



PRIVATE PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE DER DIÖZESE LINZ

MASTERARBEIT

zum Abschluss des

Masterstudiums für das Lehramt Primarstufe

Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Trauer
*Wie sich der Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von
Tod und Trauer bei Kindern auswirkt*

vorgelegt von

Melanie Witzmann, BEd.

Betreuung

Mag. Dr.⁽ⁱⁿ⁾ Nina Jelinek

(Allgemeine Bildungswissenschaften)

Matrikelnummer:

01681695

Wortanzahl:

21705

Eggerding, 20. August 2022

Vorwort

Die vorliegende Masterarbeit wurde zum Thema „Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Trauer – Wie sich der Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern auswirkt“ verfasst. Seit meinem Einstieg ins Berufsleben als Lehrperson in die Primarstufe im September 2020 war der Konsum digitaler Medien bei Kindern stets ein sehr beliebtes Gesprächsthema. Nahezu täglich erzählten Schüler/-innen von gewalthaltigen Spielen, Filmen und Serien, welche absolut nicht ihrem Alter entsprachen. Eine vorherrschende Frage in meinem Kopf war ab diesem Zeitpunkt, was solche Darstellungen in den Kindern auslösen können. Um die Situation endlich besser nachvollziehen zu können und im besten Fall auch interagieren zu können, machte ich mich auf die Suche nach geeigneten, erfahrenen Expertinnen in diesem Gebiet.

An dieser Stelle möchte ich die Gelegenheit nutzen, mich bei einigen lieben Menschen zu bedanken, die die Entstehung dieser Forschungsarbeit positiv beeinflusst und maßgeblich erleichtert haben.

Meiner Betreuerin *Mag. Dr. Nina Jelinek* danke ich für die unzähligen Telefonate und den E-Mail-Verkehr. Ihre vielfältigen Anregungen, ihre wissenschaftliche Unterstützung, sowie der Austausch über potenzielle Interviewpartner/-innen, ermöglichten einen reibungslosen Forschungsprozess und verhalfen letztendlich zur vorliegenden Masterarbeit.

Ein besonderer Dank gilt den Expertinnen in erster Linie für die Bereitschaft zur Teilnahme an den Interviews, ebenso aber auch für ihre Offenheit bei der Beantwortung der Fragen. Die geführten Interviews waren äußerst interessant, aufschlussreich und brachten viele unterschiedliche Perspektiven zu dem erforschten Themengebiet ans Licht.

Zum Schluss geht mein größter Dank an meine Familie und Freunde, die mir während meiner gesamten Studienzeit immer unterstützend zur Seite standen. Ebenso bedanke ich mich bei meinem Freund *Christoph* und meiner Freundin *Franziska*, für ihren wertvollen Beitrag des Korrekturlesens.

Kurzfassung

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit den Todesvorstellungen und Trauerreaktionen von Kindern. Der Einfluss digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern durch den Konsum nicht altersgemäßer Medien liegt im Fokus dieser Arbeit. Im Zuge der Forschung gilt es herauszufinden, wie sich der gesellschaftliche Umgang mit Tod und Trauer verhält und welche Auswirkungen der uneingeschränkte Zugang zu nicht altersgemäßen Medien auf Kinder hat, um in Zukunft als Lehrperson und Elternteil darauf aufbauend arbeiten zu können.

Ausgehend von einer theoretischen Auseinandersetzung wird im Forschungsteil der Forschungsfrage: „Wie wirkt sich der uneingeschränkte Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern aus?“ nachgegangen. Dazu wurden im Rahmen dieser Forschung fünf Interviews mit Expertinnen im Bereich Psychologie und Psychotherapie geführt. Mithilfe der computergestützten Software MAXQDA und der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) wurden die Daten ausgewertet und Antworten auf die Forschungsfrage gewonnen.

Als zentrales Resultat dieser Forschung kann festgehalten werden, dass Kinder durch den Konsum nicht altersgemäßer Medien ein verzerrtes Bild auf den Tod erhalten. Computerspiele, in denen menschenähnliche Spielfiguren nach ihrem Tod eine zweite, dritte oder vierte Chance bekommen, bringen auch Kinder zu der Annahme, dass dies auf ihr Leben übertragen werden kann. Neben der Tatsache, dass aufgrund dieses Medienkonsums häufig nicht mehr zwischen Fantasie und Wirklichkeit unterschieden werden kann, zeigt sich auch eine gewisse Waghalsigkeit im Umgang mit gefährlichen Aktivitäten. Die Untersuchung ergab außerdem, dass es aufgrund der Menge an Gewaltdarstellung bei den Kindern zu einer Abstumpfung der Gefühle kommt und der Tod keine tiefgreifende Betroffenheit mehr auslöst.

Abstract

This master's thesis deals with children's perceptions of death and mourning reactions. The influence of digital media on children's perception of death and mourning through the consumption of media, that are not age-appropriate, is the focus of this thesis. In the course of the research, it is important to find out how society deals with death and mourning and how unrestricted access to digital media has an impact on children, in order to be able to work on that in the future as teachers and parents.

Based on a theoretical discussion, the research part of the study investigates the research question: "How does the consumption of media that is not age-appropriate affect children's ideas about death and their reactions to grief? For this purpose, five interviews with experts in the field of psychology and psychotherapy were conducted as part of this qualitative research. With the help of the computer-assisted software MAXQDA and qualitative content analysis according to Mayring (2015), the data were analysed.

The central result of this research is, that children get a distorted image of death through the consumption of media that are not age-appropriate. Video games in which game characters are given a second, third or fourth chance after their death also lead children to believe that this can be transferred to their lives. Besides the fact that due to this media consumption, it is often no longer possible to distinguish between fantasy and reality, it also shows a certain recklessness in dealing with dangerous activities. The study also showed that due to the amount of violence depicted, children's feelings are dulled and death no longer triggers any profound consternation.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
1 Der Tod als stetiger Begleiter unseres Lebens	11
1.1 <i>Allgemeine Begriffsbestimmung</i>	11
1.2 <i>Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Sterben</i>	12
1.2.1. <i>Fehlende Begegnung mit den Schattenseiten des Lebens</i>	14
1.3. <i>Sichtweisen des Todes im Kindesalter</i>	15
1.3.1 Die frühkindliche Todesvorstellung bis zur Schulreife	16
1.3.2 Die kindliche Todesvorstellung bis zum Ende der Volksschulzeit .	17
1.3.3 Die jugendliche Todesvorstellung bis zum Alter von 16 Jahren	18
1.4 <i>Zusammenfassung</i>	19
2 Trauer	20
2.1 <i>Allgemeine Begriffsbestimmung</i>	20
2.2. <i>Trauerreaktionen im Kindesalter</i>	21
2.2.1. Verleugnung und „Empfindungslosigkeit“	22
2.2.2. Affektumkehr.....	22
2.2.3. Gefühlsausbrüche.....	23
2.2.4. Schuldgefühle	24
2.2.5. Körperliche Reaktionen und Regression	24
2.3 <i>Trauer in den sozialen Medien</i>	25
2.4 <i>Zusammenfassung</i>	25
3 Einfluss digitaler Medien	27
3.1 <i>Medienverhalten bei Kindern in Österreich</i>	28
3.1.1 Verwendung von elektronischen Geräten.....	28
3.1.2 Aktivitäten auf elektronischen Geräten	29
3.2 <i>Tod und Sterben in der medialen Unterhaltung</i>	29
3.2.1 Funktion von Tod und Sterben in der Medienwelt	31

3.3 Konsum von Gewaltdarstellungen in den Medien	34
3.3.1 Der Tod im Computerspiel.....	35
3.3.2 Der Tod in der Filmindustrie.....	40
3.3.3 Verdrängung der Trauer aus der digitalen Medienwelt	42
3.4 Zusammenfassung	43
4 Methodisches Vorgehen.....	45
4.1 Fragestellung und Forschungsziel.....	45
4.2 Forschungsmethode	46
4.2.1 Begründung der Forschungsmethode.....	46
4.3 Experteninterview	47
4.3.1 Begründung der Methodenwahl.....	48
4.3.2 Interviewleitfaden	48
4.3.3 Leitfaden für Expertinnen aus ausgewählten Institutionen.....	50
4.4 Auswahl und Kontaktierung der Interviewpartnerinnen.....	55
4.5 Datenauswertung	57
5 Ergebnisse	62
5.1 Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Trauer	63
5.2 Trauerarbeit mit Kindern.....	68
5.3 Medienverhalten bei Kindern.....	72
5.4 Tod und Sterben in den Medien	75
6 Diskussion	80
7 Literaturverzeichnis.....	89
Abbildungsverzeichnis.....	94
Anhang	95

Einleitung

Der Tod, das Sterben und die Trauer gelten in der heutigen Gesellschaft nach wie vor als Tabuthemen. Während der Großteil der Erwachsenen daran scheitert, sich der eigenen Trauer zu stellen und offen darüber zu sprechen, besteht seitens der Kinder eine große Neugierde zu diesen Themen. Der Irrglaube, dass Kinder mit der Ernsthaftigkeit dieser Themen nicht umgehen zu wissen, führt jedoch dazu, dass Begegnungen mit den Schattenseiten des Lebens im Alltag vieler Kinder fehlen. In Elementareinrichtungen, sowie in der Primarstufe wird immer häufiger versucht, kindgerecht auf Tod und Trauer einzugehen, um Kindern so die Angst vor diesen Themen zu nehmen. Dennoch spielt auch der familiäre Umgang mit solchen Themen eine bedeutende Rolle. Aufgrund der Tatsache, dass sich das Sterben immer mehr in öffentliche Institutionen verlagert, werden die Themen Tod und Sterben für Kinder noch weniger greifbar als es noch vor einigen Jahren der Fall war (Baumgartner, 2021). Doch was im realen Leben keinen Platz findet und gerne tabuisiert wird, sorgt in der medialen Unterhaltung für Aufregung. Sei es in Filmen, Serien, Videos oder Computerspielen, der Tod stellt laut Franz (2017) in den meisten Fällen eine große Sensation dar. Blutbäder, qualvolle Morde und jegliche Gewaltszenen sorgen für Aufsehen und Nervenkitzel. Spielfiguren werden erschossen oder anderwärtig getötet und besitzen darüber hinaus die Fähigkeit, nach ihrem Tod ohne großen Aufwand wieder zum Leben zu erwachen (Palkowitsch-Kühl, 2016). All diese Bilder vom Tod werden den Kindern in den Medien vermittelt und verändern ihre Sichtweisen darauf. An dieser Stelle tritt häufig die Frage auf, wie Kinder Zugang zu solch grausamen, nicht ihrem Alter entsprechenden Medien erlangen. Um eine Antwort auf diese Frage zu geben, den gesellschaftlichen Umgang mit Tod und Trauer beleuchten zu können und den Einfluss digitaler Medien dahingehend zu erforschen, wird im Rahmen dieser Masterarbeit folgender Forschungsfrage nachgegangen:

„Wie wirkt sich der uneingeschränkte Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern aus?“

Diese Arbeit gliedert sich in zwei wesentliche Bereiche. Mittels einer ausführlichen Literaturrecherche wird zu Beginn der theoretische Hintergrund der Thematik erläutert. Dazu wurde neben zahlreichen Büchern vorrangig auf Online-datenbanken wie Google Scholar, FIS Bildung oder ERIC zurückgegriffen. Neben der Begriffsdefinition Tod wird im ersten Kapitel ebenso auf den gesellschaftlichen Umgang mit Tod und Sterben eingegangen. Mithilfe von Witt-Lomers (2018), Weber und Wirtz (2019), Droste zu Vischering und Dingerkus (2018), sowie Hauf und Karasch (2015) werden die entwicklungsspezifischen Sichtweisen des Todes im Kindesalter dargestellt und beschrieben.

Im zweiten Kapitel wird der Begriff der Trauer näher beleuchtet. Dabei spielen die Trauerreaktionen im Kindesalter eine wesentliche Rolle. Die unterschiedlichen Reaktionen auf den Verlust eines nahestehenden Menschen beschreiben unter anderem Franz (2017), Feichtner (2014), sowie Butt (2013).

Das dritte und letzte Kapitel des Theorieteils beschäftigt sich mit dem Einfluss digitaler Medien auf Tod und Trauer. Dazu wird auf Grundlage der KIM-Studie (2020) in einem ersten Schritt auf das Medienverhalten bei Kindern eingegangen. Weiters wird der Tod in den sozialen Medien und dessen Funktion in der Medienwelt erläutert. Klimmt (2015) und Palkowitsch-Kühl (2016) berichten im Unterkapitel Konsum von Gewaltdarstellungen über den Tod im Computerspiel. Nachdem die Thematik aus theoretischer Sicht behandelt wurde, wird im vierten Kapitel von der Forschungsfrage und der gewählten Forschungsmethode berichtet. Es folgt ein kurzer Überblick über die Methode der Experteninterviews und der Datenauswertung. Im Anschluss werden zentrale Ergebnisse aus den Experteninterviews angeführt, wobei theoretische, sowie empirische Einsichten miteinander verbunden und verglichen werden. Dies soll in einem weiteren Schritt der Beantwortung der Forschungsfrage dienen. Neben der Diskussion über die Forschungsfrage wird im letzten Kapitel ein Ausblick über weiterführende Gedanken und Forschungsansätze gegeben.

1 Der Tod als stetiger Begleiter unseres Lebens

Im Laufe seines Lebens sammelt jeder Mensch unzählige Erfahrungen mit dem Tod, sei es in der Realität oder durch die Konsumation diverser Medieninhalte. Damit einher geht auch das Gefühl der Trauer, welches jeder Erwachsene und jedes Kind individuell erlebt und wahrnimmt. Der Tod eines Haustieres stellt für Kinder oftmals den ersten Berührungspunkt mit der Endlichkeit des Lebens dar. Erst durch eine solche Erfahrung wird vielen Kindern bewusst, dass es Ereignisse im Leben gibt, die unter keinen Umständen rückgängig gemacht werden können (Witt-Loers, Familienhandbuch, 2016). Unter welchen Aspekten sich der Todesbegriff definieren lässt, wird im nächsten Kapitel erläutert.

1.1 Allgemeine Begriffsbestimmung

Unter dem Begriff des Todes versteht man den biologischen Zustand nach dem Sterben, in welchem Organe und Zellen des Organismus ihre Funktionen verloren haben. In manchen Fällen gibt es für ein bestimmtes Zeitfenster die Möglichkeit, Personen mittels einer Herzdruckmassage erfolgreich zu reanimieren (Trachsel & Maercker, 2016).

Aus diesem Grund wird in der Medizin zwischen drei Sterbephasen unterschieden. Dazu zählt der klinische Tod, der Hirntod und der biologische Tod. Als klinischer Tod gilt ein Mensch, wenn Herzschlag, Atmung und Kreislauf sistieren und somit ein Herz- und Atemstillstand eingetreten ist. Der klinische Tod wird von sogenannten unsicheren Todeszeichen begleitet, die als solche betitelt werden, da eine Reanimation in manchen Fällen den Tod noch einmal verhindern kann (Feichtner, 2014). Der Hirntod eines Menschen ist irreversibel und beschreibt auch rechtlich gesehen den endgültigen Tod des Organismus. Dennoch können auch nach Eintritt des Hirntodes noch einzelne Zellen des Körpers weiterleben, weshalb erst mit dem Tod aller Zellen die letzte Phase des Sterbeprozesses, der biologische Tod, erreicht ist (Müller, 2019). Während die angeführten Definitionen seit Jahrzehnten dieselben sind, lässt sich im gesellschaftlichen Umgang mit dem Tod ein starker Wandel beobachten.

