



Gerard Jones:
Kinder brauchen Monster. Vom Umgang mit Gewaltphantasien. München 2003: Ullstein-Verlag. 22,00 Euro, 367 Seiten.

Brauchen Kinder wirklich Monster?

Titel und Aufmachung des Buches erwecken die Vorstellung, es handele sich um ein qualifiziertes und wissenschaftlich gestütztes Plädoyer wie das des Psychologen Bruno Bettelheim: „Kinder brauchen Märchen“. Das ist ein wenig unredlich, weil der Text keineswegs aufgrund eines theoretischen Konzepts wie etwa der Psychoanalyse oder von einem Pädagogen oder Therapeuten vom Schlage Bettelheims geschrieben wurde, sondern von einem an Superhelden interessierten Comiczeichner, der seine Erfahrungen in Workshops für Eltern und Pädagogen weitergibt („Gerard Jones hat als Comiczeichner und Drehbuchautor u. a. für Batman, Spider-Man und Pokémon gearbeitet“, so der Klappentext). Man muss allerdings zugestehen, dass der amerikanische Originaltitel (*Killing Monsters*) keine Assoziation dieser Art zu erwecken versucht.

Jones bezieht sich natürlich auch auf Bettelheim und sein Märchenbuch, wobei er allerdings dessen Kritik an den Massenunterhaltungsmedien seinerseits kritisiert (S. 20). Vielmehr bezieht er seine Hauptthese, dass Kindern Brutalität und Horror in Comics, im Fernsehen und in den Computerspielen nicht vorenthalten werden dürfen, aus seinen beruflichen Erfahrungen. Die Darstellung von Brutalität habe die Funktion, den Kindern in der Phantasie Gefühle von Macht und destruktiver Aggression zu ermöglichen, die sie selbst in der Realität nicht anwenden wollten. Diese Funktion ermögliche ihnen zugleich eine Kompensation eigener Erfahrungen von realer Ohnmacht,

und zwar ohne dass diese Kompensation wirklich gefährlich sei. Die Welt bringe Gefahren mit sich, die man nur mit Stärke und konstruktiver Aggression bewältigen könne. Mit entsprechenden Gefühlen zu spielen, verkleinere die wirkliche Gefahr, verringere die Furcht der Kinder und gebe ihnen das Gefühl von Kontrolle über ihre Angst- und Machtphantasien.

In diesem Zusammenhang wirkt das Beispiel, das der Autor gibt, aus der Perspektive der Diskussionen, die hierzulande über Kinder- und Jugendgewalt geführt werden, befremdlich: „Oft kommen Eltern zu mir und fragen mich wegen der Aggressionen ihrer Kinder um Rat [...], und ich sage ihnen dann, wenn ein Kind nicht wenigstens einmal während des Vorschuljahrs ein anderes Kind auf den Kopf haut, dann würde ich anfangen, mir Sorgen zu machen“ (S. 108). Auch wenn Jones sich bemüht, Phantasie und Realität ebenso auseinander zu halten, wie es Kinder und Jugendliche seiner Überzeugung nach tun und er es selbst immer wieder proklamiert, geht doch auch bei ihm vieles durcheinander. In seinen Ausführungen fehlt jegliche theoretische Überlegung zur Entwicklung der Unterscheidung von Phantasie und Realität. Eine solche Unterscheidungsfähigkeit kann nach hiesigen wissenschaftlichen Argumentationen in der frühen Kindheit gefördert oder behindert werden und die Entwicklung von Phantasie und sozialem Verhalten – einschließlich des gekonnten Umgangs mit Aggression – verstehbar und damit auch weitgehend ohne Monsterfilme handhabbar machen. Jones unterscheidet nicht zwischen Kindern und Jugendlichen verschiedenen

Alters. Seine Ausführungen zur Bedeutung der Phantasie bei Mädchen sind aufgrund dieser Fehlstellen mehr als fragwürdig. Deshalb bleiben seine Thesen durchgängig oberflächlich. Das bedeutet allerdings nicht, dass seine Beobachtungen und Beschreibungen nicht weitgehend überzeugend klingen, (ich finde z. B. seine Unterscheidung zwischen Aggression und Wut sehr hilfreich, siehe S. 109), aber es drängt sich das Gefühl auf, es mit einem sehr oberflächlichen Plädoyer zu tun zu haben, das der Feder eines missionarisch angehauchten Kinder- und Jugendadvokaten entstammt, der mit seinem Klientel die Begeisterung für die Massenunterhaltungsmedien und ihre Horror- und Gewaltthemen teilt. Und das ist nicht gerade eine seriöse „Adresse“ für eine ernsthafte Jugendmedienschutzdebatte in Deutschland bzw. Europa. Da hilft es auch nicht, dass der Autor unzählige Fachleute, Eltern und sonstige Menschen (Prof. Dr. X., Psychotherapeutin Y., Philip oder Emily) zitiert, die sich in Amerika irgendwie zum Thema „Gewalt in den Medien“ geäußert haben (die meisten davon waren mir unbekannt, ich sehe keine Möglichkeit, die Aussagen zu überprüfen). Und auch die persönlichen Erlebnisse (die manchmal den Duktus einer „Erleuchtung“ haben, die über den Autor gekommen ist) helfen nicht viel weiter als: Das habe ich auch schon mal von irgendjemandem gehört. Ich stimme der Begründung zu, die der Autor – leider erst irgendwann im hinteren Teil des Buches – für eine ernsthafte Beschäftigung mit dem Thema „Kinder und Monster“ angesichts der Tatsache gibt, dass „ein – von besorgten Erwachse-

