



MEDIENKOMPETENZ UND JUGENDSCHUTZ III



Projekt 16
Wie beurteilen Jugendliche Gewalt im Film?



Jugendliche schlüpfen in die Rolle eines FSK-Prüfers! Mit diesem Projekt verwirklichen die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft

(FSK) und das Land Rheinland-Pfalz zum dritten Mal ein medienpädagogisches Gemeinschaftsprojekt: Nachdem in den Jahren 2003 Kinder und Jugendliche zwischen zwölf und 16 Jahren und 2004 Kinder zwischen vier und 14 Jahren unsere Zielgruppe waren, beurteilen nun 16- bis 18-jährige Jugendliche Gewalt und Gewaltdarstellungen in Kinofilmen. Wo machen sie selbst Wirkungsrisiken aus, die den Entwicklungszielen von Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit zuwiderlaufen? Wie lautet ihre Wirkungsbeurteilung, ihre Begründung für die jeweilige Altersfreigabe? Und welche Bedeutung hat das im Film Erlebte für ihre eigene Lebenssituation?

Die Partizipation der Jugendlichen am „Projekt 16“ fördert die Medienkompetenz und leistet somit einen Beitrag zum präventiven Jugendschutz. Die Auseinandersetzung mit Kinofilmen und dem Thema Gewalt unter Einblick in den Jugendmedienschutz, seine gesetzlichen Grundlagen, seine Akteurinnen und Akteure, zielt bei den Jugendlichen konkret auf eine Förderung ihrer Medien- und Kommunikationskompetenz und im weiteren Sinn bedeutet sie Mitwirkung an einem wichtigen gesellschaftspolitischen Auftrag.

Ich danke allen Beteiligten für ihr großes Engagement. Mein besonderer Dank gilt Professor Dr. Dr. Burkhard Fuhs von der Universität Erfurt für die wissenschaftliche Begleitung von „Projekt 16“.

Mainz, im September 2009

Doris Ahnen
Ministerin für Bildung, Wissenschaft,
Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz



Seit nunmehr 60 Jahren arbeitet die Filmwirtschaft im Bereich Jugendschutz eng mit den Obersten Landesjugendbehörden zusammen. Die FSK

ist seit 1949 zuständig für die gesetzliche Kennzeichnung von Kinofilmen und Videos. Darüber hinaus engagiert sie sich immer wieder in Projekten mit Kindern und Jugendlichen, um ihre eigene Arbeit zu reflektieren und um im direkten Kontakt mit Kindern und Jugendlichen etwas über die unmittelbare Wirkung von Filmen zu erfahren.

Im „Projekt 16“ war die Meinung von Jugendlichen zwischen 16 und 18 Jahren gefragt. Es ging um das Thema Gewalt im Spielfilm. Wie rezipieren, wie verarbeiten, wie bewerten Jugendliche in Spielfilmen inszenierte Gewalt? Welche Haltung nehmen sie gegenüber den von den FSK-Ausschüssen formulierten Wirkungsrisiken ein? Teilen sie die Einschätzungen der Ausschüsse bezüglich einer 16er-Freigabe oder sehen sie die Sache anders? Spannende Fragen – nicht nur für den Jugendschutz – und eine vorzügliche Förderung der Medienkompetenz aller Beteiligten obendrein.

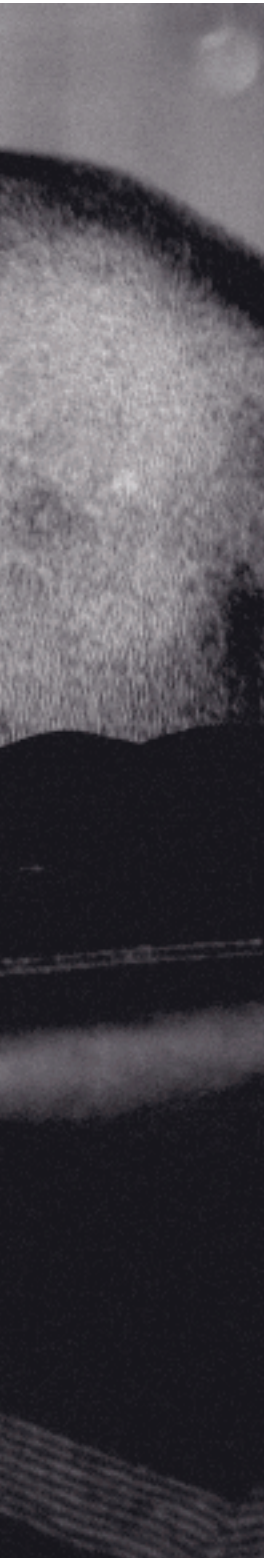
Die vorliegende Broschüre dokumentiert das wissenschaftlich begleitete „Projekt 16“ in eindrucksvoller Weise. Die Spitzenorganisation der Filmwirtschaft bedankt sich herzlich bei allen, die engagiert mitgemacht haben: den Schülerinnen und Schülern, den Lehrerinnen und Lehrern und dem gesamten Projektteam bei der FSK.

München, im September 2009

Steffen Kuchenreuther
Präsident der Spitzenorganisation der
Filmwirtschaft e.V.



Birgit Goehlnich	Seite
Medienkompetenz und Jugendschutz	
Projekt 16 – Wie beurteilen Jugendliche Gewalt im Film?	6–10
Burkhard Fuhs	
Methodische Überlegungen	11–18
Wilfried Berauer, Petra Schwarzweller	
Die Zielgruppe: Quantitative Auswertung	19–31
Stephanie Lorenz	
Filmauswahl	32–35
Stefan Linz	
300 – Filmanalyse unter Gewaltaspekten	36–39
Petra Schwarzweller	
300 – Filmrezeption und Filmbeurteilung	40–45
Stefan Linz	
VIER BRÜDER – Filmanalyse unter Gewaltaspekten	46–49
Stefan Linz	
VIER BRÜDER – Filmrezeption und Filmbeurteilung	50–56
Arndt Klingelhöfer	
CHIKO – Filmanalyse unter Gewaltaspekten	57–60
Arndt Klingelhöfer, Lukas Möller	
CHIKO – Filmrezeption und Filmbeurteilung	61–67
Birgit Goehlnich	
Wirkungsvermutungen und Wirkungsergebnisse	68–73
Burkhard Fuhs	
Jugendschutz im Dialog	74–77
Anhang	78–82
DVD zum Projekt	83



MEDIENKOMPETENZ UND JUGENDSCHUTZ

Projekt 16 – Wie beurteilen Jugendliche Gewalt im Film?

Die Zielgruppe des Projekts

Heute stehen wie kaum zuvor Jugendliche und junge Erwachsene im gesellschaftlichen Fokus: Gesellschaftspolitische Fragen zu Schule und Ausbildung, verbunden mit den Zukunftserwartungen dieser Altersgruppe, Überlegungen zu sozialen Zugehörigkeiten – etwa Familie, Freunde, Peergroups und jugendkulturelle Gruppierungen – prägen die öffentliche Diskussion über die Jugend. Besonders deren Umgang mit Medien und ihre Wirkung beschäftigt Politiker, Jugendforscher, Psychologen und Pädagogen, was sich in kontroversen Standpunkten wiederfindet.



Während in fast allen Nachbarländern Jugendliche ab 16 Jahren bezüglich ihres Medienkonsums und der Verarbeitung medialer Botschaften bereits als erwachsen gelten, nimmt der Jugendschutz in Deutschland diese Altersgruppe „kritisch“ unter die Lupe. Wie verhalten sich Mädchen und Jungen, deren Persönlichkeitsentwicklung nahezu abgeschlossen ist, gegenüber dem unüberschaubaren Medienangebot? Wie steht es um ihre Medienmündigkeit und wie lässt sich erfassen, über welche Kompetenzen sie im Umgang mit medialer Gewalt verfügen?

In der gesellschaftlichen Auseinandersetzung über Jugendgewalt kommt es immer wieder zu einem Nachdenken über mögliche Zusammenhänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien, die über Gewalt ausübende Heldenfiguren Vorbilder darstellen könnten, und realen Gewalttaten Jugendlicher.

„Projekt 16 – Wie beurteilen Jugendliche Gewalt im Film?“ begegnet diesen „Unsicherheiten“ Erwachsener in der direkten Auseinandersetzung mit den Jugendlichen selbst. An dem Projekt wirkten 201 Jugendliche mit, fast zu gleichen Teilen Mädchen und Jungen aus allen Schulformen. Beschreibbar wurde die beteiligte Jugendgruppe in der Auswertung eines umfassenden persönlichen Fragebogens über biografische, soziale und lebensweltliche Angaben sowie über ihre Medienerfahrungen und -kompetenzen.

Das Projektziel

„Projekt 16“ schließt an die in den Jahren 2003 und 2004 durchgeführten Projekte „Medienkompetenz und Jugendschutz I und II“ an. An den Vorgängerprojekten haben etwa tausend Kinder und Jugendliche von vier bis 16 Jahren teilgenommen. Die Veranstaltungsreihe gewährte differenzierte Einblicke in die Filmrezeption und -verarbeitung der unterschiedlichen Altersgruppen. Die aufwändigen Projekte gingen der Frage nach, wie Kinder und Jugendliche Mainstream- und explizite Kinder- und Jugendproduktionen rezipieren und filmische Inhalte wie Freundschaft, Liebe und Familie, Heldenfiguren und Geschlechterrollen beurteilen. Besonders ihr Umgang mit jugendschutzrelevanten Themen wie Gewalt, Drogen und Sexualität wurde untersucht und differenziert nach Geschlechtern erfasst. Die Meinungsvielfalt zu den gesehenen Filmen, das filmanalytische

Verständnis und die sich entwickelnden Haltungen der Mädchen und Jungen zu Fragen des Jugendschutzes sind anschaulich in zwei Broschüren dokumentiert.

Das sich anschließende „Projekt 16“ stellt gezielt die Frage, wie Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 16 und 18 Jahren Gewalt im Film wahrnehmen und verarbeiten. Jugendliche wurden als „Experten“ angesprochen, Genrefilme, deren Gewaltthemen und -visualisierungen und die daraus resultierenden Wirkungen zu beurteilen. Die Auseinandersetzung der Jugendlichen mit Filmanalyse, Wirkungsbeurteilung und Altersfreigabediskussion trägt zur Erweiterung ihrer Medienkompetenz bei. Die Expertenrolle der Jugendlichen umfasste zwei Perspektiven: Wie wirkt das Gesehene auf mich? Wie könnte es auf andere wirken? Individuelle und soziale

Wahrnehmungen der Jugendlichen wurden in einen Diskurs eingebunden und bereits getroffene Jugendschutzentscheidungen, die gesetzlichen Altersfreigaben für Filme, reflektiert. Aus dem Anspruch des Projekts leiteten sich auch komplexe, differenziert gestaltete methodisch-didaktische Vorgehensweisen ab.

Dieser Prozess der Auseinandersetzung mit Filmen ist für die Jugendlichen und ihre Medienrezeption von Bedeutung, aber auch für die in den Ausschüssen der FSK beteiligten Prüferinnen und Prüfer. Die aus den Projekten gewonnenen Erfahrungen und Einblicke in die Lebenswelten der Jugendlichen, wie sie Filme aufnehmen, verarbeiten, Wirkungsrisiken formulieren und dem Jugendschutz gegenüberstehen, können in die Spruchpraxis der FSK einfließen.



Jugendschutz und Gewalt

Für den Jugendmedienschutz bedeutet die in der Gesellschaft geführte Diskussion über mögliche Zusammenhänge zwischen realer und medial inszenierter Gewalt eine grundsätzliche wie konkrete Herausforderung. Im Kontext der gesetzlichen Alterskennzeichnungen von Kinofilmen, Videos und DVDs in der FSK sind zwei Fragen von Interesse: Wie sehen und verarbeiten jugendliche Rezipienten unterschiedliche Arten filmischer Gewalt? Wo lassen sich Gewaltwirkungsrisiken ausmachen, die den Entwicklungszielen von Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit zuwiderlaufen? Die im Projekt eingesetzten Kinofilme sind Genrefilme, die Gewalt auf verschiedene Weise zeigen und thematisieren. Bei der Erteilung der Altersfreigabe in den FSK-Ausschüssen fanden differenzierte und kontroverse Wirkungsdiskussionen statt, zum Teil gingen die Filme auch in den Berufungsaus-

schluss. Der Fokus der Wirkungsvermutung lag in der Beurteilung von Genreaspekten, Gewaltformen, der Einbettung der Gewalt in den Gesamtkontext sowie der Intention der Gewaltdarstellung. Darüber hinaus richtete sich die Filmauswahl für das Projekt nach dem Kriterium der „Nähe“ der Gewaltthematik zur Lebenswelt der Jugendlichen, basierend auf der Annahme, dass Filme oder Filmfiguren eine höhere Bedeutung für Jugendliche einnehmen, wenn sie Realitäts- und Alltagsnähe aufweisen.

Neben der öffentlich geführten Diskussion über Gewalt in den Medien und ihre Wirkung auf Jugendliche hatte das Projekt noch einen anderen Hintergrund: Statistisch zeichnet sich seit 2006 eine tendenzielle Zunahme von Kino-, Video- und DVD-Spielfilmen mit den Kennzeichnungen „Freigegeben ab 16 Jahren“ und „Keine Jugendfreigabe“ ab. Parallel dazu ist auch ein statistischer Anstieg des Kinobesuchs von Filmen mit „Keine Jugend-



Für Jugendliche sind Anerkennung und Respekt sehr wichtig!

Die Schülerinnen und Schüler fanden den FSK-Besuch sehr gut, haben sich gefreut und wollten alle Prüferinnen und Prüfer bei der FSK werden. Sie haben sich sehr wohl und besonders wertgeschätzt gefühlt. Diese Wertschätzung gelang ... besonders durch die Tatsache, dass die Schüler als Experten zum Film Stellung beziehen konnten. Eine Erfahrung, die sie als Schüler im Berufsgrundschuljahr mit einem schlechten Hauptschulabschluss und wenig Perspektive auf einen Ausbildungsplatz selten haben. Gerade im Alter von 16 und 17 ist für diese Schüler Anerkennung und Respekt sehr wichtig.

Frau Faul-Burbes, Kaufmännische Berufsschule Wilhelm-Merton, Frankfurt

freigabe“ zu verzeichnen. Der Zuwachs an Filmen für Jugendliche und Erwachsene lässt Schlussfolgerungen in zwei Richtungen zu: Aktuell werden mehr Filme für diese Zielgruppen produziert und/oder die Ausschüsse votieren für höhere Freigaben infolge von Gewaltdarstellungen.

Unstrittig ist in jedem Fall die Notwendigkeit der Medienkompetenzarbeit mit Jugendlichen, damit sie den aktuellen filmischen Anforderungen, besonders der Gewaltthematik und -visualisierung souverän, reflektiert und mit der gebotenen Distanz begegnen können.

Ermöglicht wurde das „Projekt 16“ durch die Kooperation des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz und der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH. Professor Dr. Dr. habil. Burkhard Fuhs von der Universität Erfurt führte die wissenschaftliche Begleitung von der Methodenwahl und Projektumsetzung bis zur Ergebnisfindung durch.

Birgit Goehlnich



1. Fragestellung des Projekts als Grundlage der Methodenwahl

Im Folgenden sollen einige Anmerkungen und Überlegungen ein Bild davon vermitteln, welche Methoden im „Projekt 16“ eingesetzt wurden und wie das Projekt zu seinen Ergebnissen kam. Auf diese Weise wird die Kombination einer Vielzahl unterschiedlicher empirischer Methoden transparent und deutlich, wo die Stärken der gewählten Herangehensweise liegen, wo die Ergebnisse aber auch ihre Grenzen haben. Methoden sind nachvollziehbare, begründete und systematische Wege, auf Fragen wissenschaftliche Antworten zu bekommen. Die Antworten sind stets an bestimmte Grundannahmen und Theorien gebunden. Zentraler Fokus des „Projekts 16“ ist der Jugendschutz, das heißt, es geht nicht um pädagogische Empfehlungen oder um eine Bildungs- und Lernanalyse bestimmter Medienangebote, sondern um ihr Beeinträchtigungspotenzial. Ästhetische Fragen oder künstlerische Bewertungen spielen daher keine Rolle. Das „Projekt 16“ ist im Kontext der Jugendschutztätigkeiten der Freiwilligen Selbstkontrolle entstanden. Die wesentlichen Fragen sind deshalb Fragen des Jugendschutzes, der Medienwirkung und der möglichen Beeinträchtigung der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen durch Filme.

Grundlegende Problemstellung des Projekts war die Frage nach der Wirkung von Filmen mit der Altersfreigabe ab 16 Jahren auf Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren. Wie erleben, verstehen und verarbeiten Jugendliche diese Filme? Mit welchen Medienkompetenzen begegnen sie solchen Filmen? Was wissen sie über den Jugendschutz in Bezug auf Filme und wie diskutieren sie die Altersfreigaben?

In der Medienforschung ist diese Altersgruppe nur selten im Blickpunkt des Interesses und man könnte zu der Überzeugung kommen, auch im Hinblick auf die sehr unterschiedlichen und zum Teil wesentlich liberaleren Altersfreigaben in anderen Ländern wie etwa den Niederlanden oder Frankreich, dass die ab 16-Jährigen hinsichtlich ihrer Entwicklungsbeeinträchtigung beziehungsweise -gefährdung schon wie Erwachsene zu behandeln seien. Vor diesem Hintergrund fragte das „Projekt 16“ nach der Wirkung von Filmen, die für diese Altersgruppe freigegeben sind. Das Projekt orientierte sich an den Diskussionen und Entscheidungen der Prüfungsgremien. Es hatte zum Ziel, die Jugendlichen selbst an dem Diskurs um den Jugendschutz in dieser Altersgruppe teilhaben zu lassen sowie mit ihnen über ihre Erfahrungen und Einstellungen zu ausgesuchten Jugendschutzthemen und über ihre subjektiven Erlebnisse mit speziellen Filmen ins Gespräch zu kommen.

Unter „Wirkung“ von Filmen wurde im Projekt – in Anlehnung an Helga Theunert (1997)¹ – ein „komplexer Ansatz“ verstanden, der auch die Vorerfahrungen, die Lebenswelt und die sozialen und biografischen Umstände des jeweiligen Medienhandelns in Rechnung stellt. Im Mittelpunkt der Wirkungsfrage steht somit das „aktiv rezipierende Subjekt“ (ebd. S. 361) und seine Wahrnehmung des jeweiligen Films. Die ausgewählten Methoden sollten also eine Antwort auf die Fragen geben, wie Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren Filme mit einer Altersfreigabe ab 16 erleben, vor welchem biografischen, sozialen und lebensweltlichen Kontext sie Erfahrungen mit den Filmen machen und zu jugendschutzrelevanten Bewertungen kommen.

Aus der Liste der für diese Altersgruppe problematischen Inhalte – sozial schädigende Bot-

¹ Theunert, Helga (1997): Wirkung. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd/ Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe der Medienpädagogik. München, S. 357–362

schaften, tendenzielle Verherrlichung von Gewalt, kein partnerschaftliches Rollenverhältnis von Mann und Frau, Diskriminierung einzelner Gruppen, Sexualität als reine Triebbefriedigung, unsoziale, undemokratische und gesundheitsschädigende Wertorientierungen wie politischer Radikalismus, Fremdenfeindlichkeit oder auch Drogenkonsum – wurde das Problem der Gewalt in aktuellen Spielfilmen ausgewählt. Fragen der Gewaltwirkung und der Gewaltkultur in den Medien werden angesichts realer Gewalttaten von Jugendlichen besonders intensiv in der Öffentlichkeit diskutiert. Wie gehen ab 16-Jährige mit Gewalt um? Wie ist ihre Einstellung zur Gewalt im Alltag, wie erleben und verarbeiten sie Gewalt in Filmen?

2. Konzeption und Ablauf des Projekts

Das „Projekt 16“ befragte Jugendliche als Experten ihrer Lebenswelt zur Wirkung von Gewalt in Filmen. Die Projektverantwortlichen schrieben unterschiedliche Schulen in Hessen und Rheinland-Pfalz an: Hauptschulen, Gesamtschulen, Gymnasien und Berufsschulen. Insgesamt nahmen neun Schulen mit 201 Schülerinnen und Schülern teil. Zunächst wurden die Lehrerinnen und Lehrer gebeten, ihre Klasse nach ihrer Bereitschaft zu fragen, an dem Projekt mitzuwirken und einen Schüler- und Elternbrief zu verteilen. Dieser Brief enthielt im Anhang eine Bereitschaftserklärung für den jeweiligen Schüler und eine für dessen Eltern. Es machten nur Jugendliche mit, bei denen beide Erklärungen vorlagen. Sie wurden offiziell von dem Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz, der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH (FSK) und der Universität Erfurt angesprochen und auf

das Thema des Projekts – Medienkompetenz, Jugendschutz und Gewalt in Filmen – hingewiesen. Ein besonderer Hinweis erfolgte auf den Datenschutz und die filmischen Erhebungsmethoden. Die Einladung bestimmte nicht nur das Thema und den Blickwinkel auf die Filme, sie definierte die Erhebung auch als „öffentliche“ Situation, die offiziell anerkannt und gefördert wurde. Sie versetzte die Jugendlichen zugleich in eine Expertenrolle.

In einem Kinosaal der FSK schaute sich die jeweilige Klasse einen ausgewählten Kinospießfilm an. Nach dem Film sollten die Jugendlichen sich nicht über den Film austauschen, stattdessen füllten sie einen Kurzfragebogen über ihre jeweilige spontane Reaktion auf den Film aus. Danach fanden Einzelinterviews mit ihnen statt. Es schloss sich eine Gruppendiskussion über den Film und seine Altersfreigabe durch die FSK an. Während der gesamten Erhebung wurden Foto- und Videoaufnahmen sowie abschließend von jeder Klasse ein Gruppenfoto gemacht.

3. Multimethodischer Ansatz

Die Untersuchung wurde mit einer Reihe von Methoden durchgeführt, die der Erhebung eines komplexen Rezeptionsprozesses Rechnung tragen. Sie sind im Folgenden kurz vorgestellt.

a) Filmanalyse der ausgewählten Filme

Für das Projekt wurden drei Kinospießfilme ausgewählt, die in der Gewaltwirkungsdiskussion zwischen einer Freigabe ab 16 und 18 Jahren lagen, aber im endgültigen Beurteilungsprozess die Kennzeichnung „Freigegeben ab 16 Jahren“ erhielten. Ein weiteres Auswahlkriterium war die „Nähe“ und „Ferne“ der Filme zur Lebenswelt der Jugendlichen.

Der Film 300 markiert eine Form der Gewaltdarstellung, die sowohl durch den Stoff (mythologische Geschichte aus dem antiken Griechenland) als auch durch die Darstellung (comicartige Ästhetik und Überzeichnung) am wenigsten mit der Lebensrealität der Jugendlichen zu tun hat. VIER BRÜDER zeigt dagegen schon „reale“ Gewaltszenen, die allerdings vom Alltag der deutschen Jugendlichen relativ weit entfernt sind. Der Film spielt in einer amerikanischen Großstadt, bildet einen gewalttätigen „rechtsfreien“ Raum ab und hat kaum Berührungspunkte zum Leben der Schülerinnen und Schüler. CHIKO ist im Hamburg der Gegenwart angesiedelt und weist am ehesten Bezüge zu Erfahrungen von Jugendlichen sowie zu ihren ästhetischen Vorlieben auf. Diese Stufung der Nähe oder Ferne von Gewaltdarstellungen in Filmen zum Alltag des Rezipienten beruht auf der medienwissenschaftlichen Grundannahme, dass die Wirkung eines Medienangebots stark von der Rezeptionshaltung und den bereits gemachten Vorerfahrungen abhängt. Eine Medienfigur wird dann besonders wirksam, wenn sie eine hohe Wichtigkeit in „Alltagsbereichen auch außerhalb medialer Bezüge gewinnt“². Lebensferne Stoffe und computeranimierte Darstellungen ermöglichen schon Kindern, sich emotional leichter von Gewaltdarstellungen zu distanzieren als von „realistischen“ Darstellungen.³ So wurden die drei Filme danach analysiert, welche Formen von Gewalt vorkommen, wie die Gewalt dargestellt wird, wie sie legitimiert wird und zu welchen Konsequenzen die Anwendung von Gewalt führt. Die Filmanalysen dienten zur Vorbereitung auf die Filmgespräche mit den Jugendlichen und lieferten die grundlegenden Fragestellungen für die filmspezifischen Interviews, die Mitglieder des Projektteams mit einzelnen Mädchen oder Jungen zu problematischen Szenen – im

Sinne des Jugendschutzes – durchführten. Die Filme wurden sequenziert, danach die einzelnen Sequenzen mit einem Titelcode versehen, der den Inhalt der Sequenz knapp wiedergibt. Schließlich erfolgte die Beschreibung der Gewaltdarstellung in den Sequenzen. Analysekriterien waren die Form der Gewalt (physische, psychische, strukturelle und verbale Gewalt, Einsatz von Waffen, Brutalität und Grausamkeit), die Form der Darstellung von Gewalt (etwa blutige oder unblutige Darstellung, direkte oder indirekte Darstellung) und die Begründung von Gewalt (Gewaltdarstellung um ihrer selbst Willen, Konsequenzen von Gewalt). Die Analyse der Gewaltdarstellung erfolgte nach den Kriterien der FSK-Ausschüsse.

b) Persönlicher Fragebogen

Die Schulklassen wurden mit einem Fragebogen zunächst zu ihrer Medienkompetenz befragt. Der Fragebogen sollte die soziale, biografische und lebensweltliche Rahmung der individuellen Filmkultur erfassen und eine grundlegende Beschreibung der untersuchten Altersgruppe ermöglichen. Ziel war es nicht, eine repräsentative Studie durchzuführen, sondern eine Deskription möglicher Medienrezeptionen zu erstellen. Welche unterschiedlichen Medienmuster, Medienerfahrungen und Medienkompetenzen sind in dieser Altersgruppe zu erwarten? Gibt es spezifische Risikogruppen und welche Einstellungen zu jugendschutzrelevanten Themen finden sich?

Die Jugendlichen füllten den Fragebogen in ihrer Klasse aus. Die Fragen, die sich auf das alltägliche Medienhandeln bezogen, sollten in einer den Jugendlichen vertrauten Alltagssituation gestellt werden. Gleichzeitig machte der Rahmen der Schule deutlich, dass die Mitarbeit der Jugendlichen im „Projekt 16“ eine ernste und wichtig zu nehmende Tätig-

² Krotz, Friedrich (2007): Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden, S. 236

³ Vgl. Theunert, Helga; Schorb, Bernd (Hrsg.) (1996): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München, S. 140



keit ist, die auch in ihrer Lebenswelt Anerkennung findet. Der Fragebogen verortete das individuelle Medienhandeln und die Einstellungen zu jugendschutzrelevanten Problemt Themen im Alltag der Jugendlichen, um dem Ansatz einer komplexen Medienrezeption der ausgesuchten Filme gerecht zu werden. Themen waren unter anderem Freizeitgestaltung, Lebensstile (Musik-, Film-, und Fern-

sehgeschmack), erlebte Gewaltatmosphäre in der Schule, Konfliktlösungsstrategien, Medienausstattung, Kenntnisse und Bedeutung von Filmen im Alltag sowie im Bereich des Jugendschutzes, Einstellungen zur Gewalt, zu Fremden sowie zum Leben insgesamt. Gefragt wurde auch nach sozial unterstützenden Beziehungen und nach sozialen Daten wie Schultyp, Alter, Geschlecht, Wohnort, Familientyp und Migrationshintergrund.

Die Verarbeitung der Daten erfolgte nach Kriterien des Datenschutzes. Den Jugendlichen sicherten die Projektverantwortlichen eine Anonymisierung ihrer Daten zu. Persönliche Daten, die eine Zuordnung zu einzelnen Personen ermöglichten, wurden nicht erhoben. Um die unterschiedlichen Daten der einzelnen Erhebungen zusammenführen zu können, codierten die Jugendlichen alle Fragebögen im Projekt nach demselben Schema (jeweils zwei Buchstaben der Vornamen von Mutter und Vater und dem Geburtsort). Adressen und Klarnamen verwalteten die Lehrer und waren dem Projektteam nicht zugänglich. Während der persönliche Fragebogen den Kontext der Filmrezeption erheben sollte, stellte die Sichtung der Filme den Kern der Untersuchung dar.

Nie zuvor war Gewalt so verpönt wie heute!

Viele der Jammerer, nach denen die Apokalypse angesichts der heutigen Jugend unmittelbar bevorstehe, übersehen völlig, dass in vielen Ländern der Welt heute zivilisiertere und friedlichere Zustände herrschen als jemals zuvor. Nie zuvor war Gewalt derart verpönt wie heute! Diejenigen, die über eine vermeintliche Verrohung Jugendlicher klagen, sind es doch, die sich in ihrer Schulzeit regelmäßig verprügelt haben. Gewalt empfangen und austeilen war in früheren Zeiten wesentlich normaler als heute ... Grundwerte wie die Menschenwürde und die Gleichheit aller Menschen sind in heutigen Jugendlichen wesentlich tiefer verwurzelt als in deren Großelterngeneration.

