

Digitalisierte Gesellschaft – Wege und Irrwege



Manfred Nagl

Zwischen Guckkasten und Rummelplatz

Konstanten und Wandel in der Welt der Kindermedien

Ein Referat, das im Kontext des Tagungsthemas schon in der Titelformulierung manchen geradezu vorgestrig erscheinen mag, bedarf zunächst – wenn nicht gar der Legitimation – so doch einiger Erläuterungen. Es wird in der Tat im Folgenden nur am Rande explizit von digitalen Medien die Rede sein. Dennoch hoffe ich, Ihnen für die weitere Diskussion des Tagungsthemas die eine oder andere Anregung geben zu können.

Kindermedien sind – vom Bereich der Kinderliteratur einmal abgesehen – nach wie vor wenig beachtete Stiefkinder der Forschung. Dies gilt vor allem für die Kindermedien als Gesamtphänomen. Darunter verstehe ich die Gesamtheit der Einzelmedien, die vornehmlich oder ausschließlich für Kinder produziert werden, ebenso wie die Medien, die von Kindern – oft gegen den Willen vieler Erwachsener – in eigener Regie bevorzugt genutzt werden.

Das verbreitete Desinteresse ist umso erstaunlicher, als sich der technologische Wandel zum einen in immer kürzeren Phasen vollzieht, man denke nur an die Entwicklung der Ton- und Bildträgermedien in den letzten hundert Jahren, und sich zum anderen gerade der Kindermediensektor bei näherer Betrachtung oft als besonders innovativ erweist. Die kulturelle Unbefangenheit und Vorurteilslosigkeit des jungen Publikums macht es zum geeigneten Versuchslabor für neue Medienentwicklungen.

Vielleicht ist dies mit ein Grund dafür, dass die Diskussion um Nutzen und Schädlichkeit neuer Medien sich bevorzugt auf den Aspekt ihrer Wirkung auf Kinder und Jugendliche fokussiert, mit besonderer Vehemenz geführt wird und gerne alarmistische Züge annimmt.

Vielleicht kann hierbei ein Streifzug durch die Entwicklung der für Kinder produzierten bzw. von ihnen genutzten Medien einige Anregungen geben. Die dabei immer wieder zutage tretenden Besorgnisse und Ängste und die mit heißer Emphase geführten Debatten um die Gefahren der neuen Medien sollen weder lächerlich gemacht noch verharmlost werden. Es geht, wie sich zeigen wird, dabei schließlich um nicht mehr und nicht weniger als den Kultur- und Wertetransfer von der jeweiligen Erwachsenengeneration zur nächsten. Ich hoffe vielmehr, dass eine Exkursion in die abgekühlteren Regionen der Mediengeschichte hilfreich ist für eine umsichtiger und weniger reflexhafte Diskussion der Probleme.

Rummelplatz und Guckkasten

Im Ganzen gesehen lässt sich sowohl die historische Entwicklung wie das aktuelle Terrain der Kindermedien als Wechselspiel zwi-

schen **Rummelplatz und Guckkasten** charakterisieren. Diese medialen Typen haben einerseits den Vorzug, als reale Medien mit beträchtlicher Vergangenheit zu existieren, andererseits repräsentieren sie zugleich auch wichtige aktuell im Spiel befindliche Medientypen.

Der Rummelplatz steht dabei für den Typus der Präsenz- oder Live-Medien, der Guckkasten dagegen für den Typus der Apparate- bzw. Speichermedien (manche sprechen auch von Fenster- oder Rahmenmedien). Betont sei, dass es sich dabei zwar um elementare, aber nicht miteinander unvereinbare, quasi antagonistische Medienalternativen und Rezeptionsweisen handeln, sondern eher um die jeweils idealtypischen Extreme an den beiden Enden einer Skala graduell unterschiedlichster Ausprägungen, und dass Mischformen nicht nur möglich, sondern häufig sind. Spezielle Medien bzw. Medieninhalte für Kinder gibt es in Europa nachweisbar seit der Frühen Neuzeit, also etwa seit der Mitte des 16. Jahrhunderts. Davor gab es Medien, die auch, aber nicht ausschließlich, an Kinder adressiert waren. In analphabetischen Gesellschaften haben Erwachsene keinen Rezeptionsvorsprung gegenüber Kindern.

Die Medienwissenschaft, die aus der Beschäftigung mit auf moderner Technik basierten Massenmedien entstanden ist, verführt leicht zu dem Vorurteil, dass vorindustrielle Gesellschaften sich demnach durch Medienmonotonie und Medienarmut ausgezeichnet hätten. Bei näherem Zusehen wird jedoch eine erstaunliche Vielzahl von Informationsträgern und Informationsvermittlern sichtbar. Zu den wichtigsten gehörten:

Medien in der nicht- und teilalphabetisierten Epoche:

- **Mündliche „volksläufige“ Erzähltradition**
(Märchen, Legenden, Sagen, Mythen, Anekdoten, Reime, Legenden, Rätsel, Sprichwörter, Schwänke, Witze u. a.)
- **Mündliche kirchliche Erzähl- und Präsentationsformen**
(Liturgie, Predigt und Messrituale, Prozessionen, Exempel, Legenden, Passions- und Mysterienspiele)
- **Kirchen, Kirchenmalerei, kirchlicher Schmuck**



