehabt, damit ihn niemand sieht. Er hat auch nichts gesagt und saß da mit Kopfhörern im Unterricht und hat sich möglichst zurückgezogen, [...] den Kopf immer zugedeckt. Und am Ende ist er dann viel freier und offener.“ Moritz, 13 Jahre, erläutert seine Sicht der Botschaft des Films KRIEGERIN mit den Worten: „Der Film zeigt, dass man sich wandeln kann, selbst wenn man

vorher was anderes gelernt hat. Wenn man was gelernt hat, kann man es auch anders machen.“

Über eine geschlechtsspezifische Filmrezeption und -verarbeitung setzen sich die Projektbeteiligten ohne Anstoß von außen auseinander. Der 13-jährigen Lara ist bei der Filmsichtung von DIRTY GIRL die verschiedene Empathiebereitschaft von Mädchen und Jungen aufgefallen: „Bei uns (Red.: Mädchen) haben ein paar Leute auch schon Tränen bekommen, und die Jungs saßen da grinsend, also die verstehen das noch nicht, das merken wir bei uns in der Klasse, da gibt es ein paar, die veralbern halt alles.“ Ihre Klassenkameradin sieht hingegen durchaus Potenzial bei den Jungen, sich auf Gefühle einzulassen: „Ja, ich würde auch eher sagen, dass das ein Mädchenfilm ist, aber ich denke, die Jungs könnte das auch so ein bisschen umstimmen, weil Jungs finden ja viele Sachen lustig, wenn jemand sagt, dass er homosexuell ist, würden sie vielleicht am Anfang auch lachen und denken, dass der irgendwie doof ist. Wenn sie dann den Film gesehen haben, denk‘ ich, dass sie dann auch mehr so der Meinung sind, dass die ganz nett sein können.“ Der 13-jährige Nick führt dazu aus: „Unter Klassenkameraden wird das Thema ‚Schwule und Lesben‘ wohl eher mit Humor aufgenommen. Aber unter Freunden kann man da schon ganz gut drüber reden.“

Die 13-jährige Lara setzt sich intensiv mit der Geschlechterrolle des Clarke in DIRTY GIRL auseinander und bringt den heutigen Umgang mit Homosexualität in anderen Ländern zur Sprache: „Ablehnung tippe ich jetzt mal so, weil das hört man heut schon oft genug, gerade wenn man jetzt Nachrichten guckt, gerade jetzt in Frankreich zum Beispiel, wo das (Red.: eingetragene Partnerschaft) durchgesetzt wurde, viele protestieren. Oder zum Beispiel mit Amerika, dass das da noch schlimm ist,



also ich weiß das jetzt nur von einem Bundesstaat und zwar New York, der hat das jetzt legalisiert, aber ich bin mir nicht sicher, wie das bei den anderen ist. Das ist immer noch ganz schön schleichend, aber ich finde das komisch, weil alle Menschen sind gleich, ob sie jetzt auf Frauen stehen oder auf Männer.“

Loslösung von der Familie und Selbstfindung

Mit großer Empathie beschäftigen sich die Mädchen und Jungen des Projekts mit den Filmfiguren, die auf der Suche nach Mutter oder Vater sind, die von ihnen abgelehnt, vernachlässigt oder gar misshandelt werden. Unangestastet ist die hohe Wertigkeit der Eltern und ihrer Fürsorgeaufgabe trotz der in den Filmen dargestellten defizitären Verhältnisse zwischen den Generationen. Mit Verständnis und Mitgefühl begegnen die Projektbeteiligten den traumatisierten, ge- und enttäuschten jugend-



lichen Protagonisten in den Filmen. Die Wünsche der Filmfiguren nach Anerkennung und Zuspruch in der Phase des Erwachsenwerdens werden unvoreingenommen geteilt. Der 13-jährige Moritz schildert die fatale Lebenslage von Marisa im Film KRIEGERIN folgendermaßen: „Sie führt quasi Krieg gegen ihr altes Ich. Sie wurde ja dazu erzogen, ein Nazi-Mädchen zu sein. Sie führt Krieg dagegen, zu was sie erzogen wurde.“ Die dramatische gewaltgeprägte Beziehung zwischen Vater und Sohn im Film CHRONICLE wird vom 14-jährigen Daud wie folgt bewertet: „Ich fand es interessant, wo der Vater seinen Sohn geschlagen hat, obwohl der nichts gemacht hat. Und danach hat der Andrew zurückgeschlagen. Und das find' ich eigentlich schwierig. Eigentlich schlägt man seinen Vater nicht zurück.“ Auch Andrews unkontrollierte Gewaltausbrüche zum Ende des Films hin werden von einigen Schülerinnen und Schülern auf die lieblose und

gewaltgeprägte Vater-Sohn-Beziehung zurückgeführt: „Andrew ist auch ein Opfer, weil er so vieles erlebt hat in seiner Kindheit mit Schlägen“, erklärt Daud.