Herr Elster, Gutenbergschule Gymnasium, Wiesbaden



c) Filmrezeption

Im Zentrum des Projekts stand die Konfrontation der Schülerinnen und Schüler mit ausgesuchten Filmen der Altersfreigabe ab 16 Jahren. Gemäß den Sehgewohnheiten von Jugendlichen wurde die Sichtung der Filme als Gruppensituation beziehungsweise als Kinosituation gestaltet. Da das Projekt davon ausging, dass Jugendliche sich vor allem in sozialen Prozessen neue Medienangebote aneignen, sichtigten sie die Filme gemeinsam mit ihren Mitschülerinnen und -schülern. Die ab 16-Jährigen wurden explizit als (Alltags-)Experten jugendlicher Medienkultur angesprochen. Dieser Auftrag führte zu einer doppelten Perspektive auf die Filme: Zum einen ging es um die individuell zu beantwortende Frage, wie es ihnen erging, als sie den Film sahen, und wie ihnen der betreffende Film gefiel. Zum anderen stellte sich ihnen die Frage, wie Gleichaltrige diesen Film wahrnehmen und erleben. Die Filmrezeption zielte sowohl auf das subjektive Erleben als auch auf eine jugendschutzorientierte Reflexion des Gesehenen auf der Basis allge-

meiner Vorstellungen der Jugendlichen über ihre Altersgenossen. Dem Projekt lag die Annahme zu Grunde, dass auch Jugendliche, die einen Film für sich persönlich unproblematisch fanden und die sich als medienkompetent und emotional kontrolliert („abgehärtet“) präsentierten, für ihre Altersgruppe insgesamt Bedenken formulieren konnten. Diese indirekte Formulierung jugendschutzrelevanter Erfahrungen und Einstellungen erschien Erfolg versprechender als allein die





subjektiven Erlebnisse zu erfassen. Die Filmrezeption in der gemischtgeschlechtlichen Gruppe ging davon aus, dass die Reaktionen der Jugendlichen in einer kinoähnlichen Situation der alltäglichen Filmrezeption näher kommen, als wenn sie einzeln in einer Laborsituation die Filme anschauen würden. Die im Projekt erfassten subjektiven Filmerlebnisse, -erfahrungen und -verarbeitungen basieren – dies sei nochmals betont – auf einer Gruppensituation. Die Reaktion der Klasse (Lachen, Angst zeigen, Kommentare abgeben oder Schweigen etc.) leistete einen entscheidenden Beitrag zum direkten Vergleich der eigenen Filmerfahrung mit der von Gleichaltrigen.

Die Jugendlichen wurden nach dem Film gebeten, nicht gleich mit anderen über ihr Filmerlebnis zu sprechen. Das Projekt wollte zunächst ihre subjektive Reaktion sowie die individuellen Wahrnehmungs- und Verarbeitungsprozesse in einem Einzelinterview erfassen. Um eine Interaktion während der Interviews zu beschränken, die parallel in zwei Räumen stattfanden, wurden die übrigen Jugendlichen mit anderen Aufgaben betraut, bewirtet und „beaufsichtigt“. Nach der Filmsichtung in der Gruppe erhielten sie einen Fragebogen, der vor allem die emotionale Stimmung erfassen sollte. So konnten die Jugendlichen spontan auf den Film reagieren, ohne dass Gruppendiskussionen künstlich unterdrückt werden mussten. Die Anonymisierung der Daten geschah in derselben Weise wie beim persönlichen Fragebogen.

d) Einzelinterviews

Es wurden jeweils zwei Jugendliche in verschiedenen Zimmern parallel interviewt. Die Befragungszimmer waren mit einem Plakat zum jeweiligen Film, einem Stuhl für die Befragten und einer Videokamera ausgestattet. Für die Schülerinnen und Schüler war die Befragung vor laufender Kamera eine öffentliche Situation und eine mediale Stellungnahme zum Film. Bei den Interviews wirkten zwei Personen aus dem Projektteam mit. Diese sogenannten problemzentrierten Interviews erhoben mittels eines Leitfadens in einem ersten Teil zunächst die Erlebnisse, Erfahrungen, Einstellungen und Bewertungen der Jugendlichen und konfrontierten sie anschließend mit bestimmten Problemkonstellationen des jeweiligen Films (Fragen zu moralischen Dilemmata, Formen der Gewaltdarstellung, Legitimation und Konsequenzen von Gewalt im Film, Wahrnehmung und Bewertung der Gewalt im Film). Die Interviews dauerten durchschnittlich 15 Minuten. Die Namen der Befragten wurden anonymisiert. Die Jugendlichen erklärten – wenn sie diesem Vorgehen zustimmten – schriftlich ihre Bereitschaft, dass die Filmaufnahmen ihrer Interviews veröffentlicht werden dürfen.

e) Gruppengespräche

Nach den Einzelinterviews wurde im Kinosaal ein Gruppengespräch mit der Klasse durchgeführt. Die Jugendlichen stellten ihre Sicht des Films dar, diskutierten mit den Moderatoren und untereinander Probleme des Films und legten eine Altersfreigabe per Mehrheitsbe-

schluss fest. Die Moderatoren gaben dann die Freigabe der FSK bekannt und erläuterten die Begründung des Ausschusses.

4. Befragung der beteiligten Lehrer

Nach der Veranstaltung wurden die Lehrerinnen und Lehrer anhand eines kurzen Fragebogens um ein Feedback gebeten. Es ging um die Bedeutung von Gewalt in den Filmen und den alltäglichen Umgang der Jugendlichen mit Konflikten in der Schule. Die Befragung machte deutlich, dass in einigen Klassen schon Vorerfahrungen mit Filmarbeit bestanden, in anderen Klassen dies bis zum „Projekt 16“ noch keine Rolle spielte. Die Antworten zeigten, dass sich auch die Pädagogen – angeregt durch das Projekt – intensiv mit dem Thema Gewalt und den gezeigten Filmen auseinandergesetzt haben.

5. Auswertung der Daten

Zur qualitativen Auswertung der Daten erfolgte die Transkription aller Interviews. Die Auswertung der Antworten erfolgte themenspezifisch und nicht für die einzelnen Personen, das heißt, alle Daten zu einer Frage wurden in einer Synopse zusammengestellt. Die Codierung der Antworten erfolgte anhand der Kriterien „Gewaltwahrnehmung“ und „Gewaltbeurteilung“, ihre Ordnung nach der Methode des minimalen und maximalen Kontrasts, um ähnliche Antworten (mit ihren Differenzen und Varianten) und sehr unterschiedliche Antworten in den Blick zu bekommen. Ziel war es, nicht einzelne Verteilungen von Antworten zu erhalten, sondern Typen des Umgangs mit Gewalt in den ausgewählten Filmen zu entwickeln. Das Projekt wollte grundlegende Formen der Wahrnehmung und des Umgangs mit Gewalt in Filmen ab 16 Jahren

durch die Altersgruppe der 16- bis 18-Jährigen erfassen.

6. Beschreibung des Samples

Das Sample wird im Einzelnen im Artikel „Die Zielgruppe: Quantitative Auswertung“ der vorliegenden Broschüre näher beschrieben. Es ist jedoch nicht für alle Jugendlichen in Deutschland repräsentativ, zumal es um eine Auswahl von Jugendlichen ging, die bereit waren, sich im Rahmen von Schule intensiv mit Jugendschutzthemen auseinanderzusetzen. Das Sample ist durch unterschiedliche soziale Gruppen und Sehgewohnheiten charakterisiert. Die Einladung der Jugendlichen, an dem Projekt mitzuwirken, führte allerdings dazu, dass sie sich intensiver mit Fragen des Jugendschutzes beschäftigten, als dies zu erwarten gewesen war. Hinzu kommt, dass durch die Thematisierung von Filmen in der Schule und die Expertenrolle, die ihnen von der FSK zugestanden wurde, das alltägliche Freizeitverhalten eine neue Rolle und neue Bedeutung erhielt, die ihre Einstellungen eventuell verändern könnten. Es ist anzunehmen, dass sie Fragen des Jugendschutzes im Rahmen der Schule und der FSK kritischer sahen, als sie dies im Alltag tun. Deutlich wurde dies etwa daran, dass einige von ihnen die Filme zwar nicht für sich selbst, aber für andere Jugendliche als problematisch einschätzten. Auch gingen sie keineswegs leichtfertig mit den möglichen Freigaben von Filmen um. Das heißt im Umkehrschluss, wo im „Projekt 16“ problematische Rezeptionen von Gewaltfilmen durch die Befragten sichtbar wurden, kann davon ausgegangen werden, dass diese Probleme der jugendlichen Filmrezipienten im Durchschnitt eventuell noch größer sind, als sie im „Projekt 16“ zutage traten.

Gewaltprävention – wir fühlen uns aktuell im Stich gelassen!

Unsere Schule ist eine Schule im Übergang von der Gesamtschule zu einer Integrierten Gesamtschule, die von der Politik ziemlich verheizt worden ist. Daraus folgt, dass einige ältere Projekte bei uns derzeit etwas brachliegen, unter anderem auch die Gewaltprävention. Wir haben vor Jahren für unsere schulischen Projekte der Gewaltprävention und der aktiven Mediation einige Auszeichnungen erhalten, im Jahr 2000 gleich drei Friedenspreise. Eine Schule in einem sozialen Brennpunkt muss sich natürlich auch immer wieder mit Gewalt beschäftigen und das tun wir recht engagiert. Unter der Oberfläche werden dabei aber auch weniger deutliche Dimensionen berührt, beispielsweise der alltägliche Umgang miteinander, die Unterrichtsorganisation und Ähnliches und da gibt es an unserer Schule doch einige recht engagierte und gut strukturierte Kolleginnen und Kollegen.

Herr Back, Heinrich-Kraft-Schule, Gesamtschule, Frankfurt

Fazit

Insgesamt wurden im „Projekt 16“ sehr unterschiedliche Methoden und Zugänge zum Thema Gewalt in Filmen mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren realisiert. Die enge Anbindung an die Schule und die Ansprache der Jugendlichen als Filmexperten motivierte sie, sich intensiv mit Gewalt in ihrer Lebenswelt und mit Gewalt in Filmen zu beschäftigen. Die Videodokumente von den Abschlussdiskussionen zeigen deutlich, dass die Jugendlichen

sehr interessiert und engagiert über die Filme und Jugendschutzthemen diskutiert haben. Der hohe methodische Aufwand war nicht nur nötig, um die Komplexität der Gewaltrezeption von Filmen zu erfassen, sondern hat sich auch bei der Befragung der ausgewählten Altersgruppe bewährt.

Burkhard Fuhs

DIE ZIELGRUPPE

QUANTITATIVE AUSWERTUNG

Forschungsdesign

201 Schülerinnen und Schüler nahmen am „Projekt 16“ teil. 177 von ihnen füllten bereits in der Schule einen persönlichen Fragebogen aus, in dem 60 Fragen zu Soziodemografie und Familienkonstellation, Freizeitverhalten, Erfahrungen und Präferenzen bezüglich Medien und Filmen, Kenntnissen und Einstellungen zur FSK, Erfahrung und Einstellung zu Gewalt im Film sowie Einschätzung zu Konflikten und Gewalt in der Schule und im privaten Lebensumfeld gestellt wurden. 152 der Jugendlichen beantworteten nach der Filmsichtung einen weiteren Fragebogen zur Rezeption und Einschätzung der gesehenen Filme.

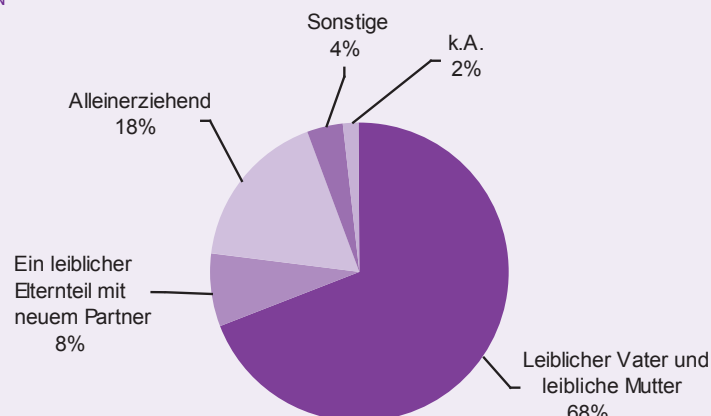
Die Zusammenstellung der Teilnehmenden hatte nicht den Anspruch, eine repräsentative Auswahl der deutschen Jugendlichen zu treffen, sondern das Ziel, einen möglichst exakten und tiefen Einblick in die Untersuchungsgruppe zu geben. Vergleicht man die soziodemografische Zusammensetzung der Gruppe mit dem bundesweiten Durchschnitt, ergeben sich in weiten Teilen Übereinstimmungen. So ermöglichen die erhobenen Daten und die daraus gewonnenen Erkenntnisse einen guten Einblick in die Medienwelt und das Medienerleben von Jugendlichen ab 16 Jahren.

Soziodemografie und Familienkonstellation

99 Jungen und 78 Mädchen im Alter von 16 bis 19 Jahren nahmen an dieser Umfrage teil. Die Jugendlichen der Klassenstufen 10 bis 13 kamen aus neun verschiedenen Schulen aus dem Rhein-Main-Gebiet. Die Gymnasien stellten 34 Prozent, gefolgt von den Beruflichen Schulen mit 32 Prozent, den Integrierten Gesamtschulen mit 21 Prozent und den Hauptschulen mit 12 Prozent. 68 Prozent der Jugendlichen kamen aus einem „klassischen“ Elternhaus mit leiblicher Mutter und leiblichem Vater, acht Prozent hatten einen leiblichen Elternteil mit einem neuen Partner. Bei 18 Prozent war ein Elternteil alleinerziehend.

54 Prozent der Jugendlichen gaben Deutsch als Sprache in ihrer Familie an, 36 Prozent sprachen zu Hause Deutsch und eine andere Sprache, fünf Prozent ausschließlich eine nichtdeutsche Sprache. Die Anzahl der Geschwister wurde im Mittel mit 1,8 angegeben. 31 Prozent der Mütter und 83 Prozent der Väter waren vollzeitbeschäftigt, 48 Prozent der Mütter und 13 Prozent der Väter teilzeitbeschäftigt und 27 Prozent der Mütter beziehungsweise elf Prozent der Väter nicht erwerbstätig.

DIE ELTERN DER JUGENDLICHEN



Freizeitverhalten

Die Frage „Was machst du in deiner Freizeit am liebsten? Hobbies?“ beantworteten die Jugendlichen durch Bewertung verschiedener Aktivitäten auf einer Skala von 1 bis 7. An erster Stelle stand „Freunde treffen“ (6,5 von 7 Punkten im Durchschnitt) dicht gefolgt von „Musik hören“ (6,2) und „Sport“ (5,3). „Kino“ belegte mit 4,9 Punkten den vierten Rang, danach kam „Fernsehen“ (4,7) und „Lesen“ (4,1). Jungen waren deutlich mehr an Sport interessiert (Mädchen: 4,8 Punkte; Jungen: 5,7 Punkte), Mädchen gingen lieber ins Kino (Mädchen: 4,9; Jungen: 4,5) und waren die aktiveren Leser (Mädchen: 4,1; Jungen: 3,2).

Nach ihrer Lieblingsmusik befragt, waren die Favoriten der Mädchen Musikstile wie House, RNB, Elektro und Alternative. Bei den Jungen gab es eine größere Bandbreite auch außerhalb des Mainstreams. Die Reihenfolge der Nennungen war House, Hip-Hop, Jazz, Metal, Reggae, RNB und Musik der Herkunftsländer der Jugendlichen (italienischer Rap, türkische Volksmusik, Yugo-Musik etc.).

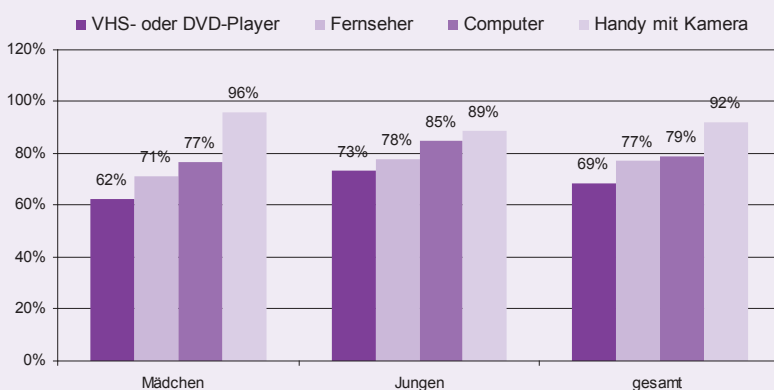
Medien- und Filmsetting

Die Jugendlichen verfügten über eine reichhaltige Medienausstattung. Im Durchschnitt gab es 2,7 Fernsehgeräte, 2,5 Computer, 2,1 DVD-Player und einen VHS-Player pro Haushalt sowie 55,2 DVDs und 33 Videobänder. Im eigenen Zimmer hatten 77 Prozent der Befragten ein TV-Gerät, 69 Prozent einen DVD- oder Video-Player und 79 Prozent einen Computer. 92 Prozent besaßen ein Handy mit Kamera.

Beim Handybesitz lagen die Mädchen um sieben Prozentpunkte vorne, ansonsten waren die Jungen mit Medien etwas besser ausgestattet.

Die Frage „Gibt es bei dir zu Hause Regeln für den Umgang mit Medien?“ beantworteten 22 Prozent mit Ja, 50 Prozent mit Nein und 28 Prozent ließen die Frage unbeantwortet. Konkret nach den Regeln befragt, gab es bei insgesamt 58 Nennungen nur zwei, die sich auf den Inhalt bezogen und das Anschauen von Gewalt, Pornografie und Horrorfilmen einschränkten. Oft bestand die Regel aus einer rein zeitlichen Limitierung des Medienkonsums, zum Beispiel aus der Begrenzung auf maximal zwei Stunden Internet pro Tag. Der Vorrang von schulischen oder häuslichen Pflichten wurde häufig angeführt: „Hausaufgaben machen, dann alles andere.“ Einigen Jugendlichen war es nicht erlaubt, PC und TV gleichzeitig zu nutzen. Schließlich vertrauten die Eltern häufig auf den kompetenten und selbstverantwortlichen Umgang der Jugendlichen mit dem Medienangebot: „Allerdings gab es sie [die Mediennutzungsregeln] früher, als ich jünger war, aber da ich bewies, dass ich gut damit umgehen kann, entfielen sie.“ – „Eigentlich nicht. Ich weiß mich selbst zu kontrollieren. Schule geht vor.“

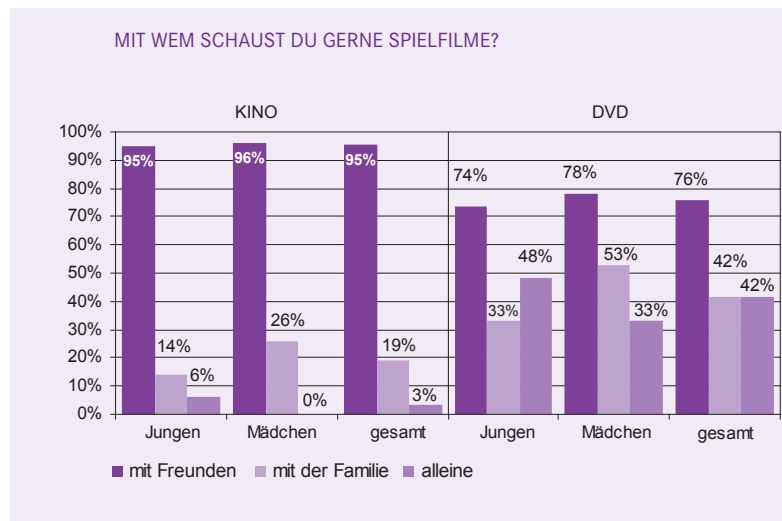
WELCHE MEDIEN HAST DU AUF DEINEM ZIMMER?



Auf die Frage, mit wem sie Filme gerne im Kino anschauen, meinten 95 Prozent der Jugendlichen „mit Freunden“, 19 Prozent „mit Familie“ (Mädchen sogar 26 Prozent) und drei Prozent „alleine.“ Beim Ansehen von Filmen auf DVD dominierte mit 76 Prozent ebenfalls der Filmgenuss unter Freunden. 33 Prozent der Jungen und 53 Prozent der Mädchen gaben an, Spielfilme auf DVD auch gerne mit der Familie zu sehen. 48 Prozent der Jungen und 33 Prozent der Mädchen fanden es gut, sich Spielfilme auf DVD alleine anzusehen.

Kino erwies sich einmal mehr als Gemeinschaftserlebnis. Aber auch bei der Filmrezeption von DVDs hatte der Gemeinschaftsfaktor einen hohen Stellenwert. Das Filmerelebnis mit der Familie wurde erstaunlich hoch bewertet, was für dieses Alter nicht zu erwarten gewesen war.

Das beliebteste Filmgenre im Kino war die Komödie (Mädchen: 98 Prozent sehr gerne oder gerne, Jungen: 92 Prozent), gefolgt vom Actionfilm (Mädchen: 80 Prozent, Jungen: 95 Prozent). Lachen, Spannung, Nervenkitzel und Action wurden gesucht. Die größten Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen gab es bei den Genres Abenteuerfilm (Mädchen: 52 Prozent sehr gerne und gerne, Jungen: 80 Prozent), Liebesfilm (Mädchen: 87 Prozent, Jungen: 21 Prozent) und Kriegsfilm (Mädchen: 22 Prozent, Jungen: 72 Prozent). Durch Filme erlebte Gefühle wie Horror, Angst und Grusel gefielen beiden Geschlechtern gleich stark. 71 Prozent der Jungen und 69 Prozent der Mädchen sahen Horrorfilme gerne oder sehr gerne, der Wert für sehr gerne war bei den Mädchen mit 61 Prozent gegenüber 50 Prozent bei den Jungen noch deutlich höher. Eher unbeliebt waren Zeichentrick- und Animationsfilme. 78 Prozent der



Mädchen und sogar 80 Prozent der Jungen sahen nicht gerne Zeichentrickfilme. Vermutlich lag das an den Inhalten der Filme, die mehr auf Kinder zielen, und dem Bedürfnis nach Abgrenzung vom Kindsein.

„Was sind deine Lieblingsfilme?“ Diese Frage wurde sehr sorgfältig und ausführlich beantwortet. 168 der 177 Befragten äußerten sich dazu, teilweise wurden zehn oder mehr Filme angegeben. Die Jugendlichen nannten eine große Bandbreite an verschiedenen Genres. Ein deutlicher Unterschied zwischen Jungen und Mädchen zeichnete sich ab, aber auch bemerkenswerte Parallelen. Auf den ersten drei Rängen der Beliebtheitskala bei den Jungen stand die SAW-Reihe mit 14 Nennungen, die HERR DER RINGE-Trilogie mit zehn und auf Platz drei LORD OF WAR, SCARFACE und CRANK mit jeweils fünf Nennungen. Die am häufigsten genannten Filme bei Mädchen waren der Tanzfilm STEP UP (13 Mal), der Horrorfilm SAW (zwölf Mal) und TITANIC/HARRY POTTER (fünf Mal).

Die Jungen präferierten starke männliche Figuren, Helden in unterschiedlichen Ausprägungen. Vin Diesel-Filme, JAMES BOND, GLADIATOR, CRANK, DER PATE, FORREST

GUMP oder DER SOLDAT JAMES RYAN waren Beispiele hierfür. Auch ROCKY und RAMBO tauchten auf. Die mit Abstand beliebteste Figur war der Actionheld, aber auch der (scheinbare) Antiheld war sehr beliebt. Analog sahen Mädchen gerne Filme mit starken Frauenfiguren wie in KILL BILL, ERIN BROKOVICH, MILLION DOLLAR BABY, NATÜRLICH BLOND, LARA CROFT oder GRÜNE TOMATEN.

Bei Horrorfilmen offenbarte sich erneut, was bei der Genrepräferenz schon deutlich wurde: In diesem Genre herrschte die größte Übereinstimmung zwischen Jungen und Mädchen. Die Mädchen waren an diesen Filmen noch mehr interessiert als die Jungen. Außer SAW führten sie auch andere Horrorfilme wie zum Beispiel HOSTEL oder THE HILLS HAVE EYES an.

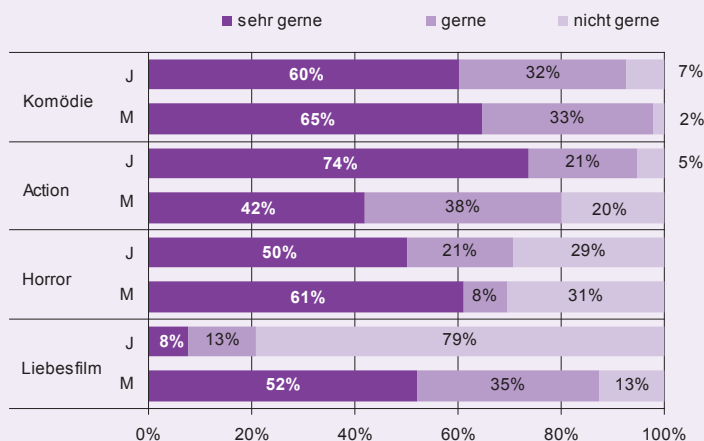
POWERS oder DIE SIMPSONS, wobei der Antiheld hier eine wichtige Rolle spielte.

Mädchen nannten zudem verstärkt Tanzfilme wie STEP UP und DIRTY DANCING oder Liebesfilme und Dramen wie TITANIC und STOLZ UND VORURTEIL. Auch Jungen interessierten sich für diese Filme, aber nicht so stark wie die Mädchen. Einige Mädchen gaben auch Kinder- oder Family-Entertainment-Filme wie Disneyfilme, DIE WILDEN KERLE und DIE WILDEN HÜHNER an. Dies fand bei den Jungen kein Interesse.

Neben diesen deutlichen Präferenzen äußerten beide Geschlechter eine erstaunliche Vielfalt an Vorlieben: Filmklassiker, Arthouse, Subkultur. Genannt wurden VERTIGO, GEFÄHRLICHE LIEBSCHAFTEN, TRAINSPOTTING, HAROLD UND MAUDE, A CLOCKWORK ORANGE, DAS EXPERIMENT, DIE FABELHAFTHE WELT DER AMELIE, FEUERZANGENBOWLE, DIE REISE DES JUNGEN CHE, DIE FETTEN JAHRE SIND VORBEI, NO COUNTRY FOR OLD MEN.

Die Jugendlichen waren sehr interessiert an der Vielfalt des Kinofilms. Sie verfügten über einen ausgeprägten Filmgeschmack und es war ihnen wichtig, diesen zu kommunizieren. Viele eigneten sich ein Filmrepertoire an, das keineswegs nur aktuelle Blockbuster umfasste. Sie wiesen eine für ihr Alter eigenständige, umfangreiche und differenzierte Filmbiografie auf, die auch offen für den Geschmack ihrer Eltern war.

WELCHES FILMGENRE SCHAUST DU BESONDERS GERNE?



Beide Geschlechter zeigten eine ähnlich hohe Genrepräferenz für Komödien. Mädchen hatten jedoch eher romantische Komödien oder Komödien mit Frauen im Fokus wie DER TEUFEL TRÄGT PRADA, NATÜRLICH BLOND oder KEINOHRHASEN. Die Jungen dagegen präferierten die etwas derberen, schrägeren Komödien wie ALI G IN DA HOUSE, AUSTIN

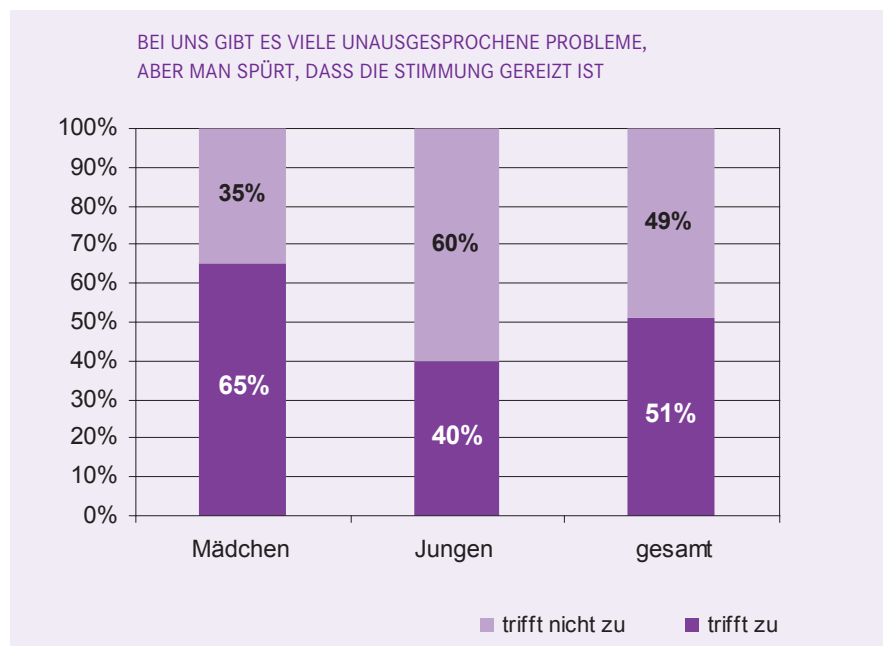
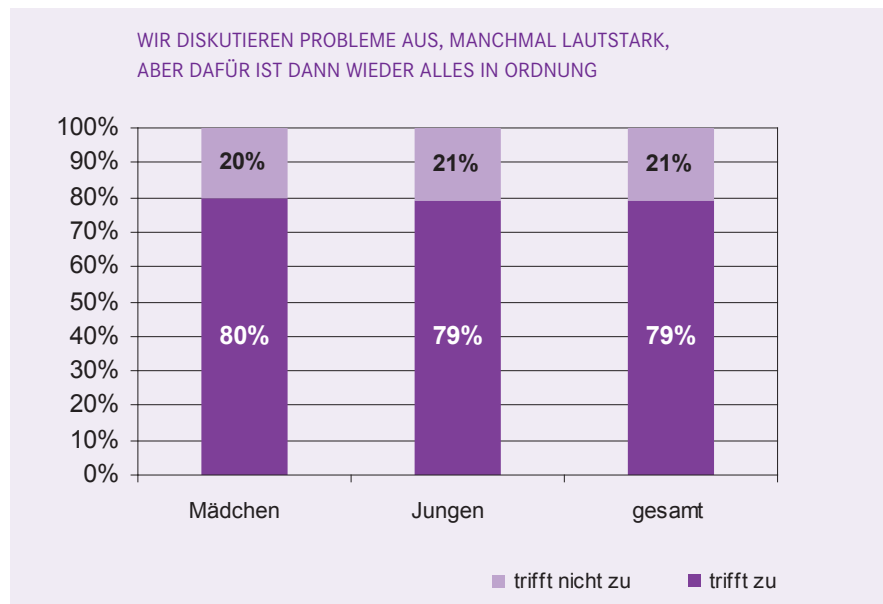
Schulatmosphäre und Konfliktlösungsstrategien

Abgefragt wurden auch die Wahrnehmung der Schulatmosphäre, die dort vorherrschende Praxis von Problem- und Konfliktlösung und die Wunschvorstellung der Schülerinnen und

Schüler in Bezug auf Konfliktlösungsstrategien. Zu den Unterpunkten „Verhältnis der Schüler untereinander“, „Aggressivität“ und „Atmosphäre“ konnten die Jugendlichen ihre Einschätzung abgeben. Auf einer siebenstufigen Skala von „schlechter“ bis „besser“ lagen die Werte zu allen drei Bereichen konstant zwischen 4,4 und 4,7, also leicht im positiven Bereich. (Hinweis: Bei sieben Wertepunkten ist die 4 die Mitte). Der Unterschied zwischen Mädchen und Jungen war nur minimal, lediglich im Punkt Aggressivität gab es bei den Jungen eine höhere Standardabweichung von 1,7 Punkten gegenüber den Mädchen mit 1,2 Punkten. Die Bandbreite reichte bei allen von Minimum 1 bis Maximum 7. Mädchen nahmen die Atmosphäre ähnlich und leicht positiv wie die Jungen wahr.

