

Ben Bachmair

Ein Kinderzimmer als Text

Die bekannte Form des Fernsehens ist im Umbruch. Wenn es z. B. seit Anfang 1997 zwei spezielle Kinderfernsehsender (Nickelodeon, Der Kinderkanal) gibt, signalisiert das eine gewichtige organisatorische Veränderung, nämlich die Verschiebung vom Vollprogramm zum Spartenprogramm, bei dem Kinder, vor einiger Zeit waren es die Jugendlichen mit den Sendern MTV und Viva, die Vorreiter spielen. All dies ist ein Entwicklungsschritt, der Fernsehen in die „großräumige“ Entwicklung hin zu „Multimedia“ einbindet. „Multimedia“ ist die systemische Verbindung von Computer, Telefon und Bildschirmmedien, also ein Vorgang auf der Seite von Technologie und Organisation. Das hat natürlich im Bereich der Programme seine Entsprechung. Es entstehen verbundene Textarrangements, bei denen stilistisch einheitliche Bild/ Ton/Schrift-Repräsentationen im Sinne von Texten multimedial abrufbar sind. Dazu braucht es aktive Rezipienten, die diese multimedialen Textarrangements als sinnvolle symbolische Gebilde entstehen lassen. Diese symbolischen Gebilde, letztlich nichts anderes als Texte, entstehen in der Lebenswelt und, das ist vermutlich die wichtige Änderung, sie werden zum strukturierenden Teil der Lebenswelt.

Wie sieht nun diese Rezeptionsaktivität aus, die Multimedia entspricht? Dazu ein simples Fallbeispiel, bei dem der neunjährige Jonas von seinen Medienvorlieben und Freizeitaktivitäten erzählt.

Die Welt als Text

An dieser Stelle empfiehlt es sich, nicht sofort zu analysieren, sondern innezuhalten und zu fragen, mit welchem theoretischen Ansatz denn die Mediennutzung von Kin-

dern heute angemessen zu beschreiben ist. Sicher ließe sich Jonas als Kind zeichnen, das, typisch für die heutige Konsumkindheit, mit einer Überfülle an Medien lebt. Man könnte auch von Kulturverfall und mit Neill Postman¹ vom Ende der Kindheit und dem totalen Amusement reden. Mit solch einer Herangehensweise wäre aber auch schon die pädagogische Linie vorgezeichnet, nämlich die Konsumkinder verstärkt an die von uns, also der Generation der Eltern und Lehrer, definierte Bildung heranzuführen. Für die medienpädagogische Fachdiskussion ist klar, daß diese Argumente in Richtung Kulturverfall mehr über unsere Ängste und Befürchtungen denn über die Dynamik der kulturellen Entwicklung aussagen. Sicherlich hilft deshalb ein medienpädagogisch adäquates Modell, das der Medienkommunikation, diese generationstypische Blindheit gegenüber Kindern und Jugendlichen zu überwinden, indem die medienbezogene Kommunikation bedacht wird. Aber ist auch dieses Modell der Medienkommunikation dem Phänomen „Multimedia“ noch vollständig angemessen? Das Modell der Medienkommunikation geht letztlich davon aus, daß die Kinder in ihrer Welt sinnvoll handeln. Kinder eignen sich das symbolische Material unserer Kultur, also auch die Bilder und Geschichten des Fernsehens an, und verwenden es, um sich und anderen damit etwas mitzuteilen bzw. um sich die Welt deutend zu erschließen.²

Was geschieht nun mit der symbolischen Aktivität der Medienkommunikation, wenn „die“ Medien, das heißt, wenn komplexe Medienarrangements die dominierenden kulturellen Gebilde unserer Welt werden. Dann empfiehlt es sich, darüber nachzudenken, ob nicht „Bedeutungskonstitution“ zur vorrangigen symboli-

schen Aktivität wird: In Prozessen der Bedeutungskonstitution schaffen sich Kinder wie Jonas ihre Lebenswelt aus den multimedial verfügbaren Medienangeboten. Jonas arrangiert sich sein Kinderzimmer aus diversen medialen Angeboten in seiner Perspektive. Somit läßt sich sein Zimmer auch als ein von ihm aus den vorfindlichen Medien, das sind seine symbolischen Bausteine, erstellter Text beschreiben.