- **Feste** (Komödianten, Spielleute, Sänger, Gaukler, Artisten, Tierbändiger und Quacksalber, Wahrsager, Erzähler, Mysterienspiele, kirchliche Schauspiele)
- **Öffentliche Strafrituale und Hinrichtungen**

Insbesondere romanische Kirchen waren regelrechte „Bildermaschinen“, quasi Guckkästen, bei denen sich der Betrachter in deren Innerem befand. Sie waren bis in den letzten Winkel mit Bildern aus der biblischen Schöpfungs- und Heilsgeschichte ausgemalt. Aus heutiger Sicht ebenso auffällig wie befremdlich ist dabei die seit dem 12. Jahrhundert allenthalben zu Tage tretende Vorliebe für explizit detaillierte Darstellung grausamer Szenen religiös fundierter Gewalt („Abrahams Opfer“, „Kain und Abel“, „Kindsmord zu Bethlehem“, Passion Christi, Martyrien, Apokalypse, „Jüngstes Gericht“ und Höllendarstellungen). Diese Themen finden sich zudem nicht nur in der kirchlichen Wandmalerei (und später in Bildern und Skulpturen), sondern ebenso in Passions- und Mysterienspielen, in den Predigt-Exempeln und Traktaten, Legenden und anderen erbaulichen Texten. Bildliche Darstellungen waren lediglich die für Kinder am leichtesten zugänglichen Medien.



Abbildung 1: „Bildermaschine“
Hocheppan mit Katharinakapelle und Kreidenturm,
ca. 1300-1310 – CC BY-SA 3.0, ManfredK

Gewaltdarstellungen

Im Kontext der heutigen Mediendiskussionen fällt dem in dieser Weise befangenen Betrachter die allgegenwärtige, explizite, aus heutiger Sicht oft geradezu lustvolle Darstellung von religiös begründeter Gewalt auf, die die vorindustriellen Medien bis in das 17. Jahrhundert hinein zu prägen scheint.

Und was vielleicht noch bedeutsamer ist: Eingebettet waren diese Medienmotive in eine nicht minder gewaltbestimmte reale Welt, in der – abgesehen von häufigen kriegerischen Ereignissen – schwerste körperliche Züchtigung, das Zusehen oder die Mithilfe beim Töten von Tieren, öffentliche Prangerstrafen zum Alltag gehörten und die ebenso grausamen wie beliebten öffentlichen Hinrichtungsspektakel – auch für Kinder – festliche Höhepunkte darstellten. Man lebte in ständiger Furcht vor der Zuchtrute eines zürnenden und strafenden Gottes, vor der Wiederkehr armer Seelen und Dämonen, vor Hexen und dem Teufel, vor dem baldigen Weltuntergang und dem Jüngsten Gericht. Natürlich gab es nicht *nur* solche gewaltgesättigten Darstellungen,



Abbildung 2: Rundscheibe Enthauptung
Johannes des Täufers, Niederlande, um 1500

gen, aber sie waren keine Ausnahmen. Die Kirche forcierte den Märtyrerkult als Mittel gegen die wachsenden Häresiebewegungen. Jede Kirche, jeder Altar beherbergte Reliquien und hatte einen oder mehrere Schutzpatrone bzw. Schutzpatroninnen und die hatten in der Regel eine Märtyrer-Biographie.

Die Kunsthistorikerin Silke Tammen zieht folgendes Fazit:

„Heilige werden einzeln oder in großen Gruppen geköpft, aufgespießt, mit Pfeilen gespickt, ausgepeitscht, auf Räder geflochten, geröstet und in Öl gesotten, ihre entblöbte Haut wird verbrannt, abgezogen und mit eisernen Striegeln zerrissen, Gedärme werden herausgewunden, Augen ausgestochen, Zungen ausgerissen, Brüste amputiert.“¹



Abbildung 3: Höllenrachen (Mysterienspiel
„Passion von Arras“, 1430)

An den überaus beliebten Passions- und Mysterienspielen, die oft die eigentlichen Attraktionen im Kirchenjahr waren, nahmen Kinder nicht nur als Zuschauer, sondern auch als Akteure teil – besonders als höllisches und himmlisches Gesinde. Im Zentrum der inszenatorischen und spektatorischen Aufmerksamkeit stan-



Abbildung 4: Der Teufel als Kinderräuber (Geoffroy de La Tour Landry: Der Ritter vom Turn. Der Spiegel der tugent vnd Ersamkeit. Augsburg 1495)

seine Schranken verwiesen wurde. Der leidenschaftliche Teufel war allgegenwärtig. Noch in den Schultheaterstücken des 16. Jahrhunderts treibt er leidenschaftlich sein abschreckendes Unwesen.

Der in den 1490er Jahren vermutlich erste gedruckte Erziehungsratgeber für Eltern, der „Spiegel von Tugend und Ehrsamkeit“, besteht in der Hauptsache aus Exempeln schlechten Verhaltens, bei denen der Teufel die Unbelehrbaren zur Reason bringt.

Dagegen ist der erste Beleg eines speziell an Kinder adressierten Druckerzeugnisses – ein Einblattdruck, also ein Flugblatt – aus dem Jahr 1590 ein vergleichsweise moderates Erziehungsmittel. Es handelt sich dabei um die Darstellung eines sogenannten *Kinderfressers*, einer schrecklichen Riesengestalt, die ungehorsame Kinder verschleppt und auffrisst.