Auf die Frage „Wenn du an die Menschen denkst, denen du in deinem Alltag begegnest, wie werden Konflikte gelöst?“ konnten drei Antworten gegeben werden: (a) ruhig, durch Gespräche und Diskussionen – (b) durch Diskussionen, die auch manchmal lautstark geführt werden – (c) durch oft handgreifliche Lösung der Probleme.

Die Jugendlichen bevorzugten die ersten beiden Varianten, wobei „ruhige Diskussionen“ von 73 Prozent der Jugendlichen als die gängige Konfliktbearbeitungsstrategie genannt wurde, die lautstarke Diskussion von 79 Prozent. Es gab kaum Unterschiede in der Wahrnehmung von Mädchen und Jungen. 27 Prozent der Mädchen und 19 Prozent der Jungen gaben an, dass Probleme bei ihnen oft handgreiflich gelöst werden. Die Aussage: „Bei uns gibt es viele unausgesprochene Probleme, aber man spürt, dass die Stimmung gereizt ist“, bestätigten 65 Prozent der Mädchen und 40 Prozent der Jungen. Abschließend wurde offen gefragt: „Was schlägst du



vor, wie sollte deiner Meinung nach mit Problemen und Konflikten umgegangen werden?“ Die meisten Jugendlichen lehnten körperliche Gewalt ab und bevorzugten ruhige Diskussionen und das Miteinander-Reden. Den Mädchen war es wichtig, Konflikte möglichst frühzeitig anzusprechen und zu klären, wobei sie die Einmischung anderer ablehnten. Ein wichtiger Aspekt war für sie auch die Vermeidung von schwelenden, ungelösten Konflikten

durch offenes Ansprechen. Diese nahmen sie deutlich stärker wahr als die Jungen.

Schließlich machten sie auch Aussagen wie „Ich weiß es nicht, denn jeder hat eine andere Art, Probleme zu lösen“, die Zweifel an allgemeingültigen Strategien andeuteten.

Fast alle Jungen bevorzugten eine Strategie ohne körperliche Gewalt, fünf Jungen zogen körperliche Gewalt als Konfliktlösungsstrategie in Betracht. Dass Konfliktgespräche durchaus emotional geführt werden dürfen, belegten Aussagen wie „Diskussion, die auch mal angeheizt sein kann“, „leidenschaftliche Diskussion“, „Diskussion sollte hart, aber ohne Gewalt oder Beleidigungen ablaufen“. Die Akzeptanz von unterschiedlichen Auffassungen und sich durch Zuhören in den anderen hineinzusetzen, war einigen Jungen ebenfalls wichtig.

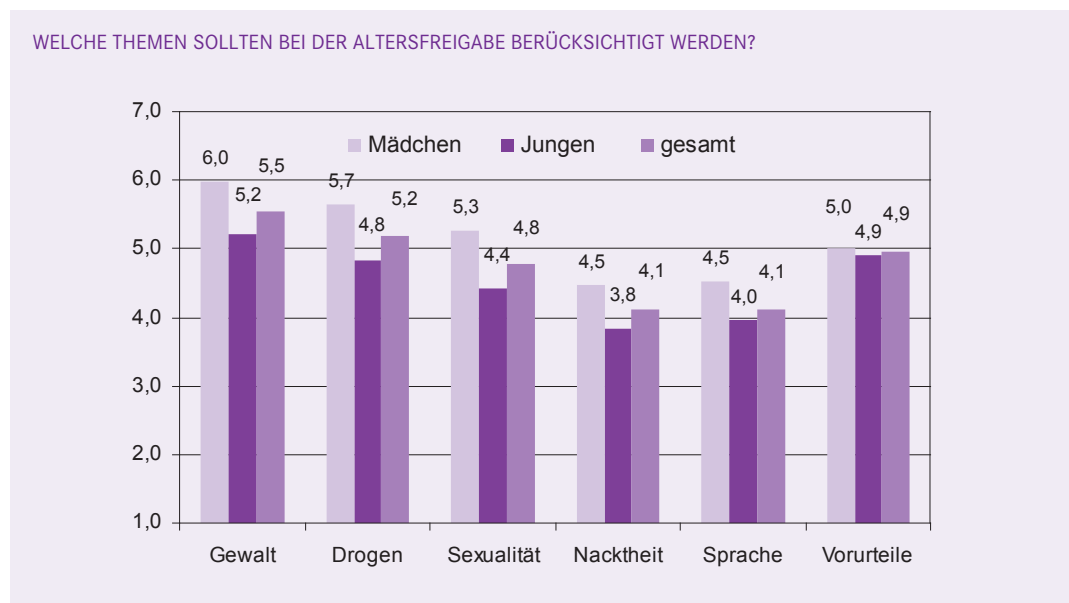
Bei den Jungen wurden auf der einen Seite körperliche Gewalt, auf der anderen Seite rationale Aspekte einer Konfliktlösung wie etwa die Klärung von Verständnisproblemen stärker betont. Vor allem die Jungen sprachen auch die mögliche Einbeziehung von

neutralen Personen wie Lehrern, Klassen-sprechern oder einer „höheren Instanz“ als Konfliktschlichter oder -entscheider an.

Insgesamt wurde deutlich, dass die Jugendlichen eine Konfliktlösung ohne körperliche Gewalt favorisierten und dass viele reflektiert und differenziert mit Konflikten und Lösungsstrategien umgingen.

Wissen und Meinungen zur FSK

Fast 90 Prozent der Schülerinnen und Schüler gaben an, die FSK-Altersfreigaben selbst entliehener oder gekaufter Filme immer oder meistens zu kennen; etwa gleiche Prozentzahlen ergaben sich bei Kinofilmen. Die FSK-Kennzeichen hatten einen hohen Bekanntheitsgrad und nahmen somit einen großen Stellenwert im Bewusstsein der Jugendlichen ein. Auch die Bedeutung der Freigaben konnte von der Mehrheit der Jugendlichen richtig benannt werden. 79,9 Prozent meinten, dass es sich dabei um eine „Entscheidung zum Schutz von Kindern und Jugendlichen“ handle, 14,7 Prozent hielten die Freigaben für eine „Empfehlung für Kinder und Jugendliche“,



12,4 Prozent für eine „Empfehlung für Lehrer und Eltern“ und neun Prozent vermuteten hinter der FSK-Freigabe eine Empfehlung bezüglich der Qualität des Films. Der Schutzgedanke vor schädigenden Inhalten stand bei den Jugendlichen dennoch an erster Stelle. Das zeigte sich auch bei den Themen in Filmen, die ihrer Meinung nach bei der Entscheidung der FSK-Freigabe berücksichtigt werden sollten: Der Problemkomplex der Gewaltdarstellung wurde als der für die Freigabeentscheidung besonders relevante gesehen – auf einer Skala nach Wichtigkeit für die Altersfreigabe von 1 (nicht wichtig) bis 7 (sehr wichtig) erreichte Gewalt einen Durchschnittswert von 5,5, dicht gefolgt von Drogenkonsum (5,2), Vorurteilen (4,9) und Sexualität (4,8). Eine geringere Gewichtung maßen die Jugendlichen der Darstellung von Nacktheit im Film sowie der Verwendung sprachlicher Obszönitäten (jeweils 4,1) bei.

Bis auf das Thema Vorurteile, das beide Geschlechter als gleich relevant bewerteten, hielten die Mädchen die anderen Themen für jeweils etwas wichtiger als die Jungen. Nach Schultypen unterteilt, schätzten Haupt-schülerinnen und Hauptschüler die thematische Relevanz von Gewaltdarstellungen und Vorurteilen im Film etwas höher ein als Schülerinnen und Schüler der Gymnasien oder der Berufsschulen.

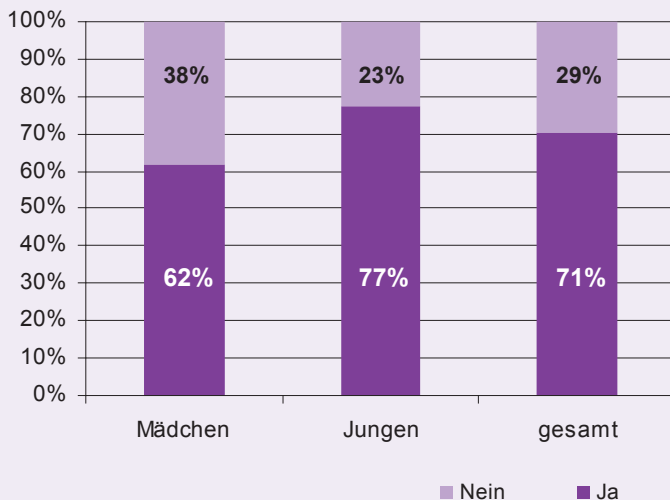
Bei den Jugendlichen herrschte ein ausgeprägtes Bewusstsein zu Themen- und Motivkomplexen in Filmen, was in der Diskussion um die Altersfreigabe deutlich wurde.

„Mir machen Horrorfilme Angst“ – Gewalt und Angst im Film

Fast zwei Drittel der befragten Jugendlichen gaben an, Filme zu kennen, die bei ihnen

Angst erzeugten. Nach Titeln befragt, nannten Jungen wie Mädchen gleichermaßen häufig gewalthaltige Horrorfilme mit Splatterelementen wie die HOSTEL- oder SAW-Reihe, das TEXAS CHAINSAW MASSACRE oder THE HILLS HAVE EYES. Das Genre, das die meisten Jugendlichen gerne oder sehr gerne nutzten, machte ihnen gleichzeitig auch die größte Angst. Viele Nennungen entfielen auch auf Filme, die einen blutärmeren und subtileren Horror in Form klassischer Geistergeschichten oder okkulten Phänomene präsentieren, beispielsweise japanische Horrorfilme wie THE RING oder THE GRUDGE, aber auch US-Filme wie DAS OMEN und DER EXORZIST. Realistische Darstellungen wurden ebenso als ängstigend empfunden und hier zeigte sich eine tendenziell andere Gewichtung bei den Geschlechtern. Während die Jungen neben fiktionalen Kriegsfilmern oder realen Kriegsszenen (zum Beispiel aus dem Irak-Krieg) auch Filme wie A CLOCKWORK ORANGE oder FUNNY GAMES nannten, in denen männliche Jugendliche brutale Gewaltexzesse verüben, erlebten die Mädchen vor allem Filme mit einer Drogenthematik wie WIR KINDER VOM BAHNHOF ZOO, in dem ein junges Mädchen heroinabhängig wird, als Ängste auslösend. Realistische und alltagsnahe Gewaltdarstellungen wie in CHIKO vermittelten einer Schülerin „ein mulmiges Gefühl auf der Straße“, bei Actionfilmen fürchtete eine andere, dass sich jugendliche Rezipienten daran „ein Beispiel nehmen“ könnten. Während Jungen also im Kontext realistischer Gewaltdarstellungen eher die identifikationsträchtigen, Gewalt ausübenden jungen männlichen Protagonisten als ängstigend empfanden, stand für Mädchen offenbar im Vordergrund, selbst zum Opfer von (männlicher) Gewalt oder Drogen zu werden.

FINDEST DU, DASS ES ZU VIELE BRUTALE FILME GIBT?



Auf die Frage, ob es zu viele brutale Filme gebe, antworteten 77,3 Prozent der Jungen mit Ja, jedoch nur 61,6 Prozent der Mädchen.

Als Begründung führten die Jungen vor allem an, dass Gewaltdarstellungen „inflationär gebraucht“ würden und somit „jede Wirkung verlieren“. Gewalt zum Selbstzweck, ohne damit eine Aussage zu treffen, lehnten mehrere der Jungen ab. Der von der FSK geleistete Jugendschutz „greife ausreichend“, zudem seien auch die Eltern „in der Pflicht, ihre Kinder von solchen Produkten fernzuhalten“. Mädchen machten sich überwiegend Sorgen über die möglicherweise schädigenden Wirkungen von Gewaltdarstellungen auf Kinder und Jugendliche. Brutale Filme könnten „verstörend“ wirken, „Vorbilder“ liefern oder Kinder gewalttätig machen. Doch offenbar mochten auch Mädchen durchaus Gewaltdarstellungen im Film. Einige Schülerinnen meinten, brutale Filme seien „cool“, wer sie nicht ertrage, solle „es sein lassen“. Insgesamt zeigte sich hier eine Angleichung der Geschlechter.

Gewalthaltige Genres, die früher vor allem männliche Jugendliche goutierten, finden zunehmend auch bei Mädchen Anklang.

Internale und externe Kontrollerwartung

Eines der im persönlichen Fragebogen thematisierten psychosozialen Konstrukte war die interne beziehungsweise externe Kontrollerwartung. Mit diesem Instrument schätzt der Rezipient ein, in welchem Ausmaß er sich im Alltag beziehungsweise bei der Einflussnahme auf politische Entscheidungen selbst- oder fremdbestimmt fühlt. Erfahrungsgemäß findet sich bei Jugendlichen eine tendenziell höhere externe Kontrollerwartung. Jugendliche haben eher das Gefühl, nicht selbst über ihr Leben bestimmen zu können, sondern fremdbestimmt zu sein. Dieser Befund überrascht nicht, da Jugendliche in einer Lebensphase des Erwachsenwerdens, der allmählichen Ablösung vom Elternhaus und der Selbstfindung stehen und daher Zwänge und Regeln, denen sie durch Eltern, Schule oder Freundeskreis ausgesetzt sind, als besonders belastend empfinden, zumal sie meist noch nicht die Möglichkeit haben, ihr Leben nach eigenen Vorstellungen zu führen.

Jeweils zwei Drittel der Mädchen und Jungen waren der Meinung, dass Unglück eher auf eigene Fehler, als auf Pech zurückzuführen sei. Bei der Frage nach Selbstbestimmung im Alltag gaben jedoch nur 35,9 Prozent der Mädchen an, „Entscheidungen selbst zu treffen, statt sich auf das Schicksal zu verlassen“. 56,4 Prozent zeigten sich defätistischer und glaubten, dass „die Dinge kommen, wie sie kommen müssen“. Hier ließen sich deutliche Geschlechtsunterschiede feststellen. Während sich die Mädchen im Alltag überwiegend fremdbestimmt fühlten, also eine hohe externe Kontrollerwartung aufwiesen, hatten die meisten

Jungen (60,6 Prozent) das Gefühl, ihr Leben selbst bestimmen zu können. Nur 34,3 Prozent sahen sich eher fremdbestimmt. 7,7 Prozent bei den Mädchen und 5,1 Prozent bei den Jungen machten dazu keine Angaben.

Die Möglichkeiten der Einflussnahme auf politische Entscheidungen in Bezug auf die Weltpolitik sahen Mädchen und Jungen gleichermaßen pessimistisch. Immerhin 71,8 Prozent der Jungen und 69,7 Prozent der Mädchen waren der Meinung, dass es „immer Kriege geben werde, auch wenn sich die Menschen noch so viel Mühe geben, sie zu verhindern“. Nur 21,8 Prozent der Mädchen und 25,3 Prozent der Jungen glaubten, dass sich Kriege mit mehr politischem Engagement verhindern ließen. 6,4 Prozent der Mädchen und 5,1 Prozent der Jungen gaben dazu keine Antworten. Bei der Frage nach der Möglichkeit der politischen Einflussnahme im persönlichen Umfeld waren die Jugendlichen etwas optimistischer eingestellt. Immerhin 43,6 Prozent der Mädchen und 42,4 Prozent der Jungen glaubten, dass auch der „Durchschnittsbürger Einfluss auf die Entscheidungen der Regierung nehmen kann“. 50 Prozent der Mädchen und 54,5 Prozent der Jungen sahen das skeptischer und meinten, dass die „Welt von einigen wenigen Mächtigen beherrscht“ werde und der Durchschnittsbürger „daran nur wenig ändern“ könne. Während also die Möglichkeit der politischen Einflussnahme auf die Weltpolitik eher pessimistisch eingeschätzt wurde, hielt knapp die Hälfte der Jugendlichen politischen Einfluss im näheren Umfeld durchaus für möglich.

Die Ergebnisse zur internalen und externalen Kontrollerwartung können als ein Faktor zur Erklärung der Filmpräferenzen von Jugend-

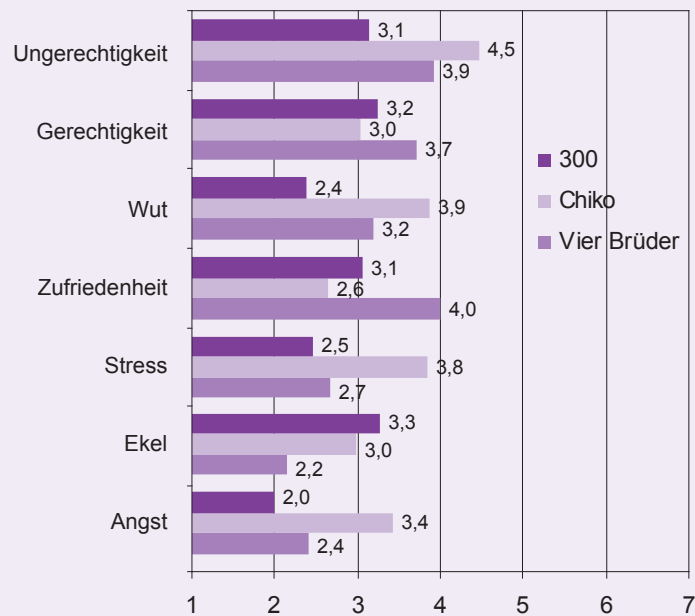
lichen dienen. Einerseits goutieren Jugendliche Filme mit starken Heldenfiguren, durch die sie ihre Fremdbestimmtheitsgefühle kompensieren und ihr Selbstbewusstsein stärken können, andererseits hilft ihnen unter anderem die Identifikation mit den Opfern in Horrorfilmen, sich mit Ängsten und Gefühlen der Hilflosigkeit auseinanderzusetzen und sie zu bewältigen.

Filmerleben und Filmbewertung

Nach der Filmvorführung gaben die Jugendlichen in einem weiteren Fragebogen Auskunft über ihre momentane Befindlichkeit und die Gefühle, die der betreffende Film in ihnen ausgelöst hatte. Für 70,5 Prozent der Befragten war es jeweils der Erstkontakt mit dem gesehenen Film, 21,1 Prozent kannten den Film nach eigener Aussage bereits, die restlichen Jugendlichen machten dazu keine Angabe. Die Filme kamen bei den Jugendlichen gut an. Über 80 Prozent fanden den jeweiligen Film „sehenswert“ oder gar „ein Muss“, nur 13,9 Prozent fanden keinen Gefallen am Film, 5,3 Prozent äußerten sich dazu nicht. Insgesamt 75 Prozent der Schülerinnen und Schüler würden den gesehenen Film weiterempfehlen.

Der alltagsnahe und realistisch inszenierte Film CHIKO berührte die Jugendlichen mit seinem tragischen Ende erwartungsgemäß am stärksten, relativ dicht gefolgt vom eher alltagsfernen, aber realistisch inszenierten Film VIER BRÜDER. Mädchen fühlten sich von den beiden Filmen jeweils etwas stärker emotional angesprochen als Jungen. Als deutlich weniger berührend wurde die unrealistische Comicverfilmung 300 empfunden. Bei diesem Film gab es keine Geschlechtsunterschiede in der Bewertung.

WELCHE GEFÜHLE RUFEN DIE FILME BEI DIR HERVOR?



Speziell nach der Art der hervorgerufenen Gefühle befragt, die die Jugendlichen auf einer Skala von 1 (gering) bis 7 (stark) einstufen konnten, gaben besonders die Mädchen bezüglich CHIKO an, dass der Film in ihnen ein Gefühl von Ungerechtigkeit (4,6), Wut (4,4), Angst (4,0), Stress (4,5) und Verzweiflung (3,7) hervorgerufen und schockierend (5,1), erschreckend (4,3) und belastend (4,1) gewirkt habe. Bei den Jungen waren Gefühle wie Ungerechtigkeit (4,3), Wut (3,4) und Stress (3,3) weniger ausgeprägt als bei den Mädchen. Doch auch sie empfanden CHIKO als schockierend und erschreckend. Die tragische Geschichte eines jungen „Deuschtürken“, der in einen Sog von Drogenhandel und Gewalt gerät, erzeugte eine starke Emotionalisierung der Jugendlichen, die mit ihrer Angst, Wut, Verzweiflung, dem empfundenen Stress und dem Gefühl der Ungerechtigkeit das unausweichliche und tragische Scheitern der Hauptfigur empathisch nachvollzogen.

Der Film VIER BRÜDER, der eine gewalttätige Rache Geschichte erzählt, weckte vor allem bei männlichen Jugendlichen ein Gefühl von Zufriedenheit (4,8) und sogar schwachen Glücksgefühlen (3,6), gleichzeitig hielt sich aber das Empfinden von Gerechtigkeit (3,6) und Ungerechtigkeit (3,7) die Waage. Es scheint, dass der blutig gerächte Tod der Mutter den Jungen eine gewisse Genugtuung bereitete, gleichzeitig kam aber in den Gefühlen von Ungerechtigkeit und Gerechtigkeit die ambivalente Haltung zu dieser Form von Selbstjustiz zum Ausdruck. Bei den Mädchen herrschte als stärkstes Gefühl Ungerechtigkeit (4,2) vor, Gerechtigkeit lag mit 3,8 dahinter. Zufriedenheit oder Glücksgefühle kamen bei den Mädchen nach der Filmrezeption nicht auf – mit 2,9 beziehungsweise 2,4 lagen beide Werte im negativen Bereich. Gefühle wie Wut, Stress und Angst waren bei den Mädchen zumindest schwach vorhanden, zudem empfanden sie den Film herausfordernd (3,8) und etwas schockierend (3,0). Angesichts eines

blutigen Rachefeldzugs, in dem auch eine für die Mädchen besonders sympathische Figur umkommt, konnten die Mädchen offenbar im Gegensatz zu den Jungen keine positiven Gefühle entwickeln.

Der Film 300, der kaum Bezüge zum Alltag Jugendlicher bietet und durch die Inszenierung unrealistisch wirkt, ließ die Jugendlichen eher unberührt. Bei den Mädchen erreichte der Film die höchsten Ekelwerte (3,3), interessanterweise auch die höchste Zufriedenheit (3,1). Er vermittelte den Mädchen und Jungen auch Gefühle wie Liebe, Sehnsucht und Romantik. Insgesamt spielten sie jedoch bei der Filmrezeption aller Filme keine große Rolle. Die Jugendlichen erlebten den Film ebenfalls als wenig schockierend, belastend, beängstigend, herausfordernd und irritierend. Die erzählte Geschichte empfanden sie als überaus verständlich und durchschaubar, mit im Durchschnitt 5,7 und 5,6 wurde 300 als verständlicher erlebt als die anderen beiden Filme, die aber ebenfalls als gut durchschaubar bewertet wurden.

Die Rezeption der drei Filme wurde deutlich bestimmt von Anknüpfungspunkten des Films an die Lebenswelt der Jugendlichen. Im Fall des alltagsnahen und realistischen Films CHIKO konnten sie die Emotionen der Figuren durchleben und durchliefen ein Wechselbad von Angst, Wut, Stress und emotionaler Belastung. Der in den USA spielende VIER BRÜDER bot zumindest für männliche Jugendliche ein gewisses Identifikationspotenzial, das sich an der Genugtuung zeigte, mit der sie den erfolgreichen Rachefeldzug von vier jungen Männern als Reaktion auf den Mord an der Mutter erlebten. Den Mädchen vermittelte der Film angesichts der angewandten Gewalt eher das Gefühl von Ungerechtigkeit und Stress. Die Comicverfilmung 300 mit ihrem antiken Mythenstoff konnte trotz massiver Gewaltszenen kaum Empathie bei den Jugendlichen auslösen. Sie suchten identifikationsstiftende Merkmale nicht in den Gewaltszenen, sondern in der für sie nachvollziehbaren Liebesgeschichte.

Wilfried Berauer, Petra Schwarzweiler

PROJEKT 16

SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER





Jugendschutzherausforderung: Gewalt

Für die Beurteilung und Altersfreigabe von Spielfilmen stellt das Thema Gewalt besondere Anforderungen an die Prüferinnen und Prüfer in den Arbeits- und Hauptausschüssen, die mögliche Wirkungsrisiken auf entsprechende Altersgruppen untersuchen. Grundlage der Filmbeurteilung und Altersfreigabe ist das Jugendschutzgesetz § 14 Abs. 1: „Filme ..., die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden.“ Nach der Filmsichtung diskutieren die Ausschussmitglieder die Gesamtwirkung des Films sowie die Bedeutung einzelner Szenen. Die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Genre sowie mit der Erzählung, Figurenzeichnung, Dramaturgie, Sprache, Musik, Vertonung, Kamera, Licht-, Farbgestaltung und Schnitt bilden das diskursive Fundament für die jeweiligen Wirkungsannahmen. Im Fokus der Beurteilung von filmischer Gewalt stehen folgende Fragestellungen: Welche Gewaltformen werden im Film thematisiert? Wie sind Täter- und Opferrollen dargestellt? Aus wessen Perspektive wird ein Gewalt-

vorgang gezeigt? In welchem Kontext findet Gewalt statt? Spielen die Folgen von Gewaltanwendung eine Rolle? Wie sind Gewaltvorgänge visualisiert, geschnitten und vertont? Eine „einfache“ These zur Gewaltwirkung gibt es nicht. Grundsätzlich gilt jedoch, je ausführlicher der Tathergang und die Schädigung der Opfer, die Folgen der Gewalt und die handelnden Protagonisten dargestellt werden, um so eher ist es dem Rezipienten möglich, eine kritische und ethische Haltung zum Gezeigten zu entwickeln.

Jugendfreigabe: „Freigegeben ab 16 Jahren“

Obwohl im Jugendschutz heute weitgehend Konsens darüber besteht, dass ab 16-Jährige kompetente und erfahrene Medienrezipienten sind und ihre persönliche und soziale Entwicklung abgeschlossen ist, werden bezüglich der Rezeption von Gewalt im Film sozial schädigende Botschaften und verrohende Wirkungen als mögliche Beeinträchtigung problematisiert. Folgende Gewaltwirkungsrisiken, die Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen können, werden in den Ausschüssen der FSK intensiv diskutiert: Rechtfertigung von Gewalt (etwa als Rachemotiv) – Gewaltdramatisierung aus Täterperspektive – Gewalt als einziges Problemlösungsmittel – Faszination





VIER BRÜDER

für gewalttätige Helden – Aufbau von Feindbildern – Verknüpfung von Gewalt und Sexualität – Gewalt orientierte und sexualisierte Sprache – explizite Inszenierung von Gewalt und ausführliche Präsentation von Gewaltspitzen. Solche Gewalt-Wirkungsrisiken in den Filmen können zur Verweigerung der Jugendfreigabe führen.

Kennzeichnung: „Keine Jugendfreigabe“

Im Zuge der Erteilung des Kennzeichens „Keine Jugendfreigabe“ (FSK ab 18) wird diskutiert, ob vom Kinofilm eine schwere beziehungsweise vom Video- und DVD-Film eine einfache Jugendgefährdung ausgeht. Wirkungsrisiken einer einfachen Jugendgefährdung lassen sich von folgenden Fragen ableiten: Wird Gewalt in großem Stil und in epischer Breite dargestellt? Gilt Selbstjustiz als einzig probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit? Sind Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt? Geschieht die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes völlig selbstverständlich?

Eine schwere Jugendgefährdung ist gegeben, wenn der Kinofilm besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhaltet, die das Geschehen beherrschen und offensichtlich

geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

Liegt eine einfache oder schwere Jugendgefährdung vor, wird kein Kennzeichen erteilt.

Drei Filme, drei Gewaltaspekte

Für das „Projekt 16“ wurden drei Kinofilme ausgewählt, die in den FSK-Ausschüssen zwischen Beeinträchtigung und Gefährdung in Bezug auf die Gewaltwirkung zur Diskussion standen. Die Filme sind exemplarisch für die differenzierten und vielschichtigen Wirkungsgespräche in den Ausschüssen. Sie thematisieren bestimmte Formen struktureller Gewalt und zeigen als Idee für die filmische Entwicklung der Handlung eine „Recht im Unrecht“-Situation. Eine Form von Ungerechtigkeit, die der Hauptfigur widerfährt, wird zum Impuls für die filmische Entwicklung. Daraus resultiert die für den Rezipienten anspruchsvolle Herausforderung, zu den Themen Gewalt, Recht und Ungerechtigkeit sowie Heldentum einen eigenen Standpunkt zu entwickeln. Aspekte wie Realitätsbezug, Durchschaubarkeit und Distanzierungsmöglichkeit sind von besonderem Interesse, um eine entsprechende Rückkoppelung zu den Wirkungsthesen der zuständigen Ausschüsse möglich zu machen. Im Folgenden

wird die jeweilige Wirkungsdiskussion und Altersfreigabe der Filme in den Arbeits- und Hauptausschüssen kurz skizziert.

