

Jan-Uwe Rogge

Kinder brauchen Helden

Einige Gedanken*

Medienhelden sind wichtig für Kinder, um den angemessenen Umgang mit Emotionen zu erlernen. Geschichten, Märchen und Rituale helfen Kindern z. B. bei der Angstbewältigung.

1. Helden spiegeln Realität

Die Fernsehidole der Kinder verkörpern Mut, List, Stärke und Fantasie. Sie dienen ihnen als Spiegel für Wünsche und Träume. Kinder finden in Figuren, was der Alltag nicht oder nur in Grenzen zulässt, was man sich selbst nicht traut, wie man sein möchte – oder die Figuren stellen auf liebenswürdige Weise eigene Schwächen vor.

Samson aus der *Sesamstraße* verkörpert das ungelenke, tollpatschige Prinzip. Er benimmt sich wie der berühmte Elefant im Porzellanladen und ist trotzdem für jeden Streich zu haben. Er weckt Mitgefühl, geht es ihm doch oft so wie denjenigen, die vor dem Fernsehapparat sitzen, die über ihn oder mit ihm lachen.

Auch Cartoons haben mehr mit kindlichen Alltagserfahrungen zu tun, als mancher Erwachsene meint, der sich nur oberflächlich auf die Action-szenarien dieser Serien einlässt. Cartoon-HeldInnen bearbeiten auf symbolische Art und Weise alltägliche Ohnmachtsgefühle, indem sie Heldengestalten vorführen, die sich mit Witz, Fantasie und Humor zu behaupten wissen, die sich nicht alles gefal-

len lassen, weil sie ständig neue Einfälle haben, die mit Tricks und Sprüchen Chaos stiften und mit List und Tücke die intellektuellen Machtansprüche von Erwachsenen außer Kraft setzen. Gerade die Aufhebung einer alles dominierenden Logik, ja, die überlegene Kraft der (kindlichen) Fantasie macht letztlich die Faszination vieler Zeichentrickserien aus – ob sie nun *Tom und Jerry*, *Der rosarote Panther*, *Schweinchen Dick*, *Familie Feuerstein*, *Wickie und die starken Männer* oder *Biene Maja* heißen.

CartoonheldInnen bearbeiten symbolisch unter anderem Ohnmachtsgefühle

Während die letztgenannte Serie von vielen Erwachsenen noch akzeptiert wird, werden andere Cartoons vehement abgelehnt. Stellvertretend sei hier *Tom und Jerry* genannt. Zeichentrickserien wie *Tom und Jerry* geraten wegen des ständigen Kampfes, hier: zwischen der Katze und der Maus, in Verdacht, für aggressive und gewalttätige Verhaltensmuster von Kindern verantwortlich zu sein. Und manche Kinder tun nahezu alles, um so ein (Vor-)Urteil von Erwachsenen zu bestätigen: Da wird nicht nur während der Sendung getobt, mitgelacht, kommentiert oder herumgesprungen. Auch nach der Sendung finden sich lautstarke Nach-

erzählungen wieder, die von einem ungeheuren Bewegungsdrang begleitet sind. *Tom und Jerry* macht etwas mit den Kindern: Die Sendung erregt, zieht in den Bann, verunsichert, macht emotional betroffen. Und gleichzeitig benutzen viele Kinder die Sendung: Sie lassen sich davon erregen und in den Bann ziehen, sie verlangen nach gefühlsmäßigem Nervenkitzel, sie zittern und fiebern mit der Maus mit und haben doch wieder Mitgefühl mit der Katze, wenn sie zum wiederholten Mal der List der Maus unterlegen ist. Doch bleibt die symbolische Auseinandersetzung meist im Rahmen jenes Maßes an Erträglichkeit und innerhalb jener Grenzen, die Kinder sich selbst setzen und deshalb aushalten können. Denn Kinder sind keineswegs so unkritisch, wie Erwachsene gern behaupten. Die Kinder haben Qualitätsansprüche, die – wenn sie nicht eingelöst werden – eine vehemente Sendungskritik ebenso nach sich ziehen wie einen Abbruch der Rezeption (z. B. den Raum verlassen, ausschalten oder im Fernsehprogramm herumzappen). Dies gilt insbesondere für Zeichentrickserien, mit denen Fernsehsender gern ihre Programme füllen. Kinder lassen sich nicht jeden Serien-»Schrott« gefallen. Vor allem billig gemachte oder vordergründige, auf Action abzielende Filme finden keinesfalls die ungeteilte Zustimmung des Kinderpublikums. Während allenfalls witzige Sprüche und technische Spielereien kurzfristig fas-