Das Motiv war bis ins 18. Jahrhundert hinein ein überaus beliebtes Flugblattthema und in ganz Westeuropa verbreitet. Elemente dieser Kinderschreckfigur haben sich übrigens bis ins 20. Jahrhundert gehalten. Vor dem *Nachkrapp* oder *Nachtgiger* wurden Kinder noch in den 1950er Jahren gewarnt, und auch von den Krampussen und Pelzmärtles, den furchterregenden Begleiter des Christkinds oder Nikolaus, wissen wir aus Autobiographien, dass sie bei Kindern geradezu traumatische Angstzustände hervorrufen konnten.

Aus heutiger Sicht fragt man sich, ob dieser anscheinend völlig unbefangene Einsatz von Gewalt als Erziehungsmittel nicht zumindest im Hinblick auf jüngere Kinder auch problematisiert wurde. Aber bis ins 17. Jahrhundert hinein lautet die Antwort eindeutig „Nein“. Soweit kritische Stimmen belegbar sind, wenden sie sich nicht gegen die Grausamkeit, sondern Nacktheit und Schönheit bei der Darstellung von weiblichen Heiligen, weil

den besonders der Auftritt des Teufels, die Sintflut, die Öffnung der Höllenpforte, die Qualen der armen Seelen im Fegefeuer, die Bestrafung der Sünder, der Weltuntergang und das Jüngste Gericht. Märtyrer wurden – verkörpert durch Puppen – gefoltert, enthauptet, verbrannt. Die Höllenpforte wurde meist durch einen Drachenschlund dargestellt, der Feuer und Rauch ausspie, und dem dann Satan entstieg, bevor er durch Christus wieder in



Abbildung 5: Der Kinderfresser (Flugblatt Augsburg um 1590)



Abbildung 6: „Kinder, gewöhnt euch, der Obrigkeit zu gehorchen, denn [...] ihre Strafen sind furchtbar.“ (Johann B. Basedows „Elementarwerk“. 1774, Tabelle XXXIV)

diese insbesondere noch ungefestigte Jugendliche zu unziemlichen Gedanken anregen könnten.

Noch im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts glaubte beispielsweise einer der prominentesten philanthropischen Pädagogen, Johann Basedow, sonst einer der unermüdlichsten Anwälte neuer eigengesetzlicher und altersgerechter Erziehungsmetho-



den, nicht auf drastische Abschreckung verzichten zu können. In einer 1774 publizierten Sammlung von Anschauungstafeln für den Elementarunterricht zeigt er unter anderem eine öffentliche Enthauptung und versieht sie mit dem Merksatz: „Kinder, gewöhnt euch, der Obrigkeit zu gehorchen, denn [...] ihre Strafen sind furchtbar.“ (Zur Entschuldigung wie Erklärung lässt sich allerdings anführen, dass spektakuläre öffentliche Hinrichtungen damals noch reale gerichtliche Praxis waren.)

Als vorsichtiges und vorläufiges Fazit lässt sich allenfalls festhalten, dass in der christlichen Kultur früherer Zeiten Gewaltdarstellungen offensichtlich unverzichtbare Bedeutung haben: einerseits als Opfergewalt (Märtyrer) und andererseits als Droh- und Strafgewalt Gottes (Gottesgerichte, Fegefeuer, Hölle usw.). Der religiöse Kontext, in den Gewalt damals eingebunden war, erlaubte es, Gewalt sehr explizit zu thematisieren, gleichzeitig aber auch kollektiv zu kontrollieren. Über die jeweils individuelle Rezeption lässt sich freilich nur spekulieren. Dass die Gewaltdarstellungen gerade auf Kinder einen nachhaltigen Eindruck machten, war beabsichtigt und darf als evident angenommen werden.



Abbildung 7 : Bänkelsänger mit Publikum (1740)



Abbildung 8 : Titelseite eines Bänkelsangheftes (1851)

Laterna Magica und Bänkelsang

Im Laufe des 17. Jahrhunderts tauchen zwei neue Medien auf, die für Kinder besonders attraktiv waren: Der *Bänkelsang* und die *Laterna Magica*. Der Bänkelsang war ein typisches Rummelplatzmedium und gleichzeitig ein früher multimedialer Medienverbund, in dem Präsenz- und Speichermedien verschränkt waren. Nahezu alle erhaltenen Bilddokumente zum Bänkelsang zeigen Kinder als besonders fasziniertes Publikum. Seinen Namen hat der Bänkelsang von der mobilen Bühne, auf der sich die Akteure – Sänger und Erklärer, Musiker – präsentierten. Die Speichermedien waren eine Bildertafel und illustrierte Heftchen, mit Text, Dokumentation und moralischer Nutzenanwendung. Im 20. Jahrhundert machten die neuen Bild- und Tonmedien und die Sensationspresse dem Bänkelsang den Garaus.



Abbildung 9: Laterna-Magica-Vorführung durch professionelle Schausteller (1765)

In der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts wird die Laterna Magica entwickelt. Sie verbreitet sich innerhalb weniger Jahrzehnte in ganz Westeuropa als Jahrmarktsattraktion. Technisch gesehen ist die Zauberalaterne der Vorläufer aller späteren Bildprojektoren – vom Dia-, über den Filmprojektor bis zur Power-Point-Präsentation.