In allen vier Filmen des Projekts werden Spuren gelegt, die den jugendlichen Protagonisten die Erwachsenenrolle nach dem Motto „die Jugendlichen sind die besseren Erwachsenen“ nahelegen. Ein Spannungsfeld, das genau die Phase der Identitätsfindung zwischen den Polen Anerkennung und Zugehörigkeit als auch Autonomie und Authentizität beschreibt. Auf der Suche nach der eigenen Rolle wollen sich Jugendliche im Film wie auch im realen Leben von vorgelebten und vorgegebenen Rollenbildern abgrenzen und sich selbst positionieren lernen. Repräsentativ beschreibt die 13-jährige Schülerin Lena diese Rollenübernahme im Film DIRTY GIRL als Übernahme von Verantwortung: „Danielle und Clarke versu-



chen, während sie sich besser kennen lernen, gute Eltern für ihr Mehl-Baby zu sein. Weil sie beide Probleme mit ihren Eltern haben, wollen sie genau das verändern. Das schweißßt sie zusammen.“ Zustimmend führt die zwölfjährige Hedwig weiter aus: „Ich finde, im Alter von Danielle und Clarke ist es angemessen, so was zu machen, wirklich zu lernen, Verantwortung zu übernehmen. Und die haben es auch richtig gut gemacht. Die haben sich dann ja auch darum gekümmert. Und ich fand es richtig gut gemacht, dass das Gesicht des Mehl-Babys während des Films die Stimmung, also den Gesichtsausdruck geändert hat, und man hat auch gesehen, wie es ihm ging. Und das hat sich auch ein bisschen auf Danielle und Clarke bezogen.“

Aggression und Gewaltausübung

Die im Showdown des Films CHRONICLE inszenierte Gewalteskalation wird von den Mädchen und Jungen im Zusammenwirken von Genreaspekten, Figurenentwicklung, sozialer Rahmung und den Folgen von Gewalt verarbeitet. Dem Genre gemäß wird im Superheldenfilm Spannung, Action und Gewalt erwartet und von den Beteiligten als Fiktion erkannt. Mehr zu schaffen macht den Mädchen und Jungen die familiäre Gewalt, die auch als Ausgangspunkt für die Wandlung des Protagonisten zum „Spitzen-Predator“ problematisiert wird.

Die Auseinandersetzung mit der Frage, ob Andrew Täter oder Opfer ist, bringt die Projektbeteiligten in einen moralischen Schlingerkurs:



„Als seine Mutter gestorben ist, hat der Vater nur ihm die Schuld gegeben, da muss es dann mit ihm durchgegangen sein. [...] Der hat halt so vieles erlebt in seiner Kindheit mit Schlägen. Ich fand den ängstlich, der hat am Anfang keinen Mut gehabt und ist danach halt aus der Bahn geraten.“ (Daud, 14 Jahre) – „Der war früher voll das Opfer und jetzt Psycho!“ (Emin, 13 Jahre) – „Dann will er die meiste Macht haben und dann geht die Freundschaft langsam kaputt. [...] Andrew hat die ganze Stadt zerstört, der hat unschuldige Leute umgebracht.“ (Mohammed, 14 Jahre). Dieser Auszug aus einer hitzigen Debatte verdeutlicht, dass die Jugendlichen die Gewalteskalation auf viele Faktoren zurückführen. Gewaltdarstellungen werden von Mädchen und Jungen dieser Alters-

spanne nicht singular rezipiert, sondern im Kontext des filmischen Geschehens verarbeitet.

Die Kampfsequenzen im Film *DIE TRIBUTE VON PANEM* werden ebenfalls als genregemäß eingeordnet: „Ich fand’s ganz spannend [...] auch gut gemacht, aber an manchen Stellen ein bisschen brutal.“ (Jannik, 13 Jahre) – „Was ich nicht so mochte, waren diese hektischen ‚Hin und Her-Bilder‘ beim Kampf.“ (David, 12 Jahre) – „Mich hat der ganze Film mit den ganzen Animationen von Science-Fiction ein bisschen an *AVATAR* erinnert.“ (Niklas, 13 Jahre). Interessanterweise nehmen die Mädchen und Jungen trotz des eindeutig erkannten Genres Transfers in ihre eigene Lebenswelt vor. Der 13-jährige David sah – wie einige andere

auch – in der Struktur des fiktiven und futuristischen Panem mit seinen Distrikten Parallelen zu Katastrophengebieten oder Entwicklungsländern. Dem stimmt die 13-jährige Lea zu: „Die Distrikte ähneln auch schon ein bisschen dem heutigen Leben, weil in manchen Ländern die ja auch so arm sind und arbeiten müssen, und die werden von der Regierung unterdrückt und ausgenutzt.“

