

## „Bando und der goldene Fußball“ / Spielfilm ab 10 J.

ausgestrahlt von ARD, ZDF und KiKa Juli 2002

Der Kinderfilm handelt von einer Gruppe schwarzer Jungen in Afrika, die einem gutmütigen Schmied die Hühner klauen (Diebstahl), damit einen Schamanen bezahlen (Hehlerei), der ihnen die Beine verhexen soll (vorgegaukelter müheloser Erfolg mit Trainings- bzw. Bildungs-Lüge), damit sie großartige Fußballer werden und viel Geld verdienen (krimineller Weg für fragwürdiges Ziel).<sup>1</sup>

Welche Schul-, Allgemein-Bildung und Moral werden in diesem Film Fußball-Spielern zugeordnet und – schlimmer noch – als Idol vermittelt ?

Die Handlung favorisiert Straftaten und setzt sie für Kinder und Jugendliche 1:1 in die Realität um. Eben- solche Vorgehensweisen finden im Pausenhof einiger Großstadt-Schulen bereits statt,<sup>2</sup> was die Gesell- schaft zwingt, polizeiliche Maßnahmen zu ergreifen und besondere darauf spezialisierte Abteilungen einzu- richten, wie z.B. die AG Jaguar, Wiesbaden.

Der „Nachahmungs-Trieb“ von Kindern und Jugendlichen wird u.a. ausgelöst durch bestimmte „Werte“ (Anerkennung, Selbstwertgefühl), durch „idealisierte“ Ziele verbunden mit Erfolg signalisie- rende Handlungen.

„Bando und der goldene Fußball“ wurde u.a. von **ARD und KiKa** ausgestrahlt und von einem der Film- Lexika als „intelligent“ beschrieben und empfohlen (!).<sup>3</sup> Wir vermuten, dass den „Bewertern“ der Filme wesentliche psychische Mechanismen nicht bekannt sind und auch die idolisierende Vorbildwirkung ent- gangen ist. Insgesamt wurde der Film wohl 6x ausgestrahlt, nach unserer Intervention bei der ARD lief er dennoch im KiKa (!) weiter.

Auch dieser Kinderfilm vermittelt falsche Verhaltensgrundlagen, Werte und eine „Philosophie“<sup>4</sup>, die im nachfolgenden Schritt korrigiert werden müssen und die gerade in Bezug auf gesellschaftliche Orientierungen und Verhaltensgrundlagen einen doppelten Lern-Aufwand erfordern, für alle Betei- ligten mühsam, aufwändig, frustrierend, tlw. erfolglos. Können sich Kinder und Jugendliche bzw. die Gesamtgesellschaft Umweg und Aufwand (noch) leisten ?

Die Entwicklung zu Gewaltverhalten und zu Straftaten ist von verschiedenen Faktoren abhängig. Sie kann aus einer einfachen Nachahmung stammen, die ausprobiert und übernommen wird.<sup>5</sup> Sie wird häufig direkt trainiert, d.h. eingetrichtert und erreicht je nach Intensität (Anzahl der Wiederholungen) und den vorgegaukelten Werten/Anerkennung<sup>6</sup> verschiedene Identifizierungs-Grade. Einmal in der Psyche festge- setzt kann sie sich lebensbestimmend auswirken.

<sup>1</sup> woher sollen Heranwachsende wissen, dass es sich um Straftaten handelt, wenn sie es nicht lernen ?

<sup>2</sup> z.B. werden geklaute Handys verkauft, um das Taschengeld aufzubessern

<sup>3</sup> es sollte Redakteuren/Filmeinkäufern nicht verborgen bleiben, dass dieser Film für Kinder und deren Nachahmungs- trieb nicht geeignet ist

<sup>4</sup> mit Kriminalität + Nichts-Tun großen Erfolg und viel Geld erreichen

<sup>5</sup> siehe „Janoschs Traumstunde/Rabe Josef“, 2003; siehe „Tom & Jerry“, 2002 und andere

<sup>6</sup> siehe die in diesem Kinderfilm benutzte beliebte Sportart Fußball

Durch die Menge der praktischen Anwendungen<sup>1</sup> entwickelt sich ein Verhalten zu „automatisch“ ablaufenden psychischen wie motorischen Prozessen, die sich zu emotionalisierten „bedingten Reflexen“ ausbilden.<sup>2</sup> Diese Vorgänge sind meist nicht mehr bewusst steuerbar. Hier liegen vielfältige Risiken und Gefahren, die gerade von einschlägigen Filmen, Video- und Computer-Spielen ausgehen.