300 im Arbeitsausschuss

Die Mitglieder des Arbeitsausschusses charakterisierten den Film 300 als ein episch-historisches Kriegsdrama, das nach einer Comicvorlage entstand und dessen außergewöhnliche Filmästhetik und effektvolle Vertonung die Rezeption prägten. Die Spartaner um König Leonidas sind die guten Helden, die als „David“ gegen den übermächtigen „Goliath“ in den Freiheitskampf ziehen. In den Kampfszenen wird das Abschlagen der gesichtslos bleibenden persischen Streitmacht, einer anonymen Masse ohne persönliche Merkmale, mit dem individuellen Sterben der Helden kontrastiert. Der Film propagiert aufdringlich eine Ästhetik des Tötens und des Sterbens für eine gute Sache. In der Eingangsszene des Films tötet Leonidas als Kind einen anderen Jungen mit bloßen Fäusten, weil dies die Schulung zum Kämpfer von ihm verlangt. In dieser Szene wird die Motivation zum entschlossenen Kampf vorgestellt. Die filmische Umsetzung der folgenden Schlachtszenen beurteilte der Ausschuss als ausschweifend zelebriert, detailliert ins Bild gesetzt und aufdringlich vertont sowie mit einer heroischen Musik untermalt. Explizite Darstellungen von Verletzungs- und Tötungsszenen – wie das Abschlagen von Gliedmaßen und das Durchbohren von Körpern, begleitet von spritzenden Blutfontänen – prägen über weite Strecken hinweg das filmische Geschehen.

Als Risiken für ein jugendliches Publikum formulierten die Ausschussmitglieder desensibilisierende und desorientierende Wirkungen: eine im Film nahegelegte, ungebrochene Rechtfertigung des Kämpfens, ein heroisie-

render Körperkult, eine durchgängige Dehumanisierung der Gegner, das Töten als einzige Handlungsoption und ein Visualisieren von zahlreichen Gewaltspitzen. Die Ausschussmitglieder votierten für „Keine Jugendfreigabe“.

300 im Hauptausschuss

Nach Auffassung des daraufhin angerufenen Berufungsausschusses beherrscht die comicartige und surrealistisch anmutende Filmästhetik den gesamten Film. Die gewalttätigen Schlachtszenen entfalten durch die Künstlichkeit der Darstellung keine emotionale Tiefe. Die Mitglieder des Hauptausschusses schlossen desensibilisierende Wirkungen auf ein jugendliches Publikum aus, da sie dieser Altersgruppe zutrauten, 300 als historisches Kriegsdrama mit starken Elementen eines Fantasy-Abenteuers zu erkennen. Das Actionspektakel bietet keine Anknüpfungspunkte an die Gefühls- und Erlebniswelt heutiger Jugendlicher. Beeinträchtigende Wirkungen können eher aus dem Ehre-, Ruhm- und Opferpathos resultieren. Da dies jedoch im Film abstrakt und „aufgesetzt“ dargeboten wird, sah der Ausschuss keine Beeinträchtigungs- oder Desorientierungsaspekte für Jugendliche.

VIER BRÜDER im Arbeitsausschuss

Der milieubezogene und actionorientierte Gangsterfilm bietet nach Meinung der Ausschussmitglieder durch seine fiktive Machart einige Distanzierungsmöglichkeiten für Jugendliche. Ob diese auch bezüglich inhaltlicher Aspekte wie Gewaltmotivation und Figurenzeichnung tragfähig sind, wurde dennoch kritisch gesehen. Der Film wirkt jugendaffin durch die vier Brüder als Sympathieträger, die als Einzelfiguren und in der Gruppe

zur Identifikation taugen, das Setting des Films, das Räume darstellt, in denen sich auch Jugendliche bewegen, sowie besonders durch die Musik, die das Feeling Jugendlicher spiegeln kann. Als problematisch für eine Jugendfreigabe beurteilte der Ausschuss das von Filmbeginn an wirksame Rachemotiv als Rechtfertigung für eine sich steigernde Gewaltspirale, die visuell von Gewaltspitzen und verbal von Zynismen geprägt ist. „Gut“ und „Böse“ kämpfen in VIER BRÜDER mit den gleichen Waffen der Gewalt. Die Ausschussmitglieder entschieden sich gegen eine Jugendfreigabe des Films, da sie Risiken wie eine Faszination für die gewalttätig vorgehenden Helden, ihr ungebrochenes Rachemotiv und Gewalt als einzig probates Mittel zur Problemlösung als beeinträchtigend beurteilten.

VIER BRÜDER im Hauptausschuss

Der Ausschuss setzte sich besonders mit der Frage auseinander, ob der Film ein verführerisches Potenzial für 16-Jährige haben könnte und diskutierte seine mögliche Jugendaffinität. Im Gegensatz zur Einschätzung der Vorinstanz maß er den charakterisierten Figuren und ihrem Vorgehen, dem Setting und der Gestaltung des Films kaum identifikationsstiftende Wirkungsmacht bei. Inhaltlich mochte der Ausschuss den Blick nicht auf Gewalt und Gewaltdarstellungen reduzieren. Vielmehr greift der Film in seiner erzählten Geschichte soziale und gesellschaftspolitische Themen auf, wie die von ihrer Umwelt geprägten Lebensläufe der unterschiedlichen Brüder, ihr Umgang miteinander und das Verhältnis zu ihrer Adoptivmutter, Korruption bei der Polizei und Kriminalität. Die Gewalt-, Folter- und Tötungsinszenierung wirkt in VIER BRÜDER dem Actiongenre gemäß fiktional



CHIKO

und überhöht. Gewalt ist zwar von erheblicher Härte, jedoch nicht lustbesetzt und spekulativ inszeniert. In Abwägung aller Wirkungsaspekte erachtete der Ausschuss den Film als verkraftbar für Jugendliche und votierte für „Freigegeben ab 16 Jahren“.

CHIKO im Arbeitsausschuss

Der Ausschuss ordnete CHIKO als Gangsterfilm und realitätsnah inszeniertes Sozialdrama ein, dessen schonungslos erzählte Geschichte um die Freundschaft zweier junger Männer mit türkischem Migrationshintergrund in einem Hamburger Stadtteil spielt. Der Film ist geprägt von kompromisslosen Bildern und einer geradlinigen Dramaturgie, in der die Gewalt zwar eine unabdingbare Steigerung erfährt, jedoch nie zum Selbstzweck wird. Dem Film gelingt es in beeindruckender Weise, die Protagonisten in ihrem ambivalenten Verhalten zwischen Opfer und Täter authentisch zu beschreiben. Ebenso spannungsgeladen und kontrastreich präsentiert der Film männliche und weibliche Rollenbilder mit entsprechend zugeordneten Räumen. Kritisch diskutierten die Ausschussmitglieder die explizit dargestellten Gewaltszenen, den wiederkehrenden Drogenkonsum und die durchgängig aggressive und sexistisch geprägte Sprache. Dennoch trauten sie den Jugendlichen zu, diesen Film ohne Helden und ohne moralischen Zeigefinger sowie die Drastik in Bild und Sprache im Kontext der Filmgeschichte verarbeiten zu können. Der Ausschuss erteilte dem Film eine Jugendfreigabe.

Stephanie Lorenz

300 – FILMANALYSE

UNTER GEWALTASPEKTEN



300

Kurzbeschreibung

USA 2006.
Produktion: Warner Bros. Pictures.
Regie: Zack Snyder.
Buch: Zack Snyder,
Kurt Johnstad, Michael Gordon.
Buchvorlage: Frank Miller,
Lynn Varley.
Kamera: Larry Fong.
Schnitt: William Hoy.
Darsteller:
Gerard Butler (Leonidas),
Lena Headey (Gorgo),
Dominic West (Theron),
David Wenham (Dilios),
Andrew Tiernan (Ephialtes),
Rodrigo Santoro (Xerxes) u. a.
Länge: 116 Min.
FSK: ab 16 Jahren

In der spartanischen Kriegergesellschaft ist kein Platz für Schwächlinge. Missgebildete oder kränkliche Säuglinge tötet man daher nach der Geburt. Die Jungen werden mit äußerster Härte erzogen und in den antiken Kampftechniken ausgebildet. Einer von ihnen erweist sich als besonders talentiert.

20 Jahre später ist eben jener Junge namens Leonidas König von Sparta und sieht die griechische Halbinsel durch ein riesiges persisches Heer unter der Führung von Großkönig Xerxes bedroht. Nach spartanischem Gesetz muss Leonidas, bevor er in den Krieg zieht, das Orakel von Delphi um Erlaubnis bitten. Dieses verweigert jedoch, von Xerxes bestochen, die Zustimmung. So bleibt dem König nichts anderes übrig, als mit 300 seiner treuesten Gefolgsleute „auf Wanderschaft“ zu gehen. Sein Ziel ist es, die Perser am Pass der Thermopylen zu stellen. Die 300 spartanischen Krieger wehren alle Angriffe der Perser erfolgreich ab.

Innenpolitisch versucht Leonidas' Frau Gorgo, den Senat davon zu überzeugen, ihren Mann mit dem gesamten Heer zu unterstützen. Um vor dem Senat sprechen zu dürfen, wird Gorgo von dem einflussreichen Senator Theron genötigt, sich ihm hinzugeben. Den-

noch fällt ihr Theron in den Rücken und wird daraufhin von ihr erstochen. Persische Münzen in seiner Tasche entlarven ihn als Verräter.

Auch die kämpfenden Truppen werden verraten. Der missgebildete und daher ausgestoßene Spartaner Ephialtes führt die persischen Truppen unter König Xerxes in den Rücken der 300. Leonidas weiß um seine aussichtslose Lage, will aber lieber als freier Grieche sterben. Er schickt den verwundeten Dilios nach Sparta, um von dem heldenhaften Kampf der 300 zu berichten. Einkesselt und ohne Chance gegen die persische Übermacht sterben die Zurückgebliebenen im Pfeilhagel der Feinde. Ein Jahr später steht Dilios als Anführer einer griechischen Armee wiederum dem persischen Heer gegenüber.

Filmästhetik

Der historische Stoff, die Schlacht bei den Thermopylen 480 vor Christus, bietet lediglich den Rahmen des Films. Als inhaltliche Vorlage dient die gleichnamige Comicserie mit zahlreichen fantastischen Elementen von Frank Miller. Der düstere visuelle Stil des Comics bestimmt die Inszenierung. So ist es auch nicht die Geschichte, sondern es sind vielmehr die filmästhetischen Mittel der Verfilmung, die den Regisseur Zack Snyder interessierten und die Zuschauer faszinieren.

Der ausgefallene visuelle Stil von 300 lässt sich allenfalls mit SIN CITY vergleichen, ebenfalls eine Comicverfilmung nach einer Vorlage von Frank Miller. Als Studioproduktion, gedreht vor einfarbigen Hintergründen, wäre der Film ohne den Einsatz von modernen digitalen Bildbearbeitungstech-

niken nicht realisierbar gewesen. Harte Kontraste, stark reduzierte Farben und gemalt wirkende Hintergründe prägen seine Bildsprache. Extreme Zeitlupensequenzen lassen die Protagonisten in der Bewegung erstarren und fangen Einzelbilder vergleichbar mit einzelnen Panels im Comic ein. Eine Off-Stimme erzählt die Geschichte und verbalisiert die Gedanken der handelnden Figuren. Dramatische, heroische Musik und eine eindrucksvolle Geräuschspur im Wechsel mit unnatürlich stillen Szenen intensivieren den Eindruck der Bilder. Insbesondere die visuelle Umsetzung der Kampfsequenzen bleibt im Gedächtnis. Sie nehmen einen Großteil der Filmlänge in Anspruch und weisen einen exzessiven Einsatz von Zeitraffer und Zeitlupe, extreme Detail- und Nahaufnahmen sowie große Mengen von digital erzeugtem Blut auf.

Gewaltinszenierung

Beispielhaft für die Inszenierung der Gewalt in 300 ist die Kampfsequenz etwa in der Mitte des Films. Bei Nacht treffen die Spartaner auf eine persische Eliteeinheit, genannt die „Unsterblichen“. Zunächst verborgen hinter einem Wall von gefallen Persern, lassen die 300 im wörtlichen Sinn Tod und Verderben auf die ersten Schlachtreihen der Perser regnen. Am Ende können die Spartaner die Schlacht für sich entscheiden. Zu Beginn der Sequenz herrscht eine fast schon unheimliche Stille. Völlig ohne Musik wird die Tonebene dominiert von überlauten Kampfgeräuschen. In dem Aufeinandertreffen von Schwertern und Schilden sowie dem zischenden Eindringen von Waffen in menschliche Körper, gefolgt von einem gurgelnden Blutschwall, ergänzen und potenzieren sich Bild- und Tonebene. Der ständig wechselnde Einsatz von Zeitlupe und Zeitraffer beschleunigt einzelne Bewegungen,



um im direkten Anschluss das Geschehen fast bis zum Standbild zu verlangsamen. Die uniformierten Perser tragen silberne Masken mit dämonischen Zügen, die keine Gesichtserregungen erkennen lassen und die Träger entmenschlichen. Jegliche Empathie wird somit verhindert. In schneller Schnittfolge treten nicht näher charakterisierte Spartaner gegen die Elitekämpfer an. Vereinzelt zeigen schon in der Vorgeschichte eingeführte Spartaner. In einer längeren Szene behauptet sich Leonidas gegenüber einem Riesen. Im Kampf gegen den ihm körperlich offensicht-

300

lich überlegenen Gegner kann er sein kriegerisches Können unter Beweis stellen. Monotone, sich langsam im Rhythmus steigernde Trommelschläge intensivieren die länger ausgespielte Sequenz und durchbrechen die Stille am Anfang. Der Sieg von Leonidas über den Riesen steht symbolisch für den Wendepunkt in der Schlacht. Orchesterale heroische Musik übertönt nun die Kampfgeräusche. Die Kamera schwenkt zum Himmel. Der Sieg der 300 muss nicht explizit gezeigt werden, sondern erschließt sich aus dem Kontext.

Gewaltwirkung

Die extrem aufwändige und detailreiche Inszenierung der Kampfszenen in 300 wurde in der Öffentlichkeit kontrovers diskutiert. Der Vorwurf, die Verwendung filmischer Stilmittel und Montagetechniken führe zu einer Ästhetisierung der Gewalt, ist nachvollziehbar. Die comicartige Überzeichnung macht die Gewaltdarstellungen erst konsumierbar. Auf der anderen Seite bewirkt sie auch einen starken Verfremdungseffekt. So führt der Zeitrafferinsatz zu übermenschlich schnellen Bewegungen. Ausgedehnte, fast stille Szenen mitten im größten Kampfgetümmel wirken unreal. Die an der Seite der Perser kämpfenden Fabelwesen und auch die Tatsache, dass in der ersten Schlachtszene trotz anstürmender Horden kein Spartaner auch nur mehr als einen Kratzer abbekommt, erheben keinen unmittelbaren Realitätsanspruch. Während die Rüstungen der Perser keine große Schutzwirkung haben, überstehen die bis auf einen Schild ungeschützten Spartaner härteste Angriffe. Die Einschätzung der Gewaltwirkung fällt auch deswegen besonders schwer, da es keine unmittelbar vergleichbaren filmischen Darstellungen zu diesem Thema gibt.

Tragische Helden und moralische Sieger

Auch wenn die Spartaner in den meisten Kampfszenen als Täter gezeigt werden, sind sie im filmischen Gesamtkontext eher als Opfer charakterisiert. Dies ist kein Widerspruch. Die Spartaner treten nicht als Aggressoren auf, sondern reagieren auf Bedrohung von außen. Ob die Reaktion jeweils im Verhältnis zur vorangehenden Aktion steht, zum Beispiel, wenn sie den persischen Gesandten samt Geleit ermorden, wird nicht hinterfragt. Aus der eindeutigen Zeichnung von Gut und Böse leitet sich die Berechtigung der Helden ab, mit Gewalt gegen die Bedrohung von außen vorzugehen. Im Kampf um die eigene Freiheit sind alle Mittel erlaubt. Mit Ausnahme des Königs Xerxes werden die Perser als gesichtslose Masse inszeniert. Nur durch Hinterlist können sie gegen die 300 gewinnen. Die kämpferischen Fähigkeiten der Spartaner werden daher durch die Niederlage nicht in Frage gestellt. Auch aus diesem Grund wirkt das an sich sinnlose Menschenopfer, nachdem Leonidas erfahren hat, dass seine Truppen eingekesselt sind, wie ein moralischer Sieg. Im Kampf um die Freiheit werden die Spartaner zu tragischen Helden. Insofern vermittelt der Film auch ein von „Männlichkeit“ definiertes überzogenes Heldenpathos.

Strukturelle Gewalt in der Kriegergesellschaft

Die im Verlauf des Films dargestellte personale Gewalt steht in direkter Verbindung zu der strukturellen Gewalt, die die spartanische Kriegergesellschaft prägt. Während personale Gewalt als beabsichtigte physische und psychische Schädigung einer Person definiert werden kann, ist die strukturelle Gewalt in

ein soziales System eingebettet. Ein konkreter Akteur muss nicht sichtbar sein. Ursache sind vielmehr gesellschaftliche Strukturen oder Regeln. Dies veranschaulicht vor allem die Schulung und Initiation des jungen Leonidas'. In der Ausbildung wird Gewalt eingesetzt, um die Jungen bestmöglich auf ihre Aufgaben als Krieger vorzubereiten. Der potenzielle Nutzen für die Kriegergesellschaft erwächst allein aus den kämpferischen Fähigkeiten des Individuums. Am Ende des Films besiegelt der Verrat des abgewiesenen Ephialtes' jedoch den Untergang der 300. So entsteht aus der alleinigen gesellschaftlichen Orientierung an den kämpferischen Fähigkeiten des Individuums die größte Stärke, aber auch die größte Schwäche der Spartaner.

Gesamtwirkung der inszenierten Gewalt

Ausgehend von den zahlreichen Kampfszenen unter Verwendung ausgefeilter filmischer Stilmittel lassen sich einerseits eine mögliche Faszination und potenzielle Verrohung, andererseits aufgrund der comicartigen Überzeichnung und starken Verfremdung eine stark distanzierende Wirkung der Gewaltdarstellung ableiten. Korinna Barthel¹ unterscheidet zwischen „heißer“ und „kalter“ Gewalt. Heiße Gewalt wird deutlich visualisiert, wirkt oftmals ästhetisiert und der Zuschauer kann den Einsatz der filmsprachlichen Mittel erkennen. In Szenen kalter Gewalt hingegen wird diese fast oder gar nicht gezeigt, sie ist aber dennoch in den Szenen dominant. Der Zuschauer muss das Nicht-Gezeigte selbst weiterdenken. Nach

Barthel sind die Szenen kalter Gewalt wesentlich wirkungsvoller und grausamer als Szenen heißer Gewalt. Folgt man ihrer Hypothese, ist im Film 300 eher von einer verminderten Wirkung auszugehen, denn es wird primär heiße Gewalt inszeniert. Die detailreiche Darstellung auf der Leinwand erfordert keine aktive kognitive Leistung. Gerade diese überzeichnete Form der Darstellung kann demnach zu dem Bewusstsein führen, dass Gewalt lediglich in der filmischen Realität existent ist. Die Bilder auf der Leinwand werden als unrealistisch und inszeniert wahrgenommen. Besondere Bedeutung kommt dieser Vermutung bezüglich der lerntheoretischen Untersuchungen in der Medienwirkungsforschung zu. Diese geht davon aus, dass mediale Gewalt eher zur Nachahmung führt, wenn sie realistisch wirkt. Ob Szenen mit Gewaltdarstellungen realistisch oder unrealistisch inszeniert werden, könnte die Wirkung also wesentlich beeinflussen. Die starken Verfremdungseffekte und Überzeichnungen in 300 reduzieren demnach die Wahrscheinlichkeit der Imitation von Gewalt auf der Leinwand. Voraussetzung ist allerdings, dass die Gewaltdarstellung vom jugendlichen Publikum als unrealistisch wahrgenommen wird. Übertragungsmöglichkeiten in die Erlebniswelt und den Alltag von Jugendlichen erscheinen auch aufgrund des historischen Stoffs unwahrscheinlich. Ob die Form der Darstellung in 300 Gewalt befürwortende Einstellungen beziehungsweise Verrohungstendenzen bei Jugendlichen fördert, ist daher fraglich.

Stefan Linz

¹ Vgl. Barthel, Korinna (2005): Das Quentchen Gewalt. Paderborn

300 – FILMREZEPTION UND FILMBEURTEILUNG

Wirkungsfragen

Die Verfilmung des Comics von Frank Miller über die Schlacht an den Thermopylen ist durch einen stark artifiziellen Stil gekennzeichnet. Die digital bearbeiteten Körper der Schauspieler agieren vor im Computer



300

generierten Kulissen in exakt komponierten Einstellungen. Die Schlachtszenen vor unwirklichen mythischen Schauplätzen, in denen Köpfe abgeschlagen und Leichen aufgetürmt werden, wirken choreographiert und effektiv-irreal ausgeleuchtet, das beinahe schwarze Blut spritzt unnatürlich weit. Handelt es sich dabei, wie Frank Lindemann in einem Artikel der Welt (Online-Ausgabe) glaubt, um „eine vom Videospiegel geliebene Kampfästhetik“ für reizüberflutete Jugendliche, in der gefühllos Figuren agieren, „an die keine Werte geknüpft“ sind?¹ In diesem Fall wären Wirkungen in Richtung einer Desensibilisierung gegenüber Gewalt bei jugendlichen Rezipienten denkbar. Oder geht man mit dem Filmtheoretiker Siegfried Kracauer von der „Errettung der äußeren Wirklichkeit“² als Aufgabe des Kinos aus, das dem entsinnlichten und entfremdeten Zuschauenden einen Zugang zur Realität ebnet, die er im monotonen Alltag nicht mehr erkennen kann? Demnach könnte ein in derart künstlicher Form produzierter Film, der sich nach Meinung des

Filmkritikers Lukas Foerster an seiner „eigenen artifiziellen Digitalästhetik“ ergötzt und dessen Actionszenen „auf Dauer ziemlich ermüdend“³ seien, möglicherweise seiner Aufgabe nicht mehr gerecht werden. In der Konsequenz würde das bedeuten, dass der Film zu wenige Anschlussstellen für eigene Realitätserfahrungen der Zuschauenden bietet, um noch eine Wirkung entfalten zu können.

Drei Fragenkomplexe sind in diesem Kontext von Bedeutung:

- Wie wirken sich die omnipräsenten Momente der digitalen Bearbeitung und Entauthentifizierung auf Wahrnehmungs- und Rezeptionsweisen der im Projekt befragten Jugendlichen aus? Inwieweit wird die digitale Bearbeitung von diesen aufgenommen und in welchem Ausmaß dominiert sie die Rezeption?
- Wie bewerten die Jugendlichen die extreme Ästhetisierung von Blut, Gewalt und Heroismus im Film? Sind möglicherweise desorientierende Wirkungen durch eine Glorifizierung und gleichzeitige Verfremdung der Gewalt zu befürchten? Oder stellen die filmischen Mittel des Artifiziellen eher eine Art Schutzschild vor unmittelbarer emotionaler Berührtheit dar?
- Falls die Ästhetisierung der Gewalt ein tieferes empathisches Erleben bei den Jugendlichen verhindert, entwickeln sie Alternativen der emotionalen Anschließbarkeit an den Film?

Digitale Effekte und Ästhetisierung der Gewalt

Digitale Effekte fielen vor allem Hauptschülerinnen und Hauptschülern kaum auf oder konnten nur an vereinzelten Beispielen be-

¹ Lindemann, Frank: Das Kino wird zum Videospiegel. Online unter <http://www.welt.de/kultur/article815464/Steckschritte>, abgerufen am 16.07.2009

² Kracauer, Siegfried (2006): Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Frankfurt

³ Foerster, Lukas: „300“. Online unter <http://www.critic.de/filme/detail/film/300-805.html>, abgerufen am 16.07.2009

nannt werden. Bei den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten gab es einige Filmkenner, die die digitalen Effekte sogar mit ihren Fachbegriffen bezeichneten. Die meisten Jugendlichen bemerkten allenfalls gängige Stilmittel wie Zeitlupe, manche zogen Vergleiche zu anderen Genres oder stellten Medientransfers her: „Manchmal sah’s ein bisschen aus wie Zeichentrick.“ – „Diese comichafte Art, das Blut darzustellen, das spritzt eher so raus, wie bei ’nem Killerspiel oder Computerspiel.“ Insgesamt zeigte sich, dass Jugendliche mit ihrem mühelosen Changieren zwischen den Medien Fernsehen, Kino und Computerspiel die jeweiligen Stilmittel derart internalisiert haben, dass unterschiedliche Arten der Darstellung kaum bewusst wahrgenommen wurden. Möglicherweise ist auch die Intensität der Nutzung verschiedener Medien von Bedeutung. Dies sagt noch nichts über Wirkungen aus, die auch auf einer unterbewussten Ebene eintreten können. Explizit nach der ungewöhnlichen Darstellung der Kampfhandlungen befragt, wurden unterschiedliche Wahrnehmungen der Mädchen und Jungen deutlich. Einigen war die Gewaltästhetik bei der Rezeption sehr bewusst, andere empfanden sie im Hinblick auf die ästhetischen Körper geradezu als „lustvoll“: „Die haben extra Zeitlupen gemacht, damit man sieht, wie die reinhauen“, meinte ein 17-Jähriger. Einige Mädchen konnten sich nur schwer eingestehen, dass sie diese Ästhetik ansprechend fanden: „... also es war zwar Gewalt verherrlichend, aber irgendwie war’s schön anzusehen.“ Eine andere Schülerin meinte: „Wenn das so in Zeitlupe war und man die einzelnen Muskeln gesehen hat, wie die sich bewegen, dann fand ich’s ganz gut, das sah irgendwo ästhetisch aus.“ Sie befürwortete deswegen aber keineswegs Gewalt in der Realität. Vielmehr war die „Faszination“ in einer von Gewalt abstrahier-

ten Rezeptionshaltung eher durch sexuelle (etwa Attraktivität des männlichen Körpers) als durch violente Gehalte geprägt. Andere äußerten ihren Überdruß an der Wiederholung wie zum Beispiel ein 17-Jähriger: „Dann war’s im Grunde nur noch so ’ne Wiederholung, also sinnloses Gemetzel möchte ich jetzt nicht sagen, aber das kam dann ein bisschen übertrieben rüber.“ Ein Mädchen nahm eine eher distanzierte Haltung ein: „So künstlich, dass man gar nicht so wahrgenommen hat, dass da wirklich Leute sterben, ich fand das eher ballettmäßig – alles nochmal in Zeitlupe und wir springen durch die Luft und wir wirbeln uns im Kreis, aber es war nicht so, als ob man jetzt einen grausamen Krieg beobachtet hätte.“ Wieder andere erfuhren eine stärkere, unangenehm erlebte Emotionalisierung, wie sie beispielsweise ein Junge stellvertretend für andere zum Ausdruck brachte: „Die werden dargestellt, nicht wie normale Kämpfer, sondern die sind viel härter; das bedeutet denen eben nichts, wenn jemand stirbt. Deshalb war das ja auch so berührend. Das war für mich schockierend, so was zu sehen.“

Es zeigten sich sehr unterschiedliche Wahrnehmungsmuster bei den Jugendlichen, die sich weder nach Schultyp noch nach Geschlecht kategorisieren ließen, sondern individuell bedingt waren. Interessanterweise konnte offenbar die Ästhetisierung der Gewalt kritische Einstellungen bei den Jugendlichen nicht überdecken. Wer von ihnen die Gewaltästhetik als überwiegend attraktiv empfand, betonte gleichzeitig die eigene kritische Einstellung gegenüber dieser Gewalt. Ein 18-Jähriger formulierte es so: „Das heißt jetzt nicht, dass ich das für gut empfinde, wie das dargestellt ist, aber es sieht einfach gut aus, obwohl es eigentlich gar keine gute Handlung ist, Menschen zu töten.“



300

Kriegshelden als Vorbilder?

Auch wenn die Mädchen durchaus Gefallen an den Körpern der Krieger fanden und mehrfach lobend deren „Sixpacks“ und sonstige Muskeln erwähnten, taugen die Spartaner und auch König Leonidas kaum als Vorbilder. Die Jugendlichen konnten die Motive der Spartaner nachvollziehen, die lieber ehrenhaft sterben, als ihr Land sowie ihre Frauen und Kinder dem Feind zu überlassen. Für sich übernehmen wollten sie solche Motive jedoch nicht. Bei Schülerinnen und Schülern ohne Migrationshintergrund stellte sich im Gegenteil bei der Frage, ob sich der Opfertod der 300 Spartaner gelohnt habe, ein gewisses, vermutlich durch die deutsche Geschichte mitbedingtes Unbehagen ein. Überwiegend wurde das Opfer des eigenen Lebens als sinnlos angesehen: „Ich find’ nicht, dass man dafür sterben müsste. Wenn sie einfach nur in Sparta geblieben wären und sich meinetwegen versklaven hätten lassen, das wäre ja auch nicht ewig gegangen, irgendwann wären sie schon frei gekommen“, meinte eine 18-Jährige pragmatisch. Ein anderer Schüler übte dezidiert Kritik: „Eigentlich stürzen die damit ihr Volk ins Verderben, weil sie ja nur für ihre Ideologie sterben. Obwohl der König ihnen anbietet,

dass ihr Volk verschont wird, wollen sie trotzdem sterben. Da wird eben deutlich, dass sie es nur um der Ehre willen tun und nicht aus ’nem sinnvollen Grund und deshalb ist es eigentlich sinnlos, dass sie sich opfern.“ Mehrere fanden, dass sich ein Opfertod schon deshalb nicht lohne, weil ein solches Ideal „einem dann auch nichts mehr bringt, wenn man tot ist“. Nur wenige, vor allem männliche Jugendliche mit Migrationshintergrund fanden das Opfer der 300 nachvollziehbar, da sie dadurch ihr Land und ihre Familien, aber auch ihre Ehre gerettet hätten.