Mit dieser Argumentation klinkt man sich in eine lange Deutungsline ein, die die Welt als lesbares Buch ansieht, so Hans Blumenbergs These.³ Der Kulturphilosoph Blumenberg geht der Frage nach, ob und wie die Menschen ihre Welt interpretiert haben bzw. welchem Interpretationsmodell sie dabei gefolgt sind.

Mit dem Wunsch der Menschen, sich die Welt als etwas zu erschließen, das sich über die bloße Wahrnehmung hinaus als „ein ganzes von Natur, Leben und Geschichte als sinnspendend“ (Blumenberg 1993, S. 10) erweist, entstand die Vorstellung und Metapher von einer Welt, die sich lesen läßt wie ein Brief oder ein Buch. Je nach Text und seiner Kodifizierung entsteht nun eine spezielle Art der Weltdeutung und des Weltbezugs. In der Form einer Erfahrungs- oder Mentalitätsgeschichte läßt sich dann beschreiben, wie sich den Menschen die Wirklichkeit darbietet (S. 15), wie sie diese Beziehung verstehen und einordnen.

So spricht z. B. Jesaja in der Bibel von einem „Himmelsbuch“, um apokalyptische Aussagen über die „Empörung Gottes über die Heiden“ zu machen (S. 24, S. 314). Der Prophet beschreibt den blutigen Kampf am Jüngsten Tage, aus dem sich die Heerscharen des Himmels zurückziehen, als Zusammenrollen des Himmels gleich einem Buch. Zwischen dem

Himmel, dem Reich Gottes, und der Erde, dem Ort der Menschen, erstreckt sich eine symbolische Folie, eine Buchrolle, das Himmelszelt, das die Seite mit den Gestirnen der Erde zuwendet. Wird diese Gestirnseite, der Himmel, aufgerollt und den Menschen entzogen, gehen die astralen Vorzeichen und damit die Wirkungsmacht der Sterne bzw. die das Leben strukturierenden Gesetze verloren; von der Erdseite aus gibt es auf dem eingerollten Buch nichts mehr zu lesen. In der Apokalypse des Johannes wird dagegen ein Buch aufgeschlagen, und die Ereignisse setzen sich entsprechend der aufgeschriebenen Voraussagen in Gang (Blumenberg, S. 24 f.). Das Buch kann auch zum Weltplan werden, den Gott dem Adam zeigt. In dieses Weltplan-Buch ist die Entwicklung nach Generationen aufgeschrieben, eine Abfolge, die die Menschen zur Gewinnung des Heils einzuhalten haben (Blumenberg, S. 27).

Diese Deutungsvorschläge muteten sicherlich eher archaisch an. Aber schon die „kybernetische Interpretationsweise“ der heutigen Genetik, nämlich Erbinformationen zu entschlüsseln, erscheint uns angemessen. So sind wir damit vertraut, daß die DNS „gelesen“ wird. (Was wohl Mendel oder Darwin zu dieser theoretischen Konstruktion gesagt hätten?)

Da sich die Denkfiguren zur Deutung der Beziehung von Mensch und Wirklichkeit mit Hilfe von Text und Lesbarkeit durch die gesamte Mentalitäts- oder Deutungsgeschichte ziehen, liegt es nahe, gerade für die augenblickliche Situation diese uralte Deutungskette explizit wieder aufzugreifen. Weil wir uns – medienbedingt – in einer kulturellen Übergangssituation befinden, ist Deutungskontinuität angesagt! **Will man die kreativen Gestaltungsleistungen der „postmodernen“ Kinder und Jugendlichen entdecken, hilft es wenig, Text nur im Gutenbergschen Sinne, als Schrift und gedrucktes Buch zu verstehen.** Auf dem aktuellen Weg zu einer industriellen Bilder-