Die 13-jährige Katharina wünscht sich den Impuls des Aufstands so wie in den Distrikten ganz konkret für mehr Engagement etwa im Bereich des Umweltschutzes in Deutschland: „Die gründen dann ja auch eine Rebellion und in Deutschland könnte man auch mehr erreichen, wenn sich die Leute ein bisschen mehr zusammentun, als Mannschaft dann auch gegen Sachen angehen. Zum Beispiel bei Greenpeace, dass da mehr Leute sind, dann erreicht man bestimmt auch mehr. Wie in dem Film, da versuchen die es ja auch zu erreichen, und das bindet die halt auch zusammen.“ Und der 13-jährige Mitschüler Tobias sieht das Verhalten der beiden Protagonisten durchaus als relevante Handlungsorientierung für seine Altersgruppe: „Ich finde, was in dem Film für Jugendliche besonders wichtig war, dass die beiden am Ende auch mal Widerstand geleistet haben.“

Die 13-jährige Aylin überlegt im Probehandeln gar den ultimativen heroischen Akt für Katniss, aber auch für sich selbst, in dem es gilt, die Schwachen um jeden Preis zu schützen: „Aber die Katniss hat sich ja auch mit der Rue angefreundet, und wenn jetzt nur noch die beiden übrig gewesen wären, also dann hätte ich eigentlich von der Katniss erwartet – dann würde ich auch selber, wenn ich die Katniss wäre, dass sie sich opfert, damit die Rue weiterleben kann. Weil, die ist ja noch kleiner und hatte auch noch kleinere Geschwister.“

Die Rolle der Sprache

Die beteiligten 12- bis 15-jährigen Mädchen und Jungen binden die Sprache an die jeweilige Filmfigur, verstehen sie in der Rahmung deren sozialer Lage und vor allem deren aktueller persönlicher Befindlichkeiten wie Enttäuschung, Wut, Verletzung oder Trauer. In den Vordergrund der Wahrnehmung rücken die im Hintergrund stehenden Motive, die dazu führen, teilweise grobe, demütigende und rassistische oder zugewandte und freundliche Sprachbilder zu benutzen. Mit Sorgfalt und Aufmerksamkeit beobachten die Mädchen und Jungen Veränderungen und Entwicklungen von Figuren und dem damit verbundenen Sprachverhalten, wenn zum Beispiel aus dem Wunsch, jemanden zu verletzen, im weiteren Verlauf des Films Zuwendung und Freundschaft entstehen. Verändern sich sexualisierte sprachliche Grobheiten mit dem Ziel der Demütigung zu liebevollen Freundschaftsäußerungen, dann beschäftigen sich die Mädchen und Jungen ausführlich mit den dahinterstehenden identitätsstiftenden Prozessen.

Entwicklungen und Brechungen in der Figurenzeichnung sorgen also bei dieser Altersgruppe für große Aufmerksamkeit, denn genau das sind erwünschte Angebote für einen Transfer in die eigene Lebenswirklichkeit. Diese, ihrem Alter und ihrer Entwicklungsphase entsprechende Transferleistung trauen die Beteiligten übrigens Kindern ab sechs Jahren noch nicht zu. Der 13-jährige Nick argumentiert zur grob sexualisierten Sprache im Film *DIRTY GIRL*: „Ich sage jetzt mal, alltägliche Flüche und Schimpfwörter, das ist nicht schlimm, aber wenn es dann unter die Gürtellinie geht und es wirklich Wörter sind, die man zu Hause nicht sagen soll, dann vielleicht nicht grad ab 6 Jahren freigeben.“

Dass das Verwenden von Schimpfwörtern nicht folgenlos bleibt, weiß der 13-jährige Vinzent zu beschreiben: „Ich finde, die Wörter sollte man gar nicht verwenden. Ich denke auch, dass es irgendwo Ausnahmen gibt. Aber ich finde das nicht wirklich gut. Bewertet wird das von Eltern oder Lehrern. Aber ich finde es auch nicht gut, wenn die Eltern die Kinder dann schlagen, das finde ich dann einfach schrecklich.“

Fazit

Insgesamt zeigt sich in den Gruppendiskussionen bei Mädchen und Jungen, dass Szenen, die Empathie mit den handelnden Figuren ermöglichen, die stärkste Resonanz hervorrufen. In besonderem Maße gilt dies für Szenen, in denen die jugendlichen Protagonisten in Konflikten mit ihren Eltern dargestellt werden. So erleben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vor allem die Szenen zwischen Andrew und seinem aggressiven Vater in *CHRONICLE* als eindringlich. *DIE TRIBUTE VON PANEM* löst bei ihnen – insbesondere bei der hochempathischen Beisetzung der kleinen Rue und bei den Szenen zwischen Katniss und ihrer kleinen Schwester Primrose – Kommentare der Anteilnahme aus. Wenn in *DIRTY GIRL* Danielle zum ersten Mal ihren Vater sieht, der sie nach kurzer Zeit wieder fortschickt und deutlich macht, dass er keinen Kontakt zu ihr wünscht, dann berührt das nach eigener Aussage insbesondere die Mädchen. Und sowohl Mädchen als auch Jungen schreiben die Zugehörigkeit Marisas zu einer Neonazi-Clique in *KRIEGERIN* der steten Zurückweisung durch die Mutter zu.