Die Entwicklung dieses Mediums ist unter mehreren Aspekten auch heute noch interessant: So ist die Laterna Magica das erste der modernen technischen Apparatemedien, bei dem nicht nur die Informationsproduktion (wie beim Theater oder Druckerzeugnissen), sondern auch die Rezeption nur mit Hilfe einer technisch-physikalischen Apparatur möglich ist. Darin ist die Zauberalaterne ein Vorgänger der Stereoskopie, der Fonografie, des Telefons, der Kinematografie, des Rundfunks und Fernsehens und des Computers. Und die Laterna Magica war anfangs ein Guckkastenmedium im Rummelplatzkontext. Die Vorführung regelrechter Bildprogramme wurde durch Erzähler, Musiker, Sänger, Possenreisser usw. umrahmt und ergänzt.

In der Entwicklung und dem Erfolg des Mediums manifestiert sich nicht nur der allgemeine Hunger nach künstlichen Bildern, sondern nach farbigen und bewegten, „lebenden“ Bildern im Besonderen. An der Optimierung des Mediums wurde in die-



Abbildung 10: Laterna-Magica-Bild:
Mondlandschaft (um 1900)

ser Hinsicht unermüdlich und erfolgreich gearbeitet: Bald gab es bewegliche Schiebe-, Hebel- und Drehbilder. Mit mehreren Projektoren, Dreifachobjektiven und der Projektion auf künstlichem Nebel wurden schon um die Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert geradezu filmische Effekte erzielt – vergleichbar etwa mit den aufwändigen Dia-Ton-Shows, mit denen bei uns noch vor wenigen Jahren Abenteuerreisende sich wieder ihre Reisekosten zu verdienen suchten. (Sie erinnern sich sicherlich.)



Abbildung 11: Deckelbild einer Laterna-Magica-Schachtel
(um 1900)

Auf dem Rummelplatz und mit der Laterna Magica beginnt aber auch die visuelle Welteroberung für das gemeine Volk; die bunte Bebilderung nahezu aller Erfahrungs- und Phantasiebereiche. Das häufig kreisrunde Format der Bildprojektion wurde geradezu zum Erkennungsmerkmal für den grenzüberschreitenden wissenschaftlichen Blick – ins mikroskopisch Kleine, teleskopisch Ferne oder ethnografisch Fremde.

Im Laufe des 19. Jahrhunderts wird aus dem aufwändigen Expertenmedium ein industriell und seriell standardisiert gefertigtes Massenmedium für den individuellen häuslichen Privatkonsum (als Vorform des Heimkinos). Ende des 19. Jahrhunderts ist die *Zauberlaterne* ein weltweit verbreitetes und beliebtes häusliches Kindermedium in bürgerlichen Kreisen.

Auch darin ist die Laterna Magica Vorläuferin einer Entwicklung gewesen, die für nachfolgende Medien geradezu symptomatisch wird: der Weg vom öffentlichen Expertenmedium zum individuellen Privatmedium. Die Phonographie, der Film, der Computer – selbst ein so peripher erscheinendes Medium wie das Kasperltheater nehmen diesen Karriereverlauf.

Aber noch in einem weiteren Punkt erweist sich die Laterna Magica als zukunftsweisend. Von Anfang an zeichneten sich Verbreitung und Rezeption des Mediums durch einen zwiespältigen Doppelcharakter von Belehrung und Unterhaltung, einen Antagonismus von Aufklärung und Manipulation aus.

Dieser Antagonismus – legitime Belehrung kontra missbräuchliche Unterhaltung – wiederholt sich von da an bei nahezu allen seither auf den Markt gekommenen Medien: dem Guckkasten im engeren Sinn, dem daraus entwickelten Papiertheater, den Bilderbogen, den Familien- und Kinderzeitschriften, der Stereoskopie, den Sammelbildern, den Gesellschafts- und Individualspielen, der Phonographie, dem Film, dem Rundfunk und Fernsehen und last not least dem Internet.

Lesewut und Vielleserei

Seit der Entwicklung der modernen Pädagogik im Zuge der Aufklärungsbewegung des 18. Jahrhunderts ist die neuzeitliche Medienerziehung durch eine Reihe von kaum auflösbaren Antagonismen gekennzeichnet. Statt stumpfem Drill und Einpauken propagierten die philanthropischen Pädagogen das lustvolle intrinsische Lernen aus Interesse und Neugier. Dazu sollten unterhaltende Elemente den Lernstoff attraktiv machen. Andererseits war bloße Unterhaltung verpönt, ja ernsthaftem Lernen abträglich. Auch dieser Konflikt zwischen Unterhaltung und nützlichem Wissenserwerb prägt bis heute die Mediendiskussion. Einerseits sollte die Einbildungskraft der Kinder für das Lernen dienstbar gemacht werden, andererseits galt eben diese Phantasie als unberechenbar und gefährlich für kontrollierte Lernprozesse. Das gravierendste Dilemma aber ergab sich aus der möglichst frühen Befähigung der Kinder zu eigenverantwortlicher Medienrezeption einerseits – damals ging es dabei vor allem um die Lesefähigkeit – und der Vermeidung einer verfrühten Konfrontation mit Medieninhalten andererseits, die dem jeweiligen kindlichen Entwicklungsstadium als nicht angemessen oder gar schädlich erachtet wurden.

