

Lothar Mikos

Mit dem DEGEN im Dschungel- fieber

Ästhetik der Gewaltdarstellung in Abenteuerfilmen

Mit der *Indiana-Jones*-Trilogie in den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts kam der Abenteuerfilm zu neuer Popularität. Er kann auf eine lange Tradition zurückblicken, die bis in die 20er Jahre reicht. Mit Filmen wie *Die drei Musketiere* (USA 1921), *Robin Hood* (USA 1922) und *Der Dieb von Bagdad* (USA 1924) legte Douglas Fairbanks den Grundstein für das Genre, nachdem es bereits in den 10er Jahren die ersten *Tarzan*-Filme gegeben hatte. Die Filmtitel lassen bereits erahnen, dass wir es beim Abenteuerfilm nicht mit einem eng definierten Genre zu tun haben, sondern mit einem Oberbegriff, unter den verschiedene Subgenres zusammengefasst werden. Der deutsche Filmkritiker Georg Seeßlen (1983; 1996) rechnet den Antik- bzw. Sandalenfilm ebenso dazu wie den Ritterfilm, den Piratenfilm, den so genannten Mantel- und Degenfilm, den Kolonialfilm sowie den Abenteuerfilm im engeren Sinne. Der amerikanische Filmwissenschaftler Brian Taves (1993, S. 13ff.) nennt fünf Subgenres:





Indiana Jones und der Tempel des Todes.

- 1) den Draufgängerfilm (*swashbuckler*),
- 2) den Piratenfilm,
- 3) den See-Abenteuerfilm,
- 4) den Empire-Abenteuerfilm und
- 5) den Glücksjäger-Abenteuerfilm
(*the fortune hunter adventure film*).

Hier soll nicht diskutiert werden, welche dieser Klassifikation von Subgenres sinnvoll ist, sondern auf die wesentlichen dramaturgischen und ästhetischen Muster hingewiesen werden, die all diesen Filmen gemeinsam sind. Ein entscheidendes Genremerkmal ist Action. Kämpfe und Verfolgungsjagden zeichnen diese Filme aus. Je nach historischer Verortung der Geschichte wird mit Fäusten oder technisierten Waffen gekämpft, finden die Verfolgungsjagden zu Fuß, auf Elefanten, Pferden oder anderen Tieren sowie mit allerlei technischen Fortbewegungsmitteln von Fahrrädern bis hin zu Flugzeugen statt. Im angloamerikanischen Sprachraum wird das Genre daher inzwischen auch als Action-Adventure bezeichnet (vgl. Neale 2000, S. 52ff.). Dazu zählen dann allerdings auch die *Alien*-, *Rambo*-, *Highlander*-, *Terminator*-, *Stirb-langsam*- und die *Der-Herr-der-Ringe*-Filme sowie Produktionen wie *Der letzte Mohikaner* (USA 1992) oder *Braveheart* (USA 1994).

Damit wird das Genre sehr weit gefasst und lässt als wesentliches Merkmal neben der Action eigentlich nur noch die zentrale Heldenfigur, die Abenteuer zu bestehen hat, gelten. Der primäre Aspekt in der Beschäftigung mit diesem Genre liegt in der angloamerikanischen Film- und Medienwissenschaft entsprechend auch auf der Inszenierung von Männlichkeit und der so genannten „women warriors“ (vgl. Cohan/Rae Hark 1993; Jeffords 1994; Tasker 1993). Bei dieser Fokussierung wird übersehen, dass die Strukturen und Stereotypen des Abenteuerfilms eben gerade nicht festlegen, ob ein Held oder eine Heldin im Mittelpunkt steht (vgl. Neale 2000, S. 57). Zu allen Zeiten der Filmgeschichte hat es solche Filme mit weiblichen und/oder männlichen Helden gegeben, auch wenn die Zahl der männlichen Helden insgesamt sicherlich überwiegt. Es war eher vom jeweiligen Zeitgeist und den gesellschaftlichen Entwicklungen abhängig, dass es zu einer bestimmten Zeit mehr männliche oder weibliche Helden gegeben hat. So könnte man sicherlich darüber nachdenken, warum in den 80er Jahren ein männlicher Archäologe wie Indiana Jones (gespielt von Harrison Ford) große Popularität im Kino erlangte, zur Jahrtausendwende dagegen eine weibliche Archäologin wie Lara Croft (verkörpert von Angelina Jolie) populär geworden ist.