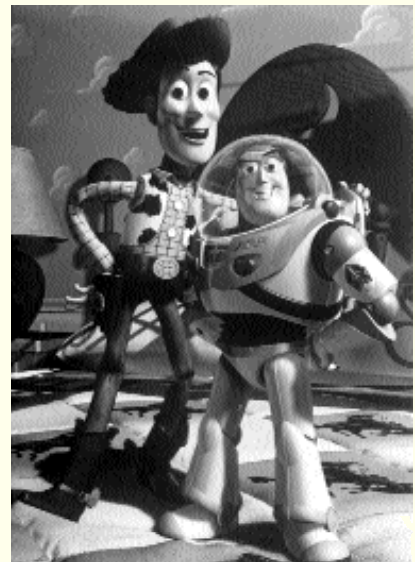
und Informationskultur gilt es vielmehr, neue Varianten von Texten zu entdecken. Wichtig ist dabei der Gedanke, daß **die neuen Texte nicht nur das sind, was auf Bildschirmen oder Plakaten erscheint. Mindest ebenso bedeutsam sind die Texte, die sich die Menschen aus der unübersehbaren Fülle des Medienangebotes herausholen und in ihre Lebenswelt integrieren.**

Dabei greift die Vorstellung, mediale Texte in die Lebenswelt zu integrieren, noch zu kurz. Die Lebenswelt von Kindern bekommt den Charakter von Texten, die sich die Kinder und Jugendlichen selber arrangieren.

Dieses Argument, Kinder und Jugendliche integrieren mediale Angebote nicht nur in ihre Lebenswelt, sondern konstruieren ihre Lebenswelt im Sinne eines Textes, soll nun mit Hilfe von Jonas' Kinderzimmer plausibel werden.

Gespräch in Jonas' Kinderzimmer⁴

Der neunjährige Jonas wird zu seinen Freizeit- und Medienvorlieben interviewt. Er beginnt mit Sport und Aktivitäten draußen (Fußball, Tischtennis, „manchmal auch“ Tennis, Basketball, Rollerskates, Fahrrad, Schwimmen) und betont dann, daß er in seiner Freizeit auch gern schläft. Er spielt aber auch gern mit Autos und Lego, sammelt Zeitschriften und hängt sich deren Poster an die Wand. „Musikfan“ ist er von Michael Jackson, von dem er nur ein paar Lieder gut findet (zwei nennt er), und von Scooter, einer Techno-Gruppe, die er u. a. mag, weil sie nur aus drei Leuten besteht. Mit seiner Eisenbahn spielt er gern, und zwar Unfall. Er betont noch einmal, daß ihm Legofiguren wichtig sind. Er sammelt Figuren von McDonald („spiele mit den normalen Figuren von McDonald“) und aus Überraschungseiern. Mit einem kleinen Drachen spielt er Baby. Zwei Filme nennt er und erzählt auch den Plot sowie Details von ihnen: Toy Story und Free Willy. Von Toy Story hat er im Fernsehen bei seiner Oma eine Sendung gesehen, wie der Film produziert wurde. Er schildert Details. Bei der Oma spielt er auch mit seinen



Die beiden Konkurrenten im Kinderzimmer. Der Cowboy Woody und der supercoole Space-Ranger Buzz Lightyear aus „Toy Story“.

Foto: The Walt Disney Company

Freunden, fährt mit seinen Rollerskates, schaut sich dort aber auch Krimis an, Erwachsenenkrimis, amerikanische, wie er betont. Er kommt dann wieder auf die „Donalds“-Sammelfiguren zurück. Dann erklärt er der Interviewerin die Poster, die an seiner Wand hängen und die er aus seinen Zeitschriften hat. Von den „Heroes 96“ findet er die Wrestler, u. a. den Undertaker „am doofsten“. Er nennt u. a. auch Hulk Hogan beim Namen. Er geht dann zu einem Plakat der Power Rangers über. Mit Engagement und Sachkenntnis schildert er Plot und Details der Serie. Danach spricht er kurz von „Captain Planet“, um erneut zu betonen, daß ihm am besten die Power Rangers gefallen. Er kommt dann noch einmal zum Poster mit den „Heroes 96“ zurück und verweist dort auf Sylvester Stallone, dessen Film er jedoch nicht sehen durfte. („Die sind erst ab zwölf.“) Er kennt jedoch den Terminator-Film, rückt sogleich zurecht, daß hier Schwarzenegger mitspielt. Von seinen Eltern hat er mitbekommen, daß in einem Film von Sylvester Stallone „gar keiner gestorben ist“. Danach spricht er über die Fußballer auf seinem Plakat. Insbesondere das Plakat „Heroes 96“ scheint sozusagen als Lexikon für Filme, Filmfiguren und Filmerlebnisse zu fungieren, die er jeweils gewichtet in „doof“ und „gut“ (was vermutlich wichtig und unwichtig bedeutet). Die