1.2 Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Sterben

Der gesellschaftliche Umgang mit den Themen Sterben, Tod und Trauer hat sich in den vergangenen Jahrhunderten sichtlich gewandelt. Die „Gestaltung des Todes“ in der heutigen Gesellschaft rückt zunehmend in die Verantwortung von Organisationen und Professionen (Heller & Wegleitner, 2017). Aus einer Grafik des Dachverbandes Hospiz Österreich in Zusammenarbeit mit Dr. Johann Baumgartner geht hervor, dass im Jahr 2019 in Österreich 82907 erwachsene Menschen mit einem Mindestalter von 18 Jahren verstorben sind. Davon verbrachten rund 69% ihr Lebensende in öffentlichen Einrichtungen wie Krankenhäusern oder Heimen, während 25% ihr Lebensende zu Hause und 6% der Österreicher/-innen in sonstigen Einrichtungen verbrachten (Baumgartner, 2021). Während der letzte Lebensabschnitt von vielen Menschen aktuell immer häufiger in öffentlichen Einrichtungen stattfindet, war es vor einigen Jahren noch geläufig, die Sterbezeit in den Kreisen der eigenen Familie zu verbringen. In dieser letzten Phase des Lebens wurden Themen, die zuvor nicht zur Sprache kamen, noch offen angesprochen. Solche klärenden Gespräche hatten auf sterbende Menschen, sowie auf Angehörige, eine befreiende und tröstende Wirkung. Sterbende wurden in ihrer Sterbezeit begleitet und der Tod wurde von den Hinterbliebenen als sinnlich wahrgenommen und konnte realisiert werden. Sogar Kinder wurden in den Prozess des Abschiednehmens miteingebunden, um ihnen genug Zeit dafür zu geben, den Verlust zu realisieren (Franz, 2017). Alle Angehörigen waren davon betroffen und somit wurde rituelle Stabilisierung notwendig. Jeder wusste was zu tun war, denn Aufgaben und Rollen wurden zugeschrieben und wahrgenommen. Doch Sterben als öffentlich-gesellschaftliches Ereignis in dieser Form gibt es nicht mehr. Wie aus internationalen Vergleichen hervorgeht, nimmt das Ausmaß der Institutionalisierung des Sterbens weiter zu und das Sterben in den eigenen vier Wänden folglich weiter ab (Heller & Wegleitner, 2017).

Aus dem mangelnden Interesse der Menschen, sich mit dem Tod auseinanderzusetzen und sich Zeit dafür zu nehmen, resultiert eine gewisse Unsicherheit im Umgang mit Tod und Sterben (Gaul & Kagermeier, 2018). Doch nicht nur Er-

wachsene entziehen sich diesem komplexen Thema, auch Kinder werden infolgedessen vor Erfahrungen mit der letzten Phase des Lebens bewahrt. Kinder lernen, gezwungenermaßen, diesem Erfahrungsbereich aus dem Weg zu gehen und aufkommende Gefühle, Gedanken und Fragen zu unterdrücken. Ursache dafür mag ein Mangel an Erfahrungen seitens der Erwachsenen auf diesem Gebiet sein, wie mit dieser endgültigsten aller Trennungen, dem Tod, umgegangen werden soll (Franz, 2017). In jedem Fall ist der Tod jedoch eine so überwältigende Realität, die die Menschen regelrecht dazu zwingt, sich in irgendein Verhältnis zum Tod zu setzen (Weber & Wirtz, 2019).

Der Thanatosozologe Tony Walter, welcher sich mit dem sozialen Handeln rund um Sterbende und Verstorbene auseinandersetzt, verweist auf fünf Motive und Formen der Todesverdrängung, die den heutigen Umgang mit Sterben und Tod prägen: die Todesverleugnung, die Verlagerung des Todes, das begrenzte Tabu des Todes, der Rahmenansatz und die Auflösung des Tabus (Heller & Wegleitner, 2017).

Das erste Motiv, die a) *Todesverleugnung*, wird als Teil der Natur des Menschen angesehen, um gesellschaftliche und soziale Handlungsfähigkeit überhaupt zu ermöglichen. Die b) *Verlagerung des Todes* ins hohe Lebensalter, sowie die Marginalisierung alter und schwacher Menschen führen dazu, dass die Aufmerksamkeit für den Tod in der heutigen Gesellschaft abnimmt. Das dritte Motiv stellt das sogenannte c) *begrenzte Tabu des Todes* dar, welches seinen Ursprung in den Organisationen des Gesundheitssystems findet, da der Tod in Krankenhäusern oder anderen Einrichtungen verdrängt, ausgeblendet, medizintechnologisch gesteuert und auch verwaltet wird. Im d) *Rahmenansatz* wird darauf verwiesen, dass der Umgang mit Tod und Sterben von diversen Rahmenbedingungen wie beispielsweise der jeweiligen Kultur abhängig ist und sehr vielfältig sein kann. Als fünfter und somit letzter Punkt wird die Festlegung einer e) *Auflösung des Tabus* genannt, da durch zivilgesellschaftliche Bewegungen ein offener, alltagsintegrierter und solidarischer Umgang mit dem Tod gefordert wird (Heller & Wegleitner, 2017). Wie Weber & Wirtz (2019) treffend formulieren: „*Wir können ihn tabuisieren, aber nicht eliminieren.*“ Wie auch dieses Zitat ersichtlich

macht, sollten demnach Begegnungen mit den Schattenseiten des Lebens, in schonender Art und Weise in die Alltagswelt der Kinder mitaufgenommen anstatt tabuisiert werden.

1.2.1. Fehlende Begegnung mit den Schattenseiten des Lebens

Die Einsicht in die Begrenztheit und Verletzlichkeit des Lebens ist essenziell dafür, den Wert des Lebens zu erkennen. Vielen Kindern fehlt dieses Erkenntnis, was dazu führt, dass sie sich selbst, anderen und der Schöpfung gegenüber nur wenig Wertschätzung entwickeln. Nicht selten mangelt es an dem Wissen dafür, dass das Leben wandelbar und kontrastreich ist. In der heutigen „Happy-Gesellschaft“, in der viele Kinder heranwachsen, stehen Gesundheit, Stärke, Jugend, Freude und das Nehmen von Anderen im Vordergrund, während Krankheit, Schwäche, Alter, Gebrechen, Trauer und das Geben keinen oder nur wenig Platz finden. Was zählt ist Erfolg, Konsum und Leistung, dass dazu aber auch Angst, Rückschläge, Leid, Trauer und Sterben gehören, wird oft nicht bedacht. Es wirkt, als wäre alles machbar. Der Glaube in die neuesten medizinischen Erkenntnisse und in die fortwährend neu entwickelten technischen Errungenschaften nährt die Illusion, alle Krankheiten bezwingen zu können, Störungen aus der Welt zu schaffen und den Tod zumindest hinauszögern zu können. Krankheit und Sterben wird von den Kindern als Feind wahrgenommen. Nur einer geringen Anzahl an Kindern wird die Möglichkeit zugestanden, eine Krankheit in Ruhe auszukurieren. Hoch dosierte Arzneien kommen zur Anwendung, um den pausierten Schulaufenthalt möglichst rasch wieder aufzunehmen (Franz, 2017).

Wachsen Kinder in überbehüteten Familienverhältnissen auf, in welchen ihnen jeder Wunsch von den Augen abgelesen und erfüllt wird und alle Hürden prompt aus dem Weg geräumt werden, wird es ihnen an Bewältigungsmechanismen mangeln, um mit Frustration angemessen umzugehen. Daraus resultiert, dass Kinder in herausfordernden Lebenssituationen oftmals keinen anderen Ausweg aus der Situation sehen, als Grenzen zu überschreiten, indem sie sich selbst oder andere in Gefahr bringen. Als Erwachsener und vor allem als Elternteil muss man sich an dieser Stelle darüber bewusst sein, dass man Kindern damit den

Weg zu einer lebensstarken, reifen und erwachsenen Persönlichkeit erschwert. Begegnungen mit den Schattenseiten des Lebens sind essenziell dafür, um auf dem weiteren Lebensweg nicht in jeder herausfordernden Situation ins Wanken zu geraten (Franz, 2017). In welcher Form Kinder den Tod wahrnehmen, hängt vor allem von ihrem Alter ab. Je nach Entwicklungszeitpunkt ergibt sich eine spezifische Sichtweise des Todes im Kindesalter, welche im folgenden Kapitel beschrieben werden.

1.3. Sichtweisen des Todes im Kindesalter

Lange Zeit wurde davon ausgegangen, dass Kinder im gleichen Alter identische Vorstellungen vom Tod besitzen. Die Annahme, dass sich die Erkenntnismöglichkeiten des Menschen in sehr starren und altersabhängigen Entwicklungsstadien entfalten, erwies sich als falsch. Aus aktueller Literatur geht hervor, dass Kinder gleichen Alters über sehr unterschiedliche Todesvorstellungen verfügen können. Dennoch erleichtert eine Systematisierung der Erkenntnisentwicklung bei Kindern entlang eines Stufenmodelles das Verständnis trauernder Kinder. Entwicklungsspezifische Sichtweisen des Todes, die im Folgenden aufgezeigt werden, sollen demnach nur Anhaltspunkte für einen individuellen Umgang mit trauernden Kindern liefern (Witt-Loers, *Kindertrauergruppen leiten. Ein Handbuch zu Grundlagen und Praxis*, 2018).

Medizin und Psychologie waren sich über lange Zeit darüber einig, dass Kinder kein Verhältnis zum Sterben und Tod besitzen können. Aus heutigem Erkenntnisstand geht jedoch hervor, dass nach einer Mehrheit von Psychologen drei große Phasen der Entwicklung des Todesverständnisses existieren. Die frühkindliche Phase bis zum Alter der Schulreife, die kindliche Phase bei sechs- bis zehnjährigen Kindern und schließlich die jugendliche Phase bei jungen Menschen bis 16 Jahren. In der Regel ist mit der Adoleszenz das Verständnis des Erwachsenen erreicht. Aufgrund der Tatsache, dass das Wissen um den Tod kein angeborenes ist, entwickelt es sich mit dem geistigen Entwicklungsprozess eines Kindes (Weber & Wirtz, 2019). Persönliche Erlebnisse mit dem Tod, der Ein-

fluss sozialer Medien, kulturelle Gepflogenheiten, sowie die kognitive Entwicklung beeinflussen die eigene Sichtweise auf den Tod (Feichtner, 2014). Wächst ein Kind in einer Umwelt auf, in welcher Sterben und Tod tabuisiert und solche Erfahrungen um jeden Preis von dem Kind ferngehalten werden, so vermindert sich die Chance, ein natürliches Verständnis des Todes zu entwickeln (Weber & Wirtz, 2019).

1.3.1 Die frühkindliche Todesvorstellung bis zur Schulreife

Kleinkinder im Alter von zwei bis vier Jahren, entwickeln in dieser Zeit die Annahme, dass unbelebte Gegenstände lebendig sind und beseelen diese. Man spricht in diesem Zusammenhang von Animismus. Demnach kann der Verlust eines solchen Gegenstandes tiefe Trauer auslösen, da er möglicherweise stellvertretend für Nähe, Wärme und Vertrautheit stand (Droste zu Vischering & Dingerkus, 2018). Kleinkinder können folglich bereits Trauer- und Verlustgefühle verspüren und haben große Angst davor, verlassen zu werden (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009). Vorübergehende Trennungen wirken auf Kinder in diesem Alter sehr bedrohlich und können darüber hinaus starke Verlustängste hervorrufen. Ein fehlendes Zeitverständnis und die emotionale Abhängigkeit sind Gründe für diese Verhaltensweisen. In dieser Phase leben Kinder überwiegend im Hier und Jetzt und nehmen alle Erfahrungen sehr zeitlos wahr (Droste zu Vischering & Dingerkus, 2018). Eine Unterscheidung von zeitlicher Abwesenheit und endgültigem Tod ist demnach noch nicht möglich. Der Tod wird als ein vorübergehender Zustand angesehen, weshalb die Endgültigkeit eines solch einschneidenden Ereignisses kognitiv noch nicht erfasst werden kann (Wieland, 2019). Das sogenannte „magische Denken“ bei Kindern in dieser Phase ist verantwortlich dafür, dass sie glauben, mit ihrem Denken und ihren Wünschen auf die Wirklichkeit einwirken zu können (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009). Nach und nach steigt das Interesse am Tod bei Kindern im Vorschulalter. Durch das Fragen und Experimentieren erweitern sie ihre Annahmen über den Tod. Getrieben von Neugier beginnen Kinder tote Tiere zu

„erforschen“, indem sie beispielsweise mit einem Stock, der Abstand zum toten Lebewesen schaffen soll, den leblosen Körper eines Vogels berühren, um zu erforschen, ob der erstarrte und unbelebte Körper nicht doch zum Fliegen und somit erneut zum Leben gebracht werden kann (Hauf & Karasch, 2015).

1.3.2 Die kindliche Todesvorstellung bis zum Ende der Volksschulzeit

Im Laufe der Volksschulzeit entwickelt sich das kindliche Todesverständnis entscheidend, denn hier nähern sich die meisten Kinder einer realistischeren Auffassung vom Tod. Gegründet durch ein lebhaftes Interesse an der Zeit, erkennen Kinder den Unterschied zwischen heute und gestern immer besser. Ein Bewusstsein für die Endlichkeit wird entwickelt und somit gewinnt auch die Gewissheit der Unumkehrbarkeit an Bedeutung (Hauf & Karasch, 2015). Die kindliche Neugier, die auch gegen Ende der frühkindlichen Phase eine Rolle spielt, richtet sich nun verstärkt auf Sterben und Tod. Umstände des Sterbens werden hinterfragt und das Interesse an postmortalen körperlichen Prozessen steigt (Weber & Wirtz, 2019). Das Interesse am Tod wird sachlicher, nüchterner und fast ein naturwissenschaftliches. Kinder im Volksschulalter wollen wissen, wie ein totes Tier aussieht, was es bedeutet, wenn bei Menschen oder Tieren keine Atmung mehr vorhanden ist und was bei der Verwesung geschieht. Dieses gar naturwissenschaftliche Interesse ist noch kaum mit Emotionen behaftet, was mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit auch Grund dafür ist, warum Kinder in dieser Phase so unbeschwert und neugierig nachfragen können (Hauf & Karasch, 2015). In diesem Zusammenhang diskutieren Kinder, unabhängig der eigenen Religionszugehörigkeit, häufig die Unsterblichkeit der Seele und wollen wissen, was mit der Seele toter Menschen passiert (Butt, 2013).

1.3.3 Die jugendliche Todesvorstellung bis zum Alter von 16 Jahren

In dieser Phase stehen Kinder vor einer komplexen und aufregenden Zeit, der Pubertät und somit auch der Zeit der Identitätssuche (Hauf & Karasch, 2015). Die rationale Auseinandersetzung mit Fragen nach Tod und Sterben verstärkt sich und Fragen nach dem Warum, Wohin und Wofür verlangen nach ausführlicheren Antworten. Die fortschreitende Entwicklung der Todesvorstellungen führt auch dazu, dass Ängste entstehen. Je stärker sich Kinder und Jugendliche an die Realität des Todes annähern, umso weniger Möglichkeiten des Ausweichens in phantasiegeladene Traumbilder gibt es (Weber & Wirtz, 2019). In dieser Phase beschäftigen sich Kinder und Jugendliche auch vermehrt mit der Frage nach dem Sinn des Lebens. Mit dem Wissen um die Endlichkeit und den Tod des Menschen, der nun als unumkehrbares Ereignis wahrgenommen werden kann, werden eigene Bilder in Bezug auf den Tod und das Danach entwickelt. Auch das Thema Schuldgefühle darf in diesem Zusammenhang nicht unbehandelt bleiben. Kinder und Jugendliche entwickeln oft massive Schuldgefühle nach dem Eintritt des Todes eines nahestehenden Menschen. Sie verhalten sich in ihrer Trauer und reden nur bedingt darüber, weshalb es in manchen Fällen zu unerwünschten Verhaltensweisen wie Rauchen oder Formen der Selbstverletzung kommt, die auf trauernde Kinder und Jugendliche oft kompensatorisch wirken. Nichtsdestotrotz ist aber festzustellen, dass Kinder und Jugendliche stärker und widerstandsfähiger sind, als von Erwachsenen oft angenommen wird, da sie nicht davor zögern, sich mit schwierigen Lebenssituationen auseinanderzusetzen (Hauf & Karasch, 2015). Nach den angeführten drei großen Phasen ist in der Regel mit der Adoleszenz das Verständnis des Erwachsenen erreicht (Weber & Wirtz, 2019).

