

# Bist Du ein:e Superheld:in?

## SUPERHELD:INNEN

„Ein Superheld hat besondere Kräfte, im Gegensatz zu normalen Menschen. Wer Superkräfte hat, kann zum Beispiel fliegen, durch Wände schauen oder sehr schwere Dinge heben. Es gibt aber auch Superhelden ohne solche Kräfte: Sie werden stark dank Training und Technik. Superhelden sind gut, die Bösewichte heißen Superschurken.“ So definiert das Klexikon, ein Online-Lexikon für Kinder (<https://klexikon.zum.de/wiki/Superheld>) Superheld:innen. Heranwachsende brauchen Held:innen für ihre eigene Orientierung. Die aus Comics und Filmen bekannten Superheld:innen liefern jedoch auch fragwürdige Orientierungen hinsichtlich erzieherisch relevanter Themen wie Gewalt, Werte und Normen. Sie bilden wenig Diversität ab und liefern oft fragwürdige Rollenbilder. Kinder brauchen mehr Vielfalt – auch und gerade für die Kinder, die ohne passende Rollenvorbilder aufwachsen. (<https://kurzelinks.de/body-mass>).

## AKTUELLES

**WhatsApp** möchte eine Zustimmung der Nutzer:innen, um die Nutzungsbedingungen und Datenschutzrichtlinien zu ändern. Auch wenn uns das in der EU aktuell noch wenig trifft: Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, um mit WhatsApp abzuschließen. Auch wenn es schwer ist, einen Ort zu verlassen, an dem viele Freunde sind, machen Versuche Sinn. Erwachsene sind Vorbilder. Sie sollten sich daher nicht nur um ihre eigenen, sondern auch um den Schutz der Daten ihrer Kinder und Jugendlichen kümmern. Es gibt datensichere Alternativen, die können, was WhatsApp kann und kostenlos sind: <https://t1p.de/netzpolitik-wa>.



## „ECKEN UND KANTEN“

Der:die Held:in mit übermenschlichen Kräften rettet die Welt vor dem Bösen – das ist der Stoff aus dem Filme und Spiele gemacht sind, die Kinder und Jugendliche (oft auch Erwachsene) faszinieren. Die heldenhaften Figuren bieten Spannung und Action und laden zum Mitfiebern ein. Sie haben in allen Altersgruppen eine breite Fanbasis. Allerdings sind solche Formate insbesondere für Kinder problematisch, denn nicht immer präsentieren sie hilfreiche und wünschenswerte Verhaltensmuster. So haben auch die Serien im Kinderprogramm „Ecken und Kanten“. Die Gewalt, mit der Batman und Co sich gegen ihre Feinde einsetzen, wird stets mit dem Kampf für das Gute gerechtfertigt. „Kindern wird damit ein fragwürdiger Umgang mit Prob-

lemen vermittelt. Außerdem machen die kindlichen Adaptionen von Superhelden Lust auf die Filme, die für ein erwachsenes Publikum bestimmt sind. Diese sind jedoch nicht für Kinder geeignet, da sie die komplexe Handlung überfordern kann. Außerdem können die spektakulären und blutigen Kampfszenen sie erschrecken und ängstigen.“ (<https://t1p.de/flimmosuperheldin>). Die Blockbuster Superheld:innen-Filme sind überwiegend actiongeprägt und gewaltlastig: Gibt es keine Herausforderungen in der Welt, die anders bewältigt werden können? Eltern und Fachkräfte sollten das im Blick haben, wenn Kinder entsprechende Filme oder Spiele rezipieren. Gewalt muss thematisiert werden, auch wenn es gegen das Böse geht.

## THEMEN IN DIESER AUSGABE

- Superheld:innen
- „Ecken und Kanten“
- In Games ...
- Alternative Held:innen

## TERMINE

### Noch freie Plätze!

30. Juni 2021  
Update: Cybermobbing für die SPFH  
<https://kurzelinks.de/SPFH-Cybermobbing>



#### AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg

0711-23737-0  
info@ajs-bw.de

[www.ajs-bw.de](http://www.ajs-bw.de)