Anders gewendet: Man etablierte Kindheit als spezifischen und schutzwürdigen Lebens- und Erfahrungsraum, aber gleichzeitig wurde dieser Schonraum durch die Befähigung der Kinder zu eigenständiger, unkontrollierter Lektüre bedroht. Die sich daraus ergebende Gefahr einer schädlichen Verfrühung, ja im Grunde eines *Verschwindens* eben jener Kindheit, die man gerade ausgerufen hatte, ist seither ein Dauerproblem der Medienpädagogik. Und dieser Aspekt beherrschte damals die Diskussionen um *Lesewut und Vielleserei*:

„Den verderblichsten Einfluß hat die Lesesucht auf die Jugend, theils weil in derselben das unerfahrene Herz am empfänglichsten für Eindrücke jeder Art, theils weil die Einbildungskraft ohnehin das Thätigste ihrer Seelenvermögen ist. Wirft dann ein unglücklicher Umstand, Schlechtigkeit der Bücherausleiher oder Verkäufer,





Nachlässigkeit der Erzieher, Unachtsamkeit der Aeltern, ein auf Sittenverderbniß berechnetes Buch, das Machwerk eines geilen Wollüstlings, in ihre Hand; wird ihre Einbildungskraft mit unanständigen Vorstellungen, mit verschönernden Gemälden viehischer Triebe, mit Verzierungen des Verbrechers vertraut gemacht – wer rettet dann das schirmlose Herz vor der vergifteten Phantasie? ... Was der Mütter treue Liebe, was des Vaters fromme Sorge, was des Lehrers warmer Eifer Jahre lang baute, reißt oft der Fluch eines einzigen verbrecherischen Buches in einer Stunde nieder.²

Die Strategie der Medienproduzenten war dagegen wesentlich unkomplizierter. Sie bestand darin, gleichzeitig den sowohl unterhaltenden (d.h. für Kinder attraktiven) wie lehrhaften (also wertvollen) Charakter ihrer Produkte zu betonen. Gleichgültig, ob es sich um die Laterna Magica, Familien- und Kinderzeitschriften, um Spiele, um die Stereoskopie und Sammelbilder, Schallplatten oder den Film handelte. Und völlig falsch war diese Behauptung schon deshalb nicht, weil Kinder geradezu unvermeidlich bei allem, was sie tun, etwas lernen. (Um ein aktuelles Beispiel zu bemühen: Ravensburger vermarktet sein digitales Lesestiftsystem *Tiptoi* vor allem als neues, optimales Lerninstrument. Der Umsatz wird zu 80 Prozent mit Spielen gemacht.)

Durch die Fülle der neuen Medien und neuer Marketingstrategien, bei denen die Werbung ein immer wichtigere Rolle spielte, etablierte sich spätestens gegen Ende des 19. Jahrhunderts eine massenhafte, industriell produzierte und strikt kommerziell ausgerichtete populäre Massenkultur, in der Kinder und Jugendliche vielfach eine Schlüsselrolle als *early adopters*, als Konsummotivatoren der Eltern, aber zunehmend auch als autonome Konsumenten spielten. (Die Süßigkeitautomaten begannen ihren Siegeszug vor allem als Kindermedium; ebenso die Phonographie – mit Sprechpuppen und Kindertonträgern. Und das frühe Kino, so bilanziert die Filmhistorikerin Corinna Müller, verdankte „vor allem Kindern und Jugendlichen“ seinen Aufstieg.)

Zur Sammelsucht und Konsumwut verführende Sammelbildserien, zu unkontrolliertem Konsum verleitende Süßigkeitsautomaten, frivole Theaterstücke, derb-humoristische Postkarten und Photoserien, *Mutoskopautomaten* mit pikanten Bildserien, erotisch anzügliche Witzblätter, Musikautomaten und Grammophone mit schlüpfrigen Gassenhauern, schreiende Plakate, Groschenhefte mit grellen Titelbildern und nicht weniger sensationell aufgemachte Filme bedrohten aus der Sicht der bürgerlichen Kulturträger nicht nur die Kinder, sondern die Kontinuität des kulturellen Wertesystems insgesamt. Hinzu kam eine in dieser Größenordnung und Intensität neue atemberaubende großstädtische Rummelplatzkultur, bei der die neuen Vergnügungsparks

mit ortsfesten Zirkussen, gigantischen Fahrgeschäften, sensationellen Schaubuden, Varietés, Kuriositätenkabinetten, Schausportwettkämpfen, Völkerschauen, Tingeltangel, Glücksspielautomaten und Kintopps kulturell quasi permanent exterritoriale Zonen innerhalb der bürgerlichen Kultur bildeten. (Von der Wissenschaft wurde dieser Bereich als bedeutsamer Sektor der Kinderkultur bisher kaum zur Kenntnis genommen.)

Zwei Gruppen schienen aus bürgerlicher Sicht durch die neuen, strikt kommerziell ausgerichteten Verführungen besonders gefährdet: die städtische, proletarische Unterschicht allgemein und Kinder und Jugendliche im Besonderen. Die Befürchtungen kulminierten zwischen Jahrhundertwende und 1. Weltkrieg in einem in diesem Ausmaß und dieser Intensität nie dagewesen „Kampf gegen Schund und Schmutz“. Wobei *Schund* für ästhetisch Wertloses und Minderwertiges, *Schmutz* für moralisch Verwerfliches stand.