Szenen, die entweder den liebevollen Umgang mit Geschwistern oder aber die defizitäre Beziehung zu den Eltern zeigen, berühren die Heranwachsenden in ganz besonderem Maße und machen den Identitätskonflikt deutlich:

Einerseits drücken die Diskussionen, in denen immer wieder die Bedeutung von familiärer Einbindung betont wird, aus, wie sehr sich Heranwachsende noch nach dem Schutzraum der Familie sehnen, während sie andererseits bereits probenhalber spekulieren, wie eigenständig sie sich in einem Aufstand gegen ein diktatorisches System verhalten oder verantwortungsvoll mit Superkräften umgehen würden.

Die kursorischen Einblicke in die Gruppendiskussionen zeigen, dass die beteiligten Mädchen und Jungen das in den Filmen offerierte Angebot von Dramen nutzen, sich empathisch in Protagonisten wie Antagonisten einfühlen und das Gesehene sowohl sinnhaft mit eigenen Erfahrungen verknüpfen wie auch weitergehende Bezüge zu Gesellschaft und Politik herstellen. Es geht dabei nicht um eine grundsätzliche Loslösung von der Erwachsenenwelt, sondern um die Bestimmung der eigenen Position darin. Das wird schon daran deutlich, dass die Jugendlichen Werte des Zusammenhalts wie Solidarität, Freundschaft, Verantwortungsbewusstsein besonders betonen.

Petra Schwarzweiler

ORIENTIERUNGSSUCHE IM KINOFILM

Im Spannungsfeld zwischen Herausforderung und Beeinträchtigung



Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer von Medien geprägten Welt auf. Neben Familie, Peergroups und Liebesbeziehungen sind Medien ein wesentlicher Sozialisationsfaktor. Im Rahmen des Forschungsprojekts „Medienkompetenz und Jugendschutz IV“ wurde die Wirkung von Filmen auf die Altersgruppe der 12- bis 15-Jährigen untersucht. Eine besondere Relevanz haben die Ergebnisse für die Prüfausschüsse der FSK. Die Rückbindung der Altersfreigabeentscheidungen an die Befindlichkeiten und Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen ist von herausragender Bedeutung. Denn Jugendschutzentscheidungen müssen nicht nur zeitgemäß und transparent sein, sondern sich auch an der Zielgruppe selbst orientieren. Nur so werden sie den Kin-

dern und Jugendlichen gerecht und gesellschaftlich akzeptiert. Altersfreigaben für die Altersgruppe im Übergang vom Kind zum Jugendlichen bewegen sich im Spannungsfeld zwischen Herausforderung und Beeinträchtigung. Dies gilt auch für die vier ausgewählten Filme des Projekts, deren Altersfreigaben ab 12 Jahren in den Prüfausschüssen und in der Öffentlichkeit kontrovers diskutiert werden. Um das Spannungsfeld vollständig abzubilden, lag der Fokus der Forschung nicht nur auf möglichen negativen, sondern auch auf den positiven Wirkungen der Filme. Angelehnt an die Entwicklungsaufgaben in der betreffenden Übergangsphase standen die Aspekte Körper, Geschlecht und soziale Identität im Zentrum der Untersuchung.

Mit 517 beteiligten Schülerinnen und Schülern ist das Projekt im Bereich der Medienwirkungsforschung die bis dato umfangreichste Untersuchung der Wirkung von Kinofilmen nicht nur national, sondern auch international.

Unter Berücksichtigung verschiedener Schultypen, von Geschlecht und Migrationshintergrund konnten fundierte, differenzierte und zum Teil auch überraschende Ergebnisse gewonnen werden. Der multimethodische Ansatz ermöglicht die ganzheitliche Betrachtung der Altersgruppe. Er beruht auf einer Prä-Post-Befragung mit Filmsichtung und anschließenden Gruppen- und Einzelinterviews sowie Plenumsdiskussionen mit Wirkungseinschätzung durch die Teilnehmenden selbst. Die Ergebnisse helfen nicht nur, die Jugendschutzrelevanz und Wirkungsrisiken von Filmen für die Gruppe der 12- bis 15-Jährigen besser einzuschätzen, sondern liefern auch Antworten auf die Frage, welchen Einfluss Filme bei der Bewältigung von Alltagsproblemen und der Lösung von Identitätskonflikten haben.

Eindrucksvoll belegt die wissenschaftliche Auswertung von Professor Jürgen Grimm, dass Filme eine herausragende identitätsstiftende Funktion haben, was in allen untersuchten Einstellungen und Identitätskonstruktionen nachweisbar ist. Zu den wesentlichen positiven Wirkungen zählt, dass für alle vier eingesetzten Filme eine Reduktion der reaktiven Aggressionen und Angstneigungen bei den Schülerinnen und Schülern festzustellen ist und die Kompromissneigung in Konfliktsituationen gefördert wird. Da die eingesetzte Methode der Prä-Post-Befragung kurzfristige Wirkungen erfasst, sind Rückschlüsse auf langfristige Effekte nur indirekt möglich. Dennoch lassen sich aufgrund der Signifikanz der Ergebnisse deutliche Tendenzen erkennen.