Die Umsetzung des gesehenen und/oder in der Fiktion trainierten Verhaltens in die reale Tat ist zusätzlich abhängig von einem oder mehreren Auslösern und der umgebenden Situation<sup>3</sup> und ist manchmal nur noch ein kleiner Schritt.

Stellen Sie sich dazu eine wunderschöne Wiese mit vielen Blumen vor, die „vermint“ ist. Die Minen sind für einen Spaziergänger und für Kinder nicht sichtbar, nicht erkennbar. Es explodiert nur diejenige Mine, die ausgelöst wird, bei der also die „Bedingungen“ eintreffen. Trotz Aufklärung spielen Erwachsene und Kinder auf den Wiesen und lösen diese „Minen“ aus.

Analog wird auch nur diejenige Person (kriminell) „aktiviert“ und „aktiv“, bei der die Bedingungen zusammentreffen.<sup>3</sup> Straffällig gewordene Kinder und Jugendliche müssen die Folgen für Prozesse tragen, die sie nicht zu verantworten haben.<sup>4 5</sup>

Nach unserem Kenntnisstand gehören Nintendo (Hersteller von Computer-Simulationen für das militärische Tötungs-Training) und Sony zu den führenden Herstellern bzw. den Verbreitern der einschlägigen Gewaltspiele, weltweite Umsätzen in Milliarden-Höhe.

Die scherenhafte Entwicklung von Bildung und Verhalten und die stetig wachsende Kinder- und Jugend-Kriminalität macht unbedingt notwendig, Erziehenden das entsprechende Wissen in die Hand zu geben und bestimmte, d.h. nach Fachkriterien durchgearbeitete, Produkte und Produktionen herauszufiltern, die

- einerseits den Lernprozess ernsthaft beeinträchtigen/gefährden, Fehlverhalten „programmieren“ und unsere Kinder, Jugend, Gesellschaft und Zukunft (tlw. schwer) belasten und
- andererseits besonders wertvolle Produkte und Produktionen empfehlen und auszeichnen.

(Ungelöste) Häusliche und schulische Probleme und der intensive Film-, Fernseh- und Computerspiel-Konsum<sup>6</sup> geben der Arbeit des mfi MedienFokus International größere Bedeutung.

Kann man Eltern/Erziehenden überhaupt zumuten, den Medien-Einfluss korrigieren zu müssen<sup>7</sup> und die damit notgedrungen verbundenen (unnötigen) Konflikte auf sich zu ziehen ?

Die „Erziehungs- und Bildungsanforderungen unserer Zeit“ verlangen nach Veränderung und nach dem erforderliche (Fach)Wissen. Gerade das vermitteln wir in unseren Arbeiten.

**mfi MedienFokus International**®

- Arbeit des JurorenGremiums -

<sup>1</sup> z.B. ComputerSpiele und der absolvierten Übungsstunden am Computer

<sup>2</sup> juristischer Begriff „Handlung im Affekt“

<sup>3</sup> Konditionierung, Stimulus, Kontext, Emotionalisierung, niedrige Hemmschwelle weil kein Respekt etc.

<sup>4</sup> siehe hierzu u.a. Fromm, Digital spielen - real morden?, Computerspiele in der Jugendszene, Schüren Verlag

<sup>5</sup> siehe Dave Grossman, Kinder trainieren Gewalt, Rubrik „Grundlagenwissen zur GewaltPrävention“

<sup>6</sup> gesehen beispielsweise aus seinem Ursprung heraus, z.B. als Ausgleich für den Mangel an Zuwendung, als Möglichkeit zur „Flucht“ aus dem Alltag u.a.

<sup>7</sup> antrainiertes Fehlverhalten wie „erlernte“ (Sach)Fehler erfordern Aufwand an Zeit und Energie