1.4 Zusammenfassung

Obwohl Tod und Trauer schon seit jeher eine Rolle spielen und der Verlust eines nahestehenden Menschen oder Tieres für Kinder oftmals die erste Begegnung mit der Endlichkeit des Lebens darstellt, ist in der Gesellschaft eine Tabuisierung dieser lebensbegleitenden Themen zu beobachten. Immer häufiger verbringen Menschen ihren letzten Lebensabschnitt in öffentlichen Einrichtungen, wodurch Angehörige oft nicht intensiv genug in den Sterbeprozess miteingebunden werden. Geleitet von mangelnden Erfahrungen und damit einhergehender Unsicherheit, weichen Erwachsene diesen komplexen Themen häufig aus. Infolgedessen werden auch Kinder vor der Auseinandersetzung mit Tod und Trauer behütet und unterdrücken somit aufkommende Gefühle, Gedanken und Fragen. Dabei wird vergessen, dass Begegnungen mit den Schattenseiten des Lebens essenziell dafür sind, um ein wertschätzendes Leben zu führen und auf dem weiteren Lebensweg nicht in jeder herausfordernden Situation ins Wanken zu geraten. Ausschlaggebend dafür, wie der Tod von Kindern wahrgenommen werden kann, ist das Alter. In der Literatur wird hier zwischen drei Phasen unterschieden, die lediglich als Anhaltspunkt für die Todesvorstellungen der Kinder im jeweiligen Alter dienen sollen.

2 Trauer

Einschneidende und daher oftmals sehr dramatische Vorfälle im Leben eines Menschen führen dazu, dass eine natürliche Reaktion des menschlichen Körpers auf Verlust hervorgerufen wird, die Trauer. Trauer stellt ein sehr persönliches Lebensgefühl dar und induziert verschiedene Gefühle in einem Menschen (Franz, 2017). Dauer und Intensität der Trauer sind äußerst spezifisch, ebenso wie die damit verbundenen psychischen und physischen Begleiterscheinungen (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009). In den folgenden Unterkapiteln wird der Begriff der Trauer genauer erörtert und im Detail auf die individuellen Trauerreaktionen im Kindesalter eingegangen.

2.1 Allgemeine Begriffsbestimmung

Der Begriff „Trauer“ stammt aus dem Altdeutschen bzw. Altenglischen und lässt sich übersetzen als „niederfallen“ und „kraftlos werden“. Mit dieser Übersetzung gehen auch typische Körperhaltungen von trauernden Menschen einher, weshalb das Wort Trauer somit auch auf ein körperliches Erscheinungsbild hindeutet (Butt, 2013). Es handelt sich bei der Trauer um eine angeborene und natürliche Fähigkeit, die dazu dient, schmerzhafteste Verluste zu begreifen, in das eigene Leben zu integrieren und sich schließlich neu zu orientieren (Franz, 2017). Somit wird diese notwendige Fähigkeit zu Trauern als eine Antwort der Seele und des Körpers auf einschneidende Lebensereignisse wie Trennung und Verlust verstanden (Hinderer & Kroth, 2012).

Die Trauer ist ein sehr dynamischer Prozess und gleicht einem Spiralweg oder offenem Kreis. In diesem Zusammenhang spricht man auch von sogenannten Trauerphasen, die in diversen Modellen beschrieben werden und einen möglichen Anhaltspunkt für den Ablauf des Trauerprozesses bieten sollen (Butt, 2013). Wie bereits erwähnt, können in diesen Phasen auch physische Reaktionen des Körpers auftreten. Während man in der Trauer in einem andauernden Gefühl

des Getrenntseins lebt, reagiert der menschliche Körper nicht selten mit Symptomen wie Schlaf- und Appetitlosigkeit, Konzentrationsschwäche oder Schmerzen (Hinderer & Kroth, 2012). Trotz all dieser etwaigen Begleiterscheinungen könnte der Mensch ohne Trauer Verluste nicht begreifen und verarbeiten. Mehrfach werden durch diesen kräftezehrenden Prozess neue Lebenseinstellungen gefunden, in denen Menschen ihrem Leben, sowie ihren Mitmenschen mit mehr Dankbarkeit und Wertschätzung begegnen (Franz, 2017). In welcher Form sich Trauer bei Kindern äußert, wird im folgenden Unterkapitel erläutert.

2.2. Trauerreaktionen im Kindesalter

Trauer ist eine sehr komplexe Erfahrung, die auch in Kindern vielschichtige Reaktionen auf einen Verlust hervorruft (Witt-Loers, Kindertrauergruppen leiten. Ein Handbuch zu Grundlagen und Praxis, 2018). Kinder verarbeiten ihre Trauer anders als Erwachsene, was oftmals für Irritation und Verunsicherung sorgt. Die Gefühle von Kindern in ihrer Trauer sind dadurch gekennzeichnet, dass sie sehr sprunghaft sind und plötzlich wechseln (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009). Kinder leben in einer ganzheitlichen und gefühlsbetonten Welt. Während sich manche in ihrer Trauer zurückziehen und bedrückt oder weinend in der Ecke sitzen, albern andere Kinder ausgelassen herum und benehmen sich geradezu so, als wäre nichts vorgefallen (Franz, 2017). Das liegt daran, dass Kinder in ihrer Trauer Pausen machen, was Erwachsene oft zu dem Entschluss kommen lässt, dass Kinder nicht trauern (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009). Für Kinder ist es häufig schwer, durch einen Todesfall entstandene Gefühle verbal mitzuteilen und infolgedessen lassen sie in einer so belastenden Situation ihr Verhalten sprechen (Franz, 2017). Grund dafür sind Gefühlsfacetten, die ein Kind erst im Zuge des Trauerprozesses kennenlernt und somit nicht einordnen kann. Die emotionale Absicherung seitens einer erwachsenen Bezugsperson ist aus diesem Grund unverzichtbar. Mangelt es einem Kind im Trauerfall an Geborgenheit, so werden Trauer und Schmerz regelrecht eingekapselt, was im schlimmsten Fall sogar bis hin zu einer Depression führen kann (Ennulat, 1997).

Wie sich Trauerreaktionen bei Kindern nun konkret äußern können, wird in den folgenden Unterkapiteln näher beschrieben.

2.2.1. Verleugnung und „Empfindungslosigkeit“

Keine wahrnehmbaren Reaktionen zu zeigen und sich zu verhalten, als ob nichts geschehen wäre, ist eine typische Reaktion eines Kindes auf einen Todesfall. Auf unterschiedliche Art und Weise wird versucht, mit dem Tod in Verbindung stehende Ereignisse zu leugnen (Franz, 2017). Diese Verleugnung ist auf die Tatsache zurückzuführen, dass der jeweilige Verlust zunächst noch nicht begriffen werden kann, weshalb sich dieser Zustand als eine Art Schock interpretieren lässt. Die Gefühlswelt des Kindes ist häufig schwer durcheinandergebracht, während der Wunsch nach gewohnten Tätigkeiten und Tagesabläufen stetig zunimmt. Neben dem Selbstschutz, der durch dieses natürliche Lebensprinzip erreicht werden soll, ist es oft im Interesse der Kinder, durch ihre eigene, vermeintlich empfindungslose Reaktion ihre Eltern zu schützen, um in deren Trauerprozess keine zusätzliche Last darzustellen. Umso wichtiger ist es, als Erwachsener um diese scheinbare Empfindungslosigkeit zu wissen und diese richtig interpretieren zu können. Oft kann es für Kinder hilfreich sein, wenn erwachsene Personen von ihrer eigenen Trauer erzählen und offen mit auftretenden Emotionen umgehen. Die Akzeptanz einer Trauer ohne Tränen ist dennoch unerlässlich, da manche Kinder oftmals lediglich eine gewisse Zeit benötigen, um die belastende Situation zu realisieren und die Trauer zulassen zu können (Butt, 2013).

2.2.2. Affektumkehr

In einem Moment überwiegt ein starker Verlustschmerz, während im nächsten Augenblick fröhlich herumgealbert wird. Man spricht in diesem Zusammenhang von einem emotionalen Wechselbad, denn bei Kindern ist der Trauerprozess nicht selten durch eine gewisse Sprunghaftigkeit gekennzeichnet (Droste zu Vischering & Dingerkus, 2018). Versucht man dieses Phänomen der Affektumkehr zu erklären, so kann der bildhafte Vergleich mit dem Meer und einer Pfütze

helfen. In Erwachsenen ruft diese Affektumkehr der Kinder oft ein großes Unverständnis hervor, da diese für eine gewisse Zeitspanne in ein regelrechtes Meer der Trauer eintauchen und darin gefangen sind. Kinder hingegen springen lediglich in eine „Pfütze“ der Trauer und sind nicht in einem „Meer“ der Trauer gefangen. Somit verfallen sie nicht in einen langanhaltenden Trauerprozess, sondern können sich innerhalb kürzester Zeit wieder aus dieser „Pfütze“ befreien (Butt, 2013). Dabei handelt es sich um eine wichtige Schutzvorkehrung des eigenen Körpers, um ernsthafte und nachhaltige Beeinträchtigungen der kindlichen Entwicklung zu vermeiden (Droste zu Vischering & Dingerkus, 2018). Kinder lassen demnach zu ihrem eigenen Schutz ihr normales Lebensgefühl, sowie die Gefühle der Trauer nebeneinanderstehen. Phasen der Leichtigkeit sind essenziell, um sich zwischenzeitlich von der Trauer erholen zu können. Vor diesem Hintergrund sollte man als Elternteil dem eigenen Kind in einer Trauerphase auch das Bedürfnis erfüllen, sich mit einem Freund oder einer Freundin zum Spielen zu treffen, anstatt mit Unverständnis und Vorwürfen auf eine solche Phase der Erholung zu reagieren (Butt, 2013).

2.2.3. Gefühlsausbrüche

Nach einer anfänglichen Gefühlslähmung brechen oftmals verschiedene Emotionen aus trauernden Kindern hervor. Wut, Hass, Zorn, Ohnmacht und Schmerz sind jene Gefühle, die schließlich ungeordnet in den Kindern auftreten. Nichtsdestotrotz sind diese Gefühlsausbrüche ein gesundes Zeichen dafür, dass die eigene Kraft nicht mehr ausschließlich dafür verwendet wird, seine Emotionen zurückzudrängen. Bilden sich unbeliebte Verhaltensweisen wie Kratzen, Schlagen oder Beißen aus, so wollen die meisten Kinder ihr Umfeld darauf aufmerksam machen, wie unglücklich sie sind und in welchem inneren Ungleichgewicht sie sich befinden. Wut und Aggression können ein Ausdruck dessen sein, wie machtlos und ausgeliefert sich ein Kind gegenüber dem Tod und der Trauer fühlt. Häufig werden solche körperlichen Ausbrüche von Erwachsenen falsch eingeordnet. Trauernde Erwachsene fühlen sich in ihrem eigenen Prozess gestört

und nehmen die „Hilferufe“ des Kindes nicht in korrekter Form wahr (Franz, 2017).

2.2.4. Schuldgefühle

Nicht selten glauben Kinder, dass sie eine gewisse Schuld am Tod einer verstorbenen Person tragen. Annahmen wie, sie hätten die verstorbene Person nicht lieb genug gehabt oder sie zu sehr geärgert, sind bekannte Merkmale. Vor allem bei Suiziden kommen diese Schuldgefühle vermehrt zum Tragen (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009). Grund dafür ist, dass Kinder die Beziehung zwischen Ursache und Wirkung noch nicht verstehen und den Tod häufig als direkte Folge eines Fehlverhaltens ihrerseits wahrnehmen (Feichtner, 2014). In Streitsituationen werfen einem Kinder in manchen Fällen Aussagen wie „Ich wünschte, du wärest tot!“ an den Kopf. Tritt der Tod dieses Menschen schließlich auch in der Realität ein, können in den Kindern starke Schuldgefühle ausgelöst werden. In diesem Zusammenhang besteht auch die Gefahr, dass sie sich absichtlich selbst verletzen oder in lebensbedrohliche Situationen begeben. In solchen Fällen bedarf es unbedingt einer Klärung und Begleitung durch Erwachsene (Butt, 2013).

2.2.5. Körperliche Reaktionen und Regression

Physische Beschwerden im Zusammenhang mit dem Trauerprozess lassen sich unter anderem auf die Angst vor der eigenen Sterblichkeit zurückführen. Die Endlichkeit des Lebens, die Kinder in dieser Situation erleben, wirkt sehr bedrohlich und kann körperliche Nebeneffekte wie Kopfschmerzen, Bauchschmerzen, Hautausschläge, Müdigkeit, Appetitlosigkeit, Schlafstörungen und Alpträume bedingen (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009). Nicht selten fallen Kinder wieder in alte Verhaltensmuster zurück. Man spricht in diesem Zusammenhang von einer sogenannten Regression, die auftritt, weil sich das trauernde Kind der Situation nicht gewach-

sen fühlt. Gewohnheiten, die die Kinder eigentlich schon abgelegt hatten, werden wieder aufgenommen. Dabei kann es sich um Verhaltensschemata wie Dau-menlutschen, Bettnässen, Stottern oder aus der Flasche trinken handeln. Doch nicht nur der Verlust nahestehender Personen versetzt Menschen in Trauer, durch die Digitalisierung ist es aktuell einfacher als je zu vor, an den Schicksalen fremder Menschen aus aller Welt teilzunehmen.

2.3 Trauer in den sozialen Medien

Soziale Medien sind mittlerweile nahtlos in das Leben vieler Menschen integriert. Der Start in einen neuen Tag beginnt bei vielen Menschen mit dem Griff nach dem Smartphone und in gleicher Weise wird er auch beendet. Durch die Vernetzung mit Menschen aus aller Welt ist es heutzutage möglich, von der Trauer von Menschen zu erfahren, zu denen entweder kein persönlicher Kontakt besteht oder dieser ohne das Internet schon längst abgebrochen wäre. Digitale Medien ermöglichen uns, von Schicksalen anderer Menschen zu erfahren, seien es Naturkatastrophen, Amokläufe oder Bilder von in Booten sitzenden Flüchtlingen auf dem Mittelmeer. Infolgedessen gab es auch einen Wandel in der Redeweise über Tod und Trauer. Während vor Jahren ein Gedenkgottesdienst, Blumenschmuck und der Eintrag ins Kondolenzbuch noch zu den geläufigsten Ausdrucksweisen der Trauer zählten, wurden nun Websites entwickelt, auf denen Trauernde gemeinsam einem toten Menschen gedenken können (Wenzlaff, 2020).

2.4 Zusammenfassung

Es lässt sich festhalten, dass Trauer als eine natürliche Reaktion des menschlichen Körpers auf Verlust verstanden wird. Trotz all den auftretenden Begleitscheinungen, die dieses intensive Gefühl in sich birgt, könnte der Mensch ohne Trauer Verluste nicht begreifen und verarbeiten. Im Vergleich zu Erwachsenen verarbeiten Kinder das Ableben eines nahestehenden Menschen auf eine andere Art und Weise. Folgende Trauerreaktionen lassen sich bei Kindern beobachten:

Verleugnung und eine scheinbare „Empfindungslosigkeit“, Affektumkehr, Gefühlsausbrüche, Schuldgefühle, körperliche Reaktionen und Regression. Ein weiterer spannender Aspekt ist jener, dass digitale Medien der Menschheit ermöglichen, am Verlust und an der Trauer fremder Menschen aus aller Welt teilzunehmen. Damit einher geht auch die Anteilnahme an deren Trauer, die zum heutigen Zeitpunkt, zu einem großen Teil über digitale Medien und dazu angefertigten Websites passiert.