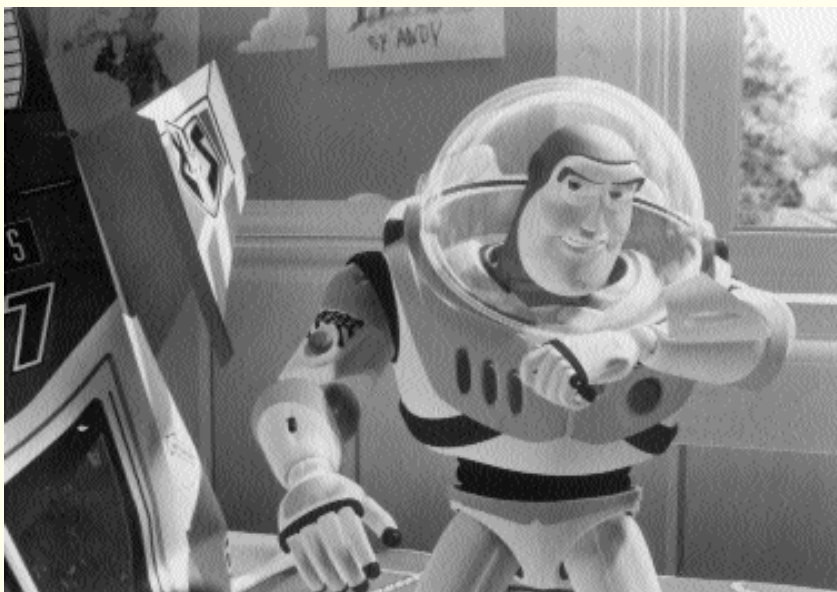
Figuren beider Plakate, Fußballer, Boxer, Power Rangers, Action-Schauspieler, Wrestling-Stars lassen sich zu einem Männerbild vom starken Helden und Kämpfer kompilieren.

Die Interviewerin kommt dann noch einmal auf die Filme „Toy Story“ („da ist alles aus dem Computer“) und „Free Willy“ zurück. Im Anschluß an Details zum Film „Toy Story“ erzählt er von einer „Alarmanlage“, die er sich mit Büchern und einer Glocke aus seinem Kaufmannsladen gebaut hat.

Nachdem er im Bereich der Filmfiktionalität von „Toy Story“ ist, erzählt er von der Alarmanlage. Vermutlich ist die Angelegenheit mit der Alarmanlage im Realitäts-Fiktionalitäts-Zusammenhang des Films „Toy Story“ akzeptabel. „Toy Story“ bringt eine Fülle bekannter Fernseh- und Filmelemente, auch die der Werbung, die in der Spielwelt eines Kinderzimmers und in Anlehnung an ein Erzählmuster von Hans Christian Andersens Geschichte vom standhaften Zinnsoldaten bzw. an E. T. A. Hoffmanns Erzählungen, frei arrangierbar werden. Die Computeranimation unterstützt die eigenartige Beziehung von Realität und Fiktion in der Darstellungsweise. Möglicherweise ist die Alarmanlage in der Realität des Kinderzimmers vergleichbar fiktional.