Im Folgenden soll das Genre des Abenteuerfilms enger gefasst werden. Auch wenn Antik- bzw. Sandalenfilme, Ritter- und Piratenfilme aufgrund einiger gemeinsamer Grundmuster dazugerechnet werden können, sollen im Wesentlichen unter Abenteuerfilmen solche Produktionen verstanden werden, in denen sich eine Heldin oder ein



Held auf die Suche nach einem scheinbar wertvollen Gut (Schatz, verloren geglaubte Schriften, geheime Unterlagen, vergessene Völker etc.) macht und dabei zahlreiche Hindernisse überwinden und böse Feinde ausschalten muss, die das Gut ebenfalls an sich bringen wollen. Die klassischen Sandalen-, Ritter- und Piratenfilme spielen in diesem Zusammenhang auch deshalb keine große Rolle, weil durch das Thema und Setting eine ästhetische und historische Distanz besteht, so dass sie in der Regel für den Jugendschutz nicht relevant sind. Die Filme, die in der jüngeren Vergangenheit ins Kino kamen, wie *Gladiator* (USA 2000) und *Master and Commander – Bis ans Ende der Welt* (USA 2003), sind höchstens wegen ihrer Action-szenen relevant – und damit gelten für sie bei der Bewertung die Kriterien von Actionfilmen (vgl. Mikos 2001a). Das gilt weitgehend auch für Fernsehserien wie *Herkules* und *Xena*. Doch hier zeigen sich teilweise auch spezifischere Inszenierungsmuster des Abenteuerfilms, die nicht nur auf Action setzen.

Unheimliche Bedrohungen

Ein wesentliches Merkmal von Abenteuerfilmen und -serien ist, dass die Heldin oder der Held mit dem Fremden konfrontiert wird. Das Fremde kann als exotische Gegend, in die der Held verschlagen und in der er mit fremden Menschen konfrontiert wird, auftauchen oder als geheimnisvoller Gegner, der über unerklärliche Kräfte verfügt. Es kann aber auch eine geheimnisvolle Kraft der Natur sein, die sich der Heldin entgegenstellt. Grundsätzlich wird das Fremde als bedrohlich inszeniert. Dadurch wird in den Abenteuerfilmen und -serien oft eine generelle Atmosphäre der Bedrohung geschaffen, die allerdings häufig durch Komik oder romantische Landschaftsdarstellungen gebrochen wird. Doch begegnen dem Zuschauer im Abenteuerfilm nicht nur Formen der kognitiven Bedrohung wie im Thriller (vgl. Mikos 2001b), sondern auch diffuse Bedrohungen, die nicht aus der Dramaturgie der Filme erklärt werden können. Denn die Bedrohung liegt oft im Charakter einer mysteriösen Natur und übersinnlicher Phänomene, die mit dem Helden auch die Rezipienten vor das eine oder andere Rätsel stellen. Hier wird nicht nur das Vertrauen in die alltägliche Welt erschüttert, sondern das Vertrauen in die menschliche Existenz. Die alltägliche Welt, wie sie dem Zuschauer bekannt ist, findet im Abenteuerfilm nur selten eine Entsprechung, denn die Helden bewegen sich in einer Szenerie, die von längst vergangenen Zeiten kündigt oder die in der Exotik der nicht westlichen Welt angesiedelt ist, kurz: Die dargestellte Welt ist eine *fremde* Welt. Wenn in einem Film wie *Liane, das Mädchen aus dem Urwald* (D 1956) die Teilnehmer einer Expedition auf ein „unter Wilden“ aufgewachsenes Mädchen treffen, das die Eingeborenen zu beschützen und zu verteidigen versuchen, ist die Bedrohung, die von ihnen

Xena.

ausgeht, nicht mit der zu vergleichen, die z. B. bei einem Thriller auftritt, in dem ein psychopathischer Arzt einen Patienten beschützt und verteidigt.