3 Einfluss digitaler Medien

Wie sich aus der Literatur entnehmen lässt, befindet sich das menschliche Gehirn bis zum 20. Lebensjahr in der Entwicklung. Zwar sind schon bei der Geburt eines Menschen Milliarden von Hirnzellen vorhanden, doch damit diese vernetzt werden und das Gehirn sich entwickeln kann, müssen diese Zellen zuerst aktiviert werden. Da dieser Reifeprozess im Kindesalter unter keinen Umständen abgeschlossen ist, können digitale Medien auf Kinder und Jugendliche sehr überfordernd wirken. Je nach Alter und Entwicklungsstand des Kindes, wirken digitale Medien unterschiedlich. Kinder von null bis drei Jahren müssen Dinge mit allen Sinnen erforschen und erleben, um eine optimale Hirnbildung zu erreichen. Bewegungsaktivitäten wie Krabbeln, Laufen, Balancieren und Klettern sind in diesen drei Lebensjahren signifikante Erfahrungen. Werden schon in diesem Lebensalter digitale Medien genutzt, so wird bei Kindern in diesem Alter häufig nur der Hör- und Sehsinn angesprochen, während Erfahrungen mit allen Sinnen als zweitrangig gelten. Ist dieser Lebensabschnitt abgeschlossen, so beginnt in der Regel die Phase des magischen Denkens. Realität und Fiktion können im Alter von 3 bis 6 Jahren noch nicht unterschieden werden, das heißt Darstellungen in Filmen oder Computerspielen werden als real eingestuft. Echte Gefühle wie Angst oder Trauer sind häufig die Reaktion auf angsteinflößende oder traurige Sequenzen, die sie konsumieren. Die Unterscheidung zwischen Fantasie und Wirklichkeit gelingt den meisten Kindern erst im Laufe des Primarschulalters. Bezogen auf die vorliegende Masterarbeit bedeutet diese Erkenntnis, dass Kinder, die bis zum frühen Primarschulalter schon zahlreiche brutale Ereignisse in den digitalen Medien wahrnehmen konnten, nicht feststellen konnten, dass es sich dabei um keine realen Eindrücke handelte (Pro Juventute Beratung, 2020). Um das Medienverhalten bei Kindern genauer aufzuzeigen, wird in den folgenden Kapiteln unter anderem auf die Mediennutzung, Aktivitäten auf elektronischen Geräten, den Tod im Computerspiel und weitere spannende Aspekte eingegangen.

3.1 Medienverhalten bei Kindern in Österreich

Digitale Medien begleiten den Alltag der meisten Menschen in der heutigen Gesellschaft und werden seit Jahren vermehrt auch schon von sehr jungen Kindern genutzt. In Oberösterreich wird abwechselnd mit der Jugend-Medien-Studie im Abstand von zwei Jahren die sogenannte Kinder-Medien-Studie durchgeführt. Im Jahr 2020 wurde das Medienverhalten der 3- bis 10-jährigen, in Oberösterreich lebenden Kinder, erstmals unter Einfluss der Corona Pandemie, erhoben und analysiert. Als Stichprobe galten 489 Kinder aus Oberösterreich im Alter von 6 bis 10 Jahren, 278 Eltern von Kindern im Alter von 3 bis 10 Jahren, sowie 204 Pädagoginnen von Kindergärten und Volksschulen (Education Group GmbH, 2020).

3.1.1 Verwendung von elektronischen Geräten

Fernseher, Smartphone, Computer, Laptop und Spielkonsolen zählen zu den beliebtesten elektronischen Geräten bei 6- bis 10-Jährigen. Zwei Drittel der Kinder verfügen bereits im Kindesalter über eigene Geräte. Der Fernseher belegt mit 74% den ersten Platz, wie auch schon im Jahr 2018. Dennoch gewinnen Streaming-Dienste weiterhin an Bedeutung, vor allem wenn es um den Konsum der Kinder ohne Eltern geht. Eine deutliche Zunahme zeigt sich ebenso bei der Nutzung von Smartphone, Computer und Laptop, sowie von Spielkonsolen. Rund 43% haben täglich ihr Smartphone in Verwendung, das sind 12% mehr als noch vor zwei Jahren. Die Nutzung von Computer und Laptop stieg von 16% auf 28% an und auch die Spielekonsole, ist mit 28% zahlreicher zum Einsatz gekommen. (Education Group GmbH, 2020). Welche Aktivitäten an den elektronischen Geräten durchgeführt werden, wird im folgenden Kapitel dargestellt.

3.1.2 Aktivitäten auf elektronischen Geräten

Schulische Aktivitäten am Computer haben seit Beginn der Corona Pandemie stark zugenommen. Kontinuierlich werden digitale Medien für die Teilnahme am Unterricht, Recherchen im Internet sowie die Nutzung von Lernprogrammen verwendet. Doch auch der Einsatz digitaler Medien in der Freizeit der Kinder steigt stetig an. Das Surfen im Internet hat im Vergleich zur Studie aus dem Jahr 2018 um rund 10% zugenommen und somit einen Prozentsatz von 25% erreicht. Besonders signifikant ist der Anstieg bei der Nutzung von Streaming Diensten wie Netflix, Youtube oder Ähnlichem. Hier wurde ein Zuwachs von 18% zu den Vorjahren erreicht, woraus resultiert, dass 24% der befragten Kinder sich täglich Videos oder Filme ansehen.

Mehr als 50 Minuten wird täglich auf verschiedenen Endgeräten gespielt, wobei sich hier das Smartphone als beliebtestes Spielgerät entpuppt. In jedem Fall spielt hier die Ausstattung der Kinderzimmer eine bedeutende Rolle. Die Mehrheit der oberösterreichischen Kinder verfügt nun auch im eigenen Zimmer über Internetzugang. Dazu kommt, dass Eltern deutlich weniger Verbote gegen die Internetnutzung aussprechen, wodurch auch das Einstiegsalter spürbar gesunken ist (Education Group GmbH, 2020). Was diese uneingeschränkte und frühkindliche Nutzung digitaler Medien bewirkt, wird im nächsten Unterkapitel aufgezeigt.

3.2 Tod und Sterben in der medialen Unterhaltung

Kinder erleben den Tod als Medienereignis. 18000 Fernsehtote sollen Kinder bis zu ihrem achtzehnten Lebensjahr, laut älteren Schätzungen von Experten, bereits konsumiert haben, Tendenz steigend. Seien es Fernsehleichen, schockierende Berichte über Katastrophen und Unglücke, Aufnahmen von Attentaten, Überfällen und Kriegen. Obwohl Eltern ihre Kinder im realen Leben vor jeder Begegnung mit dem Tod behüten wollen, werden sie tagtäglich mit Todesdarstellungen konfrontiert, wobei diese alles andere als kindgerecht sind. Dieser Wucht an Informationen, denen die Kinder ausgesetzt sind, führt dazu, dass nach einer ersten

Phase der Verängstigung und Verunsicherung keine tiefgreifende Betroffenheit mehr ausgelöst wird (Butt, 2013). Durch die andauernde visuelle Konfrontation mit solch tragischen Alltagswirklichkeiten entsteht somit eine gewisse Abstumpfung des Gefühls der Trauer. Grund dafür ist die indirekte Begegnung mit dem Tod, die zu keiner persönlichen Auseinandersetzung führt, da man selbst nicht unmittelbar davon betroffen ist (Franz, 2017). Verstärkt wird diese Haltung durch den enormen Konsum von Computerspielen, Videos und Filmen, in welchen der Tod in verzerrter, unrealistischer Art und Weise dargestellt wird. Im Videospiel kommen unzählige Menschen ums Leben, doch Trauer findet hier keinen Platz. Kinder kommen durch den vermehrten Konsum der Medien zum Entschluss, dass der Tod immer nur andere Menschen betrifft, nicht aber sie selbst (Butt, 2013). Aus einer schwedischen Untersuchung geht bereits im Jahre 1980 hervor, dass 40% der sechs- bis zehnjährigen Kinder durch den Medienkonsum davon ausgehen, dass Menschen durch Mord oder Totschlag sterben. Aufgrund des Forschungszeitpunktes der Studie ist anzunehmen, dass sich der Prozentsatz in den letzten Jahren erhöht hat. Nur wenig verwunderlich, wenn man sich der Tatsache stellt, dass 80% der „Unterhaltungstoten“ in Filmen oder Spielen eines unnatürlichen Todes sterben (Franz, 2017). Tod, der nicht durch Gewalteinwirkung, sondern durch natürliche Kreisläufe des Lebens eintritt, ebenso wie die „normale“ Trauer, die Menschen bei einem Verlust einer nahestehenden Person durchleben, müssen in der heutigen Gesellschaft vor allem in den Medien mit vielen anderen Themen konkurrieren. Während der Tod einer prominenten Person in Printmedien, sowie in den digitalen Medien über Tage hinweg mit erhöhter Aufmerksamkeit thematisiert wird, spielt sich das Sterben unbekannter Menschen in Nischen ab und wird zu späten Sendezeiten oder in Randprogrammen ausgestrahlt. Dass es sich dabei um kein neues Phänomen handelt, erwähnt auch Feldmann (2004), denn schon im alten China, Ägypten und im Römischen Reich wurde das Sterben der meisten, vor allem unbekannt Menschen wie Sklaven bzw. Leibeigene, von bedeutsamen Kulturbeobachtern kaum beachtet. Eine weitere Herausforderung stellt die fehlende Betroffenheit bei Tod und Sterben in den digitalen Medien dar. In Spielfilmen oder Fernseh-

serien werden nach dem gewaltsamen Tod eines Menschen meist keine Reaktionen nahestehender Bezugspersonen vorgeführt. Es herrscht Affektkontrolle, das heißt die Normen des Bürgertums dominieren (Feldmann, 2004). Wie sollen Kinder nun eine realistische Vorstellung von Tod und Trauer ausbilden, wenn zu Hause nie darüber gesprochen wird? Kinder sehen sich gezwungen, die eigenen Vorstellungen und Leitbilder von den in den Medien dargestellten Informationen abzuleiten. Ein übermäßiger Medienkonsum hat schließlich zur Folge, dass die Wahrnehmung nichtmedialer Wirklichkeiten bei Kindern stark beeinträchtigt ist. Kinder vereinsamen, können nur schwer Beziehungen aufbauen und Fähigkeiten wie Empathie oder Trauer nur bedingt entwickeln. Obwohl der Tod regelrecht totgeschwiegen wird, ist er dennoch zum lukrativen Alltagsgeschäft der Massenmedien geworden (Franz, 2017). Warum der Tod so häufig in den digitalen Medien aufgegriffen wird, wird mittels verschiedener Erklärungsansätze, sowie der Funktion von Tod und Sterben in der medialen Unterhaltung im nächsten Kapitel erläutert.

3.2.1 Funktion von Tod und Sterben in der Medienwelt

Der wahrscheinlich größte Teil virtueller Medienunterhaltung thematisiert Tod und Sterben. Doch wie lässt sich die erhöhte Präsenz von Tod und Sterben in der fiktionalen Medienunterhaltung mit einer Gegenwartskultur vereinbaren, welche solche Themen eher zu tabuisieren scheint? Angst(lust)auslösung, Spannungserzeugung durch Moralisierung sowie Rechtfertigung von Heldenbewunderung stellen drei Erklärungsansätze für die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung dar, die im folgenden Abschnitt näher erläutert werden (Klimmt, Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung?, 2009).

Angst(lust)auslösung

Beim Publikum einen „Kick“ zu erzeugen, gehört für bestimmte Genres wie Horror- oder Actionfilme zu den wohl wichtigsten Merkmalen. Nur wenn die physiologische Erregung aktiviert wird, können Medien „unterhaltsam“ sein.

Besonders männliche Jugendliche und junge Erwachsene fühlen sich durch intensive physiologische Erregung besonders motiviert und unterhalten, da bei ihnen das Persönlichkeitsmerkmal „Sensation Seeking“ sehr stark ausgeprägt ist (Klimmt, 2009). In den 1960er Jahren wurden von dem amerikanischen Psychologen Marvin Zuckerman verschiedene Verhaltensweisen beschrieben, die dem Persönlichkeitsmerkmal „Sensation Seeking“ zugeordnet werden können. Unter diesem Begriff wird das Bedürfnis nach abwechslungsreichen und neuen Eindrücken zusammengefasst. Zuckerman beschreibt in diesem Zusammenhang vier Kategorien, in welche sich das Persönlichkeitsmerkmal gliedert. Für die digitale Medienwelt ist jedoch vor allem die erste Kategorie, nämlich das Bedürfnis nach Nervenkitzel und Abenteuer, von Bedeutung (Heymann, 2013). Mithilfe verschiedener Effekte wie beispielsweise dem Einsatz großer Lautstärke oder einer plötzlichen Reizveränderung, wird beim Publikum eine gewisse Reaktion hervorgerufen (Klimmt, Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung?, 2009). Um die emotionale Beteiligung in ihrem höchsten Ausmaß zu erreichen, setzen Medienangebote unter anderem auf attraktive Charaktere, diverse Soundeffekte, sowie auf eine dramatische, mitreißende Erzählung (Klimmt, Du bist tot, nur noch zwei Leben übrig! Sterben im Computerspiel, 2015). Die Beobachtung von Tod und Sterben in der medialen Unterhaltung gehört zu den Wahrnehmungsprozessen, die sehr erregungsintensive Emotionen erzeugen. Eine dieser Reaktionen ist Angst. Angst vor der eigenen Sterblichkeit und damit einhergehende existenzielle Ängste. Obwohl das Publikum nahezu immer mit dem gleichen Trick physisch erregt wird, so ist diese Technik bis auf wenige Ausnahmen stets erfolgreich (Klimmt, Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung?, 2009).

Der Tod als moralischer Ernstfall

Um näher auf den zweiten unterhaltungstheoretischen Ansatz einzugehen, ist zu Beginn anzuführen, dass der überwiegende Teil des dargestellten Sterbens durch Fremdeinwirkung erfolgt. Es werden Feuerwaffen, Hieb- oder Stichwaffen zur Eliminierung in der medialen Unterhaltung angewandt. Ein Großteil der Todes-

darstellungen kann genauer genommen als Tötungsdarstellung bezeichnet werden. Durch dieses ständige Töten in der medialen Welt, kommt es zu immer wiederkehrenden, schwersten Normverletzungen (Klimmt, Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung?, 2009). Je nach Persönlichkeit des Akteurs, fällt das Publikum moralische Werturteile über die Protagonisten. In diesem Zusammenhang spricht man von der Affective-Disposition-Theory nach Zillmann (1996). Über eine gewisse Zeitspanne ertragen Zuschauer/-innen unangenehme emotionale Zustände, da diese dem Spannungsaufbau sowie dem späteren Rezeptionsvergnügen dienen. Voraussetzung dafür ist ein Happy-End, zumindest für den Protagonisten, für den das Publikum sogenannte positive „affective dispositions“ hat (Krämer, Schwan, Unz, & Sückfull, 2016). Damit Zuschauer/-innen zwischen Gut und Böse unterscheiden können, müssen Anhaltspunkte für moralische Werturteile vorliegen. Dem Publikum soll es gelingen, innerhalb kürzester Zeit zwischen den moralisch Guten und den Bösen zu differenzieren. Tritt schlussendlich der Tod des für böse befundenen Täters ein, so kann das Publikum, aufgrund der moralischen Legitimation, den Nervenkitzel der Todesdarstellung regelrecht genießen (Klimmt, Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung?, 2009).

Menschliches Sterben als Kontext der Bewunderung von Medienhelden

Medienhelden, meist männliche Protagonisten, zeigen in der medialen Unterhaltung eine unglaubliche psychische Stärke. Sie beherrschen ihre Ängste, verfallen in herausfordernden Situationen weder in Depression, Lähmung, Hysterie, noch in Panik. Trauer und Verlust werden hingenommen und ertragen. Trotz des Sterbens von Menschen in unmittelbarer Nähe und der immer wiederkehrenden Todesgefahr bewahrt der Medienheld seine Tatkraft, Handlungsfähigkeit und sogar seinen Humor. Darauf reagiert das Publikum mit Bewunderung. Vor allem Kinder und Jugendliche setzen sich am Beispiel solcher Medienhelden oft Entwicklungsziele, um diesen Helden ähnlicher zu werden und auch selbst den komplexen Themen wie Tod und Sterben formidabel widerstehen zu können. Demnach werden vermehrt Unterhaltungsangebote bevorzugt, in denen Helden diese Entwicklungsziele und die für das Publikum so bewundernswerte Standhaftigkeit

vorführen (Klimmt, Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung?, 2009).

Es ist festzuhalten, dass unabhängig vom Erklärungsansatz für Tod und Sterben in der digitalen Medienwelt, Kinder maßgeblich von diesen Eindrücken beeinflusst werden. Wie der Konsum von Gewaltdarstellungen in den Medien aktuell aussieht und wie sich dieser auch verändert hat, wird im nächsten Unterkapitel erläutert.