Groschenhefte und Kino

Hauptziele der Kampagnen waren dabei die modernen großstädtischen Lebensverhältnisse im allgemeinen und zwei neue Medien im besonderen: die Groschenhefte und das Kino. Die Groschenhefte bieten jeweils pro Heft abgeschlossene Geschichten mit festen Serienhelden und setzen damit Kinder und Jugendliche erstmals in der Kulturgeschichte in die Lage, sich in nennenswertem Umfang ihre Lektüre in eigener Regie, unkontrolliert von Erwachsenen zu beschaffen. Das zweite Medium ist das Kino, damals noch *Kintopp* genannt, es bietet mit seinen permanenten Tagesvorstellungen einem Kinder- und Jugendpublikum einen sozialen Raum, in dem weder die Medienrezeption, noch das allgemeine Verhalten unter pädagogischer Kontrolle stehen.

Zu den bereits bekannten in der Lesewutdebatte entwickelten Argumenten, unter denen das der Gefahr schädlicher Verführungen durch Medien das wichtigste ist, kommen nun zwei weitere: die drohende Entstehung einer dem Einfluss der Erwachsenen entzogenen gefährlichen Selbstorganisation von Kindern und Jugendlichen, und die Gefahr des Entstehens einer völlig kulturabstinenten, ja kriminellen Generation. So beobachtete man beispielsweise die Bildung von Verehrergruppen um bestimmte Heftserienhelden: Was wir heute als Fanclubs bezeichnen würden, wurde damals als Keimzelle krimineller Kinder- und Jugendbanden dämonisiert.

Drei zeitgenössische Zeugnisse zur Illustration der durch diese Medien ausgelösten Irritationen: Das erste Beispiel bezieht sich auf spezielle Kinovorstellungen für Kinder und illustriert anschaulich das Gefühl eines Generationsbruchs, der Entfremdung, des schon stattgefundenen Abgleitens der jungen Generation in eine



Manfred Nagl

Prof. Dr. **Manfred Nagl**: Jahrgang 1940, Professor für Medien- und Kommunikationsmanagement an der Hochschule der Medien Stuttgart (HDM), im Ruhestand. Zahlreiche Publikationen zu Themen des Bibliothekswesens, der Kultur- und Mediengeschichte.

den Erwachsenen fremde und sie aufs Höchste beängstigende Welt. Der Zeitzeuge, ein Pfarrer, berichtet wie ein Ethnologe über eine den Erwachsenen weder zugängliche, noch verständliche und doch mitten in dieser Gesellschaft existierende Welt.

„Diese Kinder, die die ersten Reihen füllen, geben dem Vorführungsraum [...] ein charakteristisches Gepräge. Die Erwachsenen sind hier nur Besucher, sie aber fühlen sich wie zuhause. Mit den Kellnern, die mit den Tablett von Reihe zu Reihe gehen, stehn sie auf gutem Fuße, denn einen oder zwei Groschen für Leckereien haben die meisten von ihren Eltern erbettelt oder sich irgendwie verdient. Früher wanderten sie in die Sparbüchse, heute ist das unmodern, der Kinematograph ist unersättlich. Wenn solche Schaulust die Kinder erst einmal gepackt hat und sie die Ungebundenheit im Dreivierteldunkel gekostet haben, dann fällt es schwer, dieses Fieber zu dämpfen. Knaben unter 12, ja unter 10 Jahren machen hier ihre ersten Rauchversuche ungestört vom Personal [...] Neulich war ich absichtlich zu einer Vorstellung lange vor Beginn gegangen. Drei Viertelstunden saß ich als einzelner Erwachsener in dem noch durch wenige Lampen erhellten Raum mit Dutzenden von Mädchen und Knaben, die sich ungestört unterhielten, ohne dass jemand vom Personal auch nur den Kopf hineingesteckt hätte. Da bin ich mir ganz klar darüber geworden, dass es für diese Schulkinder keine Geheimnisse mehr gibt und dass jedes Kind, das mit dieser Horde in Verbindung kommt, nach wenigen Besuchen verdorben wird. Und schließlich ist doch nicht nur in der Großstadt jedes Kind schon öfter im „Kintopp“ gewesen.“³

Das zweite Beispiel zielt auf die die damals neuen Groschenhefte à la „Buffalo Bill“, „Nick Carter, der Weltdetektiv“ oder „Lustige Backfischstreich“, von deren verrohender, ja kriminalisierender Wirkung der Autor fest überzeugt ist.

„Ein Nutzen der Schundliteratur ist in keiner Richtung erkennbar. Vielmehr muß mit aller Bestimmtheit festgestellt werden, daß der Schaden, den sie anrichtet, unabsehbar ist. Nicht nur daß der Geschmack von Millionen rettungslos verdorben wird, auch ihre Sinne werden aufgereizt und zugleich abgestumpft. Schauen wir weiterhin tatenlos zu, so wird eine Generation heranwachsen, die keine größeren Vergnügungen kennt, als sich durch alle Verirrungen menschlicher Leidenschaften, durch alle Abgründe viehischer Grausamkeit und durch die ganze Schreckenskammer der abscheulichsten Verbrechen führen zu lassen.“⁴

Noch apokalyptischer gestimmt warnte 1910 der damals sehr populäre Berliner Publizist Richard Nordhausen vor den Folgen einer unkontrollierten Teilhabe der jungen Generation an den neuen Formen der urbanen Massenkultur, deren Folgen für ihn in dem Schreckbild einer kommenden Generation gipfeln, die der jetzt amtierenden buchstäblich das Messer an die Kehle setzen wird.