Nachdem Buzz Lightyear in Andys Kinderzimmer „gelandet“ ist, versucht er, Kontakt mit der Basis aufzunehmen, denn er hält sich natürlich nicht für ein Spielzeug. (Aus „Toy Story“)

Foto: The Walt Disney Company



Mr. Potato Head kann seine Körperteile auch als Werkzeug benutzen. (Aus „Toy Story“)

Foto: The Walt Disney Company

Hinzu kommt ein wichtiges Muster von „Toy Story“, die Protagonisten, also die animierten Spielzeugfiguren, machen sich ständig gegenseitig an. Aggressiv besetzte Bilder sind in diesem Kontext entsprechend akzeptabel. Es gibt also einen möglichen inneren Zusammenhang von „Alarmanlage“ und „Toy Story“. Nachdem sich der Junge wieder an den Film erinnert hat, ist es naheliegend, sich auch wieder an so etwas wie die Alarmanlage als etwas Akzeptables und Alltägliches zu erinnern.

Weiterhin berichtet er von seinem SuperNintendo und den Spielen, die er dazu hat. Er erzählt, daß er mit größeren Jungen wetteifert, wer die meisten Spiele hat. Er leiht sich von denen aber auch Spiele aus.

Dann setzt er sich auf seine Bett-

couch und holt ein Kuscheltier nach dem anderen, die auf seinem Bett herumliegen. Er hat, wie er sagt, zwanzig Stück, die er, bis auf einen Löwen, alle mit ihren von ihm verliehenen Namen benennt. Abschließend zeigt er einen Tyrannosaurus Rex, den er mit seinem Vater zu basteln begonnen hat. Dazu besitzt er einen Baukasten. Er hat aber auch ein Quartett mit Dinosauriern. Nur den Film durfte er noch nicht sehen.

Was der Medienmarkt für Kinder wie ihn anzubieten hat, arrangiert er sich also zu seinem eigenen Zimmer. Das Zimmer ist seine Aneignungsform und seine Organisationsform, sowohl für Gegenstände wie für Erlebnisse. Er weist ihnen seinen Platz zu und kann dann, wie mit einem Text, die Elemente seines Medienarrangements erläuternd hervorholen. In Bezug auf Fernseherlebnisse sind die Sekundärmedien der Poster schon in der textuellen Form, in der sie lexikalisch abrufbar und bewertbar sind. Deutlich sind hier die Poster mit den Power Rangers und Heroes 96. Bei den Postern mischen sich zudem Medienerfahrungen und der Wunsch, Filme mit den führenden männlichen Action-Figuren (Stallone, Schwarzenegger) zu sehen, die er altersbedingt noch nicht sehen darf, die in seiner Altersgruppe jedoch „in“ sind. Die amerikanischen Erwachsenenkriminalis, von denen er behauptet, er dürfte

sie bei seiner Oma sehen, weisen auf ein vergleichbares alterstypisches Thema. Dazu gehört vermutlich auch ein Teil seiner Sportaktivitäten, sicher auch die Fußballer, die bei den „Heroes“ ganz oben stehen. Die gegensätzliche Ausprägung dieses Themas hat er sich mit den Kuschtieren, die er liebevoll benennt, handhabbar auf sein Bett gesetzt.

Im Zimmer sind noch ohne thematisch erkennbare Einbindung, sozusagen als lexikalische Elemente, die diversen Sammelobjekte, z. B. die „Donalds“⁵, und eine Fülle von Lego-Elementen. Wie er sie thematisch nutzt, läßt sich erahnen, wenn er sich eine Alarmanlage baut, um in seinem Zimmer ungestört zu sein. Ob sich hier Vorsicht oder Abrenzung verbirgt, läßt sich im Interview allein noch nicht erkennen. Wenn er von einer seiner Spielkonstruktionen berichtet, dann scheint er um das folgende Themenfeld zu kreisen: Gefährdung / klein und hilflos wie ein Baby / älter und selbstständig werden / gefangen werden und sterben.

Junge: Ja, und ich hab' auch 'ne Eisenbahn, und mit der spiel' ich auch oft. Und dann spiel' ich immer, daß die irgend 'n Unfall macht, daß sie dann ins Meer fällt, hm, und dann spiel' ich auch noch mit meinen Lego-Figuren und meinen normalen Figuren von McDonalds und von Überraschungs-Ei, ähm. (Zeigt seine Figuren und zählt sie auf.) Und dann spiel' ich noch gerne mit dem Drachen hier. Den hier und den hier (zeigt Dinos aus Überraschungseiern) und das kleine Baby.