3.3 Konsum von Gewaltdarstellungen in den Medien

Auf den ersten Blick mag der Konsum von Zeichentrickfilmen oder -serien keine Gefahr für Kinder darstellen, genauer betrachtet ist jedoch genau dies oft das erste Medium, welches Kinder mit Gewaltdarstellungen in Berührung bringt. Figuren aus dem Film oder der Serie werden überrollt, platt gefahren, stehen wenige Momente später wieder auf und gehen weiter. Hier beginnt der Konsum von Mediengewalt und steigert sich mit zunehmendem Alter durch das Konsumieren von Krimiserien, Horrorfilmen oder gewalttätigen Computerspielen. Hierbei handelt es sich um kein neues Phänomen, denn gewalthaltige Filme waren auch vor vielen Jahren schon ein Thema. Ein allgegenwärtiges Problem stellt die ständige Verfügbarkeit von gewalthaltigen Medieninhalten dar. Während sich im gewöhnlichen Fernsehen ohne Internetzugang die Ausstrahlungszeiten an den Jugendschutzbestimmungen orientieren, ist bei Streaming-Diensten wie Netflix, Amazon Prime oder YouTube rund um die Uhr alles zugänglich (Saferinternet, 2015). Unentwegt kursieren brutale Bilder aus aller Welt durch Zeitungen und Fernsehen, doch vor allem das Internet trägt dazu bei, dass man heutzutage von einer Gesellschaft sprechen kann, die am besten über alle Geschehnisse der Welt informiert ist. Leichen im abendlichen Fernsehkrimi, in Horrorfilmen oder brutalen Serien werden nicht mehr bewusst wahrgenommen und fordern so ihren Tribut in Form von Verlust des Mitgefühls in den Zuschauer/-innen. Grausame Bilder aus Film und Fernsehen prasseln tagtäglich in einem Ensemble auf Kinder ein (Feibel, 2005). Im Folgenden Kapitel wird ein

Überblick über die Darstellung des Todes im Computerspiel gegeben, da abhängig vom jeweiligen Spiel unterschiedliche Darstellungsformen angewandt werden.

3.3.1 Der Tod im Computerspiel

Unter Computerspielen versteht man jene Spiele, die an stationären Computern, Laptops und Tablets, aber auch an tragbaren Spielkonsolen und Smartphones entweder online, sowie auch offline gespielt werden (Palkowitsch-Kühl, 2016).

„Die Vielfalt dieser Medienform ist enorm und unterscheidet sich vor allem im Inhalt (dem Thema eines Spiels), den technischen Voraussetzungen (Konsum- bzw. Darbietungsform) und der Spielmechanik (wie wird das Spiel gespielt?).“
(Palkowitsch-Kühl, 2016)

Während man sich in Computerspielen weitgehend auf den Moment des Sterbens konzentriert, werden die dem Todesfall nachfolgenden Ereignisse zumeist ausgeblendet. Der Tod wird je nach Spiel auf verschiedene Art und Weise in das Spielgeschehen eingebettet. Der Kampf um das Überleben gilt dabei als stets wiederkehrendes Motiv in Video- und Computerspielen (Klimmt, 2015). Abhängig vom jeweiligen Spiel können entweder Gegner, Mitspieler, der/die Spieler/-in selbst oder seine/ihre Verbündeten getötet werden. Anders als in Büchern, Filmen oder im Fernsehen können Kinder hier aktiv in das Spielgeschehen eingreifen und die weitere Handlung beeinflussen, ohne dass andere lediglich beim Handeln beobachtet werden. Wenig verwunderlich steigen durch diese Handlungsmöglichkeit auch die Betroffenheit und Nähe zum jeweiligen Spiel. Die Betroffenheit wird vor allem durch Töne, Geräusche, Texte, Grafiken und Werbelemente gesteigert (Palkowitsch-Kühl, 2016). Überlebenskämpfe betreffen somit die eigene Spielfigur, indem virtuelle Todesereignisse selbst herbeigeführt werden. Am Ende eines inszenierten Kampfes um Leben und Tod steht häufig eine Niederlage. Der Wortlaut „Du bist gestorben“ ist hierbei in unzähligen Spielen entweder hör-, sicht- oder lesbar. Und genau zu diesem Zeitpunkt wird es

spannend. Anders als im Film, wo der Tod eines Filmhelden endgültig und irreversibel ist, kann der erste Tod im virtuellen Spiel nicht das Ende darstellen. Der Spielertod stellt eine Niederlage im Kreislauf des Lebens mit begrenzten und weitgehend kontrollierbaren Folgen dar. Es handelt sich um ein Zeichen des Scheiterns, welches die spielende Person gleichzeitig motiviert, es beim nächsten Versuch besser zu machen. Das mag unter anderem auch daran liegen, dass für ein Spiel schließlich Geld bezahlt werden muss und ein absoluter Spieltod, nach dem alles vorbei wäre, ohnehin nicht akzeptiert werden würde (Klimmt, 2015). Welche Vielfalt an Darstellungsformen sich von einem Leben nach dem Tod in Computerspielen entwickelt hat, wird im Folgenden dargestellt.

a) Zurück an den Anfang

Als weitverbreitete Form gilt der Neustart nach dem Eintreten des Spielertodes, welcher eine Metaphorisierung des Sterbens als „Verloren – versuche es noch einmal!“ darstellt (Klimmt, 2015). Den Tod im Computerspiel als Neustart zu erleben, gilt als die wohl bekannteste und älteste Funktion und wurde bereits in den ersten Computerspielen wie Pac-Man oder Super Mario eingesetzt (Palkowitsch-Kühl, 2016). Besonders in Video- und Computerspielen, in welchen Wettkämpfe mit Auseinandersetzungen durchlaufen werden, ist es sehr populär, dass jene Spieler/-innen, die den Kampf überleben, eine Runde weiter gelangen, während die Verlierer hingegen den Kampf entweder erneut beginnen müssen oder zurück an den Anfang befördert werden (Klimmt, 2015). Ein Bezug zu einer religiösen Dimension im Zusammenhang mit dieser Form der Todesdarstellung lässt sich hier kaum herstellen. Der Tod wird bei der Form des Neustarts als Möglichkeit genutzt, den Spielern einen Fehler mitzuteilen. Ebenso gewinnt der Tod in diesem Fall an Belanglosigkeit und wird emotional nicht als Trauer, sondern viel mehr als Frust oder Versagen erlebt (Palkowitsch-Kühl, 2016). Den Ursprung hat diese Form des Todes einerseits im Sport, sowie in den wirtschaftlichen Aspekten der Spieleindustrie. Als Computer und Smartphones noch nicht in jedem Haushalt geläufig waren, konnten Computerspiele nur an Spieleautomaten in Spielhallen konsumiert werden (Palkowitsch-Kühl, 2016).

b) Vorrat an Leben

Diese Darstellungsform hat ihren Ursprung in alten Automatenspielen oder Spielkonsolen für zu Hause. Zu Beginn stehen mehrere Leben zur Verfügung. Stirbt eine Spielfigur durch Fremdeinwirkung, so beginnt das nächste Leben von vorne oder von einem Zwischenabschnitt, der bereits im ersten Versuch erreicht wurde. Nach diesem Vorfall steht somit ein Leben weniger zur Verfügung. In der neuen Runde steht die Spielfigur vor den gleichen Herausforderungen, die mit einer neuen Chance bewältigt werden können. Durch das Sammeln von Münzen oder anderen Symbolen im Spiel besteht häufig die Möglichkeit, sogenannte „Extra Leben“ zu sammeln, die den Vorrat an aufbrauchbaren Leben vergrößern. Nichtsdestotrotz muss mit dem Vorrat sorgsam umgegangen werden, da Spielfortschritte oftmals stundenlang mühevoll errungen wurden und bei Unachtsamkeit und Aufbrauchen des Vorrates verloren gehen. Der Spielertod steht bei dieser Darstellungsform somit für das Ende einer von mehreren, virtuellen Existenzen und löst in den Spieler/-innen Gefühle wie Ärger, Frustration oder Ungeduld aus. Persönliche Betroffenheit in Form von Traurigkeit oder Verlustgefühlen wird dabei nicht erwähnt (Klimmt, 2015).

c) Verzögerung des Todes

Bei dieser Darstellungsform des Todes bekommt der/die Spieler/-in die Möglichkeit, einen begangenen Fehler wieder richtigzustellen. In dieser Phase des Spieles erscheint oftmals ein sogenannter Lebensbalken, welcher signalisiert, dass man nun mehrmals verletzt werden kann. Das Weiterspielen nach einem begangenen Fehler gestaltet sich jedoch als etwas schwieriger, indem sich entweder die Spielfigur selbst nur mehr eingeschränkt oder langsamer fortbewegen kann, ein akustisches Signal die spielende Person störend einschränkt oder sich der Bildschirm rot einfärbt, um die Sichtverhältnisse zu erschweren (Palkowitsch-Kühl, 2016).

d) Zurückspulen an einen früheren Zeitpunkt

Bevor ein Abenteuer im Spiel fortgesetzt wird, besteht in diesem Fall die Möglichkeit, den bereits erreichten Fortschritt zu speichern. Besonders attraktiv ist

diese Option für Spieler/-innen dann, wenn eine größere Herausforderung im Spiel bevorsteht, wie beispielsweise der Kampf gegen ein furchterregendes Monster. Hierdurch öffnet sich die Möglichkeit, das virtuelle Leben nach einer Niederlage im Kampf an der zuvor gespeicherten Stelle fortzusetzen. Diese Art der Todesbewältigung durch Zurückspulen an einen früheren Lebenszeitpunkt kann beliebig oft wiederholt werden. Verglichen mit den zuvor genannten Darstellungsformen des Todes im Spiel, wird hier die Endgültigkeit des Todes in gewisser Weise anerkannt, da das Spiel nicht an Ort und Stelle weitergehen kann. Vielmehr geht es hier um einen Weg des Rückgängigmachens (Klimmt, 2015).

e) Lähmung und Wiederbelebung

Das Zurückspulen an einen früheren Zeitpunkt macht nicht in jedem Spiel Sinn. Insbesondere, wenn sehr viele Spieler/-innen zeitgleich und gemeinsam unterwegs sind, wird der Spielertod als ein kritisches Ereignis dargestellt, welches spezielle weitere Schritte erfordert, um es zu überwinden (Klimmt, 2015). Beim Tod als Lähmung wird der Spielende an einem bestimmten Ort in der virtuellen Welt wiederbelebt (Palkowitsch-Kühl, 2016). Dieses Prinzip wird beispielsweise auch im bekannten Spiel „World of Warcraft“ eingesetzt, indem sich die Spielfigur nach dem Spielertod in einen Geist verwandelt und der Körper durch eine virtuelle Wanderung zu einem Friedhof transportiert wird. Im Anschluss daran besteht einerseits die Möglichkeit, zum eigenen Körper zurückzukehren oder sich durch eine/n befreundete/n Spieler/-in beziehungsweise von magisch geschultem Personal wiederbeleben zu lassen (Klimmt, 2015). Im Anschluss an diese mystische Wiederbelebung ist die Spielfigur oft geschwächt durch einen Verlust der gesammelten Spielwährung oder Schäden an der Rüstung. Der Tod als Lähmung im Computerspiel kann mit dem religiösen Moment der Wiederauferstehung aus dem Christentum oder der Wiedergeburt aus dem Buddhismus oder Hinduismus in Verbindung gebracht werden (Palkowitsch-Kühl, 2016).

f) Zwangspause

Im Falle des Scheiterns einer Spielfigur ist mit einem Ausschluss aus dem Spiel zu rechnen. Für eine bestimmte Zeit kann nicht am Wettkampfgeschehen teilgenommen werden, der Tod ergibt sich hier als technisch und ist streng geregelt. Der Rest des Spielteams wird in der Weile der Untätigkeit des gescheiterten Spielers geschwächt, wodurch mit verärgerten Funkkommentaren von Mitspieler/-innen zu rechnen ist (Klimmt, 2015).

Permadeath als Kritik an dem lebensfremden Umgang mit Tod und Trauer

Unabhängige Spielproduzentinnen und Spielproduzenten setzen nun immer häufiger auf den sogenannten „Permadeath“. Diese Kurzform lässt sich von dem englischen Begriff „Permanent Death“ ableiten und bedeutet übersetzt „endgültiger Tod“. Der finale Tod der Spielfigur und der Zwang, das Spiel nach dem Tod ganz von vorne beginnen zu müssen, sind charakteristisch für das Permadeath-Prinzip. Im Kampf gefallene Spielfiguren lassen sich nicht wie bei anderen Darstellungsformen durch Lähmung oder zurückspulen wiederbeleben. Viel mehr wird hier die Endgültigkeit des Todes aufgegriffen, die dem realen Umgang mit Tod gleichzusetzen ist (Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, 2020). Dadurch soll das Spielerlebnis intensiviert werden, indem nach bestandener Etappe im Spiel ein Glücksgefühl bei den Spielerinnen und Spielern dominiert. Handlungen im Spiel werden genau durchdacht und reflektiert. Es handelt sich also nicht mehr um ein fehleranzeigendes Element, viel mehr wird der Tod als Ende selbst wahrgenommen. Durch die erhöhte Anspannung und den Nervenkitzel im Computerspiel entsteht eine innigere Beziehung zur eigenen Spielfigur. Erstmals gilt nicht Frustration als dominierendes Gefühl nach dem Tod der Spielfigur, sondern es entsteht Raum für Trauer. Mit dieser Darstellungsform des Todes im Computerspiel wollen Medienkünstler Kritik an dem lebensfremden Umgang mit Themen wie Tod und Trauer üben (Palkowitsch-Kühl, 2016). Im nächsten Abschnitt wird nun genauer auf den Tod in der Filmindustrie eingegangen und anhand eines aktuellen Beispiels näher betrachtet.

3.3.2 Der Tod in der Filmindustrie

Einer der häufigsten Gäste in Filmgeschichten ist der Tod. Eine Mischung aus Schönerm und Abstoßendem gilt als das Geheimrezept für die Darstellung vom Tod in der Filmindustrie. Ebenso wichtig ist die Balance zwischen spannenden Szenen und jenen, in denen die Zuschauer/-innen ihre Aufmerksamkeit für kurze Zeit auf eine andere Tätigkeit lenken können (Deinyan, 2015). Welche beliebte Netflix-Serie sich dieses Phänomen zu Nutze macht und welche Auswirkungen diese nervenaufreibende Serie auf Kinder hat, wird im Folgenden dargestellt.