zinieren, reagieren Kinder auf Dauer allergisch auf das Einerlei aus Kampf und Schwarzweißklischees. Überstarke, omnipotente Helden werden schnell ebenso langweilig wie ein vorhersehbarer Kampfverlauf. Und Kinder haben ein Gespür dafür, ob die Auseinandersetzung auf einer symbolisch-witzigen Ebene (wie bei *Tom und Jerry*) bleibt oder in Brutalität umschlägt und zum Selbstzweck wird.

2. Helden und der Umgang mit Emotionen

Helden in Medien – ob im Buch, Hörbuch, Fernsehen oder Film – leben Kindern etwas vor. Sie machen sich auf den Weg, ziehen aus, müssen sich in der Fremde bewähren, um sich zu einer Persönlichkeit zu entwickeln. Dieses Bewähren gilt insbesondere in Bezug auf den Umgang mit Gefühlen wie Angst und Aggression. Ohne Angst und Aggression gibt es keine Entwicklung, kein Selbstbewusstsein, keine Autonomie.

Dies ist der Ausgangspunkt einer Buchreihe, die ich mit Angelika Bartram entwickelt habe und die unter dem Reihen-Titel »Kleine Helden« erschienen ist. Das Grundkonzept möchte ich an »Kleine Helden – großer Mut«, in dem es um kindliche Ängste geht, erläutern.

»Du brauchst doch keine Angst zu haben« – diesen Satz hören Kinder oft, wenn sie in den düsteren Keller gehen sollen oder ein Gewitter naht, wenn sie abends im Bett liegen und die einsetzende Dämmerung aus der wehenden Gardine ein schwebendes, heißhungriges Monster macht, wenn sie knarrende Böden hören und glauben, ein gefräßiges Krokodil schleiche sich an (...).»Du brauchst doch keine Angst zu haben« – dieser Satz, das

spüren Kinder intuitiv, stimmt überhaupt nicht. Denn Ängste gehören zum Leben. Man kann nicht vor ihnen davonlaufen, man muss sich ihnen stellen, aber nicht übermütig, gedankenlos, überheblich« (Bartram/Rogge 2006, S. 7).

Kinder brauchen Halt und Orientierung, um sich Ängsten zu stellen, um sie lustvoll als Herausforderung zu begreifen. Sie brauchen einen Rahmen, der Geborgenheit verspricht und Gefühle von Ausgeliefertsein und Unsicherheit bannt. Kinder brauchen Angstrituale. Solche Rituale sind in Geschichten enthalten, solche Rituale bietet das Erzählen von Geschichten, das, eingebunden in eine vertraute Umgebung, Verlässlichkeit schafft.

Geschichten über Ängste tauchen tief in die Ängste der Kinder ein und nehmen sie damit ernst. Gleiches tut der Erzählende, indem er die Kinder so annimmt, wie sie vor ihm sitzen, hocken, liegen oder kuscheln – der Erzähler vermittelt, dass Ängste Bestandteile des Lebens sind, aber dass man auch lernen kann, mit diesen Ängsten umzugehen.

Dazu braucht es Helden und Heldinnen, die Kindern zeigen, wie man sich den Ängsten stellt, wie man sich ihnen mit Bedacht, mit Vorsicht, mit

List, mit Kreativität, mit Intuition, aber auch mit einer Portion Glück nähert und nicht davonläuft, und wie lustvoll und befreiend der Augenblick sein kann, wenn man seine Ängste besiegt hat.

Wenn ein Kind krabbeln und gehen lernt, löst es sich aus vertrauten Zusammenhängen. Trennung heißt, sich auf den Weg zu machen, Eigenes zu beginnen, in unbekannte Gegenden aufzubrechen. Trennung und Abschied sind Garantien für ein eigenes Leben, sie stehen für Veränderung und Neuerung. Ohne sie ist eine Individuation, sind Autonomie und Eigenständigkeit, Ich-Identität und Zuseich-selbst-Finden nicht möglich.