Interviewer: Und was spielst du dann mit den Figuren?

Junge: Ach, daß da halt ein Baby geboren wird und daß das dann halt irgenvann älter wird und das dann auszieht, also daß das dann danach, wenn es auszieht, gefangen wird und stirbt.

Bei „Free Willy“ taucht dieses Thema mit einer neuen Nuancierung auf. „Free Willy“ war lange Gesprächsthema der Jungen. Er hat vor längerer Zeit den Film zusammen mit einem Freund im Kino gesehen. Der Film „Free Willy“ bietet ihm nun Elemente des Bösen.



Woody hält als Anführer der Spielzeuge eine Rede im Kinderzimmer. (Aus „Toy Story“)

Foto: The Walt Disney Company

So sperren die verschlagenen Bösen den Wal Willy ein und beuten ihn für ihre Zwecke aus:

Junge: Also, das is so'n Wal, und der heißt Free Willy. Und da passiert halt viel. Also der wurde verfolgt. Und da ham auch Böse, also da war'n Böse dabei, die haben, na, ähm, so Schrauben locker gemacht aus dem Becken, wo er drinne war, also auch beim Schwimmbad, das war so'n Riesenbecken, ähm, ähm. Da ham die Schrauben locker gemacht, und da is das Wasser raus gegangen. Und da wurd er halt wegtransportiert und ins Meer. Und dann kamen halt die Bösen, und die wollten den dann wieder holen. Und dann hat aber der, also, der richtige Freund von Free Willy hat dann die vertrieben. Und dann ham se den Free Willy wieder ins Wasser gelassen zu seinen Eltern.

Die Emotionen dieser Geschichte hält sich der Junge vom Leibe, was der altersspezifischen Thematik entspricht, die er mit den „Heroes 96“ benannt hat; etwas, das er ebenso mit den amerikanischen Erwachsenekrimis bei der Oma oder mit der Konkurrenz um die SuperNintendo-Spiele realisiert.

Er erzählt deshalb von einem Mädchen oder einer Frau, die im Kino hinter ihm geheult hat: „Ja, hinter mir saß eine, die hat dauernd geheult, obwohl das gar nicht traurig war. Das war so doof. Auch bei untraurigen Sachen

hat die immer geheult, obwohl das gar nicht traurig war. Das war eher gesagt lustig. Da hat die geheult. Das war so doof.“

Free Willy plus Eisenbahnunfall mit kleinem Baby plus Alarmanlage verweisen, gegenläufig zu seiner Ablehnung der „heulenden“ Kinobesucherin, doch eher auf eine Ausprägung seines Themas mit Tränen hin.

Im Arrangement seines Zimmers sind die altersspezifischen Themen sichtbar, seine persönlichen Themen differenzieren dieses Arrangement in der Form von Spielkonstruktionen aus, in die persönlich relevante Filmerlebnisse eingehen.

Anmerkungen:

- 1) Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1983.
Postman, Neil: Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1993. I. deutsche Ausgabe: Frankfurt a. M. (S. Fischer) 1985.
- 2) Bachmair, Ben: Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder. Opladen (Westdeutscher Verlag) 1996.
- 3) Blumenberg, Hans: Die Lesbarkeit der Welt. Frankfurt a. M. (Suhrkamp) 1993, 3. Auflage. (1. Auflage Frankfurt, Suhrkamp, 1981.)
- 4) Vgl. Gerlach, Franz: Medien im Kinderzimmer. Medienspuren in Zimmern von Mädchen und Jungen. In: Medien praktisch, Heft 4, 1993, S. 30-34.
- 5) Jonas erklärt in einem späteren Gespräch, daß „Donalds“ die Figuren sind, die zu Donald Duck gehören.

Univ. Prof. Dr. Ben Bachmair ist Ordinarius an der Universität Kassel.