nen verurteiltes – Unterhaltungsspiel Millionen gut angepasster, verhaltensunauffälliger junger Leute begeistert, die solche Spiele nicht nur für unschädlich halten, sondern als Bereicherung ansehen [...]“ (S. 250). Ich stimme auch seiner Kritik an den zahlreichen Medienforschungen und -experimenten, die mit Kindern und Jugendlichen gemacht wurden, zu (2. Kapitel). Wenn Jones aber Seiten später mit Untersuchungen argumentiert, die seine eigenen Thesen belegen (z. B. S. 157), ist das widersprüchlich, solange er nicht darlegt, warum diese wissenschaftlich plausibler sind als diejenigen, die er kritisiert. Zu den weiteren Unklarheiten und Fragen, die aus wissenschaftlicher Perspektive bleiben, gehören: Worin liegen eigentlich die Unterschiede zwischen Bluttaten im Computerspiel, Fernsehmonstern oder Comicsuperhelden? Gibt es sie überhaupt? Welche Unterschiede im Hinblick auf pädagogische, therapeutische und politische Perspektiven auf das Thema müssten gemacht werden? Welche Erklärungen bzw. Empfehlungen zu Gewalt bei Kindern und Jugendlichen sind zu geben, wenn die These nicht stimmt, dass diese (auch) mit den medialen Darstellungen von Gewalt in einem kausalen Zusammenhang stehen? Von seiner Gliederung her verspricht das Buch eine nachvollziehbare Argumentationsfolge. Es ist für mich jedoch in keinem Kapitel ein roter Faden zu erkennen – weder im Hinblick auf die logische Aneinanderreihung von Gedanken noch im Hinblick auf die einer fachlichen Diskussion angemessenen Mittel (Untersuchungsergebnisse, Fallschilderungen, Erlebnisberichte etc.). Der Text schwankt ständig

zwischen der Schilderung hin und her, wie der Autor zu welcher eigenen Erkenntnis gelangt ist, wer was Schlaues zu irgendeinem Aspekt des Themas gesagt hat, welches Kind sein Verhalten wie und wem erklärt, welche Forscher was – und was nicht – gemacht haben. Mich hat deshalb die Aufgabe, das Buch für eine Rezension genau zu lesen, sehr ermüdet und schließlich nach zahllosen Schwenks zu immer wieder neuen Varianten der Darstellung gelangweilt. Schließlich ist ja schon nach wenigen Seiten klar, was der Autor sagen möchte. Selbst im letzten Kapitel, in dem er sich mit konkreten Empfehlungen an Eltern und Erzieher wendet – was zumindest die Zwischenüberschriften signalisieren –, fällt er in seinen gewohnten anekdotischen Stil zurück. Wohlgemerkt: Die Grundthese des Autors, dass es eher die Erwachsenen sind, die Realität und Phantasie bei der Wahrnehmung ihrer Kinder kaum auseinander halten können (z. B. S. 91, S. 156, S. 178), kann nicht oft genug wiederholt werden. Auch hierzulande werden – sogar von höchster Regierungsstelle – Gewalt in Computerspielen und Amoklauf in einen Zusammenhang gebracht, der jeder Plausibilität entbehrt. Für eine seriöse Debatte zu dem Thema scheint mir jedoch das Buch von Gerard Jones wenig geeignet. Dies nicht zuletzt deshalb, weil – um auf den Titel zurückzukommen – Kinder keine Monster brauchen, sondern Menschen, die sie in ihren Ängsten, ihrer Wut und ihren Sehnsüchten verstehen. Diese aber sind – um noch einmal auf Bruno Bettelheim zu kommen – nicht etwas, was eine Unterhaltungsindustrie ihnen als Symbol, Story oder Inszenierung

vorgibt, sondern Bilder, Gedanken und Gefühle, die in ihnen selbst entstehen. So betrachtet ist die Attraktion der produzierten Monster eher ein Armutszeugnis dafür, dass Kindern heute in Gesellschaften mit großem Reichtum weniger denn je die Produktion eigener, innerer Bilder ermöglicht wird.

Christian Büttner