Faszination Squid Game

Eine koreanische Dramaserie auf Netflix sorgt in den Medien für Aufsehen. Knapp 500 verschuldete Menschen aus Südkorea treten in scheinbar harmlosen Kinderspielen zum Teil miteinander, aber größtenteils gegeneinander an, um ein Preisgeld in Milliardenhöhe zu gewinnen. Doch der Wettbewerb lässt keine zweite Chance zu. Wer es nicht in die nächste Runde schafft, wird umgehend getötet. Die neunteilige Netflix-Serie mit dem Titel „Squid Game“, wird binnen eines Monats nach Erstausstrahlung zum Rekordbrecher, indem mehr als 100 Millionen Menschen die Faszination für diese Serie teilen. Doch nicht nur Erwachsene zählen zum Zielpublikum dieser Serie mit der Altersfreigabe ab 16 Jahren, auch an Kindern geht die Faszination rund um Squid Game nicht spurlos vorbei (Siemon & Klug, 2021). Grund dafür mag die immer zunehmende Beliebtheit der Streaming-Dienste sein, die von rund 38% der Haushalte in Österreich genutzt werden (Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort, 2021). Auch Internetseiten wie Youtube ermöglichen den Zugang zu einzelnen Szenen aus der Serie. Wie in vielen aktuellen Zeitungsberichten ersichtlich wird, ist Squid Game auf vielen Schulhöfen zum Problem geworden und das sogar weltweit. Bereits Vorschulkinder im Alter von fünf bis sechs Jahren spielen die brutalen Szenen der Netflix-Serie nach. Besonders beliebt sind dabei altbekannte Spiele wie „Rotes Licht, grünes Licht“, anders bekannt als „Der Hase läuft über das Feld“ oder „Donner, Wetter, Blitz“. Während eine ausgewählte Person „rotes Licht, grünes Licht“ singt, sich die Augen

verdeckt und zur Wand schaut, rennen die anderen Spieler/-innen so schnell wie möglich auf die singende Person zu. Hat die Person aufgehört zu singen, dreht sie sich um und prüft, ob alle anderen erstarrt sind und stillstehen. Im allseits bekannten Kinderspiel müsste man im Falle einer Bewegung nur zurück an den Start, doch beim Spiel aus der Serie wird man bei der kleinsten Bewegung durch einen tödlichen Schuss eliminiert. Auf den Schulhöfen konnte bei Kindern, die bereits mit der koreanischen Netflix-Serie in Berührung gekommen sind, Äußerungen wie „Ich erschieße dich, du bist tot!“ beobachtet werden. Doch warum haben Kinder Zugang zu solch gewalthaltigem Medieninhalt, wenn die Altersfreigabe doch erst bei 16 Jahren liegt? Die Gründe dafür können unterschiedlich sein. Während manche Kinder erzählen, dass sie einige Folgen der Serie bei ihren Eltern mitgeschaut haben, berichten andere davon, die Serie von älteren Geschwistern oder anderen Verwandten zu kennen. Auch bei TikTok und Youtube, zwei ebenso beliebten Plattformen, kursieren Ausschnitte der grausamen Serie, auf welche jedes Kind mit Smartphone Zugriff hat (Parrisius, 2021). Des Weiteren werden bereits in Videospielen wie „Minecraft“ die grausamen Spiele der Serie nachgespielt oder über sogenannte „Memes“, darunter versteht man Bilder, in denen einzelne Szenen der Serie aufgegriffen werden, verbreitet (Siemon & Klug, 2021). Verglichen mit altbekannten Spielen wie „Räuber und Gendarm“ oder „Cowboy und Indianer“, welche Kinder auch schon vor der Digitalisierung nachspielten, dass jemand stirbt, beinhalten aktuelle, gewalthaltige Medieninhalte oft eine ganz andere Dynamik. Hierbei spielt der gesellschaftskritische Aspekt, also die Unterscheidung zwischen Armen und Reichen eine wesentliche Rolle. Wer arm ist, muss kämpfen um zu überleben und genau diesen Aspekt, können Kinder noch nicht verarbeiten. Starke Emotionen wie Trauer, Angst und Wut dominieren in Kindern, wenn sie die grausamen Szenen der Serie sehen oder gar nachspielen. Problematisch ist, dass Kinder sich diesen Eindrücken häufig kaum entziehen können, da der Druck gleichaltriger oder älterer Kinder oft sehr hoch ist, sich die Ausschnitte mitanzusehen, um beliebt zu sein (Parrisius, 2021). In abgewandelter Form kommt diese Differenz zwischen arm und reich auch in gewöhnlichen Kinderspielen, wie beim Stopptanz oder beim Völkerball vor. Plötzlich ist für ein Kind kein Platz mehr frei oder die schwächeren Kinder

werden von den Stärkeren mit dem Ball abgeschossen. Genau dieses Phänomen wurde bei Squid Game umgesetzt. Der Spielplatz in der Serie wird zum Synonym für die brutale Geschäftswelt und lässt Erwachsene grübeln, wie sie wohl selbst in einer solchen Situation agieren würden (Schneider, 2021). Abschließend lässt sich festhalten, dass der Zusammenhang des massenhaften und emotionslosen Abschlachtens von Menschen mit den Kinderspielen und auffallenden Farben der Schauplätze für Kinder nicht greifbar ist (Frankfurter Rundschau, 2021). Vor allem für Kinder bis zehn Jahren kann Squid Game aufgrund traumatischer Erfahrungen zu Alpträumen führen. Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass die Gewaltbereitschaft bei Kindern erhöht wird, wenn ihnen Gewalt in den sozialen Medien derartig vorgelebt wird (Siemon & Klug, 2021).

3.3.3 Verdrängung der Trauer aus der digitalen Medienwelt

Dem Tod nachfolgende Ereignisse werden in den digitalen Medien, wie bereits erwähnt, bis auf wenige Ausnahmen weitestgehend ausgeblendet, da nur der Moment des Sterbens im Fokus steht. Sobald eine Leiche im Spiel oder Film zu Boden sinkt, wendet sich die Inszenierung schnell anderen Dingen zu. Das natürliche Gefühl der Trauer von Hinterbliebenen oder Spielgefährten war in der virtuellen Welt bisher noch nicht sehr präsent. In diesem Zusammenhang lässt sich von einer Ausblendung postmortalen Ereignisse sprechen. Leichname lösen sich schon kurze Zeit nach dem Bildschirmtod in Luft auf, ohne diesem Ereignis Aufmerksamkeit zu schenken. Der Tod eines Spielgefährten kann jedoch ausschlaggebend für einen Rachezug sein, um die „persönliche“ Betroffenheit mit einer Gewaltorgie zu lösen. Solch dysfunktionale Formen der Trauerbewältigung stiften in betroffenen Spielerinnen und Spielern die Illusion, durch erfolgreiche Rache inneren Frieden zu finden (Klimmt, 2015).

3.4 Zusammenfassung

Fest steht, dass Medieninhalte, geprägt von Gewalt, Aggressionen und Todesdarstellungen an Kindern nicht spurlos vorbeigehen. Der Konsum von Gewaltszenen stellt für Kinder eine hohe psychische Belastung dar, da das Gesehene noch nicht verarbeitet werden kann (Siemon & Klug, 2021). Damit einher geht auch die fehlende Unterscheidung zwischen Fantasie und Wirklichkeit, die Kinder erst im Laufe des Primarschulalters erlangen. Während das Einstiegsalter bei der Nutzung digitaler Medien weiter sinkt, steigt der Konsum gewalthaltiger Medien in Film, Fernsehen und Computerspielen weiter an. Streamingdienste ermöglichen Kindern uneingeschränkten Zugang zu gewalthaltigen Filmen und Serien, die für ihr Alter noch keineswegs geeignet sind. In diesem Zusammenhang wirft sich die Frage auf, warum Todesdarstellungen in den Medien gar so beliebt sind. Eine sogenannte Angst(lust)auslösung, Spannungserzeugung und Heldenbewunderung sind Aspekte, die in der Literatur als Funktion von Tod und Sterben in der Medienwelt genannt werden. Kaum ein Exemplar unter den Videospielen kommt ohne diese Gesichtspunkte aus. Bei genauerer Betrachtung von Computerspielen fällt die Vielfalt an Darstellungsformen des Todes auf. Beispielsweise gelangt man in manchen Spielen nach dem Tod zurück an den Anfang, in anderen Spielen erhält man einen Vorrat an Leben, wieder andere ermöglichen sogar eine Verzögerung des Todes, indem man nach einem begangenen „Fehler“ die Möglichkeit bekommt, diesen richtigzustellen. Das Zurückspulen an einen früheren Zeitpunkt, an welchem der Spielstand zwischengespeichert wurde, ermöglicht den Spielerinnen und Spielern, beliebig oft an die zuvor gespeicherte Stelle zurückzukehren. Doch nicht nur in Computerspielen ist der Tod ein treuer Gast. Auch in Filmen und Serien findet man ihn immer wieder. Besonders deutlich wird dieses Phänomen anhand der beliebten Netflix-Serie Squid Game. Als Zuschauer/-in kann man in dieser Serie Hunderte von Menschen beim Kampf um das Überleben verfolgen. Wie beliebt diese Serie auch bei Kindern ist, wird aktuell vermehrt auf Spielplätzen ersichtlich. Kinder imitieren diverse Spiele aus der Serie und schicken ein Kind, welches sich beim altbekannten Spiel „Der Hase läuft über das Feld“ bewegt, nicht an den Start

zurück, sondern symbolisieren mit ihren Händen eine Waffe und begleiten diese Handlung mit den Worten: „Ich erschieße dich!“. Obwohl der Konsum dieser und auch anderer gewalthaltiger Serien im Kindesalter aufgrund traumatischer Erfahrungen zu Alpträumen führen kann und unter anderem auch die Gewaltbereitschaft erhöht werden kann, gewähren viele Erwachsene ihren Kindern dennoch uneingeschränkten Zugang zu nicht kindgemäßen Serien und Filmen. Problematisch ist darüber hinaus die fehlende Auseinandersetzung mit Trauerreaktionen nach einem Tod im Spiel, Film oder in einer Serie. Anstatt die Kinder in der Alltagswelt von Erfahrungen mit Tod und Trauer fernzuhalten und sie nur in Form digitaler Medien damit zu konfrontieren, sollte es im Sinne der Eltern sein, ihre Kinder auf sanfte und kindgerechte Art und Weise mit den Schattenseiten des Lebens vertraut zu machen.

4 Methodisches Vorgehen

Der Forschungsteil der vorliegenden Masterarbeit dient dazu, der eigentlichen Fragestellung nachzugehen und gewonnene Erkenntnisse anhand von Kategorien auszuwerten. Dazu werden mithilfe qualitativer Interviews Antworten auf die Forschungsfrage eruiert. In weiterer Folge werden die gewonnenen Aussagen der Interviews mit dem theoretischen Teil der Arbeit verknüpft und verglichen, um im Anschluss eine aussagekräftige Beantwortung der Forschungsfrage ermöglichen zu können. Wie sich die genaue Vorgehensweise der Forschung zusammensetzt, wird in den folgenden Kapiteln näher erläutert.

4.1 Fragestellung und Forschungsziel

Die vorliegende Masterarbeit soll Aufschluss über die Todesvorstellungen und Trauerreaktionen bei Kindern geben und viel mehr darauf eingehen, wie der Konsum gewalthaltiger, digitaler Medien die Wahrnehmung und Vorstellung der Kinder von Tod und Trauer dahingehend beeinflusst. Durch die Literaturrecherche entwickelte sich folgende Fragestellung:

„Wie wirkt sich der uneingeschränkte Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern aus?“.

Dabei spielt auch der gesellschaftliche Umgang mit Tod und Trauer eine wesentliche Rolle, ebenso wie das Medienverhalten bei Kindern und deren uneingeschränkter Zugang zu digitalen Medien. Darüber hinaus wird in der Forschung der Tod und das Sterben in der medialen Unterhaltung in den Fokus genommen. In der Literatur besteht in diesem Bereich großer Aufholbedarf, da lediglich vom Zusammenhang digitaler Medien mit erhöhter Gewaltbereitschaft berichtet wird und selten die Auswirkungen auf den Umgang mit Tod und Trauer thematisiert werden.

Um diese Forschungsfrage zu beantworten und neue Erkenntnisse in diesem Themengebiet zu erlangen, wurden fünf Psychotherapeutinnen bzw. Psychologinnen in Form eines Leitfadeninterviews dazu befragt.

4.2 Forschungsmethode

Abhängig davon, welche Forschungsfrage einer empirischen Arbeit zu Grunde liegt, steht entweder eine qualitative oder quantitative Forschungsmethode zur Auswahl. In der quantitativen Forschung werden allgemein gültige Aussagen unter Verwendung statistischer Analysemethoden überprüft. Diese Art der empirischen Forschung ist charakterisiert durch ihre hypothesenprüfende Ausrichtung (Lemmer & Gollwitzer, 2018). Im Fall der vorliegenden Masterarbeit würde man mittels der quantitativen Forschungsmethode die Hypothese überprüfen, ob der Konsum gewalthaltiger Medien, Kinder in ihrer Todesvorstellung und Trauerreaktion beeinflusst.

Die qualitative Forschungsmethode hingegen findet vor allem dann Anwendung, wenn es aufgrund vorhandener Theorien nicht möglich ist, eine Forschungsfrage durch die Bildung und Prüfung von Hypothesen zu beantworten. Vor allem gesellschaftliche Wandlungsprozesse, welche auch in der vorliegenden Masterarbeit untersucht werden, können neue Phänomene hervorbringen, welche bisher unzureichend untersucht und erklärt werden konnten (Mey & Ruppel, 2018).

4.2.1 Begründung der Forschungsmethode

Mithilfe qualitativer Forschung kann dem Ziel der Masterarbeit, den Einfluss gewalthaltiger, digitaler Medien auf die Todesvorstellungen und Trauerreaktionen der Kinder aufzuzeigen, nachgegangen werden. Aufgrund des Mangels an Literatur in diesem Themengebiet erweist sich die qualitative Forschungsmethode als zielführender als jene der quantitativen Forschung, da hierfür Hypothesen und feste Vorstellungen zum Untersuchungsgegenstand notwendig sind. Da die Subjektivität der befragten Personen, sprich deren Deutungen, Sichtweisen und subjektiven Relevanzsysteme, in der Forschung für die vorliegende

Masterarbeit eine wesentliche Rolle spielen und auch die aktive Teilnahme der Forscherin sehr bedeutend ist, wurde die Methode der qualitativen Forschung gewählt. Aufgrund persönlicher Betroffenheit im Schulalltag ist der aktive Austausch in der Befragung mit Expertinnen wesentlich und eröffnet neue Perspektiven im Umgang mit Tod und Trauer in Bezug auf den Medienkonsum.

4.3 Experteninterview

Der Unterschied zu anderen qualitativen Befragungen ist die Zielsetzung der Gewinnung von Sachinformationen, da hierfür ein vergleichsweise hoher Grad an Strukturierung mittels eines Interviewleitfadens benötigt wird. Wie hoch dieser Grad jedoch wirklich ist, ist der forschenden Person in gewisser Weise selbst überlassen. Charakteristisch für Experteninterviews ist es, dass sie unter der Annahme durchgeführt werden, exklusives Wissen, über welches nur Expert/-innen verfügen, zu gewinnen. Dennoch muss die interviewende Person darauf achten, dass die Balance zwischen Offenheit und Strukturierung gewahrt wird, da es ansonsten dazu kommen kann, dass zwar interessante Einsichten gewonnen werden, jedoch nicht die Informationen generiert werden, die auch für die Beantwortung der Forschungsfrage essenziell sind.

Einen zentralen Aspekt stellt die theoriegeleitete Vorgehensweise dar. Damit ist gemeint, an bereits vorhandenes theoretisches Wissen anzuknüpfen und neu gewonnene Erkenntnisse auch nach der Durchführung der Interviews wieder mit dem theoretischen Kontext zu vergleichen. Um jedoch vom Expertenwissen profitieren zu können, muss seitens der forschenden Person Neutralität und Offenheit gewahrt werden. Bei der Erstellung des Leitfadens soll somit insbesondere darauf geachtet werden, verschiedene Fragetypen zu integrieren, um dem Experten zu ermöglichen, auf eine gänzlich andere Sicht der Dinge hinzuweisen. Ebenso bedeutsam kann die Frage nach dem persönlichen Werdegang, persönlichen Wertehaltungen und Lebensmaximen sein. Diese Informationen lassen die forschende Person nicht nur sympathisch und interessiert wirken, sondern tragen zu einer besseren Beurteilung der gewonnenen Informationen bei (Kaiser, 2014).

4.3.1 Begründung der Methodenwahl

Das Thema der vorliegenden Masterarbeit verlangt vor allem eine Einschätzung und Beurteilung von Expert/-innen in diesem Gebiet. Die Formulierung konkreter Fragen hinsichtlich des Einflusses gewalthaltiger, digitaler Medien auf die Todesvorstellungen und Trauerreaktionen der Kinder, ist zur Beantwortung der Forschungsfrage unbedingt notwendig. Aus diesem Grund erweist sich das Experteninterview als passende Interviewform für diese Forschungsarbeit. Bei der ausgewählten Interviewform handelt es sich um eine Variante des Leitfadenterviews, bei welchem mittels eines Interviewleitfadens ein bestimmter Themenweg verfolgt wird. Dabei wird der forschenden Person freigestellt, welches Strukturierungsniveau für die Erstellung des Leitfadens gewählt wird (Kruse, 2015). Ebenso bietet der Leitfaden für die forschende Person eine gewisse Sicherheit, da Fragen zum Thema, die unbedingt gestellt werden müssen, keinesfalls in Vergessenheit geraten und dennoch die Möglichkeit offenbleibt, spontan auf Aussagen der Interviewpartner/-innen zu reagieren. Ebenso besteht durch die Offenheit die Option, durch die erworbenen Erkenntnisse im Interview mit dem Gegenüber zu interagieren und daraus resultierende Fragen stellen zu können. Welche weiteren Aspekte für das Experteninterview charakteristisch sind und wie diese Methode im Detail angewandt wird, wird in den folgenden Kapiteln näher erläutert.