Märchenhelden (und die Helden aus Fernsehen, Film und Hörbüchern) leben den Kindern diese Individuation gekonnt vor: Sie ziehen aus, sie machen Erfahrungen, sie geraten in große Gefahren, bestehen diese und kommen geläutert und gestärkt zurück. Individuation ist dabei als ein lebenslanger Prozess zu verstehen – auch Erwachsensein ist kein abgeschlossener Zustand. Erwachsenwerden hat mit Wachsen, mit Veränderung zu tun. Dies gelingt jedoch nur dann, wenn Abschied und Ankommen, Abgrenzung und Wiedernäherung Lebensprinzipien darstellen. Doch Eigenständigkeit und Autonomie gibt es nicht zum Nulltarif, sie sind mit Ängsten und Unsicherheit verbunden.

Die Tradition des Märchens

Im Kindergarten- und Grundschulalter kommen auf das Kind Entwicklungsaufgaben in emotionaler, sozialer und intellektueller Hinsicht zu. Das Kind lernt, Sprache differenzierter zu benutzen. Sein Weltwissen wächst, es nimmt vielfältige, auch abstrakte Informationen auf. Aber Kinder lernen auch in dieser Entwick-

lungsphase über Anschaulichkeit und Konkretion, über Spiel und unmittelbares Tun. Bei allem Wissen, das Kinder besitzen, sind sie nach wie vor auf ihre fantastisch-magischen Fähigkeiten bei der Erklärung der Welt und der Verarbeitung von Angst angewiesen. Diese »magische Phase« reicht bis in das 9./10. Lebensjahr hinein. Das magische Denken ist in der Bildungsdiskussion der letzten Jahrzehnte von nachgeordneter Bedeutung – zu sehr stehen Rationalität und Orientierung an kognitiven Lernzielen schon im Vorschulalter an erster Stelle. Dabei ist das magisch-fantastische Denken eine altersgemäße Form von Intelligenz, mit der Kinder schöpferisch tätig sind, um ihre Umgebung, ihre Nah- und Umwelten zu begreifen. Nicht selten ist der junge Heranwachsende überzeugt, Dinge passierten nur, weil er es sich gewünscht hat. Doch kann das auch Probleme mit sich bringen: Die 6-jährige Katharina etwa verfluchte ihre Mutter, weil sie wieder mal nicht länger als verabredet fernsehen durfte. Der Zufall wollte es, dass die Mutter am nächsten Tag erkrankte. Katharina erschrak darüber, machte sich und ihre Wünsche dafür verantwortlich. Mit magischem Denken versuchen Kinder, die sie umgebende Welt zu strukturieren, zu verstehen, sie überschaubar zu machen. In der Magie und im Mythos besitzen Kinder eine eigene Sprache, voller Fantasie, voller Märchen und Geheimnisse, eine Sprache, die Erstaunen und Verwunderung hervorruft, eine Sprache, die Erwachsene nur allzu wenig verstehen, häufig sogar verkennen oder ablehnen.

Eine Reihe der Entwicklungsaufgaben, die Kinder zwischen dem 4. und 9. Lebensjahr zu bewältigen haben, ist von Ängsten und Unsicherheiten begleitet und kann durch das magisch-mythische Denken besser ausgehalten und produktiver bewältigt werden. Diese Form der Realitätsdurchdringung stellt den Kindern Möglichkeiten zur Verfügung, mit

schwierigen Lebenssituationen auf angemessene Weise fertig zu werden. Dadurch sind rationale und realistische Formen der Konfliktbewältigung und andere Techniken im Umgang mit Angst im Alltag nicht ausgeschlossen, und deren Stellenwert und Bedeutung sind nicht zu unterschätzen. Insbesondere bei der Bewältigung sozialer Ängste, die durch Erziehung entstehen, haben magisch-fantastische Mittel der Verarbeitung nicht nur Chancen, sondern auch deutliche Grenzen.

Kinder glauben an die Kraft der Fantasie. Wenn die Fantasie also Räuber und Monster zu schaffen vermag, dann kann sie sie auch bekämpfen und besiegen. Das Kind ist Schöpfer seiner inneren und äußeren Wirklichkeit. In der magischen Phase werden bestimmte Genres für Kinder wichtig: Das Märchen, die Zauber- oder Fantasiegeschichte (vorgelesen, als Buch, als Film oder Theaterstück). Es gibt eine Entsprechung zwischen den formalen Strukturen dieser Produkte und der psychischen Verfassung von Kindern zwischen 4 und 8 Jahren. Es scheint so, als unterstützten diese Produkte die Kinder dabei, ihre Entwicklungsaufgabe in dieser Phase zu durchleben.