Die Inszenierung des Bedrohungspotentials des Fremden – handelt es sich nun um befremdliche Naturerscheinungen, fremde Menschen, die merkwürdigen Tätigkeiten nachgehen, unbekannte Tiere oder sonstige Wesen – weist ihm immer auch einen feindlichen Aspekt zu. Im Hinblick auf die ersten beiden Teile der *Indiana-Jones-Trilogie* schreibt der Filmkritiker Thomas Kuchenbuch (1987, S. 156): „Die Rolle der Natur mag u. a. genrespezifisch motiviert sein: Sie ist ein Teil der Fremde, des fremden Elements, das es zu überwinden gilt, das also grundsätzlich auch feindliche Aspekte aufweist (wie schon für jeden Odysseus oder Robinson).“ Der Hinweis auf die beiden literarischen Figuren zeigt, dass diese Erzählmuster eine lange Tradition in der Kultur haben. Gerade in der Zuschreibung des Feindlichen zielt die Inszenierung des Fremden in den Abenteuerfilmen direkt auf die Ängste des Publikums, nicht nur auf die Angst vor dem (unheimlichen) Fremden, sondern auf Urängste vor Dunkelheit oder Tieren – so spielen Spinnen- und Schlangenphobien eine große Rolle. Dadurch erfährt die gesamte Stimmung der unheimlichen Bedrohung eine Konkretisierung in bestimmten Situationen bzw. Szenen, in die der Held gerät und an der er seine Furchtlosigkeit und Stärke beweisen muss. Im Grunde geht es im Abenteuerfilm ähnlich wie im Thriller und Horrorfilm (vgl. Mikos 2001b; Mikos 2002) um den Entzug des Vertrauens in die Alltagswelt. Die fremde Welt, in der sich der Abenteurer bewegt, bietet kein Vertrauen, keine ontologische Sicherheit. Held und Zuschauer bewegen sich gewissermaßen auf schwankendem Boden. Doch ist diese Unsicherheit in den beiden zuerst genannten Genres mit dem Wissen der Zuschauer verknüpft, im Abenteuerfilm dagegen ist sie eng mit deren Ängsten verbunden. Diese Ängste werden jedoch in der Regel nicht zur dominanten Zuschauerhaltung, da eine mehr oder weniger souveräne Heldin oder ein entsprechender Held sie bereits auf der Leinwand bzw. dem Bildschirm im Zaum hält. Denn die zentrale Figur der Abenteuerfilme ist der Abenteurer, der angetreten ist, sich den Gefahren und Bedrohungen zu stellen, um die Objekte zu finden und zu sichern, die der Menschheit das Überleben ermöglichen, die Macht oder Reichtum verleihen oder aber vor einem unkontrollierten Ausbreiten der bösen Mächte schützen.

Magie und Okkultismus

Im Rahmen der unheimlichen Bedrohungen spielen Magie und Okkultismus eine herausragende Rolle. In Serien wie *Stargate* muss ein Sternentor durchschritten werden, um in eine andere, geheimnisvolle Welt zu gelangen. In historischen Abenteuerserien wie *Herkules* und *Xena* treffen der Held bzw. die Heldin immer wieder einmal auf Magier



Liane, das Mädchen aus dem Urwald.

