

Jo Groebel

Horrorvideos durch die Hintertür?

Grausamkeiten und Gewalttätigkeiten in Trickfilmen, die zur »Kinderzeit« ausgestrahlt werden, sind geeignet, die Welt langfristig als gewaltsam und gefährlich einzuordnen: Ein Plädoyer für ein weniger stereotypes Angebot.

Kinder können in der Regel klar zwischen Trickfilm- und realen Figuren im Programm unterscheiden. Von daher sind zunächst auch einmal, wenn überhaupt, andere, geringere Wirkungen von aggressiven Cartoons als von »realistischeren« Gewaltdarstellungen zu erwarten. Während schon beim realistischen Film mögliche Effekte zum Beispiel auf Angst und Aggression eingebettet sind in den psychologischen und sozialen Kontext, sind erst recht beim inhaltlich und formal rein fiktiven Cartoon isolierte Kausalzusammenhänge zwischen gezeigter Gewalt und deren direkter Imitation nur in Einzelfällen zu vermuten.

Dennoch heißt dies nicht, daß Trickfilmgewalt ohne jede Bedeutung für (auch aggressive) Gefühle, Einstellungen und Verhaltensweisen der (kindlichen) Zuschauer wäre. Nach der jüngsten ARD/ZDF-Studie »Kinder und Medien 90« stehen Trickfilme gerade bei den jüngeren Kindern nach wie vor mit Abstand auf Platz Eins der Präferenzliste. Es gibt also eindeutige (Unterhaltungs-) Bedürfnisse, für die der Trickfilm besonders geeignet ist. Seit einigen Jahren werden diese Bedürfnisse besser denn je bedient, einerseits in täglichen Mehrstundenprogrammen am Vorabend, andererseits mit den schon aus den USA bekannten Wochenendmorgenangeboten besonders der privaten Sender.

Innerhalb dieser Angebote entfällt ein sehr hoher Prozentsatz auf reine Gewalt- und Actionszenen, die dra-

maturgisch zum Teil weit über das hinausgehen, was vor etlichen Jahren im Zusammenhang mit »Schweinchen Dick« diskutiert wurde. So werden zum Beispiel lebensnah gestaltete Helden gezeigt, die in schweren Gefechten ihre Gegner mit Schwertern aufspießen, oder gepanzerte Phantasiefahrzeuge überrollen jeden, der sich ihnen in den Weg stellt. Daneben gibt es natürlich nach wie vor die gemäßigeren oder gar völlig aggressionsfreien Trickfilme.

Immerhin liegt bei einigen deutschen (Privat-) Sendern mit einem besonders großen Cartoonangebot der Anteil an Aggressionen bei bis zu 22% der gesamten Trickfilmzeit, wie wir in einer Gewaltprofilanalyse des deutschen Fernsehprogramms fanden. Umgerechnet heißt dies, daß von je vier Minuten Cartoonprogramm fast eine Minute auf aggressive Handlungen entfällt, die Hälfte davon sind direkte körperliche Auseinandersetzungen und Gewaltakte zwischen den Figuren.

Um allerdings etwas über Art und Intensität der Wechselbeziehung zwischen den aggressiven Cartoons und den Zuschauern aussagen zu können, müssen mehrere Faktoren berücksichtigt werden:

- Machart des Films
- Story
- Korrespondenz zu »realistischen« Filmen
- Vorkommen aggressiver Kategorien
- Motivation und Wirkung beim Zuschauer.

Bei der *Machart* gibt es ein größeres Spektrum der Realitätsnähe, die für Wahrnehmung und Verarbeitung des Gezeigten durch die Zuschauer mit von Bedeutung ist: Die Figuren reichen von einer »Strichmännchen«-Gestaltung bis hin zu photorealistischer Wiedergabe. Zwar ist auch im letzten Fall immer noch der Unterschied zu »normalen« Filmen erkennbar, doch werden Grausamkeiten wie Verstümmelungen oder MG-Gefechte wohl drastischer wahrgenommen als bei stärker abstrahierter Darstellung.

Ein Hauptcharakteristikum des Trickfilms dürfte aber vor allem im Einsatz formaler Actionelemente liegen: kreischende Geräusche, Explosionen, schnelle Schnitte, die zum Teil (zumindest bis zur Einführung computergenerierter Special Effects) im realen Film viel aufwendiger herzustellen wären. Gerade dies ist eines der wichtigsten Attraktivitätsmerk-

male der Cartoons – das Potential an (aufmerksamkeits- und spannungs-) erregenden Reizen, die in der Regel verbunden sind mit aggressiven Szenen. Mögliche Wirkungen dürften damit sehr stark auf der physiologischen Ebene angesiedelt sein.

Der schnellen Dramaturgie entspricht zum Teil die Art der *Story*. Sie ist häufig fragmentarisch oder besteht aus einem simplen Gut-gegen-Böse-Konzept nach immer wiederkehrendem Muster. Mit anderen Worten, bei vielen Programmen dominiert die Attraktivität der Form den Inhalt der Geschichte. Die pure Action ist wichtiger als eine nachzählbare Handlung. Ein wichtiges Story-Element sind allenfalls die extrem dargestellten Hauptfiguren, der strahlende Held, der abgrundtief Böse.