„Ohne Gott und Herrn führen die Unreifen ihr Leben. Keine Autorität wird anerkannt. Alle Genüsse der Reifen stehen auch den Minderjährigen zu, und in alle ihre Laster dürfen sie sich versenken [...] In unseren großen Städten

ziehen wir die Tartaren der Zukunft heran, die diese hochgepriesene Kultur zerstampfen werden. Wir rüsten mit Macht gegen äußere Feinde und ahnen nicht, daß unsere eigene Brut bereits das Messer wider uns erhebt.“⁵

Comics

Eine neue Stufe der Eskalation – oder vielleicht sollte man besser sagen: der Irritation – erfuhr die Debatte über die Gefährdung von Kindern und Jugendlichen und die Kontinuität unserer Kultur in den 1950er Jahren mit der Verbreitung der modernen Comics. Mit den Comics trat erstmals ein Medium auf den Plan, das sich durch einen spezifischen neuen Code auszeichnete. Die Kinder erlernten ihn spielerisch und schnell, den meisten Erwachsenen im Nachkriegsdeutschland blieb er dagegen zeitlebens unverständlich und ihre Reaktion zielte deshalb auf die Perhorreszierung des Mediums selbst, nicht nur bestimmter Inhalte.

„Die Comics sind eine Quelle allgemeinen Analphabetentums; sie schaffen eine Atmosphäre der Grausamkeit und des Abwegigen; sie vermitteln verbrecherische oder sexuell anomale Ideen; sie schwächen die natürlichen Kräfte, ein gesundes und anständiges Leben zu führen.“⁶

„Was die Atombombe der Welt antun kann, nämlich ihr Ende herbeiführen, das kann das Comic book der Welt der Literatur antun – nämlich das Lesen ausrotten.“⁷

Am Vorabend des Aufstiegs der digitalen Kindermedien bricht Anfang der 1980er Jahre nochmals eine besonders heftige Debatte los, die schließlich zu einer erneuten Verschärfung der Jugendschutzverordnungen führte. Diesmal geht es um die sogenannten *Horror-Videos*. Die Debatte ist auch deshalb interessant, weil sich in ihr eine Umkehrung der ursprünglichen Funktion des Kinderzimmers manifestiert. Früher war das Kinderzimmer ein vor dem Schmutz der Straße geschützter und elterlich kontrollierter Raum. So wurde etwa das Heimkino als medialer Schonraum gegen das öffentliche Kino propagiert. In der Videodebatte hat sich die Rolle des Kinderzimmers offensichtlich umgekehrt: Was bisher nur in Schmutzel- und Bahnhofskinos zu sehen war, überschwemmt nun per Videokassette die Kinderzimmer. Dieses Hauptargument in der Debatte ist aber



Abbildung 12: Titelstory (Der Spiegel, Nr. 11/12.3.1984)





nur dann schlüssig, wenn das Kinderzimmer zu einem unkontrollierten Terrain für kindlichen Medienkonsum geworden ist.

Die vorerst letzte Stufe: Digitalisierte Medien

Wir haben hier den Auftakt einer Debattenkonstellation, die in der Diskussion um die digitalisierten Medien insofern noch an Intensität gewonnen hat, weil hier das Problem kaum mehr zu kontrollieren der Eigenwelten der Kinder- und Jugendlichen, ihre in der Regel weit überlegene Nutzerkompetenz und der geringe Erfolg herkömmlicher Zensurmaßnahmen nochmals an Dringlichkeit gewonnen haben.

Vorerst letzte Stufe: Mit den mobilen Handheld-Medien schließlich ist das Kinderzimmer in seiner neuen Funktion als unkontrollierter Medien-Freiraum ins Display gerutscht und mobil geworden.

Vergewaltigung, Enthauptung, Prügeleien, Verstümmelung ... Handy-Schock – wenn der Schulhof zum Horrorkino wird

Die Bilder sind so schrecklich, menschenverachtend und ekelhaft, daß man ihren Anblick kaum ertragen kann. Menschen werden verstümmelt, vergewaltigt, enthauptet, eine Frau beim Sex mit einem Pferd gezeigt. Solche Bilder gab es auch früher schon. Sie wurden unter der Hand in schmuddeligen Sexshops und Porno-Kinos gehandelt, waren damit für Kinder und Jugendliche nahezu unerreichbar. Heute sehen 10-, 12- oder 15jährige Schüler solche Bilder jeden Tag auf ihrem Handy – und viele machen sich einen Spaß daraus, die Horrorfotos mit dem Mobiltelefon an Freunde weiter zu verschicken.

Der Handy-Schock! Ein neuer Sex- und Gewalttrend an unseren Schulen erschüttert Eltern und Lehrer, beschäftigt mittlerweile auch Staatsanwälte.⁸

Im Grunde begann schon mit dem Walkman Anfang der 1980er Jahre die Ära der mobilen Medien, mit denen quasi das Kinderzimmer als unkontrollierter Aktivitätsraum einerseits mobil und ständig verfügbar, andererseits aber für Eltern noch unzugänglicher wurde.