Bemerkenswert ist, dass jene Filme, die am häufigsten drastische Gewaltdarstellungen inszenieren wie DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES und CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG? zugleich am stärksten aggressionsreduzierend wirken. Die Gewalt auf der Leinwand wird von den 12- bis 15-Jährigen im inhaltlichen Kontext der Filmerzählung wahrgenommen. In beiden Filmen werden sowohl die Motivationen der gewalttätigen Protagonisten kritisch hinterfragt als auch die negativen Folgen von Gewalt deutlich inszeniert. Darüber hinaus findet die Einbettung von Gewalt in einen sozialen Kontext statt. Da beide Filme zugleich einen angstreduzierenden Effekt aufweisen, lassen sich auch keine Hinweise auf eine Überforderung der Schülerinnen und Schüler finden.

Nicht überraschend, aber dennoch in der Deutlichkeit bemerkenswert sind die Ergebnisse für den Film KRIEGERIN, der sich kritisch mit dem rechtsextremen Milieu in Deutschland auseinandersetzt. Vorurteile gegenüber Fremden werden nach der Filmsichtung abgebaut. Mit deutlichem Abstand zu den anderen drei untersuchten Filmen reduziert dieser Film auch die Identifikation der 12- bis 15-Jährigen mit Deutschland und der eigenen Ethnie. Im Gegenzug steigt die kosmopolitische Orientierung der Mädchen und Jungen als Weltbürger. Dass die positive Botschaft des Films gegen Fremdenfeindlichkeit und Rassendiskriminierung universal abstrahiert wird, zeigt sich auch in den gleichgerichteten deutlichen Effekten bei Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund.

Nicht immer stimmt die Lesart von Filmen in der untersuchten Altersgruppe mit der intendierten Botschaft des Films oder den Erwartungen der FSK-Prüferinnen und Prüfer überein. Der im Film DIRTY GIRL nahegelegten





positiven Bewertung von Homosexualität folgen die Schülerinnen und Schüler nicht. Die Auswertung der Prä-Post-Befragung zeigt, dass Vorurteile gegenüber Homosexuellen sogar leicht ansteigen. Nach Professor Grimm lässt sich dies als Überforderungsreaktion deuten oder auch als bewusste Gegenreaktion hinsichtlich der klar erkennbaren pädagogischen Aussage des Films. Erstaunlich ist, dass Vorurteile gegenüber Übergewichtigen – die homosexuelle Hauptfigur Clarke ist zugleich übergewichtig – signifikant abgebaut werden. Deutlich treten an diesem Beispiel die komplexen Rezeptionsprozesse bei den 12- bis 15-Jährigen hervor. Die getrennte Verarbeitung der im Film zusammenhängenden Aspekte zeugt von einer differenzierten, zuweilen selektiven Auseinandersetzung mit Filmfiguren und filmischen Inhalten. Die positive Gesamtaussage des Films wird dennoch von den Kindern und Jugendlichen goutiert, da der Film zugleich den stärksten positiven Effekt aller vier untersuchten Filme bei der Kompromissbereitschaft in Konflikten aufweist.

Die differenzierte Wahrnehmung sowie die Bandbreite und die Tiefe, mit der die untersuchte Altersgruppe Filme wahrnimmt, werden auch in den Einzel- und Gruppengesprächen deutlich. So sind es gerade die Themen, denen in der Wirkungseinschätzung der FSK-Prüfausschüsse die höchste Relevanz zugewiesen wird, die auch bei den Mädchen und Jungen die stärkste Resonanz hervorrufen: Gewalteinsatz, soziale Verantwortung, Individualität (DIE TRIBUTE VON PANEM), Macht, Selbstwert, ethische Ambivalenz (CHRONICLE), Fremdenfeindlichkeit, Gruppendynamik, Eigenverantwortung (KRIEGERIN), Sprachgebrauch, Geschlechterrollen, gesellschaftliche Normen und sexuelle Orientierung (DIRTY GIRL). Die differenzierten Statements



der 12- bis 15-Jährigen zeugen von einer intensiven Auseinandersetzung mit den Themen und machen deutlich, dass die Altersgruppe auch problematische Aspekte vollständig erfasst. Hierbei ergibt sich keineswegs der Eindruck einer unreflektierten Übernahme von Einstellungen. Vielmehr konnte beobachtet werden, dass Verhaltensmuster, positive genauso wie negative, hinterfragt und in Bezug zu den eigenen Ansichten gesetzt werden. Zum Teil unterscheiden sich hier auch die Befunde der Prä-Post-Befragung und der qualitativen Interviews. Bezogen auf den Film DIRTY GIRL beispielsweise wird das Outing des Protagonisten in den Interviews von den Mädchen und Jungen durchweg positiv als mutiger, aber erforderlicher und richtiger Schritt beurteilt.