Redaktion: Ursula Kluge

## IN GAMES...

Digitale Superhelden gibt es in Comics, Filmen und auch in digitalen Spielen. Diese Reportage: <https://www.pcgames.de/Die-Geschichte-der-Videospiele-Thema-230075/Specials/Superhelden-Marvel-DC-Disney-Warner-Bros-Batman-Superman-Avengers-Spider-Man-1357900/> gibt einen guten Überblick über die Superheld:innen in Games. Auch hier sind überwiegend männlich gezeichnete Spielfiguren anzutreffen, die - meist mit Muskelkraft - die Welt retten. Dabei bieten Spiele durch die Möglichkeit, ihre Figuren vielfältig und kreativ zu gestalten, andere Opti-

onen, wie hier beschrieben wird: [https://www.zeit.de/digital/games/2017-12/videospiele-helden-drag-games-spass?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.startpage.com%2F](https://www.zeit.de/digital/games/2017-12/videospiele-helden-drag-games-spass?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.startpage.com%2F). Eintreten gegen ein menschenverachtendes Regime? Die Welt retten? Sich für unsere Erde einsetzen? In diesen 3 Spielen ist das möglich - aber anders: <https://www.deutschland.de/de/topic/leben/serious-games-mehr-als-unterhaltung-lehrreiche-spiele>. Mehr Vorschläge für Vielfalt im Spiel: <https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/paedagogische-spiele>.

*„Kinder und Jugendliche müssen eine mediale Vorbildkompetenz erlernen.“*

## ALTERNATIVE HELD:INNEN

Kinder brauchen Held:innen, aber müssen diese in fantastischen Zaubereichen oder bizarren Zukunftsszenarien im Einsatz sein? Bieten Held:innen ohne Muskeln und Zauberkraft nicht ebenso Orientierungspotential und Identifikationsmöglichkeiten? Wo Kinder in Geschichten Parallelen zu ihrer Lebenssituation und Gefühlswelt erkennen und mit den Figuren erleben, wie Herausforderungen bewältigt werden, werden auch Figuren ohne Muskeln oder Zauberkraft zu Held:innen der Kindheit. Solche alternativen Filme sind z.B. über das Online-Portal Kinderfilmwelt, eine multimediale Informations- und Lernplattform für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren, zu finden. Unter dem Suchbegriff „Superhelden“ listet es Filme auf, die ungewöhnliche Superheld:innen präsentieren: <https://www.kinderfilmwelt.de/index.php/de/filme/suche/search/superheld.html?page=2>. Zum Beispiel den Film: „Mein Bruder, der Superheld“ (mehr Infos: <https://www.kinder-jugend-filmportal.de/filmkritik.html?filmid=144&m=4&y=2021>). Dazu gibt es Informationen und Filmmateria-

lien für Eltern und Fachkräfte. Das Online-Portal Kinofilmwelt für Jugendliche stellt den Film „Bekas – Das Abenteuer von zwei Superhelden“ vor: <https://tip.de/kinofilmweltbekas>. Auch unter <https://www.pcgames.de/Kino-Thema-130800/Specials/Ungewoehnliche-Superhelden-in-Filmen-1270890/> gibt es Filme mit „ungewöhnlichen Superheld:innen. Kinder und Jugendliche müssen eine mediale Vorbildkompetenz erlernen, d.h. sie lernen, „ihre Vorbilder und ihr Verhalten und/oder ihre Künstlichkeit zu hinterfragen, die Kommerzialisierung und mediale Inszenierung kritisch zu reflektieren.“ (<http://www.medienconcret.de/files/content/archiv/2018/Artikel%20Hofmann.pdf>). Dazu brauchen sie Eltern und Erwachsene! Ein anregendes Beispiel, wie das Thema „Superheld:innen“ thematisiert und bearbeitet werden kann, kommt aus diesem Schulprojekt: <https://www.ohg-boeblingen.de/index.php/aktuell-hidden/944-von-superhelden-und-superkraeften>. So etwas geht auch gemeinsam in der Familie.

## LINKS, TIPPS

- Karin Lattner (2019) **Jugendliche und ihre Medienhelden**. Eine empirische Studie zur Wahrnehmung von Fernsehhelden und Lieblingsserien bei Jugendlichen. Universität München [https://edoc.ub.uni-muenchen.de/24469/1/Lattner\\_Karin.pdf](https://edoc.ub.uni-muenchen.de/24469/1/Lattner_Karin.pdf).
- Lisz Hirn (2020) **Wer braucht Superhelden**: Was wirklich nötig ist, um unsere Welt zu retten. Molden: Wien.
- Christiane Linke (2018) **Helldinnen dringend gesucht Ungleiche Geschlechterverhältnisse in Film und Fernsehen**. <http://www.medienconcret.de/files/content/archiv/2018/Artikel%20Linke-komprimiert.pdf>

## ANALOGES

- Die „Kitu-App – Gemeinsam spielen und bewegen“ gibt Familien und Fachkräften kreative Anregungen für die alltägliche Bewegungszeit.