Schluss: Immaterialität der Medien

Ich möchte zum Schluss noch auf einen bisher nur wenig diskutierten Aspekt eingehen, bei dem das Fazit etwas weniger ratlos ausfällt.

Ein Nebeneffekt der Digitalisierung ist die fortschreitende Dematerialisierung der Hardware und ihrer Funktionen. Die Geräte können zwar alles, aber sie zeigen kaum noch anschauliche, nachvollziehbare Funktionsabläufe. Für das herkömmliche Technikverständnis und damit für einen nicht unwichtigen Teil der Weltaneignung bietet die digitale Technologie kaum noch Anschauungsmaterial. Ob die Einlassung mit der Welt der Algorithmen für die Mehrheit der Nutzer dagegen erfolgversprechend und kompensatorisch wäre, ist eine offene Frage. Im schlimmsten Fall könnte es zu einem eher magischen Weltverständnis nach der Art schlechter Science Fiction führen: „Plötzlich begannen irgendwo, tief im Innern des riesigen Rauschschiffs mächtige Maschinen zu summen.“ Auf einen anderen diskussionswürdigen Aspekt hat kürzlich die Journalistin Elke Schmitter im *Spiegel* hingewie-

sen. Unter der programmatischen Überschrift „Dateien kann man nicht lieben“ fragt sie, ob nicht die Immaterialität medialer Abspiel, Speicher- und Kopiervorgänge, also das Verschwinden ihrer Warenform auch das Verständnis und die Achtung von fremden Eigentum und Urheberansprüchen schwinden lässt.

Auch wenn die Guckkastenmedien mit den heutigen portablen Handheld-Medien ein neues Level erreicht haben, wenn sie dank der Digitalisierung praktisch alle anderen Speichermedien aufsaugen können, stärken gerade sie, so scheint es mir, durch ihre technische Künstlichkeit gleichzeitig das Bedürfnis nach den Rummelplatzmedien. Der totalen immateriellen Verfügbarkeit der Musik im Netz steht zum Beispiel eine neue Blüte der Live-Konzerte gegenüber. Die neun größten Freizeit- und Erlebnis-parks in Westeuropa hatten 2010 mehr als 32 Mio. Besucher. Dazu kommen Messen mit Spielangeboten, Tourneen mit sensationellen Themenschauen, und selbst die Live-Animationen für Kinder im Urlaub sind zu Schlüsselangeboten der Tourismusbranche geworden. Möbelhäuser und Einkaufszentren locken mit Live-Events für Kinder. Und notfalls organisieren Jugendliche ihren Rummelplatz auch selbst – per Handy, Netz und iPad als *Blogger Party* oder *Games Convention*.

Es gibt kaum ein halbwegs erfolgreiches PC-Spiel, zu dem es nicht ein üppiges Angebot an analogen Spielfiguren gibt, keine populäre Medienfigur, bei der nicht versucht wird, einen möglichst umfangreichen Produktverbund daraus zu machen. Auch der Umsatz von konventionellem elektronischem Spielzeug steigt weiter von Jahr zu Jahr – trotz sinkender Kinderzahl. Für den Zeitschriftenhandel mussten spezielle Tröge entwickelt werden, um die derzeit weit über hundert verschiedenen Kinderzeitschriften präsentieren zu können, die vor allem über ihre Zugabespielzeuge – neudeutsch *Gimmicks* genannt – miteinander konkurrieren. Und selbst die Adventskalender werden mehr und mehr zu dreidimensionalen Baukästen. Die Sammelbilder-Aktion von Rewe mit dem Worldwide Fund for Nature (WWF) löste 2011 – also eineinhalb Jahrhunderte nach der Erfindung dieses Mediums – in Deutschland erneut einen regelrechten Sammelbilder-Hype aus, strapazierte die Nerven der Eltern sammelwütiger Kinder und sorgte dafür, dass 2012 kaum eine Lebensmittel-Kette ohne Sammelaktion auszukommen glaubte.

Der Boom solcher auf den Reiz des Anfassbaren, Haptischen spekulierender Produkte könnte auch eine kompensatorische Kehrseite der immer perfekteren Download-Kultur sein. Ob man nicht auch Algorithmen lieben kann, sei einmal dahingestellt. Aber ganz offensichtlich machen sie alleine nicht satt.

Anmerkungen

- 1 Silke Tammen: *Gewalt im Bilde. In: Gewalt im Mittelalter. München 2005, S. 317*
- 2 Heinrich Zschokke: *Eine Warnung vor den Gefahren der Lesesucht 1821*
- 3 Walther Conrad: *Kirche und Kinematograph. Eine Frage. Berlin 1910, S. 35*
- 4 Ernst Schultze: *Die Schundliteratur, 1911, S. 41*
- 5 Richard Nordhausen in: *Der Tag, Ausg. B, 15.8.1910*
- 6 Richard Bamberger: *Jugendlektüre. Wien 1965*
- 7 Anonymus in: *Jugendliteratur, 2. Jg./1956, Nr. 7, S. 349*
- 8 Bild.de, <http://www.bild.de/news/aktuell/news/por-no-alarm-schuelerhandys-252674.bild.html>, 25.03.2006 (gekürzt)