Es ist vermutlich kein Zufall, dass die untersuchte Altersgruppe Konflikte und Spannungsfelder in den betreffenden Filmen besonders

aufmerksam verfolgt. Dies korrespondiert mit ihrer eigenen Lebensrealität, die ebenfalls nicht selten von Konflikten geprägt ist. In der Übergangsphase vom Kind zum Jugendlichen müssen die Mädchen und Jungen eine ganze Reihe von Entwicklungsaufgaben im Spannungsfeld von gesellschaftlichen Erwartungen und sich verändernden Selbstwahrnehmungsprozessen bewältigen. Die Altersgruppe bedient sich jedoch nicht einfach der vorgefertigten filmischen Identitätsmodelle, sondern nutzt diese vielmehr, um sie mit eigenen Vorstellungen abzugleichen. So erklärt sich auch, wie zusammenhängende Aspekte in der Filmhandlung getrennt und unabhängig voneinander verarbeitet werden. Während einzelne Aspekte Ablehnung oder Zustimmung finden und dementsprechend das Selbstbild beeinflussen, bleiben andere ohne Wirkung.

Filme sind für die 12- bis 15-Jährigen neben ihrem sozialen Umfeld eine wichtige Ressource, um modellhaft die Bewältigung von Alltagsproblemen und die Lösung von Identitätskonflikten in einem geschützten Raum nachzuvollziehen. Neben dem Bedürfnis nach Unterhaltung, das sich vor allem in der Präferenz von Komödien ausdrückt, könnte hier auch einer der Gründe für die überdurchschnittliche Affinität der Altersgruppe zum Kino liegen. Ambivalente Protagonisten, die in Konflikt mit ihrer Umwelt stehen, üben dabei eine besondere Faszinationskraft auf die untersuchte Altersgruppe aus, da sie sich in besonderem Maße eignen, stellvertretend Strategien für eigene Konfliktlösungen zu entwickeln. Die Interviews zeigen, dass die Schülerinnen und Schüler diese Protagonisten besonders interessant und spannend finden. Die aus Jugendschutzperspektive zum Teil problematisch eingeschätzte Ambivalenz von einzelnen filmischen Figuren ermöglicht es





den 12- bis 15-Jährigen, in Abgrenzung von negativen Facetten, die eigene Position zu modifizieren beziehungsweise zu stärken. Ein besonderes Augenmerk muss jedoch auf potenziell überfordernde Aspekte gelegt werden, damit alternative Lesarten keine beeinträchtigenden Wirkungen in der Altersgruppe entfalten.

Die Entwicklung einer eigenen Identität ist nach heutigem Verständnis ein lebenslanger Prozess der Ausbalancierung von gegenwärtigen und vergangenen Erfahrungen. In der sensiblen Entwicklungsphase vom Kind zum

Jugendlichen sollen die 12- bis 15-Jährigen vor Impulsen, die ihre Entwicklung beeinträchtigen, geschützt werden. Im Spannungsfeld von Herausforderung und Beeinträchtigung sind die vier im Rahmen des Forschungsprojekts eingesetzten Filme eindeutig dem Bereich „Herausforderung“ zuzuordnen. In Übereinstimmung mit den Einschätzungen der FSK-Prüfausschüsse und den erteilten Altersfreigaben ab 12 Jahren zeigt die Auswertung der Ergebnisse in der Gesamtschau keine wesentlichen Beeinträchtigungen in der Altersgruppe.

Das Forschungsprojekt verdeutlicht hingegen, dass die Darstellung von jugendschutzrelevanten Sachverhalten im Film wie Gewalt, ambivalente Protagonisten und gesellschaftliche Konflikte nicht gleichgesetzt werden kann mit einer beeinträchtigenden Wirkung auf die Altersgruppe. Entscheidend für die Wirkung ist vielmehr die mit den Themen verbundene Botschaft. Wenn Motivationen für negative Verhaltensmuster nachvollziehbar sind, Handlungsalternativen gezeigt werden und in der Gesamtaussage eine klare Gegenposition bezogen wird, können die 12- bis 15-Jährigen auch aus Jugendschutzperspektive problematische Aspekte ohne Beeinträchtigung verarbeiten. Die Konfrontation mit relevanten Themen für diese Altersgruppe beinhaltet darüber hinaus die Chance, dass in der differenzierten Auseinandersetzung mit den filmischen Inhalten positive Botschaften verinnerlicht werden.

Filme sind für Kinder und Jugendliche fester Bestandteil ihres Alltags. Ausgestattet mit Smartphone oder Tablet, sind filmische Inhalte praktisch jederzeit und von überall abrufbar. Die Mädchen und Jungen sind dabei keineswegs passive Konsumenten, sondern wählen selektiv aus der Vielzahl der Angebote aus. Ausdifferenzierte Genrepräferenzen sowie die Fähigkeit, vielschichtige Figuren und Themen zu erfassen, zeugen von einer hohen medialen Erfahrung der 12- bis 15-Jährigen in diesem Bereich.

Filme auf großer Leinwand im Kino oder unterwegs auf mobilen Endgeräten, am heimischen Computer oder auf dem Fernseher können komplexe Geschichten erzählen, fremde Lebenswelten erfahrbar machen und vielschichtige Protagonisten darstellen. Und genau das ist es, was die 12- bis 15-Jährigen suchen. Die Auseinandersetzung mit ambivalenten Figuren,

Konflikten mit Bezug zur eigenen Lebensrealität sowie persönlichen und gesellschaftlichen Grenzen kann wesentliche Impulse für die Entwicklung der Identität in der Übergangsphase vom Kind zum Jugendlichen liefern.