Nach möglichen Vorbildern im Film befragt, waren die Jugendlichen durchaus geteilter Meinung. Insbesondere Hauptschülerinnen und Hauptschüler nannten König Leonidas als mögliches Vorbild, da er für Werte wie Tapferkeit, Stärke, Mut und Entschlossenheit stehe. Für diese Jugendlichen standen die klassischen Eigenschaften des Helden im Zentrum der Aufmerksamkeit. Die Gymnasiastinnen und Gymnasiasten zeigten hingegen ein gebrocheneres Verhältnis zum spartanischen Heldenbegriff. Sie nannten neben Leonidas mit gleicher Häufigkeit auch seine Frau, Königin Gorgo. Diese wurde vor allem von den Mädchen als „starker“ und „ehrenhafter Charakter“ wahrgenommen, die „vorbildhaft“ ihre „Meinung deutlich gemacht“ und sich dafür eingesetzt habe. Die Vergewaltigung Gorgos durch einen politischen Gegner des Königs fand interessanterweise bei den Jugendlichen keine Erwähnung. Offenbar wurde der sexuelle Gewaltakt, den Gorgo selbst kurze Zeit danach an ihrem Vergewaltiger mit einem tödlichen Dolchstich vergilt, sowohl von den Mädchen als auch von den Jungen eher als Ausdruck der Stärke dieser Figur erlebt und nicht weiter problematisiert. Gorgo war für sie inmitten der spartanischen

Krieger auch die einzige Frau, so dass sie mit ihrer starken und mutigen Rolle dankbar angenommen wurde. Die Mädchen und Jungen beurteilten das Konzept des Heldentums bis in den Tod kritisch und als wenig identifikationsträchtig. Leonidas komme somit „eigentlich keine Heldenrolle“ zu und ein 17-jähriger Gymnasiast war der Meinung, dass Leonidas „falsch gehandelt hat, dadurch, dass er alle seine Leute in den Tod geführt hat.“

Tragischer Schluss

Das tragische Ende des Films trägt dazu bei, potenzielle Vorbildwirkungen stark einzuschränken. Aus der Sicht der Jugendlichen war es wenig attraktiv, das Verhaltensmodell der Spartaner zu übernehmen, wenn am Ende alle sterben müssen. Somit wurde der heldenhafte Opfertod, den die Jugendlichen schon vor ihrem Erfahrungs- und Wertehintergrund kritisch beurteilten, durch die tragische Einbettung im Film als nicht empfehlenswerte Handlungsperspektive klar gekennzeichnet: „Es war ein sinnloser Kampf, der auch dem Wahnsinn geglichen hat, also die Brutalität, das Abschlachten, das war es nicht wert. Also dann lieber versuchen zu fliehen oder die Gefangenschaft hinnehmen“, meinte ein Schüler. Interessanterweise konnten Hauptschülerinnen und -schüler tragische Gefühle eher zulassen als Gymnasiastinnen und Gymnasiasten. So zeigte sich eine 17-Jährige deutlich betroffen vom tragischen Ende des Films, was sie zu kritischen Überlegungen im Hinblick auf Leonidas' Haltung anregte: „Dieser Mann, der liebt ja seine Familie so sehr. Trotzdem ist er für sein Land gestorben. Ich versteh' so was nicht. Ich wär eher bei meiner Frau und meinem Sohn geblieben. Ich fand's halt nur am Ende ein bisschen traurig, hat mich auch ein bisschen mitgenommen für



die Frau und den Sohn.“ Eine Gymnasiastin, die stellvertretend für andere steht, wehrte sich vehement gegen möglicherweise aufkommende Gefühle der Rührung oder Trauer, indem sie auf den konstruierten Charakter des Films verwies: „Und der Himmel so mächtig und gewaltig, das Wetter und alles und diese Musik und dann ‚oh, jetzt sterben wir alle so dramatisch‘, also, da haben die schon nicht gespart an so was.“

In der tragischen Erschütterung liegt nach Aristoteles' Theorie ein die Gefühle reinigendes und den Verstand aufklärendes Wirkungspotenzial, das bei der Hauptschülerin in Verhaltenskritik an Leonidas mündete. Wenn die Gymnasiastin die tragischen Gefühle ästhetisch abwertete und als „Kitsch“ denunzierte, wurde der Tragikeffekt zwar verhindert, stattdessen aber eine durch Kitschkritik inspirierte, erkenntniskritische Haltung initiiert.

Spekulationen über Wirkungen

Aus der Medienwirkungsforschung ist bekannt, dass Menschen dazu neigen, die Wirkungen von Filmen auf andere zu drama-



300

⁴ Davison, Phillips W. (1996): The third-person effect revisited. In: International Journal of Public Opinion Research. Vol. 8, pp.113–119

tisieren, diejenigen auf die eigene Person jedoch zu unterschätzen. Dieser sogenannte Third-Person-Effekt⁴ ist bei der richtigen Einordnung der Wirkungsannahmen dieser Jugendlichen in ihrer Peergroup zu beachten.

Bei ihren Vermutungen, wie das Gesehene auf Gleichaltrige wirken könnte, befürchteten einige Jugendliche eine übermäßige Verängstigung, „aufgrund dieser extrem dargestellten, langsamen Einstellungen“, wie ein 17-Jähriger meinte, oder aufgrund von „zuviel Gewalt und Blut“, die einem 16-Jährigen in Erinnerung geblieben waren. Andere befürchteten desorientierende Wirkung in Richtung einer Nachahmung: „Dann kriegen die Aggressionen und fangen an, sich zu schlagen“, vermutete ein 17-Jähriger. Einige sahen in dem Film nur wenig Faszination und schätzten die Wahrscheinlichkeit negativer Wirkungen eher gering ein: „Ich glaub’ nicht, dass es Gewalt verherrlichend ist, ich glaub’, dass eine Vielzahl Leute das einfach gucken und denken, „ja okay, ich war eher so ein bisschen gelangweilt“, befand eine 18-Jährige. Entsprechend gleichmäßig verteilt fielen auch die Voten für eine Freigabe ab 16 oder 18 Jahren aus.

Die Aussagen lassen keinen eindeutigen Schluss auf Gefährdungspotenziale zu, bestätigen aber die Erkenntnisse des Projektteams insofern, als die vermuteten Wirkungen stark gruppenspezifisch waren. Trotz Third-Person-Effekt schloss die Mehrheit Vorbildwirkungen weitgehend aus. Manchen erschienen Angsteffekte wahrscheinlicher.

Dies steht allerdings in einem Spannungsverhältnis zu den oben genannten Befunden, denen zufolge die Gewaltszenen des Films aufgrund der starken Ästhetisierung und dem weitgehend unrealistischen Ambiente nur wenige Emotionen auslösen konnten. In Bezug auf Angst bleiben Fragen offen, da das Thema Angst besonders anfällig für fehlerhafte Wirkungsspekulationen im Sinne des Third-Person-Effekts ist.

Alternativen emotionaler Affiziertheit

300 war in der Befragung der Film, von dem sich die Jugendlichen, Mädchen und Jungen, am wenigsten berührt fühlten. Stellt nun die fehlende Emotionalisierung ein Problem dar, weil selbst angesichts brutaler Schlachtszenen keine Empathie mit den Opfern aufkommen wollte? Oder suchten sich die Jugendlichen auf ihrer Reise durch den Film eigene Anknüpfungspunkte für emotionale Betroffenheit und für sie persönlich sinnstiftende Bedeutungsaspekte? In dem nach der Filmsichtung ausgefüllten Fragebogen zur Filmrezeption erreichte 300 bei den Items, die nach den ausgelösten Gefühlen fragten, interessanterweise und unerwartet die höchsten Werte bei „Liebe“, „Sehnsucht“ und „Romantik“. Der Aufmerksamkeitsfokus der Jugendlichen lag offenbar, trotz opulent bebildeter, ausgedehnter Kampfsequenzen, auf der nur in wenigen Szenen eingeführten Liebesgeschichte zwischen König Leonidas und seiner Frau. Von Beginn an ist klar, dass

diese Liebe tragisch endet und der Abschied vor der Schlacht ein Abschied für immer ist. Tiefe Blicke in die Augen des anderen, ein Medaillon, als Liebespfand mit in die Schlacht genommen, im Tod umklammert und der Witwe zurückgebracht – viel mehr bedurfte es nicht, um für die Jugendlichen zum emotionalen Rettungsanker in dem Film zu werden, der ansonsten wenig empathische Anknüpfungspunkte für sie bot. Nicht potenzielle Verrohung, sondern das Bedürfnis, menschliche Erfahrungen miterleben zu können, stand für die Mädchen und Jungen somit im Vordergrund. Das ist es, was (nicht nur) jugendliche Zuschauende in Filmen suchen – sich der Wirklichkeit zu versichern, die Widerständigkeit der Realität spürbar werden zu lassen durch das Nachvollziehen bekannter Gefühle wie Liebe, Schmerz, Trauer. Gefunden haben die Jugendlichen trotz sorgfältig digitalisierter Bildkompositionen ein solches empathisches Mitvollziehen nach eigenem Bekunden nur in den spärlich gesetzten Liebesszenen, die noch ein gewisses Maß an Authentizität für sie bargen.

Fazit: Keine Abstumpfungstendenzen

Insgesamt zeigt sich am Beispiel 300, dass Filme häufig ganz andere Wirkungen auslösen, als es die Oberfläche gewalttätiger Ereignisse erwarten lässt. Die eingangs anhand zweier Filmkritiken aufgezeigte kul-

turpessimistische Befürchtung, der Film stumpfe Jugendliche mit seiner ästhetisierten wertfreien Gewalt ab oder langweile allenfalls mit seinen selbstzweckhaften und redundanten Kämpfen, hat sich nicht bestätigt. Das ästhetisierende Moment der digitalen Verfremdung wurde mehr oder weniger stark von ihnen wahrgenommen, sicher auch geprägt von individuellen Sehgewohnheiten, von einer Abstumpfung gegenüber der gezeigten Gewalt ließ sich jedoch nicht ausgehen. Die Jugendlichen setzten sich ernsthaft mit der Gewaltthematik auseinander, empfanden die Gewalt im Wesentlichen abstoßend, und die hehren Ziele der Spartaner, ehrenvoll für das Vaterland zu sterben, nur schwer nachvollziehbar. Diejenigen, die sich von der digitalen Gewaltästhetik angesprochen fühlten, relativierten diese Faszination stets durch Einwürfe, dass Gewalt an sich für sie allerdings nicht positiv besetzt sei. Zwar wurde 300 im Vergleich mit den anderen beiden Filmen als der am wenigsten berührende Film gesehen, doch suchten sich die Jugendlichen abseits des digitalen Schlachtengetümmels Anschlussstellen für empathisches Mitleiden mit den Protagonisten in der für sie am ehesten nachvollziehbaren tragischen Liebesgeschichte des Königspaares.

Petra Schwarzweiler

VIER BRÜDER – FILMANALYSE

UNTER GEWALTASPEKTEN



VIER BRÜDER

Kurzbeschreibung

USA 2005.

Produktion: Paramount Pictures.

Regie: John Singleton.

Buch: David Elliot, Paul Lovett.

Kamera: Peter Menzies Jr.

Schnitt: Bruce Cannon, Billy Fox.

Darsteller: Mark Wahlberg (Bobby),

Tyrese Gibson (Angel),

André Benjamin (Jeremiah),

Garrett Hedlund (Jack),

Terrence Howard (Lt. Green),

Josh Charles (Detective Fowler),

Fionnula Flanagan (Evelyn) u. a.

Länge: 108 Min.

FSK: ab 16 Jahren.

Der Tod ihrer Adoptivmutter ist trauriger Anlass für das Treffen der vier Mercer-Brüder, die charakterlich kaum unterschiedlicher sein könnten. Bobby, der Älteste und ein ehemaliger Profiboxer, hat den Ruf, ein Hitzkopf zu sein. Auch Frauenschwarm Angel lässt gerne mal die Fäuste sprechen. Jeremiah, ein Familienvater, lebt als Einziger noch in der Heimatstadt Detroit und geht einem geregelten Beruf nach. Jack ist der Jüngste und wird von seinen Brüdern selten ernst genommen. Als Musiker in einer erfolgreichen Band führt er das Leben eines Rockstars. Allen Brüdern gemeinsam ist ihre kriminelle Vergangenheit. Als Waisenkinder nicht vermitteltbar, erfahren sie erst nach der Adoption durch Evelyn Mercer Zuneigung und Geborgenheit. Dies prägt ihr Leben.

Der gewaltsame Tod der Mutter bei einer Schießerei in einem Lebensmittelladen erscheint zunächst als tragischer Unfall. Nachforschungen der Brüder ergeben jedoch, dass es ein geplanter Mord war. Schnell entwickelt sich ein blutiger Rachefeldzug, bei dem es den Brüdern gelingt, die Mörder zur Strecke zu bringen. Dabei legen sie sich mit dem Gangsterboss Victor Sweet an, der hinter dem Auftragsmord steht. Bei einer

Schießerei stirbt Jack in den Armen seiner Brüder. Als der ermittelnde Leutnant Green feststellt, dass auch sein Partner Fowler von Sweet bestochen wurde, wird er von Fowler umgebracht.

Im Show-down legen die Brüder sowohl dem Gangsterboss Sweet als auch dem korrupten Polizisten Fowler das Handwerk. Während Ersterer unter dem Eis eines zugefrorenen Sees verschwindet, wird Letzterer nach einem Täuschungsmanöver von seinen eigenen Kollegen erschossen.

Actionfilm mit emotionalem Tiefgang

Angelegt als Actionfilm bietet VIER BRÜDER neben gängigen Genremustern um das Motiv der Selbstjustiz eine emotionalisierende Geschichte über familiären Zusammenhalt und Liebe. Starregisseur John Singleton und die hochkarätigen Schauspieler unterstreichen den „A-Movie“-Anspruch der Produktion, der sich auch in der aufwändigen Inszenierung widerspiegelt. Bei ihren Nachforschungen um den Tod der Mutter geraten die vier Brüder immer tiefer in ein Milieu, das von Gewalt beherrscht ist. Auch das Handeln der Protagonisten wird immer stärker von Gewalt geprägt. Während der erste Verdächtige zwar eingeschüchtert, jedoch körperlich unversehrt bleibt, endet die „Befragung“ des zweiten Verdächtigen mit einem offenen Beinbruch. Die nach einer wilden Verfolgungsjagd bereits schwer verletzten mutmaßlichen Mörder der Mutter werden schließlich von den beiden ältesten Brüdern aus nächster Nähe exekutiert. Während Bobby und Angel alle moralischen Maßstäbe aus den Augen verlieren, fungiert Jack, der Jüngste, für den Zuschauenden als moralische Instanz. Die Hinrichtung der

Mörder wird mit seinen Augen gezeigt. Sein Gesicht in Nahaufnahme in der darauf folgenden Einstellung spiegelt Fassungslosigkeit und Entsetzen.

Gewaltinszenierung

Charakteristisch für die Inszenierung von Gewalt in VIER BRÜDER ist die Szene, in der Jack stirbt. Unter einem Vorwand aus dem Haus gelockt, wird er auf der Straße angeschossen. In dem nachfolgenden Kampf liefern sich Bobby und Angel ein Feuergefecht mit den verummten Auftragskillern. Schnelle Schnitte, häufige Wechsel von Kameraeinstellungen, rasante Kamerafahrten, zahlreiche Nahaufnahmen in Verbindung mit einer effektvollen Geräuschspur und aufpeitschender Musik verbinden sich zu einer clipartigen Filmästhetik, in der physische Gewalt und Tötungsakte vorherrschen. Diese Gewalt wird überwiegend aus der Täterperspektive, aus Sicht der Protagonisten inszeniert. Die verummten Angreifer bleiben gesichtslos und bieten kein Identifikationspotenzial. Ein Mitfühlen mit den getöteten Killern wird so verhindert. Auch Jeremiah,

der sich bisher von jeder Form körperlicher Gewalt distanziert hat, wird aus Notwehr zum Mörder. Um seine Brüder zu schützen, ersticht er einen Eindringling mit einem Küchenmesser. Sein Vorgehen erscheint als Reaktion auf die Bedrohung von außen gerechtfertigt.



VIER BRÜDER

Trotz der action- und effektorientierten Gewaltinszenierung geht von der dargestellten Gewalt keine Faszination aus. Das verhindern die zahlreichen Zwischenschnitte mit Bildern vom langsam verblutenden Jack. Seine Schmerzschreie und Hilferufe prägen in Bild (obwohl nur in sekundenlangen



VIER BRÜDER

Einstellungen) und insbesondere auf der Tonspur die Rezeption der eigentlich auf Action ausgerichteten Szene. Das in ruhigen Bildern dargestellte Sterben von Jack schließt die Kampfpassage ab und hinterlässt aufgrund der emotionalen Intensität nachhaltige Wirkung.

Die schlichte Schwarz-Weiß-Zeichnung des Films in Bezug auf die Gewaltdarstellung wird hier offensichtlich. Gewalt, angewandt von den vier Brüdern, wird im Film gerechtfertigt und als legitimes Mittel zur Konfliktlösung verstanden. Gewalt gegen die Helden erscheint verwerflich und wird verurteilt. Insofern lassen sich die Gewaltszenen jeweils in „positive“ und „negative“ Gewalt einordnen. Ausschlaggebend hierfür sind keine ethischen Maßstäbe oder gesellschaftlichen Werte, sondern ausschließlich, ob die Helden selbst Täter oder Opfer sind. Diese ambivalente Form der Inszenierung von Gewalt, in der Gewalt zwar einerseits aus der Täterperspektive und aus Sicht der Protagonisten dargestellt wird, andererseits aber auch deren negative Folgen für die Protagonisten zu sehen sind, die auf diese Weise zu Opfern werden, zieht sich durch den gesamten Film. Eine zu einseitige Darstellung wird von Regisseur John Singleton vermieden.

Anhand der Figur des Gangsterbosses Sweet ist erkennbar, dass neben der physischen auch eine psychische Form von Gewalt ausgeübt wird. Zur Bestrafung erniedrigt Sweet seine Mitarbeiter. Beispielweise zwingt er sie, vor den Augen aller Anwesenden vom Boden eines Restaurants zu essen. Von einem anderen verlangt er, ihm seine zukünftige Frau „weiterzureichen“. Sweet setzt psychische Gewalt in Form von Erniedrigung und Demütigung ein, um seine Vormachtstellung innerhalb der Gangsterorganisation zu de-

monstrieren und zu festigen. Diese Szenen sind aus der Opferperspektive inszeniert. Das Mitleiden des Zuschauers mit den Betroffenen und das Miterleben der Auswirkungen von psychischer Gewalt auf die Opfer verstärken die negative Charakterisierung des Antagonisten.

Täter-Opfer-Umkehrung

Der Film arbeitet mit einer genretypischen Täter-Opfer-Umkehrung. So macht der Mord an der Mutter auch die vier Brüder zunächst zu Opfern. Sie tragen keine Schuld an der Ausgangssituation. Erst indem sie zu Tätern werden, erlangen sie ihre Handlungssouveränität zurück. Im Endkampf können sie die Antagonisten Sweet und Fowler stellen, die Gewalt gegen Unschuldige ausgeübt haben. Auf diese Weise werden die Mörder der Mutter wiederum zu Opfern. Auch wenn die Rache der Brüder den Tod der Mutter nicht ungeschehen machen kann, suggeriert das der Film und rechtfertigt ihre Selbstjustiz, vor allem, da sie sich gegen einen augenscheinlich überlegenen Gegner richtet. Anstatt nach einem Ausweg aus der Gewaltspirale zu suchen, arbeiten die Brüder an ihrer konsequenten Zuspitzung, bis am Ende der Tod der Protagonisten oder der Antagonisten als einzig verbleibende Option steht.

Der Handlungsort als rechtsfreier Raum

Eine tatsächliche Kooperation mit der Polizei wird von den Brüdern aufgrund ihrer Mutmaßung, dass die Detroiters Cops korrupt seien, nicht in Betracht gezogen. Abgesehen von Leutnant Green und seinem Partner Fowler und dem Großaufgebot an Polizisten während der Überführung des korrupten

Fowler tritt die Polizei nicht in Aktion. Selbst als die Brüder mit Waffengewalt ein Basketballspiel in einer voll besetzten Arena stören, bleibt dies ohne Konsequenzen. Die Vororte von Detroit werden als „rechtsfreier“ Raum dargestellt, in dem das Gesetz des Stärkeren gilt. Als Green herausfindet, dass Fowler auf der Gehaltsliste des Gangsterbosses steht, nimmt er ihm die Polizeimarke ab und wird kurz darauf erschossen. Es ist offensichtlich, dass die Antagonisten – Gangsterboss, Auftragskiller und korrupte Polizisten – die vier zumindest ansatzweise moralisch handelnden Brüder an Skrupellosigkeit weit übertreffen. Dies rechtfertigt wiederum das Motiv der Selbstjustiz im Film.

Strukturelle Gewalt in der Gesellschaft

Regisseur John Singleton vermittelt eindringlich, dass Gewalt nicht als isoliertes Problem angesehen werden kann. An mehreren Stellen wird angedeutet, dass die Brüder, bevor sie adoptiert wurden, selbst Opfer von Gewalt waren. Ihr Verhalten ist das Ergebnis ihrer Erfahrungen in einem von Gewalt geprägten sozialen Umfeld, dessen Produkt sie sind. Bedingungslose Liebe, in diesem Fall von ihrer Adoptivmutter Evelyn, wird als Alternative und Ausweg aufgezeigt. Auch wenn mit Ausnahme von Jeremiah keiner der Brüder einen geregelten Lebenslauf vorweisen kann, so sind sie nach Auffassung von Leutnant Green doch „Klosterschüler“ im Vergleich zu dem, was sie früher waren.

Gewaltwirkung

Wie die Inszenierung der Gewaltszenen ist auch die Gesamtaussage des Films ambivalent. Denn eine Frage bleibt offen: Kann die Rache an den Mördern der Mutter den Tod des jüngsten Bruders aufwiegen? Jack wird als Sympathieträger und Identifikationsfigur aufgebaut. Als ausgerechnet er stirbt, verhindert das ein eindeutiges Happy End, das zuvor noch möglich war. Der Tod von Jack als moralische Instanz und Leitfigur rechtfertigt in der Filmdramaturgie, dass nun die letzten moralischen Maßstäbe außer Kraft gesetzt werden. Er ebnet den Weg für das Finale. Die Tötung der Antagonisten Sweet und Fowler erscheint als einziger Ausweg aus der Gewaltspirale. Andere Optionen werden nicht in Betracht gezogen. Auch wenn die Antihelden erfolgreich bekämpft werden, versagen die Brüder vollkommen in Bezug auf die durch die Mutter etablierten Werte. Ihrem Erbe und der von ihr vorgelebten bedingungslosen Liebe können sie nicht gerecht werden. Im Kontext des dargestellten Rachefeldzugs erscheint diese Ethik wenig tragfähig. Durch den Tod eines der Protagonisten erhält sie jedoch eine neue Bedeutung.

Insgesamt lässt die dramaturgische Struktur des Films eine mögliche Gewalt befürwortende Wirkung auf Jugendliche nicht erwarten. Andererseits bleiben die Fragen bestehen, ob Jugendliche die ambivalente Struktur von VIER BRÜDER klar erkennen und wie sie auf diese Ambivalenz reagieren.

Stefan Linz

VIER BRÜDER – FILMREZEPTION UND FILMBEURTEILUNG

Kontroverse Diskussionen

Die Verfilmung der Geschichte von vier ungleichen Brüdern, die den Mord an ihrer Adoptivmutter rächen, richtet sich an junge Actionfans. Während in den USA das Publikum sehr intensiv auf VIER BRÜDER reagierte, war der Film in Deutschland nicht so erfolgreich. Bei den Projektbeteiligten im Alter zwischen 16 und 18 Jahren kam der Film jedoch sehr gut an.

In den Ausschüssen der FSK wurde der Film kontrovers diskutiert und die Darstellung von Selbstjustiz als besonders problematisch beurteilt. Ausgehend von den sympathisch und attraktiv gezeichneten Hauptfiguren besteht die Gefahr, dass bei einer Identifikation mit den Protagonisten Gewalt befürwortende Einstellungen verstärkt werden. Gewalt wird zum Teil aus der Täterperspektive gezeigt und Selbstjustiz erscheint in der filmischen Dramaturgie als gerechtfertigt. Auf der anderen Seite werden die negativen Folgen von Gewalt verdeutlicht mit der stufenweisen Eskalation in einer Gewaltspirale, die eine friedliche Lösung sinnlos und immer unwahrscheinlicher macht. Dem Show-down lässt der Regisseur dennoch ein Happy End folgen, das aber durch den Tod einer Hauptfigur einen bitteren Nachgeschmack erhält. Der Verzicht des

Films auf eine klare Schwarz-Weiß-Zeichnung steigert auf der einen Seite seine Glaubwürdigkeit, erschwert auf der anderen Seite eine klare Einordnung, besonders der Gewaltszenen.

Action, Gewalt und Gefühle

Auf den ersten Blick erscheint VIER BRÜDER als klassischer Actionfilm. Der Plot, in dem eine Gruppe männlicher Helden auszieht, um Gerechtigkeit für ein unverschuldetes Unrecht zu erreichen, legt dies nahe. Eher untypisch ist die vielschichtige Figurenzeichnung. Protagonisten, die Gefühle zeigen, Fehler machen und selbst Opfer von Gewalt werden, entsprechen nicht dem Stereotyp eines Actionhelden. Anders als zunächst erwartet, ist dies vermutlich auch der Grund, wieso nicht nur die Jungen, sondern auch die Mädchen den Film sehr positiv bewerteten – ein erstaunliches Ergebnis für einen Film ohne weibliche Hauptrolle.

„Der Film hat mit gefallen, weil man ein bisschen nachdenken muss. Es ist nicht einfach nur Rumschießen. Er ist schon mit Hintergrund. Es ist kein Jungenfilm, kann auch ein Mädchen gucken“, meinte eine Schülerin. Als Begründung für die positive Einordnung nannten die Jugendlichen an erster Stelle das Actiongenre. „Es wurde einem selten langweilig. War immer was los, actionmäßig“, so ein Schüler. Die Jugendlichen schätzten vor allem den hohen Spannungsgehalt des Films. Eindruck hinterließen aber auch die emotionalen Aspekte der Geschichte wie der familiäre Zusammenhalt. „Dass die Brüder so zusammengehalten haben, war schon cool.“ – „Man konnte sich auch gut reinsetzen in die Leute mit den Gefühlen und so weiter.“ Ein Mädchen begründete ihr Interesse an VIER BRÜDER mit der Familiengeschichte: „Ich reagier’ zwar ziemlich anfällig



darauf, aber ich find' sie halt auch sehr schön.“ Bei der Einordnung des Films wurden zum Teil genrespezifische Elemente wahrgenommen. Schon auf die Einstiegszene reagierten die Jugendlichen mit vorhandenen Genrekenntnissen, was ihre Medienkompetenz bezeugt. „Am Anfang ging's ja gleich los mit Rumgeballer und Action, so dass man den Film einschätzen kann. Da konnte ich mich auf den weiteren Verlauf des Films einstimmen.“ Den Jungen gefiel der Film wegen seiner Actionelemente, die Mädchen hingegen betonten inhaltliche Aspekte der Geschichte. „Also es war schon 'ne Geschichte dahinter, nicht nur sinnloses Geballer“, meinte eine 16-Jährige. Die hohe Wertschätzung, die der Film bei Mädchen und Jungen erfuhr, ist darin begründet, dass er die richtige Mischung aus einfühlsamer Geschichte und hohem Unterhaltungswert als Actionfilm findet. Genreuntypisch bietet der Film den Jugendlichen emotionale Anknüpfungspunkte, die über eine klassische Gut-Böse-Dramaturgie mit Happy End hinausgehen. Actionreiche Gewaltszenen sind fester Bestandteil der Filmdramaturgie, dienen aber nicht ausschließlich selbstzweckhaft der Unterhaltung. Wie bei der Darstellung von Emotionen und der Figurenzeichnung ist VIER BRÜDER auch in der Gewaltinszenierung differenzierter als andere Genrefilme. Diese Beurteilung deckt sich mit Singletons Intention: „Wenn man die [klassischen Plots] mit verschiedenen Genres und spezifischen Figuren zusammenbringt, dann kann man etwas Neues erschaffen. Je mehr ich das Filmemachen und meinen Weg darin erforsche, desto mehr merke ich, dass die einfachsten Emotionen komplexer sind, als wenn ich Dinge erkläre. Ich versuche immer, meine Figuren nicht beim Reden zu zeigen, sondern Gefühle zu vermitteln durch das Nicht-Sagen.“¹

Figurenzeichnung und Vorbildfunktion

In der Wirkungsdiskussion des FSK-Ausschusses wurde vermutet, dass Jungen sich an den stärksten Figuren, Bobby und Angel, orientieren. Da diese Figuren in mehreren Gewaltszenen als Täter auftreten, ist dies bei einer unreflektierten Identifikation als besonders problematisch einzustufen. Für Mädchen sah der Ausschuss hingegen kaum Anknüpfungspunkte. Die Mädchen und Jungen im Projekt überraschten jedoch mit einem weitaus differenzierteren Blick auf den Film und anderen als in den Ausschüssen vermuteten Wahrnehmungen.



VIER BRÜDER

Auffällig war zunächst, dass die Jugendlichen die unterschiedlichen Charaktere der Brüder nuanciert betrachteten. „Sie haben alle eigene Persönlichkeiten, auch ihre Charaktere sind sehr verschieden“, so eine 17-Jährige. Ein anderes Mädchen führte weiter aus: „Der Jüngste [Jack] ist der Ängstlichste. Das Nesthäkchen. Der wird von allen betüttelt und verarscht. Der Anführer [Bobby] will alles geregelt haben und das ist auch der Älteste. Der möchte alles sofort und jetzt. Angel ist der andere. Der Soldat. Der ist so'n Macho, der selbst nicht weiß, was er will; ob er sich

¹ epd Film 11/2005

beziehen soll auf die Frauen oder auf die Familie. Und der Jeremiah hat die Rolle des Vernünftigen bekommen.“ Die Jugendlichen analysierten die einzelnen Figuren in Beziehung zu den jeweils anderen, aber auch ihr Verhalten, ihre Handlungsmotive und ihre filmspezifischen Rollen. Szenen, in denen die Protagonisten aus ihrer Rolle fallen und versteckte Seiten offenbaren, wenn zum Beispiel der unerschütterlich wirkende Bobby Gefühle zeigt oder der Macho Angel auf seine Freundin hört, blieben – auch den Jungen – im Gedächtnis: „Bobby: Der hatte ein weiches Herz. Von außen war der so ‚harter Mann‘. Am Anfang hat der aber auch geweint.“ – „Angel: Der ist ein bisschen anders. Der hat immer Angst und so, wegen der Freundin.“

Die Jungen präferierten Bobby als die Filmfigur, die für sie am ehesten ein Vorbild sein könnte. „Der war richtig hart und auch lustig.“ An zweiter Stelle folgte Angel. „Der fühlt sich als einer der Stärksten.“ Auch der Gangsterboss verkörperte ein traditionelles Bild von Männlichkeit, und obwohl er eine sehr negative Figur ist und am Ende umkommt, wurde er von zwei Jungen als Vorbild genannt. „Der hat am meisten Geld und ist schlau.“ Neben der monetären Potenz fanden seine Intelligenz, die indirekt aus seiner Stellung abgeleitet wurde, und damit verbunden seine Machtposition Bewunderung. Er symbolisiert gesellschaftlichen Aufstieg in einem Gewalt beherrschten Milieu. Monetäre Potenz steht für Unabhängigkeit, auch von gesellschaftlichen Wertvorstellungen. „Wenn man Geld hat, braucht man keine Moral mehr.“ In den Rollen von Victor Sweet, Bobby und Angel werden traditionelle Rollenmuster reproduziert. Gerade in der Phase der Pubertät existieren bei den Jugendlichen große Unsicherheiten bezüglich der eigenen Identität.



tät. Es ist daher wenig verwunderlich, dass starke männliche Rollenvorbilder die Jungen besonders überzeugen konnten.