und Zauberer mit besonderen Kräften. Dennoch gelingt es ihnen meistens, mit ihrer Kraft und Stärke souverän durch die Episoden zu kommen. Magische Kräfte sind unbekanntes Ursprungs, sie scheinen in ferner Vergangenheit entstanden und über Generationen hinweg vererbt worden zu sein. Oftmals sind sie an den Besitz von Utensilien wie von Ringen, Ketten, Armbändern oder besonderen Edelsteinen gebunden. Werden die magischen Kräfte von Zauberern bzw. Hexen ausgeübt, ist diesen ein Rezept bekannt, nach dem Tinkturen gebraut werden können, die genau solche Kräfte verleihen. Bei all dem handelt es sich um uralte Motive der Literatur, vor allem auch der Kinderliteratur: Märchen sind nur so von Zauberern und Hexen bevölkert, die in großen Kesseln über offenem Feuer ihre magischen Mixturen brauen. Man kann in diesem Zusammenhang auch an Asterix erinnern, der seine maßlosen Kräfte dem Umstand verdankt, ein besonderes Getränk des Magiers Miraculix zu sich zu nehmen. Obelix gar gewann seine Stärke dadurch, dass er als Kind einmal in den Zaubertrank gefallen ist. In dem Disney-Film *Arielle – Die Meerjungfrau* (USA 1989) gibt es eine Hexe, die der Meerjungfrau die Stimme raubt. Hinter ihr verbirgt sich ein Tintenfisch, der in riesigen Kesseln Zaubertränke herstellt. Die Figuren des Zauberers und der Hexe können als typische fiktive Charaktere gelten, die Kindern aus vielerlei Erzählungen bekannt sind – vom Märchen bis hin zu Fernsehserien. Zauberei und Magie sind bekannte, Zauberern und Hexen zugeschriebene Eigenschaften, die bereits von Kindern gewusst werden. Zwar kann im Einzelfall die konkrete Ausgestaltung in Form der Auswirkungen der Magie Kinder auch ängstigen, doch sind Zauberer und Hexen grundsätzlich in die jeweilige Geschichte als handelnde Figuren integriert. Dabei können sie sowohl auf Seiten der Helden tätig sein und diese mit besonderen Fähigkeiten ausstatten (z. B. Miraculix), sie können aber auch als Antagonisten auftreten, die den Helden Böses wollen (z. B. die Hexe in *Arielle*). In diesem Fall werden sie jedoch von den Helden in ihre Schranken gewiesen und besiegt, weil schließlich das Gute triumphiert.

Etwas anders verhält es sich mit okkulten Praktiken, die im Rahmen von Abenteuerfilmen als Bestandteile bzw. Eigenheiten der fremden Welt auftauchen. Okkultismus ist nicht wie Magie an spezifische Erzählmuster und Figuren gebunden. Zwar spielen bei okkulten Praktiken Schamanen oder Hohepriester eine Rolle, sie gehören aber nicht zu den in klassischer Kinderliteratur eingeführten Figuren. Entsprechend bleiben sie fremd. Außerdem dienen die okkulten Rituale in der Regel dazu, die Fremdheit und Feindlichkeit der Welt, in der sich der Abenteurer bewegt, zu betonen. Sie haben in diesem Sinne zwar eine dramaturgische Funktion, doch werden die Helden nur selten direkt in solche Rituale verstrickt – auch wenn in manchem Abenteuerfilm erst in letzter Sekunde einer der Guten aus den Kochtöpfen der Kannibalen befreit werden kann. Die



Indiana Jones und der Tempel des Todes.



Helden – und die Zuschauer mit ihnen – sind eher in der Rolle des Beobachters von okkulten Ritualen. Werden sie anschließend von den Mitgliedern einer Sekte oder eines Stammes, die sie (und die Zuschauer) bei der Ausübung der Rituale beobachtet haben, gefangen genommen, entsteht ein besonderes Bedrohungsszenario, das auf Spannung abzielt. Letztlich wird es dem Helden aber immer gelingen, auch die Gegner zu besiegen, die dem Okkultismus huldigen.

Erwachsene verstehen okkulte Rituale zwar nicht unbedingt, wissen jedoch um deren Existenz. Kindern dagegen sind solche Praktiken noch fremd, denn sie kommen weder in ihrem Alltag vor, noch sind sie Teil von Erzählungen in den Kindermedien. Daher können solche okkulten Rituale, wenn sie ästhetisch eindrucksvoll in Szene gesetzt werden, zur Ängstigung von Kindern führen. Einem Film wie *Indiana Jones und der Tempel des Todes* (USA 1984), der zu einem Kultfilm unter Jugendlichen avancierte, bescheinigten Kritiker „ein erhebliches Maß an okkulten Grausamkeit“ (Perry 1998, S. 79). Das lag weniger an der Mahlzeit, die der Held Indiana Jones (Harrison Ford), sein kindlicher Helfer Shortround (Ke Huy Quan) und deren Begleiterin, die Nachtclubsängerin Willie (Kate Capshaw) als Gäste eines indischen Maharadschas in dessen Palast zu sich nahmen – es gab Käferbraten, Schlangennudeln, Affenhirn und Suppe mit Ziegenaugen –, sondern an den okkulten Ritualen einer Sekte und ihres Hohepriesters, der den Maharadscha beeinflusste und die Kinder seines Dorfes entführt hatte. Während die Essensszenen einer gewissen Komik nicht entbehren, sind die Menschenopfer des Priesters der Kali-Sekte sehr drastisch in Szene gesetzt: Der Priester reißt seinem Opfer mit bloßer Hand das noch zuckende Herz aus der Brust. Anschließend wird das Opfer mittels einer Hängevorrichtung in einen heißen Lavastrudel abgesenkt und bei noch lebendigem Leib verbrüht.