Der Märchenforscher Max Lüthi nennt 5 Gesichtspunkte, die diese Verbindung bestätigen:

- 1 Das Märchen ist eindimensional. Dies bedeutet, dass alles mit allem in Kontakt treten kann. Es ist normal, wenn leblose Gegenstände oder Tiere reden, wenn Fantasiegestalten auftreten. Autos, Tiere oder Pflanzen verfügen über menschliche Eigenschaften. Sie unterstützen, helfen und retten den Helden auch aus höchster Not. Und niemand wundert sich darüber.
- 2 Märchen sind flächenhaft. Dies umschreibt die Aufhebung von Raum und Zeit, von Naturgesetzen, von Schwerkraft und Logik. Märchen folgen ihren eigenen

Gesetzen, alles ist möglich, nichts unmöglich. Nicht um die äußere Realität geht es im Märchen, vielmehr bieten sich einem Kind Symbole, die ihm bei der Bearbeitung der inneren Wirklichkeit helfen. Zwar passiert im Märchen ständig Unerwartetes, Unvorhergesehenes, aber die Kinder wissen um den Sieg des kleinen Helden.

- 3 Das Märchen lebt von Formeln: »Es war einmal« oder »Und wenn sie nicht gestorben sind«. Diese Formeln sind Beschwörung, Momente der Vertrautheit, Rituale, mit denen man Angst und Schrecken bannen und aushalten kann.
- 4 Der Märchenheld besteht seine Abenteuer allein. Unsichtbare Hände oder die helfende Außenwelt greifen nur dann ein, wenn er in größter Gefahr ist.
- 5 Das Märchen lebt von der polaren Gegenüberstellung von Groß und Klein, Stark und Schwach, Gut und Böse, wobei der kleine Listige, der zerbrechliche Schwache, das Gute über das Böse oder das Unrecht siegt. So wie das »Böse« symbolhaft – manchmal bis an die Grenzen von Klischee und Stereotyp – dargestellt ist, so lautet die abstrakte Botschaft von Märchen: »Du musst dich schinden und bewahren!« Es geht um Reifung, Identitätssuche und Entwicklung. Der Märchenheld steht am Ende geläuterter, entwickelter, schlichtweg reifer da.

Die Geschichten in »Kleine Helden« tragen häufig märchenhaft-fantastische Züge. So wie das Volksmärchen seine (Lebens-)Weisheiten indirekt vermittelt, so wollen dies auch die Geschichten gegen die Angst. Im Mittelpunkt steht jeweils ein Held, der auszieht, um etwas zu erproben, der sich Konflikten stellt, um in der Auseinandersetzung, im Kampf mit inneren Gefühlen und äußeren Gefahren zu reifen. Es sind offene Geschichten – offen in dem Sinne, dass vieles möglich ist,

dass Zauber und Magie ebenso helfen wie weise Frauen und Männer. Sie sind offen für kindliche Fantasien, um die Leerstellen, das Nicht-Erzählte mit eigenen Bildern, Symbolen und eigenem Wissen zu füllen.

Aber die Geschichten sind zugleich auch geschlossen: Der Held oder die Heldin findet eine Lösung, wird erlöst. Ein Happy End ist unabdingbar. Kinder brauchen die Gewissheit, dass jene, die ausziehen, um das Fürchten zu lernen, jederzeit einen Ort der Geborgenheit und des Halts erreichen können, wenn die Gefühle und Gefahren übermächtig zu werden drohen.

Die Geschichten in »Kleine Helden« präsentieren daher neben Helden, die sich bewähren müssen, zwei Momente, die Kindern helfen, mit starken Gefühlen umzugehen: die Lust an der Angst und das selbst erprobte Ritual.

Die Lust an der Angst

Angst macht Spaß, wenn die Gewissheit besteht, wohlbehalten in den Alltag zurückkehren zu können. Sie bleibt überschaubar, weil sie an eine bestimmte Situation gebunden ist. In der Lust an der Angst steckt die Sehnsucht nach Neuem, die Verbindung von gefühlsmäßiger Nähe und Gefahr. Von Angstlust kann man sprechen, wenn 3 Grundvoraussetzungen gegeben sind:

- Das Kind setzt sich freiwillig einer emotional verunsichernden Gefahr aus, sei es im Spiel oder bei der Nutzung eines Films. Diese Situation unterliegt aber einem vertrauten und gewohnten Schema.
- Es existiert eine äußere, objektive Gefahr, wie z. B. das Ungeheuer in der Geisterbahn, der schwarze Mann beim Versteckspiel oder die Gefahr, in die sich der geliebte Medien- und Märchenheld hineinbegibt.
- Das Kind verzichtet für eine begrenzte Zeit auf gewohnte Sicherheit. Das Wissen um und das Ver-

trauen auf einen positiven Ausgang des Spiels, das gute Ende der Sendung beruhigen.