Die Mädchen reagierten anders auf mögliche Vorbilder im Film. Während Victor Sweet keine Erwähnung fand, wurden die übrigen Protagonisten, darunter auch die zwei weiblichen Figuren, die Mutter und die Freundin von Angel, etwa gleich häufig genannt. An Bobby imponierte seine Charakterisierung als Draufgänger. „Der hatte vor nichts Angst.“ Angel faszinierte durch seine physische Gestalt und weil er seine Freundin verteidigte. Jeremiah beeindruckte aufgrund seiner überlegten Art. An Jack gefiel die emotionale Offenheit. „Weil der halt auch Gefühle zeigt und das machen viele Jungs nicht.“ Bemerkenswerterweise lehnte ein Mädchen filmische Vorbilder mit dem Hinweis auf deren fiktionalen Hintergrund prinzipiell ab. „Ich finde, man sollte sich schon jemanden Realitätsnahes aussuchen, der dann Vorbild ist. Und nicht irgendeinen Schauspieler, der sich sein Drehbuch durchgelesen hat und sich selbst in eine Rolle versetzt.“

Alle Projektbeteiligten, Mädchen wie Jungen, erkannten in VIER BRÜDER die differenzierte Figurenzeichnung und nahmen diese positiv auf. Während die Jungen erwartungsgemäß Sympathien vor allem für die starken männlichen Rollen entwickelten, boten neben den facettenreichen Hauptfiguren auch die Nebenfiguren Anknüpfungspunkte für die Mädchen. Singleton ist es in diesem Film gelungen, die Hauptakteure und die

Nebenfiguren als Individuen zu zeichnen, was den Jugendlichen viele Möglichkeiten eröffnete, sich mit den angebotenen Charakteren auseinanderzusetzen. Für die Jungen haben männliche Figuren, die ein traditionelles Rollenbild verkörpern, eine besondere Orientierungsfunktion. Dabei wurden aber auch Brechungen innerhalb der Figuren, zum Beispiel die emotionalen Seiten von Bobby und Angel, bewusst wahrgenommen. Dies deutet darauf hin, dass es nicht zu einer spontanen Identifikation kam, sondern vielmehr zu einem zumindest teilweise reflektierten Umgang mit den Protagonisten.

Schlüsselszenen

Eine deutliche geschlechtsspezifische Rezeption zeigte sich bei der Frage nach der Szene, die am stärksten im Gedächtnis geblieben ist. Die meisten Jungen waren von zwei Szenen beeindruckt: von der Schießerei vor dem Haus der Brüder und vom Showdown. Erwartungsgemäß erinnerten die Jungen vor allem die Schlüsselszenen der Filmdramaturgie, in der ein Protagonist stirbt oder ein Antagonist besiegt wird. Die Mädchen nannten hier andere Szenen als die Jungen, etwa das Thanksgiving-Abendessen der Brüder, bei dem jeder von ihnen an die verstorbene Mutter denkt. Bei den Jungen stand der Haupterzählstrang um die Rache der Brüder im Mittelpunkt, bei den Mädchen traten zum Teil andere Aspekte wie der Tod der Mutter oder der Umgang der Brüder mit ihrem Verlust in den Vordergrund. Die große Streuung der Antworten auf die Frage nach der Schlüsselszene bei den Mädchen deutet darauf hin, dass die Fülle der Szenen als Angebot verstanden und eine jeweils individuelle Auswahl getroffen wurde. Für die Filmdramaturgie relativ unbedeutende



VIER BRÜDER

Szenen und Nebenfiguren können daher eine ungeahnte Wirkung entfalten. Augenscheinlich zeigte sich dies bei der Szene, in der ein offener Beinbruch nur kurz, aber explizit im Bild zu sehen ist. Dies beeindruckte beide Geschlechter und wurde als sehr einprägsam genannt: „Ich sag’ mal, abgesehen von der ganzen Gewalt in dem Film so hab’ ich gedacht: ‚Hätt’ nicht sein müssen.‘ Ja, so ein einfaches ‚Ich hab’ mir das Bein gebrochen‘ hätte auch gereicht“, so ein 16-Jähriger. Die Jugendlichen kritisierten die direkte Visualisierung des Beinbruchs als ekelhaft oder widerlich. Keine Erwähnung hingegen fand die für die Filmhandlung wichtige Szene, in der Bobby und Angel die zwei mutmaßlichen Mörder aus nächster Nähe hinrichten. Während bei der ersten Szene die Gewaltfolgen kurz in Nahaufnahme zu sehen sind, ist die Kamera im zweiten Beispiel wesentlich weiter entfernt. Im Hinblick auf die Wirkungsdiskussion erscheint diese Beobachtung besonders interessant. In beiden Szenen geht die Gewalt von den Protagonisten aus und wird aus der Täterperspektive wahrgenommen. Eine deutliche Visualisierung der negativen Folgen von Gewalt hinterließ bei den Jugendlichen einen wesentlich stärkeren Eindruck, als wenn Gewalt distanzierter visualisiert wird. Die kritischen Kommentare legen zudem nahe, dass die Darstellung der Verletzung eine Gewalt ablehnende Haltung unterstützt. In Szenen, die Gewalt aus der Täterperspektive zeigen, ist es daher wichtig, dass auch die Gewaltfolgen deutlich gemacht werden, um eine mögliche Vorbildfunktion zu verhindern.

Rache und Selbstjustiz – Liebe und Fürsorge

Besonders relevant im Sinne des Jugendschutzes ist, wie die Projektbeteiligten mit der im Film vermittelten Selbstjustiz umgingen. Fast ausnahmslos wurde Rache als Motiv für das Handeln der Brüder erkannt und diente als Rechtfertigung für ihr gewaltsames Vorgehen. „Es geht, glaub’ ich, um Ehre, um Rachegefühl und einfach einen Ausgleich.“ Der Tod des Gangsterbosses Viktor wurde als kompensatorische Gerechtigkeit im Sinne einer alttestamentarischen „Auge um Auge“-Ethik angesehen. Einzelne Jugendliche werteten dies auch als einen Dienst an der Gemeinschaft, da der Tod von Victor weitere Verbrechen verhindern kann. „Damit die auch wissen, dass keine anderen Menschen von denen umgebracht werden, oder die anderen Angst haben müssen vor diesem Mann.“ Vereinzelt wurde Kritik am Vorgehen der Brüder geübt, in der Mehrheit der Aussagen überwog jedoch Verständnis. „Ich war nie in der Lage, dass irgendwer von meinen Familienangehörigen oder meine Mutter sogar getötet wurde. Aber ich glaube, dann empfindet man so ’ne Wut, dass sie aus Hass einfach alle töten wollten, die damit zu tun hatten.“ Eine friedliche Lösung im Film hielt daher die große Mehrheit der Mädchen und Jungen für undenkbar. Der Mord an der Mutter wurde als Tabu-

bruch angesehen und rechtfertigte das Außerkräftsetzen von moralischen Maßstäben.

Auf der anderen Seite erkannten die Jugendlichen, welche Bedeutung Liebe und Fürsorge zukommen, die die Waisenkinder durch ihre Adoptivmutter erfahren haben. Nahezu alle Mädchen und Jungen brachten eine „über“ der erzählten Filmgeschichte liegende Auffassung zum Ausdruck. Sie äußerten ihre Zuversicht, dass sich für Menschen in aussichtslosen Lebenslagen durch Liebe und Zuwendung neue Entwicklungschancen auftun. Überzeugt fasste dies ein 17-Jähriger in Worte: „Ich denke, dass Evelyn sie sehr beeinflusst hat, die Liebe, die Fürsorge, die die Brüder bekommen haben, so was hatten sie noch nie gehabt.“ Die Liebe der Mutter im Kontrast zu den Gewalterfahrungen der Brüder vor der Adoption führte jedoch nicht unbedingt zu einer Kritik am brutalen Vorgehen der Protagonisten, sondern konnte auch Verständnis für die Rachegefühle wecken.

Einen gegenteiligen Effekt erzeugte der Tod des jüngsten Bruders Jack. Über drei Viertel der Jungen sahen in seinem Tod ein Opfer, das die Erfüllung der Rache nicht aufwiegen kann. „Ich glaub’, überhaupt nichts auf der Welt ist es wert, dass ein Mensch getötet wird.“ Knapp die Hälfte der Mädchen hingegen sah Jacks Tod als notwendiges Opfer an. „Ich glaube, dass es besser ist, dass der Bruder gestorben ist, sonst würde es jetzt weiter noch Krieg geben zwischen denen, es würde nie Ruhe geben.“ Der Grund für die überraschend hohe Zustimmung bei den Mädchen ist wiederum in einer geschlechtsspezifischen Filmrezeption zu suchen. Wie schon bei der Frage nach den Filmvorbildern schienen sich die Jungen eher mit den männlichen Protagonisten zu identifizieren. Der Verlust des jüngsten Bruders wirkte daher besonders

VIER BRÜDER



belastend und wurde stark mitempfunden. Die Mädchen fühlten sich hingegen weniger involviert in die Handlung und sahen den Film aus einer distanzierteren Position. Auch wenn die große Mehrheit der Jugendlichen Verständnis für die Rachegefühle der Brüder zeigte, wurde diese Haltung durch den Tod des jüngsten Bruders relativiert. Dieser Effekt scheint umso stärker zu sein, je mehr sich die Jugendlichen in die Geschichte hineinversetzten – und dies galt vor allem für die Jungen. Die Empathie mit dem jüngsten Bruder verhinderte, dass Selbstjustiz als Problemlösung in die eigene Wertorientierung übernommen wurde.

Deutsche und amerikanische Alltagsrealität

Welchen Einfluss die Verortung der Filmhandlung in die USA hat, wurde im Hinblick auf eine mögliche distanzierende Wahrnehmung ebenfalls in den Ausschüssen erörtert. Die Frage korreliert eng mit den Vorstellungen und Stereotypen, die aufgrund von Genrekenntnissen und Seherfahrungen bei der Altersgruppe von zumeist amerikanischen Actionfilmen existieren.

Eine Übertragbarkeit auf die hiesigen Verhältnisse hielten alle Mädchen und über zwei Drittel der Jungen für unmöglich. Die Effektivität der deutschen Polizei wurde als häufigster Grund genannt. „Hier in Deutschland ist die Polizei sehr, sehr clever. Nicht so wie in Amerika.“ – „Hier werden bestimmt die Täter gefasst.“ Weitere Gründe sahen die Jugendlichen in der niedrigeren Gewaltbereitschaft der Menschen in Deutschland sowie in der geringeren Verfügbarkeit von Schusswaffen. „Hier ist es schwerer an Waffen zu kommen und hier gibt’s auch nicht so viele korrupte Polizisten.“ Im Gegenteil dazu erlebte ein amerikanischer Hauptschüler den Film beson-

ders „nah“: „Das ist in Detroit und ich bin nun mal Amerikaner und ich stehe auf amerikanische Filme. Und ich find’s gut, dass man endlich mal Gewalt darstellt, die wirklich in Detroit stattfinden könnte. Und dass man sieht, wie das Leben wirklich ist.“

Für die Distanzierung vom Filmgeschehen spielte es für die Jugendlichen eine größere Rolle, dass die Handlung fern der eigenen Lebenswelt in Detroit angesiedelt ist, als die Fiktionalität der Geschichte selbst. In ihren Begründungen vermischten sich konkrete Alltagserfahrungen mit Stereotypen und Vorurteilen, die auch durch andere Genrefilme mitbestimmt sind.

Altersfreigaben

Bei der Frage nach der Altersfreigabe für VIER BRÜDER waren sich die Jugendlichen einig: „16. Für Jüngere zu viele brutale Szenen! Ein Zwölfjähriger würde das jetzt nicht so verkraften wie einer, der 16 ist. Aber ich glaube, dass er ‚Keine Jugendfreigabe‘ auch nicht haben sollte. Ich bin ja auch 16 und ich hatte damit jetzt kein so großes Problem.“ Neben den Gewaltszenen, die für jüngere Kinder als übermäßig belastend eingeschätzt wurden, diente auch die „Fäkalsprache“ als Argument für eine höhere Einstufung, ohne dass dies mit einer konkreten Wirkungsvermutung verknüpft wurde. Vermutete Wirkungsrisiken für jüngere Kinder im Sinne eines direkten Kausalzusammenhangs waren die Ausnahme. „Ich denke, Schauspieler beeinflussen die Kinder. Und die Gewaltszenen selbst machen sie wahrscheinlich eher nicht nach, sondern es hängt einfach von sozialen Problemen, sozialen Dingen ab, die sie selber haben. Aber jetzt einfach auf die Straße zu gehen und so was zu machen, denk’ ich eher weniger.“ In Bezug auf gleichaltrige Jugendliche ab 16 Jahren wurden die distanzie-

renden Elemente, der Einfluss anderer sozialer Faktoren und ein möglicher positiver Lerneffekt des Films betont. „Es ist zwar gewalttätig, aber daraus lernt man. Also wenn ich mir den Film jetzt angucke, dann sehe ich, wie schnell so was gehen kann, wie schnell man Leute verlieren kann, die einem wirklich viel bedeuten.“

Die Argumentationen für eine Freigabe ab 16 Jahren zeigen, dass die Gewalt relativierende Botschaft des Films ungeachtet des Happy Ends von den Mädchen und Jungen verstanden wurde. Einen direkten Kausalzusammenhang von Medienrezeption und gewalttätigem Verhalten sahen sie für sich und Gleichaltrige nicht. Vielmehr decken sich ihre Hinweise auf weitere intervenierende soziale Faktoren mit Erkenntnissen aus der Medienwirkungsforschung.

Fazit: Geschlechtsspezifische Rezeption

Im Hinblick auf die Altersfreigabe und auf die positive Gesamteinschätzung des Films waren sich die Mädchen und Jungen zwar einig, dennoch gab es zahlreiche Hinweise auf eine geschlechtsspezifische Rezeption. Während für die Jungen die Rache Geschichte um die vier Brüder im Zentrum des Films stand, rückten für die Mädchen die Darstellung von familiärem Zusammenhalt oder der Umgang der Brüder mit dem Verlust der Mutter in den Vordergrund. Ganz im Sinn der konstruktivistischen Medientheorie entwickelten die Jugendlichen aus den Bildern auf der Leinwand ihre eigene subjektive Wirklichkeit. Obwohl alle Mädchen und Jungen den gleichen Film sahen, nahmen sie die Geschichte unterschiedlich wahr.

Die Mädchen rezipierten den Film eher distanziert. Die männlichen Protagonisten weckten zwar Sympathien, dienten aber nicht als Identifikationsfiguren. Die weiblichen Protagonisten hingegen erreichten einen etwa gleich hohen Aufmerksamkeitsgrad, obwohl sie nur in Nebenrollen auftraten. Bei einer selektiven Wahrnehmung können demnach auch für die Filmdramaturgie unwichtige Nebenfiguren eine starke Wirkung entfalten. Dies gilt auch für einzelne Szenen. Nicht in erster Linie die Gewalt- und Action-szenen, sondern die emotionalen Szenen blieben den Mädchen im Gedächtnis.

Die Jungen orientierten sich erwartungsgemäß an den starken männlichen Protagonisten. Die Hauptfiguren, die einerseits traditionelle Rollenmuster vermitteln, andererseits Gefühle zeigen, was eine stereotype einseitige Darstellung vermeidet, wurden in ihrer Differenziertheit erkannt. Brechungen in den Figuren verhinderten demnach eine unreflektierte Identifikation und erhöhten andererseits ihre Glaubwürdigkeit. Obwohl die Rachegefühle der Brüder bei allen Jugendlichen auf Verständnis stießen und zunächst für einen teilweise unkritischen Umgang mit dem Thema der Selbstjustiz sorgten, relativierte sich das stark durch den Tod eines der Protagonisten. Als weiteres distanzierendes Element erwies sich die Lokalisierung der Filmhandlung außerhalb der eigenen Lebensrealität. Die Gewalt relativierende Aussage des Films insgesamt zeigte weitaus stärkere Wirkung als einzelne problematische Szenen.

Stefan Linz

CHIKO – FILMANALYSE

UNTER GEWALTASPEKTEN

CHIKO

Kurzbeschreibung

Chiko, ein Kleinkrimineller mit türkischem Migrationshintergrund, hat seinen alten Namen Isa (~ Jesus) abgelegt und ist wie besessen von dem Ziel, mit seinen Freunden Tibet und Curly in der Hamburger Drogenszene ganz nach oben zu kommen. Der anfangs liebenswert-infantil gezeichnete Tibet und dessen Mutter sind seine Ersatzfamilie; von seiner Ex-Freundin und seiner kleinen Tochter lebt Chiko getrennt. Schnell schlagen sich die Freunde bis zum skrupellosen Drogenbaron Brownie durch, der sich als Musikproduzent und Familienvater eine bürgerliche Fassade aufgebaut hat. Er gibt ihnen die Chance, zehn Kilogramm Marihuana zu verkaufen. Während Chiko die Prostituierte Meryem (~ Maria) kennen und lieben lernt, dealt Tibet auf eigene Faust, um seiner schwer kranken Mutter eine neue Niere zu beschaffen. Doch er fliegt auf und wird von Brownie und dessen Schlägern brutal gefoltert. Da Chikos Rache an Brownie misslingt, geht er auf dessen Angebot ein, als Großdealer einzusteigen. Bedingung ist, dass er Tibet fallen lässt. Beim außer Kontrolle geratenden Kokainhandel stellt Chiko seine Gewaltbereitschaft unter Beweis und kann mit Meryem an seiner Seite zu einem reichen und mächtigen Gangster aufsteigen. Tibet hingegen wird drogensüchtig und verelendet seelisch. Er verübt ein Attentat auf Brownie, der aber überlebt. Brownie verlangt daraufhin von Chiko als Loyalitätsbeweis die Tötung seines alten Freundes. Chiko, dem diese Situation längst über den Kopf gewachsen ist, versteckt Tibet in der Moschee. Brownie lässt nun Tibets Mutter ermorden. Der vollkommen aufgelöste Tibet gibt Chiko die Schuld. Nachdem er auch Meryem verloren hat, putscht sich Chiko mit Kokain auf und



erschießt Brownie vor den Augen seiner Familie. Auf seiner Flucht im lange ersehnten „Lowrider“ bekommt er Skrupel und kehrt zu Tibet in die Moschee zurück. Als sich beide umarmen, sticht Tibet mit einem Messer zu.

Zwischen Genre und sozialem Realismus

Mit Blick auf die Narration, die Dramaturgie und einige Ausstattungsdetails ist CHIKO ein Gangsterfilm mit klassischen Genremustern: die Verführung eines sozialen Außenseiters durch schnelles Geld, die kriminelle Karriere durch Bereitschaft zur Gewalt, der Bruch mit Freunden und Familie und am Ende der Tod des Protagonisten. Genretypisch sind auch der Traum vom Luxusauto, die Liebe zu einer Prostituierten, das folgenschwere Anschaffen einer Waffe und der Tod der unschuldigen Mutter – CHIKO dramatisiert und verdichtet eine mögliche Realität aus dem Gewaltmilieu. Was ihn von bildgewaltigen Gangsterepen etwa im Stil von Martin Scorsese unterscheidet, ist der Verzicht auf äußeren cineastischen Glanz. Durch eine lebendige Kamera, eine natürlich wirkende Lichtsetzung, punktuellen Einsatz von Musik,

Deutschland 2008.

Produktion: Fatih Akin,
Klaus Maeck.

Buch und Regie: Özgür Yildirim.

Kamera: Matthias Bolliger.

Schnitt: Sebastian Thümler.

Darsteller:

Denis Moschitto (Chiko),

Moritz Bleibtreu (Brownie),

Volkan Özcan (Tibet),

Reyhan Sahin AKA „Lady Bitch
Ray“ (Meryem),

Fahri Ogün Yardim (Curly),

Lilay Huser (Tibets Mutter) u. a.

Länge: 92 Min.

FSK: ab 16 Jahren.

FBW: wertvoll.

schmucklose Handlungsorte und nicht zuletzt durch eine subkulturelle Jugendsprache vermittelt CHIKO glaubwürdig den Eindruck echter Alltagswirklichkeit. Die auf diese Weise hergestellte Nähe zum Leben vieler Jugendlicher legt die Vermutung nahe, dass die Identifikationsangebote des Films hier besonders fruchten und über das rein filmische Unterhaltungserlebnis hinaus wirken können.

Zwischen „cooler“ Männlichkeit und Kontrollverlust

„Wenn du Respekt kriegen willst, dann darfst du keinem anderen Respekt zeigen“, sagt Chiko – in Kombination mit der jugendaffinen Sprache, der mit Hip-Hop unterlegten Montage, mit den vor Ehrgefühl und Männlichkeitspathos strotzenden Hauptfiguren und einem ausgeprägten Klima von Drogen und

Gewalt hat der Film durchaus das Potenzial, Jugendliche zu faszinieren. Chikos Scheitern und das Pendeln zwischen genretreuer Unterhaltung und suggerierter Alltagswirklichkeit lassen es wiederum nicht zu, dass man Chiko bedingungslos folgen kann. Zentraler Faktor für die ambivalente Wirkung des Films ist die filmische Inszenierung der Gewaltszenen: Die karge Atmosphäre der Schauplätze, die Schreie und Schlaggeräusche und die ungeplant und unmittelbar auf Ereignisse reagierende Handkamera mit ihren zahlreichen abrupten Reißschwenks lassen die Gewalt nicht lustvoll, sondern unbehaglich direkt und schroff miterleben. Diese Inszenierung spiegelt das Gefühl des Kontrollverlusts wider, der immer stärker Chikos Handeln bestimmt, bis er schließlich vom Agierenden zum Reagierenden wird. Die Frauenfiguren im Film kontrapunktieren seine ausufernde Gewalt zu-

CHIKO





CHIKO

sätzlich und erinnern an die Möglichkeit alternativer Wege, zu denen sich Chiko, getrieben von seiner Vorstellung, alles unter Kontrolle zu haben, allerdings nicht durchbringen kann.

Um die Wirkung der Gewaltszenen näher zu analysieren, werden zwei Beispiele exemplarisch vorgestellt: der Mord an Tibets Mutter und Chikos Rache an Brownie.

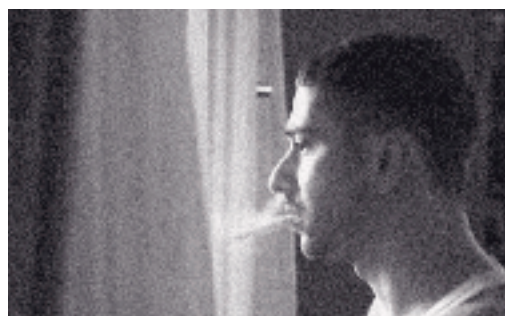
Als Brownie Tibet nicht finden kann, lässt er dessen Mutter ermorden. Brownies Handlanger stürmen die Wohnung, prügeln ohne Ankündigung auf die todkranke Frau ein und erschlagen sie bestialisch. Das unschuldige Opfer als moralisch integere Sympathiefigur ist nicht in Chikos und Tibets Handlungen involviert und der Gewalt ebenso ahnungslos wie wehrlos ausgeliefert. Der brutalste Mord im Film wirkt nicht zuletzt durch die Schreie und die Schlaggeräusche besonders grausam und abstoßend und zeigt die Erbarmungslosigkeit „fertiger“ Killer, von denen sich Chiko noch deutlich unterscheidet. Die relative Distanz der Kamera und die indirekte Visualisierung der Tat über den Spiegel distanzieren den Zuschauenden von den Tätern und bewahren die Würde des Opfers. Dramaturgisch sticht diese symbolische Tötung der Unschuld aus dem Film heraus, weil sie als einzige Szene ohne Chiko und Tibet stattfindet. Der Zuschauende bekommt als Mordzeuge einen kognitiven Vorsprung gegenüber dem ahnungslosen Chiko, der über die von ihm indirekt heraufbeschworene Katastrophe keinerlei Kontrolle mehr hat.

Das zweite Beispiel, die Ermordung Brownies, spiegelt anschaulich den schmalen Grat wider, auf dem der Film hinsichtlich der

Inszenierung von Gewalt balanciert: Als Chiko unter Kokaineinfluss entschlossen in Brownies Familienidylle einbricht, bindet die Over-Shoulder-Kamera den Zuschauer konsequent an seine Perspektive. Der Zuschauerblick ähnelt dem eines tatenlosen, perspektivisch betrachtet sogar mitschuldigen Verfolgers. Durch die Anwesenheit von Brownies Frau und dessen kleinem Sohn schlägt das Identifikationsangebot jedoch sofort in Unbehagen um. Die markerschütternden Schreie der Mutter, die schützend den schockierten Jungen umklammert, während die akustische Verfremdung die ohrenbetäubende Wirkung des finalen Tötungsschusses imitiert, lassen Beklemmung und Verstörung zu, aber keine Empathie oder gar Identifikation mit Chiko. Es ist also nicht die räumliche Kameradistanz, sondern gerade das Zusehen-Müssen aus nächster Nähe, das emotional vom Täter distanziert. „Live“ ist zu sehen, wie Chikos Rachsucht das zerstört, was ihm selbst am meisten fehlt: eine Familie.

„Unerträgliche“ Gewalt

CHIKO nimmt seine Figuren und ihr Milieu sehr ernst, indem er ihre Geschichte ohne analytische Distanz erzählt, aber nicht die Konsequenzen ihres Handelns verbirgt. Bei aller Streetcrime-Attitüde und „Coolness“ passiert zu viel Ungewolltes und Fatales, als dass Chikos durch Brutalität erkaufte Karriere als Weg zu langfristigem Erfolg miss-



CHIKO

verstanden oder Lust an der dargestellten Gewalt empfunden werden könnte. Die vergleichsweise hohe öffentliche Resonanz auf den Film erklärt sich nicht nur durch seine ausufernde Gewalt, sondern auch dadurch, dass er sich nicht auf sozialpädagogisch Erwünschtes einlässt. Einen Ausweg durch gewaltfreie Konfliktlösungen bietet der Film ebenso wenig wie die Hoffnung, dass seine Figuren durch Selbstbesinnung einen Weg in die Gesellschaft zurückfinden können. Auffällig ist, dass Regisseur Özgür Yildirim Chikos Lage im Film selbst nicht soziologisch oder politisch deutet. Chikos Motivation folgt von Beginn an keinen äußeren Angriffen, sondern schlicht dem Drang nach sozialer Geltung. Die gesellschaftlichen Vorbedingungen, aus denen seine Haltung hervorgegangen ist, muss sich der Zuschauende jedoch erst erschließen. Im Gegensatz zu Brownie gehört Chiko nirgends richtig dazu – nicht in Tibets Zuhause, nicht in Brownies Bar, nicht auf den Kindergeburtstag seiner Tochter. Einige stille Momente zeigen ihn oder Tibet allein, ohne eine Spur von Glück oder Stolz. Die Zuschauenden bekommen eine Ahnung davon, dass ihr Verhalten nicht aus einem anarchischen Männlichkeitsbild oder aus einer werte- und bildungsresistenten jugendlichen Subkultur resultiert, sondern aus

Erfahrungen existenzieller Unsicherheit und Ungerechtigkeit. Dass am Ende des Films ihr einziger identitätsstiftender Zufluchtsort abseits der Straße, die Moschee, zum Tatort des symbolischen Brudermords wird, rundet das Prinzip der sozialen und ethnischen Entgrenzung ab. Die vielen religiösen Konnotationen des Films, wie die Moschee oder die Namen Isa und Meryem (~ Jesus und Maria), können als Hinweise auf eine Suche nach Sinngebung verstanden werden. Offene Sozialkritik meidet der Film zugunsten einer konsequent beibehaltenen Nähe zu seinen Hauptfiguren. Er bewertet sie nicht, sondern lässt ihre Handlungen für sich sprechen. Er zwingt den Zuschauenden in das moralische Dilemma, nicht nur die zahlreichen Momente entfesselter Brutalität physisch und psychisch aushalten zu müssen, sondern auch, dass der Film bewusst keine herkömmliche Trennlinie zwischen guten und schlechten Vorbildern anbietet. Daher verlangt er gerade jüngeren Rezipienten ein hohes Maß an Reflexionsvermögen ab, um die Legitimität der Gewalt und das frauenfeindliche, materialistische und von Ehrenpathos beherrschte Selbstverständnis der Protagonisten zu hinterfragen.