Derartige Szenen können einen nachhaltigen Eindruck auf Kinder ausüben. Bei einem neunjährigen Portugiesen, der aufgrund seines Konsums von Horrorfilmen als abgebrüht gelten kann, hat diese Szene beispielsweise zu einer nachhaltigen Ängstigung geführt: „Das hab ich mal in Portugal gesehen, da war so ein Reifen, und die hängen da immer Kinder an, die nichts machen, so kleine Babys und so, [...] die hängen sie so dabei, und dann machen sie so ein Loch rein, in dem Loch ist Feuer drin, bevor die ihn reinton, macht der böse Mann bei den Kindern so einen Zauberspruch, und dann tut er die Hand hier rein (zeigt auf die Brust) und nimmt das Herz raus. Und dann werden die erst ins Feuer reingetan (schüttelt den Kopf), [...] und dann in Portugal, und dann bei einem Freund von mir, und dann hab ich geheult, und ich hab gesagt, mach das aus. Weil ich Angst hatte [...] ja, und ich hatte Angst!“ (vgl. Theunert u. a. 1992, S. 146). Der Junge erzählt diese Episode ein paar Monate, nachdem er den Film gesehen hat. In seiner

Erinnerung an den Film bringt er zwei Aspekte zusammen, die im Film selbst getrennt sind: Das Menschenopfer ist keineswegs ein Kind, sondern ein junger Mann. Erst nachdem Indiana Jones die Opferszene beobachtet hat, entdeckt er die in der Höhle gefangen gehaltenen Kinder. An der Aussage des Jungen ist die Vermischung dieser beiden Ebenen bedeutsam: Sicher hat ihn das okkulte Ritual geängstigt, weil er es nicht verstehen und damit nicht rationalisieren konnte. Größte Angst machte ihm aber die Tatsache, dass davon eine Bedrohung für Kinder ausging – und damit gewissermaßen auch für ihn. Wenn die Autoren der Studie daraus folgern, dass Kinder ausnahmslos mit Angst reagieren, wenn ihnen „drastische Gewalt begegnet, die in mysteriöse Kontexte eingebettet ist“ (ebd., S. 147), dann schießen sie etwas über das Ziel hinaus. Richtiger müsste es heißen, dass solche Szenen Kinder nachhaltig ängstigen können, wenn Kinder tatsächliche oder potentielle Opfer dieser drastischen Gewalt sind oder werden könnten. *Indiana Jones und der Tempel des Todes* ist von seiner Struktur her ein typischer Spielberg-Film, denn der erwachsene Held, Indiana Jones, bekommt einen kindlichen Begleiter, den chinesischen Jungen Shortround, der ihn gewissermaßen als kindlicher Held begleitet und mit seinen Fähigkeiten (z. B. Karate) unterstützt. Mit solchen Kinderfiguren, die in zahlreichen Filmen von Steven Spielberg vorkommen – man denke nur an *Jurassic Park* (USA 1993) –, wird kindlichen Zuschauern ein Angebot zur Identifikation gemacht. Diese Figuren beeindrucken Kinder in der Regel deshalb, weil sie Fähigkeiten besitzen, die auch von den Erwachsenen anerkannt werden. Daneben verfolgen Kinder Filme im Allgemeinen mit großer Aufmerksamkeit, wenn in ihnen Gleichaltrige vorkommen, denn dann sehen sie ihre eigene kindliche Perspektive auf die Welt auch in der Filmwelt repräsentiert. Daher ist es bei *Indiana Jones* umso ängstiger, wenn die Kinder eines Dorfes von einer ominösen Sekte gefangen gehalten werden, die Menschenopfer bringt. Dadurch wird eine Bedrohung geschaffen, die von den kindlichen Zuschauern als eine existentielle erfahren wird, ist doch die kindliche Perspektive prinzipiell bedroht.