Fehlt eines dieser Elemente, folgt nicht selten Schrecken, emotionale Betroffenheit oder tiefe Verunsicherung. Dies geschieht, um es am Film-erleben zu veranschaulichen, dann, wenn Kinder sich unfreiwillig einem Film oder einer Geschichte aussetzen oder wenn es nicht zu einem Happy End kommt. In der Lust an der Angst zeigt sich eine unbewusste Verbindung von emotionaler Nähe und wirklicher Gefahr, die für ein Kind nur deshalb auszuhalten ist, weil es um den Ablauf des damit einhergehenden Erregungsdramas weiß: Das Kind ist mit Haut und Haaren beteiligt, fühlt mit, es spürt sich.

Das Ritual

Kinder erfinden Rituale, in und mit denen sie sich unsichere Lebenssituationen begreiflich machen und auf eine anschauliche Weise bewältigen. Selbstgeschaffene Rituale zeichnen sich durch drei Bestandteile aus:

- Das Ritual hebt sich vom Alltag ab und lebt durch seine Stilisierung, z. B. den Vampir und die bewusst gestaltete Inszenierung, das Schminken, die Verkleidung. Die Wiederholung gibt dem Kind Sicherheit. Daraus entwickelt sich eine Kraft, aus der ein Kind Selbstvertrauen schöpft. Das Kind hat das Gefühl, Situationen kontrollieren zu können.
- Es lebt durch das Handeln. Das Ritual ist eingebunden in eine sinnliche Inszenierung, das Kind nimmt sich und das Ritual ganzheitlich wahr.
- Es hat einen Anfang und ein Ende: Ein Kind praktiziert das Ritual auf seine Weise und verwandelt sich z. B. für eine bestimmte Zeit in einen Vampir, der ihm Kraft gibt, eine für es unbestimmte Lebenssituation zu kontrollieren und zu bestehen.

Will ein Ritual nicht zur formalen Inszenierung erstarren, ist es der Veränderung, ja, einem Ende unterworfen. Wenn das Kind selbstsicher genug ist, braucht es seine Inszenierung nicht mehr – es hat andere Fähigkeiten und Möglichkeiten gefunden, seinen Weg zu gehen. Das Kind wird sich in anderen problematischen Lebenssituationen auf die positive Kraft besinnen, die ihm sein Ritual gegeben hat. Und es wird neue Rituale entwickeln, um ungewohnte Situationen selbstbewusst anzugehen. ■

ANMERKUNGEN

* Ich habe die männliche Form der Einfachheit halber gewählt, obgleich es in den Kindermedien zweifelsohne und Gott sei Dank auch Heldinnen gibt.

**Quelle: Angelika Bartram, Jan-Uwe Rogge: »Kleine Helden – großer Mut. Geschichten, die stark machen«. Illustration von Annette Swoboda. Copyright (c) 2006 by Rowohlt Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg.

LITERATUR

Bartram, Angelika; Rogge, Jan-Uwe: *Kleine Helden – großer Mut*. Reinbek: Rowohlt 2006.

Bartram, Angelika; Rogge, Jan-Uwe: *Kleine Helden – Riesenwut*. Reinbek: Rowohlt 2007.

Bartram, Angelika; Rogge, Jan-Uwe: *Kleine Helden – dicke Freunde*. Reinbek: Rowohlt 2008 (erscheint im Februar).

Lüthi, Max: *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*, 11. Aufl., Stuttgart: UTB 2005.

Rogge, Jan-Uwe; Bartram, Angelika: *Spiele gegen Ängste*. Reinbek: Rowohlt 2004.

DER AUTOR

Jan-Uwe Rogge, Dr. rer. soc., leitete zahlreiche Forschungsprojekte zu den Themen Kinder, Familie, Medien und arbeitet seit 1985 als Familien- und Kommunikationsberater. Er hat bislang mehr als 15 Bücher zu Erziehungsfragen veröffentlicht.