Arndt Klingelhöfer



CHIKO

CHIKO – FILMREZEPTION UND BEURTEILUNG

Ein zwischen den Emotionen „driftender“ Film

CHIKO vermittelt Jugendlichen lebensnahe Inhalte und Motive mit unverblümter roher Gewalt, ohne die Zuschauenden in eine bestimmte Richtung zu drängen. Der Film gibt zugleich einer gesellschaftlich marginalisierten und in den Medien negativ dargestellten Migrant*innenjugend eine eigene Stimme. Auch deshalb kommt CHIKO von den drei Filmen des Projekts zweifellos den Alltagserfahrungen Jugendlicher am nächsten. Das liegt nicht am dargestellten Milieu und den Gewalttaten, sondern vielmehr an den authentischen Figuren, der Sprache und der ungeschminkten Aufmachung des Films. Ausnahmslos alle Mädchen und Jungen des Projekts fanden CHIKO sehr realistisch und glaubwürdig. Viele sahen ihn sogar als wirklichkeitsgetreue Spiegelung realer Verhältnisse, wenn auch nicht ihrer eigenen. Die genretypischen Merkmale des Gangsterfilms wurden von vielen Befragten erkannt, doch das trug nicht zu einer größeren Distanz bei. Die Jugendlichen fühlten sich physisch und psychisch alle, wenn auch sehr unterschiedlich, beansprucht. Während die einen durch laute Zwischenrufe oder Gelächter ihre Belastungsfähigkeit demonstrierten, verfolgten andere still und gebannt das Geschehen. Der Beginn des Films – die Küchenszene mit Chiko, Tibet und seiner Mutter – brachte sie gleich auf Tuchfühlung mit dem Alltag einer türkischen Patchwork-Familie, die auf lustige und sehr menschlich-warme Art und Weise eingeführt wird. Die erste Gewalttat im Film – ein Kleindealer wird von Chiko und seinen Freunden am Auto mitgeschliffen – enthält noch deutliche komödiantische Anteile und rief bei vielen heitere Reaktionen hervor. Je tiefer Chiko ins Drogengeschäft und in die



CHIKO

Gewaltspirale gerät, desto weiter entfernt sich der Film von dieser Anfangsstimmung, was seine Glaubwürdigkeit untermauert und damit – wenn man sich darauf einlässt – zu einer größeren emotionalen Nähe führt. Die Stimmung des Films „driftet“ wie seine Hauptfigur: von komödiantischen über dramatischen bis hin zu eskalierend impulsiven Momenten, zwischen männlich dominierten und weiblich dominierten Aktionsräumen wie auch zwischen klassischem Drama und unvorhersehbarer Lebenswirklichkeit. Entsprechend stark wurden die Jugendlichen emotional mitgerissen, was die vermutete Sogwirkung des Films bestätigt. Dennoch äußerten sie sich sowohl dem Film als auch der Figur Chiko gegenüber eher zwiespältig. Sie antworteten selbstbewusst und mit großem Engagement, taten sich aber schwer, die Geschichte, die Figuren und ihre Handlungen eindeutig und endgültig zu bewerten. In den Einzelinterviews kamen manche bei ihren Antworten ins Grübeln oder entschieden sich auf Nachfrage sogar um. Der Film hat sein Ziel, das Publikum in eine moralische Zwickmühle zu locken, offenbar nicht verfehlt und eine ambivalente Wirkung hervorgerufen: Weder Langeweile noch flammende Begeisterung oder die ungebrochene Bewunderung einer bestimmten Figur waren erkennbar. Die überwiegende Mehrzahl der Jugendlichen, denen der Film gut gefallen hat, gab seine Realitätsnähe als Grund an – nicht die Action, die Spannung, die Charaktere oder Chikos

temporär aufregendes Leben. CHIKO forderte sie emotional und präsentierte ihnen sehr kontroverse Figuren und Konfliktlösungen, aus denen sich verschiedene Botschaften und Haltungen herauslesen ließen.

Identifikationsfigur zwischen Täter- und Opferrolle

Chiko wurde einhellig als tragende Hauptfigur gesehen, wobei Mädchen und Jungen ihn in der Regel positiv bewerteten: Chiko sei „cool drauf“, zeige keine Angst, stehe zu seinen Freunden und habe ein Ziel, das er konsequent verfolge. „Chiko versucht mehr Geld zu verdienen, weil er halt was in seinem Leben erreichen will und vor allen Dingen Respekt haben will. Und den versucht er halt durch die falschen Handlungen zu bekommen“, brachte ein 16-jähriges Mädchen die zwei Seiten Chikos auf den Punkt. Vor allem Mädchen sahen in ihm eine Figur, die ein gutes Herz hat und sich lediglich nach einem „normalen“ Familienleben sehnt, hierfür aber zu den falschen Mitteln greift. In der Tat täuschen Figuren wie die türkische Prostituierte Meryem sowie die eskalierende Gewalt- und Drogenkriminalität darüber hinweg, dass sich Chiko im Grunde nach Normalität sehnt: „Da kann man so viel Crack rauchen wie man will – Träume sind doch irgendwie bürgerlich“, sagte Brownie-Darsteller Moritz

Bleibtreu in einem ZDF-Beitrag über den Film. Nur wenige Jugendliche beurteilten Chiko skeptischer und nannten ihn auch aggressiv oder „asozial“ – ein Indiz dafür, dass nicht alle, selbst wenn der Film gut gefiel, einen Bezug zu der dargestellten Subkultur und den Charakteren fanden.

Erwähnenswert ist, dass einige Jungen nicht Chiko, sondern den Drogenboss Brownie am interessantesten fanden. Zwei Gymnasiasten begründeten ihre Faszination für ihn unterschiedlich: „Weil er dem Chiko eine Möglichkeit gegeben hat, etwas aus seinem Leben zu machen, auch wenn’s auf der falschen Spur ist.“ – „Der ist so richtig eiskalt vorgegangen, ohne Gefühle. Im Prinzip hat er gewirkt wie der Puppenspieler.“ In beiden Fällen wurde jedoch schnell deutlich, dass Interessant-Finden hier nicht Identifikation heißt, sondern eher Faszination aus der Distanz heraus. Zwei weitere Schüler gaben ähnliche Gründe an, zielten aber mehr auf den Erfolg der Brownie-Figur ab: „Ist schon halt ’ne coole Sache – Dealen, so viel Geld verdienen und so.“ – „Weil der’s eigentlich so weit geschafft hatte. Bis er halt erschossen wurde.“ Ganz unabhängig davon, ob die Jungen vielleicht provozieren wollten, klingen diese Antworten aus Jugendschutzsicht zunächst alarmierend. Dem stehen allerdings die sich sehr ähnelnden Einschätzungen beider Schüler entgegen, dass Geld nicht glücklich mache und dass der Film vor allem die Botschaft habe, von Drogen die Finger zu lassen. Auch die Aussage von einem der beiden Schüler, er habe Brownies Tod schon während des Films vorausgeahnt, lässt kaum auf eine negative Beeinflussung durch die Figur schließen: „Es war mir klar, dass das kommen wird. Vor allem das mit dem Drogendealer, dass der erschossen wurde.“



Der Ausschuss der FSK diskutierte unter anderem, ob der Film Chikos kaltblütige Erschießung des Drogenbosses als gerechtfertigt darstelle und damit ein für Jugendliche bedenkliches Rechts- und Moralempfinden vermittele. Aus Jugendschutzsicht kristallisiert sich die Frage heraus, inwiefern sich gerade die Jungen – unabhängig von ihrem tendenziell positiven Eindruck von Chiko – tatsächlich mit ihm identifiziert haben: Ließ sich die Interpretation in der Filmanalyse, dass der anfangs so coole und zielstrebige Chiko letztlich Opfer seines eigenen Kontrollverlustes wird und sich daher kaum als ungebrochene Heldenfigur eignet, auch in den Einschätzungen der Mädchen und Jungen bestätigen? Oder sahen sie ihn in erster Linie als harten Gangster mit cooler Gewaltattitüde, der den Tod seiner Ersatzmutter berechtigterweise rächt? In allen Filmsichtungen stellte sich der Moment, in dem Tibets Mutter von Brownies Handlangern erschlagen wird, tatsächlich als besonders wirkungsintensiv heraus. Unabhängig von Geschlecht und Schultyp reagierten die Jugendlichen mit einer Mischung aus Ungläubigkeit, Wut und Entsetzen, bewerteten die Handlung als „abstoßend“ und „krass“: „So ’ne alte Frau zu hauen, das ist Scheiße, da würde ich aggressiv“, sagte ein Hauptschüler. Viele empfanden die Szene auch als unnötig oder übertrieben wie ein 17-jähriger Gymnasiast: „Würde, glaub’ ich, in der Realität kaum jemand machen. Auch wenn’s der schlimmste Gauner wäre.“ Auffällig ist, wie offen die Schülerinnen und Schüler ihre Empfindungen über diese Szene mitteilten und zeigten, welche Achtung sie vor dieser Mutterfigur hatten. Selbst Jungen, die sonst eher um eine lässige Haltung bemüht waren, nannten den Mord „ergreifend“ oder „voll hart“. Jugendschutzrelevant ist jedoch das Spannungsfeld zwischen der Empathie mit dem

Opfer, der Abscheu vor den Mördern und dem emotionalen Drang nach Vergeltung, das der Film bewusst aufzubauen scheint. So johlten einige Jungen während der Filmsichtung mit sichtlicher Genugtuung, als Brownie vor den Augen seiner Familie vom rachsüchtigen Chico erschossen wird. Ist das als Indiz zu werten, dass der Film Selbstjustiz verharmlose und geeignet sei, vorhandene oder sich erst entwickelnde Wertvorstellungen negativ zu beeinflussen? Oder suchten die Schüler nur nach einem Mittel gegen die emotionale Verunsicherung, nach moralischer Orientierung oder Profilierung in der Gruppe? In diesem Zusammenhang ist es wichtig, dass der Film, immer weiter von Formen alltäglicher Gewalt abweicht und ausufernde Situationen zeigt, die den Zuschauenden mit extremen Emotionen und moralischen Konflikten konfrontieren. Im Film geht aus der Gewaltspirale kein Gewinner hervor. CHIKO feiert weder eine bestimmte Haltung noch heroisiert er oder nimmt eine Verurteilung seiner Antihelden vor. Im Verlauf der Filmgespräche ließ sich dementsprechend kein gefestigtes Bild in Bezug auf die Haltung zur dargestellten Gewalt beobachten. Chiko wurde von den meisten Jugendlichen als Täter und Opfer gleichzeitig gesehen. Selbst die Jugendlichen, die Brownies Tod als gerecht empfanden, wendeten ein, dass Chiko keine Befriedigung finde, weder durch schnelles Geld noch durch Rache. Die individuellen Reaktionen auf das Ende des Films zeigten beispielhaft, wie die Mädchen und Jungen versuchten, die filmischen Eindrücke an ihren bisherigen Medienerfahrungen und Wertvorstellungen zu messen. Einige ahnten voraus, dass Chiko mit seinem Vergehen nicht ungeschoren davorkommt, wie etwa eine 17-Jährige, die eigentlich eher Liebesfilme mag: „Ich wusste schon, dass es so kommen würde, dass der Chiko



sterben würde. Das ist immer so, wenn man mit sehr schlechten Sachen zu tun hat, entweder stirbt man oder man landet im Gefängnis.“ Die überwiegende Mehrheit empfand das Ende des Films als ungerechtfertigt oder schockierend, teils auch als unbefriedigend. Nur eine Minderheit gab Chiko die Verantwortung für seinen Tod, die meisten suchten nach anderen Erklärungen oder beschuldigten Tibet, der nach seinem Drogenkonsum und dem Mord an seiner Mutter durchgedreht sei. Den meisten Jugendlichen war anzumerken, dass sie sich eher ein Happy End wünschten und sich den Schock über die Tötung Chikos durch seinen besten Freund gerne erspart hätten. Neben der Ermordung der Mutter blieb diese Szene den Mädchen und Jungen am stärksten im Gedächtnis, nur etwa halb so viele nannten die Folterung Tibets mit dem Nagel oder Chikos Rache an Brownie. Wie sehr die für den Film ebenso notwendige wie emotional unbefriedigende Schlusszene die Jugendlichen beschäftigt hat, belegt auch die Aussage eines Schülers, der die Botschaft des Films so interpretierte: „Vertraue nicht mal deinem besten Freund. Vertraue nur dir selbst.“ Eine völlig andere Perspektive eröffnete eine 16-jährige Muslimin. Ihrer Auf-

fassung nach habe Chiko gewusst, dass er nach der Erschießung Brownies nicht lange überleben würde und sich daher absichtlich von Tibet töten lassen, um durch die Hand eines Muslims zu sterben. Diese bemerkenswerte Aussage belegt ebenfalls das besondere Anliegen des Films, offen zu bleiben und Schuldfragen nicht abschließend zu klären. Das Filmende kann gleichermaßen als Chikos Katharsis, als Strafe für seine Taten oder als tödlicher Höhepunkt des Kontrollverlusts von Tibet gedeutet werden, der Chiko bei der Umarmung ersticht.

Die verschiedenen Interpretationsansätze der Jugendlichen und die teils widersprüchliche Beurteilung der Täter- und Opferrollen stützen die Vermutung, dass sich aus einzelnen Szenen verschiedene Haltungen – auch problematische – ableiten lassen, ohne dass sich der Film in seiner Gesamtwirkung auf eine eindeutige, suggestiv wirksame Botschaft reduzieren lässt, schon gar nicht auf eine Gewalt befürwortende. Von zentraler Bedeutung für die Wirkungsfrage ist eine Beobachtung in den Reaktionen der Schülerinnen und Schüler. Niemand brachte den Film oder auch nur einzelne Szenen und besonders beeindruckende Figuren mit etwas Positivem oder Nachahmenswertem in Verbindung. Die Stimmungen zwischen den Jugendlichen entsprachen den emotionalen Schwankungen des Films, und selbst die Jungen, die Chikos Gewalt sporadisch demonstrativ bejubelten, vermittelten nicht den Eindruck, ernsthaft mit einer Figur wie Chiko tauschen zu wollen. Bei aller spaßhaften Coolness, die in Chikos und Tibets lässiger Sprache, ihrer kriminellen Energie und ihren Macho-Allüren liegt, ist auch die Ernsthaftigkeit der im Film aufkeimenden Probleme und Konflikte von den Jugendlichen erkannt worden.

Die Rolle des Migrationshintergrunds

Auf der Internet-Plattform YouTube kreist die stark emotional geprägte Auseinandersetzung mit dem Film fast ausschließlich um die Tatsache, dass es um die Kriminalität junger „Deuschtürken“ geht. Die teils drastischen Anfeindungen zwischen Anhängern und Gegnern des Films belegen, dass CHIKO hier auf hochsensibles Terrain stößt. In seiner lockeren Art, sogenannte Problemgruppen darzustellen, schafft es Regisseur Yildirim, zwischen gängigen Klischees und ihrer Brechung spielerisch zu balancieren: Zu Beginn repräsentieren Chiko und Tibet beinahe idealtypisch das Klischee vom türkischen Macho aus der großstädtischen deutschen Unterschicht, bevor der Film die Trennlinien zwischen den Kulturen ebenso konsequent aufweicht wie zwischen „Gut“ und „Böse“.

Auf Fragen nach den ethnischen Unterschieden im Film und danach, ob er Vorurteile gegenüber Ausländern schüren könne, reagierten die Jugendlichen mit ausgeprägter Vorsicht. Dabei gab es einen beachtlichen Unterschied. Bis auf eine Ausnahme sahen alle Mädchen und Jungen mit Migrationshintergrund die ethnischen Typisierungen im Film kaum oder gar nicht als Problem an und meinten, Chiko könne genauso gut ein Deutscher sein. „Das hat nichts damit zu tun, aus welchem Land man kommt. Das hat einfach damit zu tun, was für einen Umgang man mit anderen Leuten hat.“ Jugendliche ohne Migrationshintergrund antworteten politisch korrekter und hatten eher Bedenken wie eines der Mädchen: „Dass dieser Film sich jetzt speziell nur auf Türken spezifiziert hat, find’ ich halt nicht so gut. Das könnte schon etwas diskriminierend rüberkommen.“ Den Um-

stand, dass der reiche und angesehene Oberschurke Brownie und seine Handlanger im Gegensatz zu Chiko und seinen Freunden keinen Migrationshintergrund haben, fand niemand erwähnenswert.

Wie sehr der Film mit Klischees und Gegenklischees spielt, lässt sich auch anhand der durchweg stark inszenierten Frauenfiguren anschaulich beobachten. Die türkische Prostituierte Meryem beispielsweise personifiziert den Bruch mit weiblichen Stereotypen. Zunächst scheint sie die beiden narrativen Archetypen „Hure“ und „Heilige“ (Meryem ~ Maria) in sich zu vereinen, bevor sie am Ende beides hinter sich lässt und sich von Chiko trennt. Doch ist dieser Widerspruch zwischen dem Geschlechterbild der sympathischen jungen Männer und der zu Beginn noch klischeehaften Figurenzeichnung der



CHIKO

weiblichen Charaktere auch wirksam angekommen? Das pubertär-ordinäre Verhalten von Tibet und Chiko, als sie Meryem erstmals begegnen und gleich ein „Sandwich“ vorschlagen, wurde schon während der Filmsichtung weitgehend souverän durch Schmunzeln (Jungen) oder augenrollendes Schmunzeln (Mädchen) beantwortet. Meryems heftige

Reaktion auf Tibets Vorschlag verhindert, dass die Mädchen und Jungen dem Sexismus der männlichen Hauptfiguren folgen. Dennoch betrachteten sie die Meryem-Figur sehr zwiespältig und bewerteten sie tendenziell eher negativ. Jugendliche mit muslimischem Hintergrund echauffierten sich darüber, dass sich eine Türkin prostituiert habe und „geldgeil“ sei. Gleichzeitig verteidigten insbesondere einige Mädchen nachdrücklich und ohne gefragt worden zu sein, dass Meryem Chiko verlässt, nachdem sie von ihm geschlagen wurde. Ein Junge lobte explizit, dass Meryem als starke Persönlichkeit auch bereit sei, sich Chiko in den Weg zu stellen. Dass der Film eine frauenfeindliche Tendenz habe oder ein fragwürdiges Geschlechterbild zeige, wurde von niemandem beanstandet. Wenn überhaupt, lassen die Aussagen vielmehr den Schluss zu, dass die Jugendlichen in ihren Geschlechterrollen bereits klare moralische Standpunkte haben und offensiv vertreten.

In der Auseinandersetzung mit den Figuren und Geschlechterrollen kristallisierte sich heraus, dass in der überwiegenden Mehrheit weder die Jungen mit Migrationshintergrund noch die Mädchen sich durch die Figuren und Handlungen im Film schlecht oder diskriminierend repräsentiert sahen. Soziale Biografien, politische Haltungen oder das Bild von Minderheiten waren keine Themen, die durch den Film angeregt wurden. CHIKO bleibt zu nahe an den Figuren, als dass ihm die analytische Distanz einer sogenannten Milieustudie attestiert werden könnte. Der Film lebt vielmehr von unberechenbaren emotionalen Ausbrüchen, einem Freundschaftsdrama und der Versuchung durch Drogen und Gewalt, was auch die Wirkung auf die Jugendlichen bestätigte.

Fazit: Das moralische Dilemma

Die Vorschläge der Jugendlichen zur Altersfreigabe des Films spiegelten weitgehend die Diskussion in der FSK wider. Mehrheitlich wurde eine Freigabe ab 16 Jahren favorisiert, die sich in der Argumentation in vielen Punkten mit der Entscheidung der FSK deckte: „Man muss nur Nachrichten schauen und im Prinzip ist das viel schlimmer. Von der Brutalität, auch vom Verstehen her, kriegt das ein 16-Jähriger schon hin“, sagte beispielsweise ein Gymnasiast. 16-Jährige könnten die Gewaltszenen verkraften und einordnen und hätten genug Seherfahrung, die Botschaft des Films zu erkennen, waren oft genannte Argumente. Demgegenüber plädierten die Schülerinnen und Schüler einer Hauptschulklasse einhellig für eine Freigabe ab 18 Jahren. Zum Teil zeigten sie dabei die oft typische Neigung, die befürchteten Wirkungsgefahren nicht auf sich selbst, sondern auf andere Gleichaltrige zu beziehen: „Es gibt ja so Idioten, die denken dann ‚Ah, ich will das auch mal machen. Ich mach’ das besser als der‘“, drückte ein Junge beispielhaft für die Klasse seine Meinung aus.

CHIKO eignete sich im Projekt aufgrund der Verknüpfung aus glaubwürdigen Figuren, einer jugendaffinen Aufstieg-und-Fall-Geschichte, drastischen Gewaltszenen und sozial-realistischer Machart als Film, an dem sich exemplarisch essenzielle Fragen des Jugendschutzes reflektieren lassen: Was heißt es, wenn manche Jugendliche einen jungen Deutschen mit türkischem Migrationshintergrund und krimineller Karriere als „coolen Typen“ sehen, der konsequent seine Ziele verfolgt? Oder wenn in der Diskussion Mädchen und Jungen Chikos Rache an Brownie „irgendwie auch gerecht“ fanden und behaupteten, „das hätte ich auch so gemacht?“ Müssen filmische Hauptfiguren für Jugendliche immer gute Vorbilder sein? Ist

Meine Einschätzung des Films CHIKO ist natürlich eine andere als die meiner Schüler!

Generell war ich sehr interessiert, mit meiner Schülergruppe an „Projekt 16“ mitzumachen. Meine persönliche Einschätzung des Films CHIKO unterscheidet sich insbesondere aufgrund unterschiedlicher Sehgewohnheiten (Tempo der Schnitte, Darstellung von Gewalt usw.) von denen meiner Schüler. Der Film war ohne Frage sehr eindrucksvoll in seiner Realistik – so kann es wirklich zugehen – und Botschaft, wohin Gewalt letztlich führt. Folgende Aspekte erscheinen mir bedenkenswert in einer Nachbesprechung: Gewalt als Mittel, es zu etwas zu bringen – alternative Konfliktlösungen und bis zu welchem Zeitpunkt sie möglich gewesen wären – Sprache der Figuren – Familienstrukturen in nichtdeutschen Milieus (Rolle der Mutter) – unterschiedliche Geschlechterrollen.

Herr Brantzen, Bischöfliches Willigis-Gymnasium Mainz

filmische Gewalt aus Jugendschutzperspektive nicht wesentlich problematischer, wenn sie im stilistischen Mantel der gefälligen Unterhaltung daherkommt, von omnipotenten „Guten“ ausgeht, einer Dramaturgie des Sieges folgt und damit nachhaltig heroisiert wird? Der Umgang der Jugendlichen mit diesen moralischen Fragen zeigte, dass der Film immer wieder zur Abwägung zwischen „Gut“ und „Böse“ zwingt, eine ambivalente Wirkung erzeugt und damit der Komplexität dieser Problemfragen gerecht wird. Das deutlich erkennbare Schwanken der Jugendlichen zwischen Faszination, Staunen und Bestürzung belegt, dass der Film sie zwar fesselte, aber auch aufwühlte und keine positiven Stimmungen oder affirmative Haltungen hervorbrachte. CHIKO ist nicht darauf aus, eine wie auch immer geartete Zufriedenheit zu vermitteln: Weder mit noch ohne Gewalt wendet sich etwas zum Guten, es bleibt kein Gewinner übrig und keine lohnenswerte Konfliktlösung. Analog zu diesem Eindruck attestierte niemand dem Film eine positive Botschaft. Manche sahen in ihm eine Warnung vor Drogen, andere vor Geldgier oder den Konsequenzen von Gewalt. Ein Gymnasiast sah in CHIKO ganz im Sinne erlernten Sozialbewusstseins das Ziel, auf die Perspektivlosig-

keit in städtischen Ghettos aufmerksam zu machen und die Gesellschaft anzumahnen, die Chikos und Tibets nicht sich selbst zu überlassen: „Die hatten ja kaum einen anderen Ausweg, sich ihre Träume zu erfüllen. Und das ist ja eigentlich, was jeder Mensch will.“

Die Reaktionen der Mädchen und Jungen unterschiedlicher Schultypen und ethnischer Herkunft zeigten, dass die Frage nach „Realitätsnähe“ und der Übertragbarkeit filmisch inszenierter Konfliktlösungen auf das eigene Leben für jeden Film neu gestellt werden muss. Nachhaltige Wirkung bedeutete in diesem Fall nicht nachhaltige Beeinflussung, sondern dass der Film die Jugendlichen über die Rezeption hinaus beschäftigte, weil er ihnen mehr Fragen als befriedigende Antworten lieferte: Fragen nach Perspektivlosigkeit, Aufstiegschancen, Versuchung durch schnelles Geld, Liebe, Freundschaft und Scheitern. Für den Jugendschutz machten die Veranstaltungen mit CHIKO darüber hinaus deutlich, wie schwierig es zumindest bei dieser Altersgruppe sein kann, beeinträchtigende oder schädigende Wirkungen konkret anhand einzelner Szenen oder Figuren belegen zu wollen.

Arndt Klingelhöfer, Lukas Möller

WIRKUNGSVERMUTUNGEN UND WIRKUNGSERGEBNISSE

Ausgangslage

Die in den Arbeits- und Hauptausschüssen der FSK formulierten Wirkungsthesen zum Thema Gewalt – bezogen auf die für das „Projekt 16“ ausgewählten Kinofilme 300, VIER BRÜDER und CHIKO – wurden zum Projektabschluss mit den Ergebnissen der Rezeption, Filmfragebögen, Einzelinterviews und Gruppengespräche der Jugendlichen verglichen. Kam die Altersgruppe der 16- bis 18-Jährigen zu ähnlichen oder völlig anderen Wirkungsbeurteilungen, die dann zu einer entsprechenden Altersfreigabe der Filme führten? Wurde die filmische Wirkung von den Jugendlichen individuell anders beurteilt, als sie diese für andere Gleichaltrige annahmen? Und welche Rolle spielten „Nähe“ und „Ferne“ von Gewaltthematiken und -darstellungen in Filmen hinsichtlich möglicher Übertragungen in die eigene Lebenswelt?

300 – Distanzierung von der Gewalt

Der Film 300 durchlief in der FSK zwei Instanzen, in denen unterschiedliche Wirkungsthesen erst zur Ablehnung, dann zur Erteilung einer Jugendfreigabe führten. Zentraler Punkt

des Gewalt-Wirkungsrisikos waren vermutete Desensibilisierungs- und Desorientierungseffekte aufgrund explizit visualisierter Gewaltpitzen und einer aufdringlich inszenierten Rechtfertigung von Gewalt. Der Berufungsausschuss interpretierte demgegenüber das Comicartige bis Surrealistische des Filmgenres als so prägend im Sinne der Distanzierung, dass die Beeinträchtigung für 16-Jährige als nicht nachhaltig wirksam beurteilt wurde. Als grenzwertig erachteten die Ausschussmitglieder der zweiten Instanz vielmehr das im Film zur Schau gestellte Ehre-, Ruhm- und Opferpathos.

Die am Projekt beteiligten Jugendlichen begegneten der im Kriegsepos 300 dargestellten Gewalt unterschiedlich. Während sich Gymnasiastinnen und Gymnasiasten den digitalen Effekten eher mit Fachbegriffen näherten, verglichen andere die Gewaltästhetik mit bekannten Medien, wie zum Beispiel Computerspielen. Obwohl die optische und akustische Darstellung von Gewalt einige Jugendliche begeistern konnte, distanzierte sich die deutliche Mehrheit inhaltlich mit einer kritischen Haltung von den Gewalthandlungen. Die für mögliche Gewalt-Wirkungsrisiken entscheidende Frage, ob von den gewalttätigen Helden identifikatorische Anreize ausgehen, wurde von den Befragten ausgeschlossen. Die besonders von den Mädchen in ihrem Aussehen als attraktiv bewerteten Kämpfer taugten nicht als Vorbilder, da die Jugendlichen deren Haltung zum Opfertod im filmischen Kontext zwar nachvollziehen, aber nicht teilen konnten. Bis auf wenige männliche Jugendliche mit Migrationshintergrund, die den Ehrbegriff als solchen positiv konnotierten, kritisierten Mädchen und Jungen aller Schulformen die Idee des Heldentums bis in den Tod. Die offensichtlich bereits ausgeprägte Werteheilung der Jugendlichen verhin-



derte die sinnstiftende Interpretation des Ehre-, Ruhm- und Opferpathos ausnahmslos. Stattdessen spielte die in nur wenigen Szenen dargestellte tragische Liebesgeschichte zwischen König Leonidas und seiner Frau Gorgo die wichtigere Rolle, da diese Beziehung Anknüpfungspunkte für das eigene emotionale Empfinden bot. Mädchen und Jungen reagierten inhaltlich unmittelbar auf die in ihrer Lebensphase besonders wichtigen Emotionen wie Liebe, Schmerz, Trennung und Trauer.

Im Ergebnis fällt die erhebliche Diskrepanz zwischen den in den FSK-Ausschüssen formulierten Wirkungsrisiken und den Aussagen der Jugendlichen auf. Die Mädchen und Jungen legten den Fokus auf Themen und Emotionen im Film völlig anders, als in den Ausschüssen angenommen wurde. Die Drastik und Aufdringlichkeit der Gewaltinszenierung überlagerte aus Sicht der Ausschussmitglieder die Liebesgeschichte, was bei den Jugendlichen im Projekt aber nicht zutraf. Die befürchtete Desensibilisierung durch die selbstzweckhaft inszenierten Gewaltdarstellungen führte daher zur erstinstanzlichen Ablehnung einer Jugendfreigabe. Eine Abstumpfung durch die Gewöhnung an brutale Bilder und mangelnde Empathie mit den Opfern im Film war in den Interviews und Gruppengesprächen nicht zu erkennen. Alle Jugendlichen bauten Distanz zum kriegerischen Treiben auf der Leinwand auf, sie grenzten sich deutlich von der ins Bild gesetzten Gewaltästhetik ab. Zuweilen goutierten sie die Perfektion digitaler Effekte, empörten sich aber über Gewaltspitzen, beschwerten sich über Wiederholungen drastischer Tötungsszenen und lehnten die Botschaft vom „Kampf bis in den Tod“ unmissverständlich ab. Einzig die im Film nur peripher erzählte tragisch angelegte Liebesgeschichte bot Anknüpfungspunkte für sie und ermöglichte ihnen

emphatisches Engagement. Als jugendschutzrelevant sahen sie allenfalls mögliche Ängstigungsfolgen für Gleichaltrige und Jüngere. Damit deckte sich das Abstimmungsergebnis der Projektbeteiligten trotz unterschiedlicher Argumentationen mit dem Votum des Hauptausschusses für eine Freigabe des Films ab 16 Jahren.

VIER BRÜDER – Kritischer Umgang mit dem Genre

Die Jugendaaffinität des Actionfilms VIER BRÜDER, die durch attraktive männliche Protagonisten, „coolem“ Setting, ansprechender Musik und einer altersrelevanten moralischen Auseinandersetzung mit Solidarität und Gruppengefühl entsteht, führte im FSK-Ausschuss zur Meinung, dass beeinträchtigende Wirkungen auf jugendliche Rezipienten zu erwarten seien. Vermutet wurde, dass es Jugendlichen der betreffenden Altersgruppe noch nicht gelingen werde, sich von der expliziten und kulminierenden Gewalt mit aufdringlich dargestelltem Rachemotiv zu distanzieren. Die Mitglieder des Hauptausschusses maßen dem Aspekt der Jugendaaffinität und den damit verbundenen identifikatorischen Anreizen jedoch keine beeinträchtigende Wirkung zu. Die auf dem Actiongenre beruhende Gewaltinszenierung wirke fiktional und überhöht und sei dramaturgisch solide in die erzählte Geschichte eingebettet, was eine Jugendfreigabe im Ergebnis rechtfertigen könne.