Die Fähigkeit zu einer eigenen differenzierten Wahrnehmung in der Auseinandersetzung mit konfliktträchtigen Themen zeigt sich sowohl im Rahmen der Prä-Post-Befragung als auch in den Einzel- und Gruppengesprächen. Aus Jugendschutzperspektive problematische Aspekte in Filmen werden dabei von der Altersgruppe der 12- bis 15-Jährigen keineswegs direkt in die eigene Lebenswelt übernommen, sondern ebenso kritisch hinterfragt wie die positiven Aspekte der Filmhandlung. In der Risikoabwägung zwischen Herausforderung und Beeinträchtigung ist daher, wenn sich eine Überforderung aus anderen Gründen ausschließen lässt, die Konfrontation mit jugendschutzrelevanten Inhalten als entwicklungsfördernd zu beurteilen.

Birgit Goehlnich, Stefan Linz

Danksagung

Unser besonderer Dank gilt den mitwirkenden Schulen, den Lehrerinnen und Lehrern sowie den Schülerinnen und Schülern, ohne die das Projekt nicht möglich gewesen wäre:

Gymnasium Gutenbergschule, Wiesbaden
Frau Küster

Albert-Schweitzer-Schule, Schule mit Förderungsschwerpunkt Lernen, Wiesbaden
Herr Müller

Gymnasium Tilemannschule, Limburg
Frau Barthel, Frau Hecker, Herr Dr. Frenken

Gymnasium Taunusstein
Frau Schatz

Theodor-Fliedner-Schule, Wiesbaden
Frau Müller-Ribaric, Frau Ladebeck

Gymnasium Nieder-Olm
Herr Henrich

Konfirmanden Evangelische Kirchengemeinde Mörfelden
Herr Buss, Frau Schätzler-Weber,
Frau Schaffner-Schwappbacher

Stefan-George-Gymnasium Bingen
Herr Kobin, Frau Reymann

Gymnasium am Mosbacher Berg, Wiesbaden
Frau Treu

Realschule Albrecht-Dürer-Schule, Wiesbaden
Frau Budig

Haupt- und Realschule Wolfram-von-Eschenbach-Schule, Wiesbaden
Herr Wemhöner

Integrierte Gesamtschule West, Frankfurt
Frau Dr. Göllitzer, Herr Geiß

Hauptschule Hostatoschule, Frankfurt
Frau Möllmann, Frau Leyer

Gymnasium Humboldt-Schule, Wiesbaden
Frau Schockemöhle-König, Herr Eder

Realschule plus im Carl-Zuckmayer-Schulzentrum, Mainz
Frau Pickel-Oleshchuk, Herr Roth,
Herr Schmidt

Integrierte Gesamtschule Helene-Lange-Schule, Wiesbaden
Herr Keim

Integrierte Gesamtschule Mannheim
Herr Schmidt

Unser ausdrücklicher Dank gilt auch
Frau Prof. Dr. Marci-Boehncke
Frau Prof. Dr. Misoch
Herrn Prof. Dr. Liesching und
Herrn Prof. Dr. Neuß
für ihre Expertenstatements.



Projektteam

Anna-Lena Petri

studiert Pädagogik, Soziologie und Germanistik an der Johannes-Gutenberg-Universität in Mainz und ist spezialisiert auf die Themenbereiche Sozial- und Medienpädagogik.

Verena Sauvage

ist Medienjournalistin und Medienpädagogin. Sie ist seit 1985 Prüferin der Film- und Videowirtschaft bei der FSK.

Arndt Klingelhöfer

hat Filmwissenschaft, Soziologie und Ethnologie in Mainz studiert, Dialogbücher für TV-Serien geschrieben und ist als freier Autor tätig. Seit 2000 ist er Prüfer der Film- und Videowirtschaft bei der FSK.

Birgit Goehlnich

ist Diplom-Pädagogin und Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der FSK. Sie ist Vorsitzende im Arbeitsausschuss der FSK.

Wilfried Berauer

ist Diplom-Pädagoge und Leiter der Statistischen Abteilung der SPIO sowie zuständig für die Datenbank- und Internetentwicklung bei der SPIO und der FSK.

Inge Kempenich

ist seit 1985 Verwaltungsleiterin der FSK. Sie ist unter anderem verantwortlich für den Ablauf der Prüfungen und die Jahreseinteilung der Prüferinnen und Prüfer.

Stefan Linz

hat Filmwissenschaft, Publizistik und Psychologie an der Johannes-Gutenberg-Universität in Mainz studiert. Er ist seit 2000 Prüfer und seit 2009 Sprecher der Film- und Videowirtschaft bei der FSK. Darüber hinaus leitet er die Abteilung FSK.online.