4.3.2 Interviewleitfaden

Die Erstellung eines Interviewleitfadens ist der erste Schritt zur Durchführung eines Experteninterviews und dient als Instrument zur Datenerhebung. Wie bereits oben angeführt, dient der Leitfaden unter anderem der Strukturierung des Experteninterviews. Der vorliegende Forschungsstand bestimmt dabei die ungefähre Anzahl der Fragen. Es gilt als hilfreich, sich bei der Gestaltung des Leitfadens über die ungefähre Dauer Gedanken zu machen. Bei der vorliegenden Masterarbeit erstreckten sich die Interviews über eine Dauer von maximal 60 Minu-

ten. Um den Grundsatz der Offenheit zu wahren, ist eine Abweichung vom Leitfaden durch das Stellen von neuen Fragen unabdingbar. Nur so können subjektive Deutungen und Relevanzen zum Ausdruck gebracht werden.

4.3.3 Leitfaden für Expertinnen aus ausgewählten Institutionen

Abbildung 1: Leitfaden Expertinnen im Bereich Psychotherapie und Psychologie

Interviewleitfaden		
Kategorien/ Themenblöcke	Konkrete Fragen	Mögliche Fragen
Teil 1 Einstieg/ Allgemeines	(Vorstellung meiner Person) Erzählen Sie mir doch bitte von Ihren vielfältigen Berührungspunkten mit Kindern in ihrer Arbeit. Welche Erfahrungen haben Sie mit Kindern, die von Themen wie Tod und Trauer beschäftigt werden? Wie würden Sie sagen, verhält sich die Bereitschaft der Kinder, über Themen wie Sterben, Tod und Trauer zu sprechen?	Wann & wie häufig kommen Kinder mit diesem Anliegen zu Ihnen?
Überleitung	Sie haben mir nun einen ersten Überblick über Ihre Arbeit mit Kindern gegeben. Danke dafür! Ich würde nun gerne im nächsten Schritt genauer auf die Themen Tod und Trauer eingehen.	
Teil 2	In der Literatur spricht man häufig von einer fehlenden Begegnung mit den Schattenseiten des Lebens. Wie nehmen Sie diesen Aspekt wahr?	Konnten Sie in den letzten Jahren einen Wandel diesbezüglich

<p>Fehlende Begegnung mit Tod und Trauer</p> <p>Gesellschaftlicher Umgang</p> <p>Trauerreaktionen bei Kindern</p>	<p>Inwiefern können Sie der Aussage zustimmen, dass die Einsicht in die Begrenztheit und Verletzlichkeit des Lebens essentiell ist, um den Wert des Lebens zu erkennen?</p> <p>In diesem Zusammenhang lässt sich auch die Tendenz zum Sterben in Institutionen erwähnen. Warum denken Sie, verlagert sich das Sterben immer mehr in öffentliche Institutionen?</p> <p>Wie nehmen Sie den gesellschaftlichen Umgang mit Tod und Sterben wahr?</p> <p>Inwiefern konnten Sie schon einen Wandel im Umgang mit diesem Thema beobachten?</p> <p>Wie würden Sie den gesellschaftlichen Umgang mit Trauer beschreiben?</p> <p>Wie erleben Sie Kinder, abhängig von ihrem Alter, in ihrer Trauer?</p> <p>Welche unterschiedlichen Reaktionen in Bezug auf Trauer konnten Sie bei Kindern beobachten? Haben Sie vielleicht ein konkretes Beispiel?</p> <p>Geben Sie mir doch bitte einen Einblick in Ihre Arbeit mit trauernden Kindern. Wie sieht eine erste Annäherung an die Kinder aus?</p>	<p>erkennen?</p> <p>Was denken Sie, welche Auswirkung hat diese Verlagerung des letzten Lebensabschnittes?</p> <p>Was denken Sie, wie sehr hat sich auch der Umgang Trauer in den letzten Jahren verändert?</p> <p>Einträge in ein virtuelles Kondolenzbuch, weg von Blumenspenden, ...</p>
<p>Überleitung</p>	<p>Sie haben mir nun schon einen ausführlichen und spannenden Einblick in die Thematik von Tod und Trauer gegeben. Ich würde nun noch gerne den Einfluss digitaler Medien dahingehend mit Ihnen besprechen.</p>	

<p>Teil 3 Zugang zu sozialen Medien</p>	<p>Laut der Kinder-Medien-Studie (2020) ist ein Drittel der Kinder von 6 bis 10 Jahren im Besitz eigener digitaler Geräte. Welche Zeitbeschränkung würden Sie für ein Kind im Volksschulalter für den Umgang mit digitalen Medien empfehlen?</p> <p>Die zunehmende Verfügbarkeit von Streaming Diensten wie Netflix, Amazon Prime, Youtube oder ähnlichen Anbietern ermöglicht einen leichten Zugang zu allen Filmen, Serien und Videos. Was denken Sie, inwiefern stellt dieser uneingeschränkte Zugang zu nicht altersgemäßen Medien ein Problem dar?</p> <p>In meiner Tätigkeit als Lehrerin einer 1. Klasse bekomme ich immer wieder mit, dass Eltern neben ihren Kindern Horrorfilme oder andere gewalthaltige Serien konsumieren. Wie erklären Sie sich das?</p>	<p>Denken Sie, dass Eltern den Konsum der digitalen Medien beschränken? Wenn ja, wie streng sind sie dabei und welche Zeitbeschränkungen erleben Sie häufig? Welche Erfahrungen konnten Sie dahingehend sammeln?</p>
<p>Konsum von Leichen, Tötungen, Gewaltszenen</p>	<p>Digitale Medien ermöglichen uns, Schicksale anderer Menschen aus aller Welt zu verfolgen. Von Naturkatastrophen über Amokläufe, Flüchtlingen und vielen anderen Tragödien. Auch Kinder haben Zugang zu all diesen Eindrücken. Inwiefern können diese Bilder bleibende Eindrücke bei den Kindern hinterlassen?</p> <p>Der erste Berührungspunkt von Kindern mit dem Thema Tod findet meist über das Fernsehen oder Spiel statt. Sagen Sie mir doch bitte, welchen Einfluss dies auf die Kinder haben kann?</p> <p>Was würden Sie sagen, wie häufig hatten Sie schon mit Kindern zu tun, die Zugang zu gewalthaltigen Computerspielen hatten und sich als Folge ein verändertes Verhalten zeigte? Können Sie sich an einen konkreten Fall erinnern?</p>	<p>Inwieweit ist Eltern die damit einhergehende Gefahr bewusst? Denken Sie, dass Kinder unbewusst nach Konsum solcher tragischen Informationen darüber nachdenken?</p>

Tod im Computerspiel	Tod gilt als ein geläufiges Element in Computerspielen. Warum löst dieses Element, was viele im Alltag verdrängen und vor ihren Kindern zu verbergen versuchen, so große Sensation in Kindern aus?	
Einfluss der Darstellungsformen	<p>In der Literatur erfährt man von unterschiedlichen Darstellungsformen des Todes im Computerspiel (Zurück an den Anfang, Vorrat an Leben, Verzögerung. Zurückspulen, Wiederbelebung, Zwangspause). Wie stehen sie zu diesen unterschiedlichen Darstellungsformen?</p> <p>Erklären Sie mir doch bitte, wie diese Darstellungsformen die Sichtweisen der Kinder auf den Tod (Vergänglichkeit) verändern.</p>	
Faszination Tod	<p>Kinder entwickeln eine Faszination gegenüber Spielen und Filmen, in denen man Menschen umbringt. Sie spielen solche Dinge gerne nach. Was denken Sie, warum ist das so?</p> <p>Lassen Sie mich doch bitte wissen, was Ihnen Kinder über nicht altersadäquate Computerspiele/Filme/Serien erzählen.</p>	
Squid Game	Im Jahr 2021 erschien eine koreanische Netflix-Serie mit dem Titel „Squid Game“. Ist ihnen diese Serie bekannt?	Wenn ja: Inwiefern wurde diese Serie in Ihrer Arbeit mit Kindern bereits zum Thema?
Unterscheidung Fantasie/Wirklichkeit	<p>Wie ich aus eigener Erfahrung weiß, gibt es Kinder, die diese Serie schon im Alter von 6 oder 7 Jahren gesehen haben (Altersfreigabe 16). Wie erklären Sie sich den Zugang zu dieser Serie?</p> <p>Nach dem Erscheinen der Serie, konnte man in den Schlagzeilen lesen, dass es zum Trend wurde, dass Kinder Spiele aus dieser Serie nachahmen (Rotes Licht, grünes Licht; Tauzie-</p>	Wenn nein: Serieninhalt kurz erklären Was denken Sie, wie kommt es zu solch leichtfertigen Aussagen

	<p>hen, ...). Ich konnte dies auch bei den Kindern meiner Klasse beobachten, ebenso wie Äußerungen: „Ich erschieße dich, du bist tot!“. Erzählen Sie mir doch bitte von Ihren Erfahrungen in diesem Themenbereich.</p> <p>In diesem Zusammenhang wird auch die Unterscheidung von Fantasie und Wirklichkeit interessant. Wie würden Sie die Fähigkeit von Kindern einschätzen, Fantasie und Wirklichkeit im beginnenden Volksschulalter zu unterscheiden?</p> <p>Was denken Sie, inwiefern hat es einen Einfluss auf die Kinder, wenn sie schon bevor sie diese Fähigkeit erlangt haben, Gewalt- und Todesdarstellungen konsumieren?</p>	<p>der Kinder über den Tod?</p> <p>Wie problematisch stufen Sie solche Äußerungen ein?</p>
Überleitung, Abschluss	Abschließend möchte ich Ihnen herzlich für Ihre Zeit und ihre eindrucksvollen Erfahrungen danken.	
Teil 4 Ergänzende Nachfragen	Gibt es von Ihrer Seite noch Punkte zum Einfluss digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern, die im Interview nicht behandelt wurden, auf die Sie aber gerne eingehen würden?	Ist dies nicht der Fall, bedanke ich mich für Ihre Bemühungen und dass Sie sich Zeit für mich genommen haben.

4.4 Auswahl und Kontaktierung der Interviewpartnerinnen

In der qualitativen Interviewforschung wird der Frage nach der Fallauswahl (Sample), das heißt, welche Personen befragt werden sollen, eine wichtige Bedeutung zugeschrieben (Kruse, 2015). Bei der Auswahl der Interviewpartnerinnen für qualitative Experteninterviews ist es von Bedeutung, die Gesprächspartnerinnen nach rein inhaltlichen Erwägungen auszusuchen. Dieser Schritt muss in jedem Fall begründet werden, um die Vorgehensweise für Dritte erkennbar zu machen und das Gütekriterium der intersubjektiven Nachvollziehbarkeit zu wahren. Eigene Überlegungen, die zur Auswahl der Expertinnen geführt haben, müssen erkennbar sein, ebenso wie die möglichen Probleme und Schwierigkeiten bei der Gewinnung der tatsächlich befragten Expertinnen (Kaiser, 2014).

Erste Schritte

Mittels einer umfangreichen Internetrecherche zu der Thematik dieser Masterarbeit konnten zahlreiche Institutionen, die sich mit der Entwicklungsdiagnostik von Kindern und Jugendlichen beschäftigen, Psychotherapeutinnen und Psychotherapeuten, sowie Kinderpsychologinnen und Kinderpsychologen gefunden werden. Noch vor der ersten Kontaktaufnahme wurden bestimmte Kriterien festgelegt, nach denen die für die vorliegende Masterarbeit relevanten Interviewpartner/-innen ausgewählt wurden.

Kriterien für die Auswahl der Expertinnen

- Psychologinnen und Psychologen bzw. Psychotherapeutinnen und Psychotherapeuten mit Schwerpunkt auf Entwicklungsdiagnostik bei Kindern und Jugendlichen
- Langzeitige berufliche Erfahrung in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, um die Veränderung im Laufe zunehmender Digitalisierung einschätzen zu können

Nach Festlegung dieser oben angeführten Kriterien erfolgte der nächste Schritt des Samplings, der Kontaktaufnahme zu den Expertinnen.

Kontaktaufnahme

Die ersten Kontaktaufnahmen erfolgten willkürlich, das bedeutet, all jene Institutionen und selbstständige Expert/-innen, die laut der durchgeführten Internetrecherche den festgelegten Kriterien entsprachen, wurden kontaktiert.

Welche Art der Kontaktaufnahme bei den potenziellen Expertinnen und Experten am geeignetsten ist, stand für mich aus persönlicher Erfahrung schnell fest. Durch die häufige Zusammenarbeit mit Psychologinnen und Psychologen in meinem beruflichen Tätigkeitsfeld als Lehrerin weiß ich, dass die meisten Personen in diesem Beruf telefonisch häufig sehr schwer erreichbar sind, da sie sich Großteils in Gesprächen mit ihren Klientinnen und Klienten befinden oder ein Termin ansteht und somit nur wenig Zeit bleibt, sich ausführlich über das Forschungsprojekt zu unterhalten. Aus diesem Grund wurde die Kontaktaufnahme per E-Mail gewählt, um das Forschungsvorhaben ausführlich erläutern zu können und es von potenziellen Interviewpartner/-innen in Ruhe gelesen werden kann. Essenziell dafür ist natürlich, sich Informationen für diese erste Kommunikation gut zu überlegen. Es muss für das Forschungsprojekt geworben werden, wozu die Preisgabe von Inhalten und Zielen des Projekts notwendig ist. Dennoch muss darauf geachtet werden, dass über die genauen Fragestellungen im Voraus nicht zu viel Auskunft gegeben wird, um zu vermeiden, dass sich Interviewpersonen im Vorfeld zu viele Gedanken machen und sehr reflektierte Antworten geben (Kruse, 2015). Nachdem die Informationen für die erste Kontaktaufnahme sorgfältig ausgewählt wurden, wurde ein Informationsblatt erstellt, welches per Mail an alle potentiellen Expert/-innen ausgesendet wurde. Dieses Informationsblatt gibt in erster Linie Aufschluss über das Forschungsthema, die Forschungsfrage, Ziele der Forschung sowie einzelne Themenblöcke des Interviews. Um den Interviewpartner/-innen zu erleichtern, sich ein Bild von der Forscherin zu machen, wurden auch wichtige Angaben zu meiner Person wie Name, Alter, Universität, Studienrichtung, Beruf und Kontaktdaten in diesem Informationsblatt angeführt, sowie auch ein Foto von meiner Person. Des Weiteren wurde auf die Aufnahme mittels Tonband, sowie die Anonymisierung des Textmaterials hingewiesen.

Daraufhin bekam ich von 32 angeschriebenen Interviewpartner/-innen fünf Zusagen zur Teilnahme an meiner Forschung. Jene Interviewpartner/-innen, die bereits per Mail kontaktiert wurden, von denen aber keine Rückmeldung eingetroffen ist, wurden zusätzlich noch telefonisch kontaktiert. Aufgrund der steigenden Nachfrage war es nur sehr wenigen Expert/-innen möglich, Zeit für die Teilnahme an der Forschung zu finden, obwohl das Interesse sehr groß war. Mit jenen Expertinnen, die einem Interview zugesagt haben, erfolgte in einem nächsten Schritt die Abklärung der organisatorischen Eckpunkte wie Ort der Befragung, Zeitraum, Datum etc.

Nach der Durchführung der Interviews erfolgte die Verschriftlichung des aufgezeichneten Textmaterials. Dieser Vorgang, welcher in der Fachsprache auch als Transkribieren bezeichnet wird, stellt den nächsten Schritt des methodischen Vorgehens dar.

4.5 Datenauswertung

Das Expertenwissen, welches mit Hilfe der Erhebung erworben wurde, soll mittels der Datenauswertung verstanden werden. Für die Analyse von Daten aus Experteninterviews findet man in der Literatur eine Reihe von Vorschlägen zu unterschiedlichen Verfahrensarten. Grundsätzlich lassen sich diese Verfahren unter dem Begriff der qualitativen Inhaltsanalyse zusammenfassen, wobei es aufgrund der Vielfalt an Varianten nicht möglich ist, von der einen Methode der Inhaltsanalyse zu sprechen (Kaiser, 2014). Sollen aus einem Text Beschreibungen sozialer Sachverhalte entnommen werden und geht es um die Auswertung von Experteninterviews, so eignet sich laut Gläser & Laudel (2009) die Inhaltsanalyse hervorragend. Aus diesem Grund wurden auch die Daten der vorliegenden Masterarbeit mithilfe der Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) ausgewertet. Im nachfolgenden Kapitel wird diese Verfahrensart näher erläutert.