Ein Urteil darüber mag zunächst eine Geschmacksfrage sein, nur kann der fragmentarische Handlungsverlauf Gewalt als bloße »l'art pour l'art« erscheinen lassen. Ein Begründungszusammenhang, welchem Ziel Aggression außer vielleicht der Lust am Bösen dient, wird dabei nicht hergestellt. Schließlich betonen viele Cartoons auch dadurch den hedonistischen Aspekt der Gewalt, daß sie aggressive Szenen mit Komik koppeln – ein Verdopplungseffekt des Erregungspotentials. Vorsichtig kann man diese Kopplung auch als Botschaft interpretieren. Verletzungen und Unglücke seien vor allem etwas Komisches und Schadenfreude natürlich. Eine direkte Übertragung auf Alltagssituationen wird damit noch nicht postuliert, umgekehrt ist aber auch nicht bewiesen, daß es keinerlei Wirkungen gibt.

Dieser Punkt schließt an an die Korrespondenz zu realistischen Filmen. Zum einen geht es dabei um die

schon erwähnte Nähe der formalen Gestaltung zur Realität, zum anderen gibt es auch »Grenzüberschreitungen« zwischen Cartoons und real gedrehten Filmen. »Roger Rabbit«, mit sowohl fotografierten echten Szenen wie Trickfilmteilen, wäre hier ein direktes Beispiel – zu dem allerdings im Fernsehen selten Pendant vorkommen. Öfter zu finden ist die Übertragung mancher Stilmittel vom Cartoon zum Film (Comicästhetik, Filmbeispiel »Dick Tracy«) oder – für diesen Zusammenhang wichtiger – vom Film zum Cartoon. So arbeiten viele Trickfilme mit der Dramaturgie des Realfilms, werden Zooms und Kamerafahrten simuliert, die eine größere Nähe zu lebensechten Darstellungen erzeugen. Dabei kann die unterstellte Harmlosigkeit der Cartoons in einzelnen Fällen zur Folge haben, daß »Horrorvideos durch die Hintertür« ins Tagesprogramm eingeführt werden. Jedenfalls kommen durchaus Szenen vor, in denen zum Beispiel Figuren langsam aufgespießt werden oder auf andere drastische, normalerweise nicht gezeigte Art ums Leben kommen.

Damit sind noch nicht zwangsläufig Verhaltenswirkungen verbunden. Ein struktureller Effekt kann aber darin bestehen, daß sich auch die Trickfilmaggression in den Tenor aller Gewaltdarstellungen, ob fiktiv oder real, einreicht und mit zur *Bildung aggressiver* Gefühls- und Beurteilungskategorien beiträgt. Durch Generalisierung wäre dann Cartoongewalt Teil einer Aggression oder Angst vermittelnden Weltsicht, wenn auch nicht der wichtigste.

Solche möglichen Wirkungen werden allerdings gesteuert durch den Zugriff und die Bewertung des Zuschauers, u. a. seine *Motivation*. Oberflächliche Entspannungssuche mag dann

andere/geringere Wirkungen haben als die engagierte Identifikation mit den gewalttätigen Hauptfiguren, von denen auch Symbole und Gesten übernommen werden.

In jedem Fall scheint es sinnvoll, *kurz- und langfristige Wirkungen* zu unterscheiden:

Kurzfristig wird wohl meist physiologische Erregung erzeugt. Sie kann, gekoppelt mit Ärger und Frustration, z. B. in einem Streit mit den Eltern, oder bei zusätzlichen entsprechenden Signalen, z. B. Spielzeugwaffen, indirekt die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöhen.

Langfristig – so unsere Hypothese – vermischen sich die fiktiven und realen Gewaltszenen des Programms und tragen als Gesamtprodukt zu einer Einschätzung der Welt als gewalttätig und gefährlich bei. Dabei mag der Stellenwert der Cartoons geringer als der von realistischen Sendungen sein, doch eine völlige Wirkungslosigkeit ist bisher nicht bewiesen.

Für die Programmpraxis stellt sich damit nicht unbedingt die Frage, jedwede Trickfilmaggression zu verbannen. Nur zeigt unsere schon erwähnte Analyse, daß auf vielen Sendeplätzen Kinderprogramme schon fast mit Cartoons und Cartoons wiederum meist mit Gewaltszenen gleichzusetzen sind. Hier könnte man für ein weniger stereotypes Angebot plädieren, schon, damit auch andere Inhalte, ob als Trick- oder als realer Kinderfilm, zum Zuge kommen. ■

DER AUTOR

Prof. Jo Groebel ist Direktor des Lehrstuhls für Massenkommunikation und Public Relations an der Universität Utrecht, Niederlande.

IMPRESSUM

Herausgeber: Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) beim Bayerischen Rundfunk
Verantwortlich: Paul Löhr
Redaktion: Uli Schulte Döinghaus
Redaktionsassistentin: Rosemarie Hagemeyer

Gestaltung: Uwe Göbel
Satz und Druck: Karl Wenschow GmbH,
8000 München 50, Kirschstraße 12-16

Anschrift der Redaktion:
Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI)
Rundfunkplatz 1, D-8000 München 2
Telefon: 089/59 00-2140
Telex: 521 07-0 brm d, Fax 5900-2379