Petra Schwarzweller

hat Medien- und Kommunikationswissenschaft, Anglistik und Germanistik studiert. Neben ihrer Tätigkeit als Prüferin der Film- und Videowirtschaft bei der FSK ist sie Lehrbeauftragte an der Universität Wien und moderiert als medienpädagogische Referentin Filmveranstaltungen mit Jugendlichen.

Peter Kaun

ist Diplom-Ingenieur der Medientechnik und schreibt derzeit seine Masterthesis im Studiengang Media and Communications Technology. Seit 2010 arbeitet er bei der FSK als technischer Berater mit dem Schwerpunkt Online-Medien. Davor war er Prüfer der Film- und Videowirtschaft.

Bernhard Bauser

ist Lehrer für Deutsch, AV-Medien und Visuelle Kommunikation. Er arbeitet auch als Filmemacher und Autor von Prosa und Sprechtexten.



Kooperationspartner

Ministerium für Integration, Familie,
Kinder, Jugend und Frauen Rheinland-Pfalz
Kaiser-Friedrich-Straße 5a
55116 Mainz
E-Mail: poststelle@mifkjf.de
Internet: www.mifkjf.rlp.de

Ständiger Vertreter der Obersten
Landesjugendbehörden bei der FSK
Murnastraße 6
65189 Wiesbaden
E-Mail: staendigervertreter@spio-fsk.de
Internet: www.fsk.de

Freiwillige Selbstkontrolle der
Filmwirtschaft GmbH
Murnastraße 6
65189 Wiesbaden
E-Mail: kempenich@spio-fsk.de
Internet: www.fsk.de

Projektunterstützer

Ein besonderer Dank geht an die Filmverleiher
und Programmanbieter:
Ascot Elite Home Entertainment GmbH, Stuttgart
Senator Home Entertainment GmbH, Berlin
Studiocanal GmbH, Berlin
Twentieth Century Fox Home Entertainment
Germany GmbH, Frankfurt

Impressum

Herausgeber:
Ministerium für Integration, Familie, Kinder, Jugend
und Frauen Rheinland-Pfalz

Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugend-
behörden bei der FSK

Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH

Redaktion:
Birgit Goehlnich (verantwortlich), Verena Sauvage

Layout:
Designgruppe Fanz + Neumayer
67105 Schifferstadt
www.fanzundneumayer.de

Titelentwurf: Peter Kaun

Druck: Druckhaus Fischer, Worms

Bildnachweis:
Ascot Elite Home Entertainment GmbH, Stuttgart
Senator Home Entertainment GmbH, Berlin
Studiocanal GmbH, Berlin
Twentieth Century Fox Home Entertainment Germany
GmbH, Frankfurt
Peter Kaun, Stefan Linz, Julian von Schumann,
Petra Schwarzweller

Projektinitiative:
Birgit Goehlnich
Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugend-
behörden bei der FSK

Projektleitung:
Birgit Goehlnich
Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugend-
behörden bei der FSK
Stefan Linz
Sprecher der Film- und Videowirtschaft bei der FSK

Projektkoordination:
Inge Kempenich
Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH

Wissenschaftliche Begleitung:
Prof. Dr. Jürgen Grimm
Universität Wien

Konzeption und Erstellung der DVD:
Bernhard Bauser

Website zum Projekt:
Peter Kaun

www.medienkompetenz-jugendschutz.de

© Wiesbaden, Januar 2014

Die DVD ergänzt die Broschüre inhaltlich und bietet einen umfassenden Einblick in das Forschungsprojekt. Sie eignet sich auch für die medienpädagogische Arbeit.

Inhaltsverzeichnis DVD:

- Dokumentation zum Forschungsprojekt
- Kinotrailer der eingesetzten Filme DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES, KRIEGERIN, CHRONICLE – WOZU BIST DU FÄHIG? und DIRTY GIRL
- Interviews mit teilnehmenden Kindern und Jugendlichen
- Interviews zum Projekt mit
 - Irene Alt
Ministerin für Integration, Familie, Kinder, Jugend und Frauen in Rheinland-Pfalz
 - Manuela Stehr
Präsidentin der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e.V.
 - Dr. Jürgen Grimm
Professor für Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien

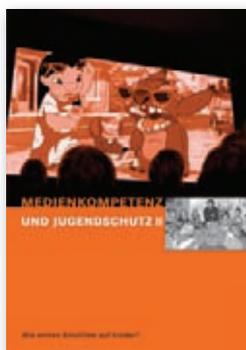


www.medienkompetenz-jugendschutz.de

www.fsk.de



2003



2004



2009



2014

Seit 2003 veröffentlichen die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH und das Ministerium für Integration, Familie, Kinder, Jugend und Frauen Rheinland-Pfalz umfangreiche Befragungen und Untersuchungen zur Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche. Die Broschüren können unter www.fsk.de oder www.medienkompetenz-jugendschutz.de kostenlos heruntergeladen werden.



RheinlandPfalz

MINISTERIUM
FÜR INTEGRATION, FAMILIE,
KINDER, JUGEND UND FRAUEN



Freiwillige Selbstkontrolle
der Filmwirtschaft