Schlussbemerkungen

Was bedeuten die Ausführungen für die Spruchpraxis im Jugendschutz? So bedrohlich die Atmosphäre in der fremden, exotischen Welt der Abenteuerfilme und -serien auch sein mag, selbst Kinder werden davon nur selten geängstigt – und wenn, dann nicht sehr nachhaltig. Denn es ist eine Konvention des Genres, dass die guten Helden alle Bedrohungen meistern. Zudem spielen Zauberer und Hexen in vielen Erzählungen der verschiedenen Kindermedien eine große Rolle. Kinder wissen daher bereits um deren narrative und dramaturgische Funktionen. Einen Sonderfall stellen okkulte Rituale und Praktiken dar, die von Kindern

in der Regel nicht gedeutet werden können. Allerdings haben Szenen, in denen okkulte Rituale gezeigt werden, besonders dann einen ängstigenden Effekt, wenn damit eine Bedrohung von Kindern bzw. der kindlichen Perspektive auf die Welt einhergeht.

Abenteuerfilme und -serien sind in aller Regel für das Tagesprogramm geeignet, weil sie mit vertrauten, auch Kindern bekannten Mustern arbeiten. Allerdings wäre im Einzelfall zu prüfen, ob in ihnen eine Gefährdung oder Bedrohung von Kindern bzw. der kindlichen Perspektive inszeniert wird. Dabei wäre auch darauf zu achten, ob diese Bedrohung von anderen Kindern ausgeht, denen „gute“ Kinderhelden gegenüberstehen, oder ob die Bedrohung durch mysteriöse Erwachsene entsteht, die als sehr bedrohlich inszeniert sind. In letzterem Fall ist eine mögliche ängstigende Wirkung nicht auszuschließen, weil die Bedrohung hier an eine strukturelle Machtposition gebunden ist. Die generelle Überlegenheit der Erwachsenen wächst durch okkulte Praktiken in mysteriösen Kontexten inscheinbar Unermessliche – und das erscheint den zuschauenden Kindern als eine nachhaltige Bedrohung der kindlichen Existenz, nicht nur der der Filmkinder, sondern auch ihrer eigenen.

Prof. Dr. Lothar Mikos ist Professor für Fernsehwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg und Prüfer der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Literatur:

Cohan, St./Rae Hark, I.: *Screening the Male. Exploring Masculinities in Hollywood Cinema.* London/New York 1993.

Fritze, C./Seeblen, G./Weil, C.:

Der Abenteurer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms. Reinbek 1983.

Jeffords, S.:

Hard Bodies. Hollywood Masculinity in the Reagan Era. New Brunswick 1994.

Kuchenbuch, T.:

Das Abenteuer und andere Erzählmuster in Jäger des verlorenen Schatzes (1981) und Indiana Jones und der Tempel des Todes (1984). In: H. Korte/W. Faulstich (Hrsg.): *Action und Erzählkunst. Die Filme von Steven Spielberg.* Frankfurt 1987, S. 148–177.

Mikos, L.:

Dynamik und Effekte für den Sinnenrausch. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Action- und Science-Fiction-Film. In: *tv diskurs*, Ausgabe 17 (Juli 2001a), S. 12–19.

Mikos, L.:

Zwischen Angst, Spannung und Lust. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Thriller. In: *tv diskurs*, Ausgabe 18 (Oktober 2001b), S. 12–17.

Mikos, L.:

Monster und Zombies im Bluttausch. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Horrorfilm. In: *tv diskurs*, Ausgabe 19 (Januar 2002), S. 12–17.

Neale, S.:

Genre and Hollywood. London/New York 2000.

Perry, G.:

Steven Spielberg. Reinbek 1998.

**Seeßlen, G.:**

Abenteurer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms. Marburg 1996.

Sobchack, T.:

The Adventure Film. In: W. D. Gehring (Hrsg.): *Handbook of American Film Genres.* Westport 1988, S. 9–24.

Tasker, Y.:

Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Film. London/New York 1993.

Taves, B.:

The Romance of Adventure. The Genre of Historical Adventure Movies. Jackson 1993.

Theunert, H./Pescher, R./Best, P./Schorb, B.:

Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern. Berlin 1992.

Unter Piratenflagge.