Auch in diesem Fall setzten sich die am Projekt beteiligten Mädchen und Jungen mit den Themenfeldern Identifikation und Gewaltinszenierung im Film weitaus differenzierter auseinander, als in den Ausschüssen erwartet wurde. Besonders Mädchen beschäftigten sich, entgegen den Erwartungen Erwachsener,

dass Mädchen nicht das Actiongenre präferieren, intensiv mit den Protagonisten, vor allem im Hinblick auf Nuancen und Brechungen ihrer Charaktere und ihrer unterschiedlichen Handlungsmotive. Diese bewusste Wahrnehmung und Auseinandersetzung mit den Figuren führte nicht, wie im Ausschuss erwartet, zu einer direkten unreflektierten Identifikation mit den stärksten Protagonisten im Film. Alle Jugendlichen erkannten das Rachemotiv als Legitimation für das gewalttätige Vorgehen der Hauptfiguren im Sinne der Filmdramaturgie als gerechtfertigt. Den Grund für die ausgelöste Gewaltspirale sahen sie im Tabubruch des Muttermordes. Fern der eigenen Lebenswelt wurde er als Initiation für einen Actionplot verstanden. Emphatischen Einstieg in die filmische Geschichte boten aber nicht die sich entfaltende Gewalt mit dem Impuls der Selbstjustiz, sondern soziale und emotionale Aspekte zur Lebenssituation der Filmfiguren: ein aussichtsloses Leben als Waisenkind, Fürsorge durch Adoption, Familie als Chance, Gruppengefühl durch Geschwister, Solidarität trotz unterschiedlicher Hautfarben sowie Freundschaft und Liebe. Mädchen und Jungen bauten so eigene, ihrem Lebensalltag folgende Bezüge zum Film auf. Im Ergebnis wurde der im Sinne des Jugendschutzes als bedenklich beurteilte, unkritische Umgang mit dem Thema Selbstjustiz deutlich relativiert. Denn alle Jugendlichen wollten trotz des Happy Ends den Tod eines Bruders nicht in Kauf nehmen, um damit Rachegefühle der Protagonisten zu erfüllen.

Im Vergleich der Beurteilungen der FSK-Ausschüsse mit denen der Jugendlichen ist bemerkenswert, dass sich jugendliche Rezipienten selbst zu derart effektiv in Szene gesetzten Genrefilmen mit attraktiven Figuren ihr eigenes Bild entwerfen. Sie setzen die

Protagonisten und Nebenfiguren mit ihrem eigenen moralischen Empfinden in Vergleich und folgen ihnen nicht unreflektiert durch die Geschichte. Während sich in den lebhaft geführten Gruppengesprächen relativ schnell eine kritische Haltung zum Rachemotiv entwickelte, kam in einigen Einzelinterviews ein deutlich erkennbares Verständnis für die Gewalttäter zum Ausdruck. Die Darstellung ungebrochener Selbstjustiz, die sogar zum Tod eines Bruders führt, wurde von den Projektbeteiligten ungeachtet des intensiv erlebten positiven Filmendes aber nicht goutiert. Auf die Bilder der Gewaltfolgen reagierten sie trotz umfangreicher Filmerfahrungen empfindlich, obwohl alle Mädchen und Jungen im persönlichen Fragebogen äußerten, dass sie schon viele Horrorfilme mit Splattereffekten gesehen hätten. Auch von Tätern, die ihrer Ansicht nach attraktiv gezeichnet sind, wurde nicht nahtlos jede Gewalttat als gerechtfertigt bewertet.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die Visualisierung von Gewaltfolgen bei jugendlichen Rezipienten zu ungebrochener Aufmerksamkeit und großer Empathie mit den Opfern führte. Der für den Jugendschutz so bedeutsame Themenkomplex der Selbstjustiz mit Rachemotiven als Legitimation für gewaltsames Vorgehen wurde in der Filmbeurteilung der Jugendlichen mehrheitlich als genretypisch begriffen. Alle Jugendlichen erkannten den für den Actionfilm gewählten, fast rechtsfreien Raum einer amerikanischen Großstadt mit korrupter Staatsmacht als völlig realitätsfern zu hiesigen Verhältnissen. Eine Übertragbarkeit auf eigene Lebensrealitäten hielten sie für ausgeschlossen.

Das Votum für eine Altersfreigabe fiel dementsprechend eindeutig aus. Alle favorisierten die Jugendfreigabe und schlossen ebenso

vehement eine weitergehende Freigabe ab 12 Jahren aus. Die Motive für den überzeugt vorgebrachten Schutzgedanken waren die Sorge um mögliche Ängstigung durch die Gewalt und mögliche Belastung durch die derbe Sprache des Films. Entgegen ihren eigenen Erfahrungen und ihrer Fähigkeit zur distanzierten Wahrnehmung sorgten sie sich, dass Jüngere unreflektiert problematische filmische Botschaften übernehmen.



CHIKO – Auseinandersetzung mit sozialen Konfliktstoffen

Die Ausschussmitglieder charakterisierten CHIKO als Gangsterfilm und Sozialdrama, das in Inhalt und Gestaltung schnörkellos und realitätsnah umgesetzt ist. Dramaturgie und Gewaltspirale sind so überzeugend in der erzählten Geschichte verankert, dass keine beeinträchtigenden Wirkungen zu erwarten seien. Dargestellte Gewaltspitzen, Drogenhandel und -konsum und eine grob sexistische Sprache sind Bestandteile des Films, wirken

aber nicht losgelöst vom dramatischen Spiel der authentisch gezeichneten Protagonisten. Die mit dem Film zu erwartenden emotionalen Belastungen mochte der Ausschuss 16-Jährigen zumuten.

Schon bei der Filmsichtung reagierten alle Mädchen und Jungen direkt und offen auf CHIKO. Physisch wie psychisch stellte das Drama große Herausforderungen an die Jugendlichen, denn insbesondere die Authentizität der Figuren und die Wirklichkeitsnähe der Filmhandlung zum eigenen Erfahrungshintergrund setzten die Projektteilnehmer unter Druck. In der Jugendschutzdiskussion plädierten dennoch fast alle Jugendlichen, analog zum Arbeitsausschuss der FSK, für eine Freigabe des Films ab 16 Jahren. Wohl wissend, dass der Film aktuelle jugendschutzrelevante Inhalte aufgreift – das Freundschaftsthema unter Jungen mit Migrationshintergrund, bei dem „Ehre“ und „Respekt“ eine besondere Rolle spielen, oder die in der Kriminalität gesuchten Chancen, das konfliktbeladene Leben einer jungen türkischen Prostituierten, der Drogenhandel mit den Folgen einer nicht zu bremsenden Gewaltspirale – erachteten Mädchen wie Jungen den Film mehrheitlich als zumutbar für Gleichaltrige. Der Weg dahin war allerdings von engagierten bis strittigen Diskussionen geprägt. In einem Gruppengespräch zu CHIKO entspann sich beispielsweise eine kritische bis aggressive Debatte darüber, ob es „okay“ sei, in einem solchen Film junge Deutsche mit türkischem Migrationshintergrund als Dealer und Kriminelle darzustellen. Ein Mädchen klärte die Problemlage entschlossen auf: Jede Nationalität habe „gute“ und „schlechte“ Menschen und Regisseure sollten die Freiheit haben, ihre Geschichten und Figuren zu erfinden. Mit dieser konstruktiven

Auflösung war die Gruppe zufrieden. Abschließend votierten alle für eine Jugendfreigabe und prognostizierten, wie „am eigenen Leib erlebt“, dass der Film aufgrund seiner Ambivalenz und Dramatik eine Auseinandersetzung forciert, die noch lange nach dem Film wirksam sei.

Rückschlüsse für den Jugendschutz

Aus den genannten Erfahrungen lassen sich direkte Rückschlüsse auf den Jugendschutz in der FSK ziehen. Zunächst gilt es festzuhalten, dass die intensiven Wirkungsdiskussionen in den plural besetzten Gremien auch in den Bereichen Jugend- und Erwachsenenfreigabe zu konkreten, nachvollziehbaren, in den Jugendentscheiden gleichfalls abgebildeten Wirkungsbegründungen kommen. Auch wenn sämtliche Nachbarländer mit einer 16er-Freigabe den Jugendschutz abschließen, differenzieren die FSK-Ausschüsse mit Rücksicht auf persönliche Entwicklungs- und Medienkompetenzen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in ihrer Freigabediskussion. Dass vornehmlich das Thema Gewalt im Bereich von Jugendfreigaben

problematisiert wird und zur Verweigerung dieser führen kann, illustrieren zwei der gewählten Filme. Auch für die Jugendlichen in der „Expertenrolle“ war das Thema Gewalt für den Jugendschutz besonders relevant. Bei allen drei Filmen wägen sie in den Einzelinterviews und den Gruppendiskussionen ernsthaft und kontrovers zwischen der Jugend- und Erwachsenenfreigabe ab. Die größte Übereinstimmung und Überzeugung, eine Freigabe ab 16 Jahren erteilen zu können, gab es bei CHIKO. So wie es in den Ausschüssen der FSK schon seit Jahren praktiziert wird, gelten Sozial-, Jugend- und Gewaltdramen genregemäß zu den Filmen, die Jugendlichen nach Möglichkeit zugänglich gemacht werden. Dramen, die „nah“ an der Erlebnis- und Erfahrungswelt heutiger Jugendlicher sind, fordern sie heraus, sich mit problematischen Inhalten und brüchigen Helden auseinanderzusetzen. Solche Dramen können als wichtige Bausteine für die Persönlichkeitsentwicklung und die Kommunikation mit Gleichaltrigen und Erwachsenen verstanden werden. Bei Genrefilmen wie 300 und VIER BRÜDER ist die Nahtstelle zwischen Jugend- und Erwachsenenfreigabe sehr dünn. Im Projekt zeigte sich bei Schülerinnen



und Schülern aller Schulformen großes allgemeines Genrewissen, das aber auf sehr unterschiedlichen Ebenen verbalisiert und diskutiert wurde. Mädchen und Jungen verfügen heute über breit gestreute Seherfahrungen im Actionbereich. In der Beliebtheitsskala von Kinofilmen präferierten Mädchen mit 80 Prozent, Jungen mit 95 Prozent Actionfilme. Genrekenntnisse und -erfahrungen garantieren aber nicht immer eine kritische und distanzierte Wahrnehmung von Gewalt. Einzelne Haltungen zu gewalttätigen Heldenfiguren waren ambivalent bis unkritisch bejahend. Im Fokus des Interesses der meisten Jugendlichen stand dennoch nicht die filmische Gewalt. Vielmehr suchten und beachteten sie genau die Figuren und Inhalte, die eine Relevanz für ihren schwierigen Alltag haben. Die ihre Persönlichkeitsentwicklung unterstützenden und herausfordernden Themen bündelten ihre Aufmerksamkeit und Bereitschaft zur Auseinandersetzung häufig stärker als eine drastisch und reißerisch in Szene gesetzte Gewalt.

Auch die Effektivität der in der FSK verankerten Verfahren, die eine Berufungsinstanz vorsehen, wurde gerade an zwei der eingesetzten Filme deutlich. Zwei unterschiedlich besetzte Ausschüsse konnten sich unabhängig voneinander mit Filmanalyse, Filmbeurteilung und dem Formulieren von Wirkungs-

risiken befassen. Die ausführlichen wie kontroversen Wirkungsdebatten zielten letztlich auf Altersfreigaben, die auch von der Zielgruppe der Jugendschutzentscheidungen geteilt wurde. So führen die aufwändig, mit großem Engagement durchgeführten Jugendschutzanstrengungen in der FSK zu soliden, auch von den Rezipienten der Entscheidungen verstandenen und weitgehend respektierten Ergebnissen.

„Projekt 16“, das Mädchen und Jungen unterschiedlicher Schulformen eine Stimme zum Jugendschutz gegeben hat, zeigt eine mit großem Interesse und Engagement beteiligte Zielgruppe, die äußerst heterogen ist und für Meinungsvielfalt steht. Erkenntnis- und handlungsleitend für die Zukunft ist vor allem ein Ergebnis: Erst der direkte kommunikative Austausch mit Jugendlichen, die in der schwierigen Phase zum Erwachsenwerden sind, gibt im Bereich der Jugend- oder Erwachsenenfreigabe Aufschluss über die tatsächlich relevanten Wirkungsrisiken. Wo und warum Jugendliche in den ausgewählten gewaltaffinen Filmen emotionale Anknüpfungspunkte finden, die eine Bedeutung und Wichtigkeit für das eigene Alltagsleben haben, ist nur von ihnen selbst zu erfahren.

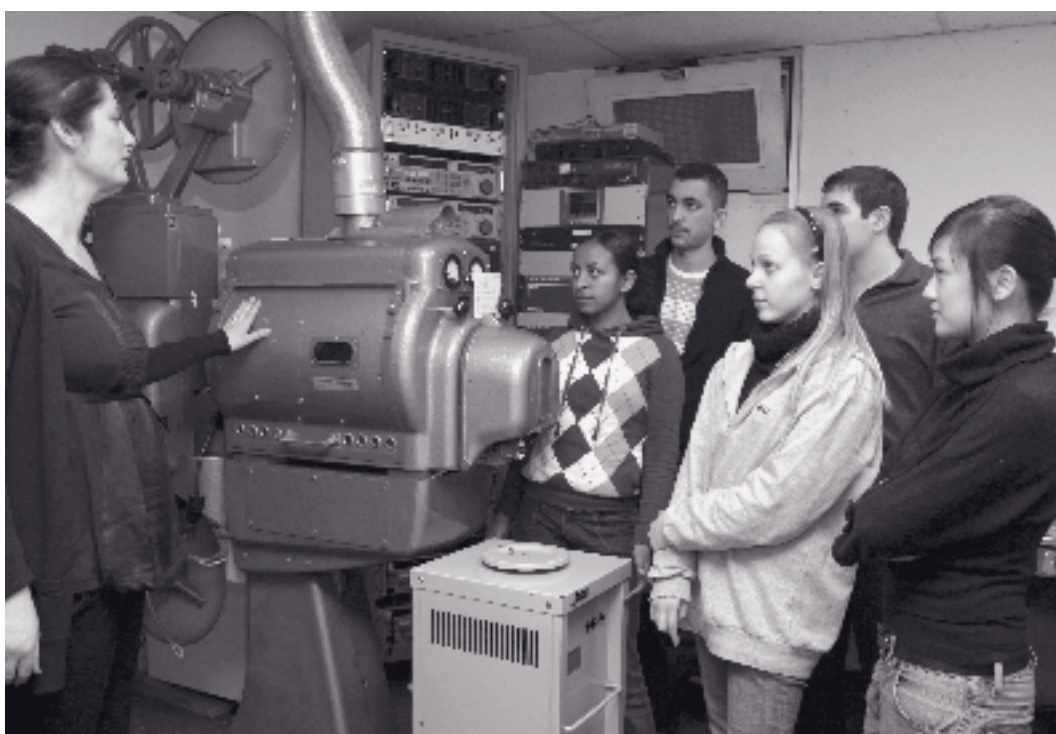
Birgit Goehlnich

Jugendkultur – Medienkultur

Zunächst einmal gilt es festzuhalten, dass über die Gruppe der 16- bis 18-Jährigen medienpädagogisch noch zu wenig nachgedacht wird. Diese Altersgruppe gerät zwar immer wieder in den Blick, wenn in der Öffentlichkeit die Gefährdungen durch Medien diskutiert werden, denn Jugendliche in diesem Alter haben im besonderen Maß das Interesse, im unverzichtbaren Prozess des Mündigwerdens auch die problematischen Inhalte der heutigen Erwachsenenkultur zu erkunden. Es wird aber zu wenig über die spezifische Alltagssituation und die (medialen) Erfordernisse dieser Altersgruppe reflektiert. Dies mag damit zusammenhängen, dass wir es mit Mediennutzern zu tun haben, die schon fast erwachsen sind und deswegen vielleicht weniger Aufmerksamkeit benötigen als Kinder und jüngere Jugendliche. Aber auch die 16- bis 18-Jährigen stehen vor vielfältigen und schwierigen Entwicklungsaufgaben in Schule oder Beruf. Die Heraus-

bildung von Beziehungen und Freundschaften, der Umgang mit der eigenen Sexualität, Fragen nach Familie und weiteren Zukunftsperspektiven, aber auch über den Umgang mit Aggressionen und Gewalt bestimmen dieses Alter in drängender Weise. Die Medien und vor allem die visuell geprägten Medien wie das Kino stellen in diesem Prozess des Volljährigwerdens einen wichtigen Bezugs- und Orientierungspunkt dar.

Die schriftliche Befragung der Jugendlichen, die am „Projekt 16“ teilnahmen, zeigte noch einmal deutlich, dass die Jugendkultur dieser Altersgruppe in großen Teilen eine von Peergroups bestimmte Medienkultur ist. Trotz vielfältiger Medienangebote und einer sehr guten persönlichen Medienausstattung gehört das Kino zu den wichtigen Freizeitorten und ist ein beliebter Treff- und Aktivitätsbereich auch über Geschlechtergrenzen hinweg. Dass es sich um eine „Übergangskultur“ handelt, wird an vielen Stellen der Untersuchung deutlich. So sagte einerseits



Schüler fühlten sich ernst genommen!

Mein Feedback zum erlebten Filmtag in der FSK lautet: sehr lohnenswerte Veranstaltung! Die Schüler fühlten sich sehr ernst genommen. Ich konnte bei den Schülern großes Interesse und eine relativ gute Bereitschaft zur Mitarbeit beobachten. Der ausgewählte Film VIER BRÜDER war für die Schüler gut, mich interessieren Actionfilme nicht so sehr. Für die Nachbereitung ist vor allem die Frage der Gewalt sinnvoll.

Herr Lange, Gymnasium Diltheyschule Wiesbaden

ein Fünftel der Jugendlichen, dass sie von ihren Eltern noch Regeln für den Umgang mit den Medien auferlegt bekommen, während andererseits viele Eltern zunehmend auf die Eigenverantwortung ihrer Kinder setzen. Die Position des Dazwischen – zwischen Kindheit und Erwachsensein, zwischen Nicht-mehr und Noch-nicht – ist auch in den geäußerten Interessen zu erkennen. Zwar gab die Mehrzahl der Jugendlichen an, Zeichentrickfilme nicht (mehr) zu mögen und grenzte sich damit auch von ihrer Kindheit ab, aber immerhin zählten noch rund 20 Prozent Zeichentrickfilme zu ihren Lieblingsfilmen. Schaut man auf die Spannweite der Genres, die sich zwischen Komödie, Liebesfilm, Action und Horror bewegt, ist bemerkenswert, wie ambivalent und spannungsreich die untersuchte Jugendkultur ist. Es fanden sich eine hohe Individualisierung des Mediengeschmacks und der Medienauswahl unter den Jugendlichen sowie eine erstaunliche Vielfalt der Interessen. Die Jugendlichen sind sehr erfahrene Mediennutzer und Filmgänger, die insgesamt eine Vielzahl unterschiedlicher Filme kennen und einen dezidierten Filmgeschmack ausgebildet haben. Jede medienpädagogische Arbeit mit dieser Zielgruppe muss diese Heterogenität berücksichtigen und die Präferenzen der Jugendlichen ernst nehmen, wenn es zu einem Dialog über Medien und ihre Wirkungen kommen soll.

Umgang mit Gewalt

Ein wichtiges Ergebnis ist auch, dass Erfahrungen von Gewaltsituationen und Konflikten zum Alltag der Befragten gehören und die Medienangebote, die sich mit Gewalt auseinandersetzen, auf eine intensive Diskussionskultur über die Frage der Anwendung von Gewalt in Konfliktsituationen treffen. Die Jugendlichen haben in einem hohen Maß den Wert von Gewaltlosigkeit verinnerlicht, einige waren aber zugleich der Meinung, dass sich Gewaltausübung nicht immer vermeiden lässt. Das Problem der „Produktion von Gewalt“ durch Medien, das Erwachsene so gerne (wenn auch nicht mit Jugendlichen) diskutiert haben möchten, stellt sich also den Jugendlichen nicht in gleicher Weise. Für die medienpädagogische Arbeit bleibt hier einmal mehr die Frage, wie sehr der Alltag von Jugendlichen durch Gewalt bestimmt wird, wie Gewalt erfahren, wie gerechtfertigt oder verurteilt und wie sie bewältigt wird. Die Erfahrung, dass die Frage von Gewalt unter den Jugendlichen ernsthaft über gemeinsam gesehene Filme diskutiert werden kann und offensichtlich auch diskutiert wird, macht nachvollziehbar, dass die Medien und der Jugendschutz eine wichtige Aufgabe haben. Dass Gewaltdarstellungen in Filmen sehr unterschiedlich wahrgenommen werden, je nach Nähe oder Ferne zur eigenen Lebenswelt, ist ein Ergebnis, das

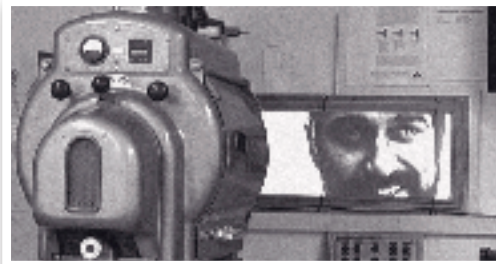
zwar erwartet werden konnte, das aber in der Beurteilung von Filmen und Computerspielen eine wichtige Rolle spielt.

Das Projekt veranschaulicht, dass der Jugendschutz für die Altersgruppe der 16- bis 18-Jährigen keineswegs überflüssig ist. Die Jugendlichen äußerten teilweise durchaus Angst bei der Rezeption von Gewaltfilmen und diskutierten lebhaft und kontrovers die gezeigten Filme und ihre Beurteilung. Filme, die für die 16- bis 18-Jährigen freigegeben sind, können sehr wohl für diese Altersgruppe belastend sein. Jugendlichen sind die Altersfreigaben der FSK nicht nur bekannt, sie akzeptieren sie auch, nehmen sie ernst und befürworten den Jugendschutz für ihre Altersgruppe als eine wichtige Einrichtung. In den Einzel- und Gruppengesprächen wurde diese Haltung der Jugendlichen an konkreten Beispielen noch einmal offensichtlich. Über die Darstellung von Gewalt (und auch Sexualität) in Filmen für Jugendliche dieses Alters sollte daher immer sorgfältig nachgedacht werden.

Insgesamt macht „Projekt 16“ deutlich, dass mit der Mehrzahl der Jugendlichen der untersuchten Altersgruppe intensive medienpädagogische Gespräche möglich und nötig sind. Jugendliche haben zwar ihre eigene

Jugendkultur, mit der sie sich von der Kindheit und vom Erwachsenenalter abgrenzen, und sie müssen sich oftmals durch den Konsum von problematischen Filmen beweisen, dass sie sich stark genug für diese „Erwachsenenkost“ fühlen. Sie sind aber auch bereit, über ihre vielfältigen (und ambivalenten und nicht immer positiven) Erfahrungen mit Filmen zu reden, wenn es nicht um eine Belehrung geht und sie als zunehmend verantwortlich wahrgenommen und angesprochen werden. Die befragten Jugendlichen waren sehr medien erfahren, sie kannten viele Filme und sehr unterschiedliche Genres, sie haben aber häufig auch schon problematische Erfahrungen mit Medien gemacht und waren bereit, über Jugendschutz und die Probleme heutiger Medienjugendkultur zu reden. Vor diesem Hintergrund scheint es dringend nötig, Jugendlichen dieses Alters Gespräche über Medien Erfahrungen stärker anzubieten, als dies bisher geschieht. Die Werte und Normen der FSK, die den Jugendlichen bekannt sind und üblicherweise von ihnen akzeptiert werden, stellen hier – auch dies ein Ergebnis des Projekts – einen guten Ausgangspunkt für einen solchen Dialog zwischen den Generationen dar.

Burkhard Fuhs



Projektteam



Bernhard Bauser

hat Philosophie und Germanistik studiert und ist Lehrer für Deutsch,

Kunst, AV-Medien und Visuelle Kommunikation. Er arbeitet auch als Filmmacher und Autor.



Inge Kempenich

ist seit 1985 Verwaltungsleiterin der FSK. Sie ist unter anderem verantwort-

lich für den Ablauf der Prüfungen und die Jahreseinteilung der Prüferinnen und Prüfer.



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.



Arndt Klingelhöfer

hat Filmwissenschaft, Soziologie und Ethnologie in Mainz studiert und

war auch als TV-Autor tätig. Seit 2000 ist er Prüfer der Film- und Videowirtschaft bei der FSK.



Prof. Dr. Dr. habil.

Burkhard Fuhs

ist Erziehungswissenschaftler und Europäischer Ethnologe und hat an der

Universität Erfurt den Lehrstuhl „Lernen und Neue Medien, Kindheit und Schule“ inne. Seit 1985 ist er in zahlreichen Projekten zur Kindheitsforschung tätig und seit 2004 Vorsitzender des „Erfurter Netcodes“ e.V.



Karolin Krueger

studiert Diplompädagogik an der Johannes-Gutenberg Universität Mainz und

ist spezialisiert auf Erwachsenenbildung und Medienpädagogik.



Birgit Goehlich

ist Dipl.-Pädagogin und Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugend-

behörden bei der FSK. Sie ist Vorsitzende im Arbeitsausschuss der FSK.



Stefan Linz

ist Filmwissenschaftler und Medienpädagoge.

Er ist Prüfer der Film- und Videowirtschaft und seit 2009 Sprecher der Film- und Videowirtschaft bei der FSK. Außerdem arbeitet er für jugendschutz.net.



Stephanie Lorenz

ist Juristin und hat den Master of Arts in Medienwissenschaften. Sie ist seit 2006 Sprecherin der Film- und Videowirtschaft bei der FSK und auch in den Prüfausschüssen der FSK tätig.



Verena Sauvage

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



Lukas Möller

ist Erziehungswissenschaftler und Doktorand am Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Kassel. Seit 2006 ist er als Prüfer der Film- und Videowirtschaft bei der FSK tätig.



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 Filmveranstaltungen mit Jugendlichen.

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:

Kaufmännische Berufsschule Wilhelm-Merton, Frankfurt, Frau Faul-Burbes

Integrierte Gesamtschule Herrmann-Ehlers-Schule, Wiesbaden, Herr Seelmann-Eggebert

Berufsfachschule Eugen-Kaiser-Schule, Hanau, Herr Bauser

Gymnasium Diltheyschule Wiesbaden, Herr Lange, Herr Becker

Hauptschule Adalbert-Stifter-Schule, Wiesbaden, Herr Kost

Bischöfliches Willigis-Gymnasium Mainz, Herr Brantzen

Frauenlob-Gymnasium Mainz, Herr Kuhnt

Gutenbergschule Gymnasium, Wiesbaden, Herr Elster

Heinrich-Kraft-Schule, Gesamtschule Frankfurt, Herr Back

Kooperationspartner

Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend
und Kultur Rheinland-Pfalz
Mittlere Bleiche 61
55116 Mainz
E-Mail: poststelle@mbwjk.rlp.de
Internet: www.mbwjk.rlp.de

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

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

Projektunterstützer

Ein besonderer Dank geht an die Filmverleiher
und Videoprogrammanbieter
Falcom Media GmbH, Berlin,
Paramount Home Entertainment GmbH,
Unterföhring,
Universal Pictures International Germany GmbH,
Frankfurt,
Warner Bros. Entertainment GmbH, Hamburg,
die das Medienprojekt ermöglicht haben.

Impressum

Herausgeber:
Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend
und Kultur Rheinland-Pfalz

Ständiger Vertreter der Obersten
Landesjugendbehörden bei der FSK

Freiwillige Selbstkontrolle der
Filmwirtschaft GmbH (FSK)

Redaktion:
Birgit Goehlnich (verantwortlich),
Verena Sauvage

Redaktionelle Mitarbeit:
Holger Twele

Layout:
Designgruppe Fanz + Neumayer
67105 Schifferstadt

Titelentwurf: Stefan Linz

Druck:
Heinrich Fischer, Rheinische Druckerei GmbH, Worms

Bildnachweis:
Falcom Media GmbH, Paramount Home Entertain-
ment GmbH, Warner Bros. Entertainment GmbH,
Bernhard Bauser, frank & frei, Arndt Klingelhöfer,
Stefan Linz

Projektinitiative:
Birgit Goehlnich
Ständiger Vertreter der Obersten
Landesjugendbehörden bei der FSK

Projektleitung:
Birgit Goehlnich
Ständiger Vertreter der Obersten
Landesjugendbehörden bei der FSK
Stephanie Lorenz
Sprecherin der Film- und Videowirtschaft
bei der FSK

Projektkoordination:
Inge Kempenich
Freiwillige Selbstkontrolle der
Filmwirtschaft GmbH (FSK)

Wissenschaftliche Begleitung:
Professor Dr. Dr. habil. Burkhard Fuhs,
Universität Erfurt

© Wiesbaden, Oktober 2009

Die DVD ergänzt die Broschüre inhaltlich und gibt einen atmosphärischen Einblick in den Verlauf des Projekts. Die Jugendlichen, die an dem Projekt teilnahmen, sind hier zu sehen und zu hören.

Im Einzelnen bietet die DVD:

- eine Dokumentation über den Besuch einer Schulklasse in der FSK,
- eine Fotoshow der beteiligten Schulklassen,
- die Kinotrailer der eingesetzten Filme 300, VIER BRÜDER und CHIKO,
- Ausschnitte aus den mit den Jugendlichen geführten Interviews,
- Interviews zum Projekt mit Doris Ahnen, Ministerin für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur des Landes Rheinland-Pfalz, Steffen Kuchenreuther, Präsident der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft, und Prof. Dr. Dr. habil. Burkhard Fuhs, der das Projekt wissenschaftlich begleitete.





Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR BILDUNG,
WISSENSCHAFT, JUGEND
UND KULTUR



Freiwillige Selbstkontrolle
der Filmwirtschaft