Wie Gläser & Laudel (2009) anführen, dient die qualitative Inhaltsanalyse dazu, Texte auszuwerten, indem den Texten systematisch Informationen entnommen werden. Der vorliegende Text wird somit mit einem Analyseraster auf relevante

Informationen durchsucht. Die entnommenen Informationen werden in weiterer Folge den festgelegten Kategorien des Analyserasters zugeordnet und weiterverarbeitet. Es werden demzufolge Informationen extrahiert und getrennt vom Text weiterverarbeitet.

Stufe 1: Festlegung des Materials

In einem ersten Schritt muss genau definiert werden, welches Material der Analyse zu Grunde liegt. Nicht alle Textpassagen der Transkriptionen sind für die Auswertung von Nutzen. Mayring (2015) spricht in diesem Zusammenhang vom „Corpus“, welcher während der Analyse nur in Ausnahmefällen erweitert oder verändert werden soll. Es erweist sich somit als sinnvoll, eine Auswahl aus einer größeren Materialmenge zu treffen.

Stufe 2: Analyse der Entstehungssituation

In dieser Stufe ist die genaue Protokollierung der Erhebungssituation und der darin agierenden Personen von großer Bedeutung. In dem Protokoll sollen somit Informationen zum/zur Verfasser/-in bzw. den beteiligten Personen enthalten sein, der soziokulturelle Hintergrund, die Entstehungssituation, die Zielgruppe, sowie der emotionale Handlungshintergrund des/der Verfasser/-in.

Stufe 3: Formale Charakteristika des Materials

In dieser Stufe muss beschrieben werden, in welcher Form das Material vorliegt. Um eine Inhaltsanalyse durchführen zu können, wird ein niedergeschriebener Text als Grundlage benötigt. Die Tonbandaufnahme des Interviews muss transkribiert werden und dies kann, wie bereits weiter oben angeführt, auf verschiedene Arten und Weisen passieren. Da je nach Transkriptionsmodell das Urmaterial erheblich verändert werden kann, sind genaue Protokollierungsregeln unabdingbar.

Stufe 4: Richtung der Analyse

Wurde das Ausgangsmaterial nach den drei angeführten Stufen beschrieben, muss sich die forschungsleitende Person nun fragen, was aus dem vorhandenen

Material herausinterpretiert werden soll. Hierbei wird laut dem inhaltsanalytischen Kommunikationsmodell dem emotionalen und kognitiven Hintergrund der Befragten, sowie dem Handlungshintergrund eine bedeutsame Rolle zugeschrieben.

Stufe 5: Theoriegeleitete Differenzierung der Fragestellung

Bevor die Analyse der Datenmenge erfolgen kann, muss die Fragestellung genau geklärt sein. Essenziell ist, dass diese an den bisherigen Stand der Forschung angebunden und in Unterfragestellungen separiert ist.

Stufe 6: Bestimmung der Analysetechnik

In dieser Stufe soll eine spezielle Analysetechnik festgelegt werden. Die Analyse wird somit in einzelne Interpretationsschritte zerlegt, wodurch sie für andere nachvollziehbar und überprüfbar wird. Die forschungsleitende Person muss entscheiden, ob beim Interpretieren der Daten zusammenfassend, erklärend oder strukturierend vorgegangen, oder eine Kombination angewandt wird.

Stufe 7: Definition der Analyseeinheit

Um die Präzision der Inhaltsanalyse zu erhöhen, werden Analyseeinheiten festgelegt. Die Kodiereinheit bestimmt den kleinsten Materialbestandteil, der ausgewertet werden darf. Es geht darum, zu definieren, welche Größe der minimale Textteil aufweist, der unter eine Kategorie fallen kann. Die Kontexteinheit hingegen legt den größten Textbestandteil fest. Die Reihenfolge der Auswertung der Textteile legt die Auswertungseinheit fest.

Stufe 8: Analyse des Materials

Zusammenfassung, Explikation (Interpretation; Erklärung) und Strukturierung, sind jene drei Verfahren, die bei der Analyse des Materials von Relevanz sind. Schließlich folgt die Interpretation der Ergebnisse in Anlehnung an die primäre Fragestellung, um ein Fazit aus der Untersuchung ziehen zu können.

Wurden alle Stufen durchlaufen, so ist der Zweck der Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) erfüllt. Aus einer vorerst unüberschaubar großen Datenmenge wurde durch Paraphrasieren, Selektieren, Bündeln und Integrieren eine handhabbare Datenmenge geschaffen. Diese zusammenfassende Inhaltsanalyse hat zum Ziel, das Material so zu reduzieren, dass wesentliche Inhalte erhalten bleiben und ein überschaubarer Corpus kreiert wird. Als ebenso wesentlich für diese Forschung erwies sich die induktive Kategorienbildung. Aufbauend auf die zusammenfassende Analyse wurde die zuvor reduzierte Datenmenge durch Bilden von Kategorien strukturiert. In dem daraus entstandenen Kategoriensystem sind alle für die Datenauswertung relevanten Textpassagen zu finden, die je nach Inhalt einer zuvor festgelegten Kategorie zugeteilt wurden (Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*, 2015).

Mithilfe des Programmes MAXQDA wurde dieses Kategoriensystem, auch Codesystem genannt, visualisiert. Die im Rahmen der Forschung definierten Codes und Subcodes, wie sie in *Abbildung 2: Codesystem* zu erkennen sind, wurden für die Analyse der Forschungsarbeit herangezogen. Im folgenden Kapitel werden die in der Abbildung ersichtlichen Codes und Subcodes genau erläutert und ausgeführt.

▼ ● Codesystem	135
▼ ● Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Trauer	10
● Wandel im Laufe der Zeit	8
● Fehlende Begegnung mit Schattenseiten	9
● Sterben in Institutionen	11
● Trauer in den sozialen Medien	2
▼ ● Trauerarbeit mit Kindern	11
● Annäherung an das Kind	8
▼ ● Medienverhalten bei Kindern	9
▼ ● Zeitbeschränkungen	8
● Uneingeschränkter Zugang	12
● Unterscheidung Fantasie & Wirklichkeit	6
▼ ● Tod und Sterben in den Medien	2
● Erster Berührungspunkt mit Tod und Sterben	3
● Gespräch mit Eltern	7
● Tod im Computerspiel	7
● Konsum von Gewaltdarstellungen	6
● Schicksale aus aller Welt	6
● Faszination Tod	10

Abbildung 2: Codesystem

Wie anhand dieser Abbildung ersichtlich wird, wurden insgesamt 135 Textzuweisungen den Codes bzw. Subcodes zugeteilt. Für die Präsentation der Ergebnisse der vorliegenden Forschung im nächsten Kapitel, dient dieses Codesystem als Grundlage.

5 Ergebnisse

Die Ergebnispräsentation der qualitativen Forschung erfolgt anhand der im Auswertungsverfahren erstellten Codes und Subcodes, welche schließlich auch das sogenannte Codesystem bilden. Aussagen der befragten Expertinnen werden vorgestellt, zusammengefasst und miteinander verglichen, sodass die Forschungsfrage der vorliegenden Masterarbeit anhand der Analyseergebnisse beantwortet werden kann. Außerdem soll die Forschungsfrage „Wie wirkt sich der Konsum nicht altersgemäßer Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern aus?“ anhand der Analyseergebnisse beantwortet werden.

Zur Veranschaulichung der Ergebnisinterpretationen werden indirekte, sowie direkte Zitate aus den Interviews verwendet und wie folgt gekennzeichnet:

- Interview #1: Expertin im Bereich Psychotherapie in Bad Schallerbach
- Interview #2: Expertin im Bereich Psychologie in Linz
- Interview #3: Expertin Rainbows-Trauerbegleitung
- Interview #4: Expertin im Bereich Kinder- und Jugendanwaltschaft
- Interview #5: Expertin im Bereich Psychotherapie Kinderhilfswerk

Im folgenden Kapitel der Ergebnisinterpretation wird beim Zitieren der Textpassagen lediglich die Interviewnummer (#1, #2, ...), sowie die Absatznummer (Abs. 1, Abs. 2, ...) in abgekürzter Form angeführt.

Der Hauptteil des Interviewleitfadens umfasst unter anderem die Themenblöcke „Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Trauer“, „Uneingeschränkter Zugang zu sozialen Medien“, sowie die „Faszination Tod“. Diese Themenblöcke dienen der Beantwortung der Forschungsfrage: „Wie wirkt sich der uneingeschränkte Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern aus?“.

5.1 Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Trauer

In einem ersten Schritt galt es herauszufinden, *wie die heutige Gesellschaft den Themen Tod und Trauer begegnet und welchen Einfluss der Wandel der Zeit in dieser Hinsicht hat*. Dazu wurde der Code „Gesellschaftlicher Umgang mit Tod und Trauer“, sowie die dazugehörigen Subcodes „Wandel im Laufe der Zeit“, „Fehlende Begegnung mit Schattenseiten“, „Sterben in Institutionen“ und „Trauer in sozialen Medien“ (Abbildung 2: Codesystem) herangezogen. Die Ergebnisse aus den Interviews zu den soeben angeführten Codes, werden im weiteren Verlauf zusammengefasst dargestellt und miteinander in Verbindung gebracht:

Aus vier von fünf Expertinneninterviews geht hervor, dass nach wie vor ein großes Schweigen über die Themen Tod und Trauer herrscht. Die meisten Menschen können mit dem Tod oder einer schweren Krankheit innerhalb der Familie nur schwer umgehen. Das Gefühl der Überforderung ist in einer solchen Ausnahmesituation so groß, dass in den meisten Fällen nicht darüber gesprochen werden kann und Betroffene in eine Art Todesstarre fallen. Diese Todesstarre ist ein wichtiger Schutzmechanismus des menschlichen Körpers, um solch tragische Situationen und Schicksalsschläge im Leben ertragen zu können. Der Tod und die Konsequenzen daraus können oft erst viel später verarbeitet werden (Interview #1, Abs. 6, Interview #2, Abs. 12, Interview #3, Abs. 24, Interview #5, Abs. 14).

Durch die Aussage der Expertin von Rainbows lässt sich diese Annahme am besten bestätigen: *„In unserer europäischen Gesellschaft findet eine Tabuisierung von diesen Themen statt. Es gibt Kulturen, da haben Sterben und Tod mehr Bedeutung und mehr Gewicht. Und da wird auch die Familie einbezogen. Ich würde mal sagen, wir leben in einer schnelllebigen Spaßgesellschaft, wo jeder jung bleiben muss, jeder fit bleiben muss und schön. Wo das Thema alt werden und sich dem Ende nähern nicht so viel Platz hat. Es gibt eine große Überforderung, was man den Kindern sagen kann und wie man es den Kindern sagen kann.“* (Interview #1, Abs. 14).

Eine Expertin brachte den Aspekt der Heterogenität unserer Gesellschaft ein. Auf die Frage, wie in unserer Gesellschaft mit den Themen Tod und Sterben umgegangen wird, führte sie an, dass es zum einen darauf ankommt, wie in der Familie früher damit umgegangen wurde, welche Rituale man möglicherweise übernimmt, aber auch darauf, wie reflektiert die Menschen sind und welche Möglichkeiten Betroffene im Trauerfall in Anspruch nehmen (Interview #4, Abs. 11).

In diesem Zusammenhang wurde auch der Bezug zu den Medien hergestellt. Die Expertin vom Kinderhilfswerk erwähnt in Interview #5 Abs. 20, dass eine gewisse Doppelmoral herrscht. Zum einen wird das reale Sterben totgeschwiegen und tabuisiert, während es zum anderen in den Medien hollywoodmäßig inszeniert und als das Highlight schlechthin dargestellt wird. Laut der Expertin kann diese viel zu leichte Zugänglichkeit zu gewalthaltigen, brutalen Serien bei Kindern zu einer Desillusion führen, das heißt, eine vorherige Interpretation von Tod und Trauer wird durch den Medienkonsum als falsch anerkannt und ein Teil oder gar das gesamte Weltbild in Frage gestellt. Grund dafür ist die verzerrte Variante von Sterben in den Medien, die keine friedliche Interpretation mehr zulässt (Interview #5, Abs. 20).

Der Wandel im Laufe der Zeit

Drei von fünf Expertinnen können einen Wandel im Umgang mit Tod und Trauer bestätigen. Sie berichten, dass sich Eltern mit ihren Kindern heutzutage häufiger an Beratungsstellen wenden, um sich beispielsweise Trauerrituale zeigen zu lassen oder Therapiestunden in Anspruch nehmen und sich schlicht und einfach Hilfe suchen. Auch die zunehmende Verfügbarkeit von Kinderbüchern zum Thema Tod und Sterben spricht für eine Veränderung. In diesem Zusammenhang erwähnen die Expertinnen auch, dass in der Elementarpädagogik ein großer Schritt in die richtige Richtung gemacht wurde, da diese nun nicht mehr als Betreuungseinrichtungen fungieren, sondern viel mehr als Bildungseinrichtungen mit speziellen Kinderschutzkonzepten, die unter anderem auch Themen wie Tod und Trauer aufgreifen (Interview #1, Abs. 8, Interview #2, Abs. 16, Interview #4, Abs. 6).

Zwei weitere Expertinnen hingegen sprechen von einem Wandel und einer Paradoxie gleichzeitig. Während die Menschen früher großteils eines natürlichen Todes gestorben sind, Angehörige noch in den Sterbeprozess miteingegliedert waren und kleine Kinder schon wussten, dass der Tod zum Leben gehört und der Tod somit vorhersehbar war, wird ihm heute dieser friedliche Aspekt genommen. Gestorben wird heutzutage weniger auf natürlichem Wege, sondern mehr durch Explosion, Mord und Totschlag (Interview #3, Abs. 6, Interview #5, Abs. 14).

Ein weiterer Aspekt, der aus den Ergebnissen der Experteninterviews eindeutig hervorgeht, ist, dass der familiäre Umgang mit Verlustthemen maßgeblich dafür verantwortlich ist, wie offen die Themen Tod und Trauer gehandhabt werden und wie innerhalb der Familie getrauert wird. Erwachsene gelten als Trauervorbilder und beeinflussen dementsprechend den Umgang mit Tod und Trauer bei Kindern wesentlich.

Ebenso wird von einer Expertin erwähnt: *„Der Tod an sich wäre ja nicht zum Fürchten. Das Gehirn ist nicht mehr in der Lage, den Tod zu erfahren, das heißt, das ist ein diffuser Zustand, den ich nicht denken muss. Wenn der Tod da ist, bin ich nicht. Wenn ich bin, ist der Tod nicht. Und das Tragische ist, wir fürchten das Sterben so. Und das wiederum führt dazu, dass diese Themen so tabuisiert und totgeschwiegen werden.“* (Interview #5, Abs. 16).

Natürlich spielt hierbei auch die Konfession eine bedeutende Rolle. Je nach Erklärungsansatz der jeweiligen Religion wird den Menschen ein Umgang mit den Themen Tod und Trauer nahegelegt (Interview #5, Abs. 22). Während früher, vor allem in der katholischen Religion, dem Leid eine große Bedeutung zugeschrieben wurde, um schlussendlich im Himmel zu landen, haben heutzutage schon viele Menschen erkannt, *„[...] dass es Aufgabe des Menschen ist, immer wieder einen Grund zu finden, sich am Leben zu erfreuen und einen Sinn zu finden.“* (Interview #1, Abs. 8).

Fehlende Begegnung mit den Schattenseiten des Lebens

Vier von fünf Expertinnen führen an, dass die Einsicht in die Begrenztheit des Lebens essenziell dafür ist, den Wert des Lebens zu erkennen. Darüber hinaus sind sich die Expertinnen einig, dass der Großteil der Eltern ihre Kinder nicht ausreichend in Schicksalsschläge wie den Tod eines Angehörigen miteinbeziehen. Aus diesem Grund erwähnt eine Expertin: *„Wir ermutigen Eltern in der Therapie immer wieder, Kindern auch von den kleinen Dingen zu erzählen, die gerade passiert sind. Wichtig ist dabei, mit Gefühl zu agieren. Kinder müssen von tragischen Ereignissen nicht verschont werden, denn auch wenn sie es kognitiv noch nicht verstehen, verstehen sie die Stimmung. Man kann und soll ihnen Informationen zutrauen.“* (Interview #3, Abs. 22).

Ebenso erläutert eine andere Psychotherapeutin im Interview: *„Der Tod gehört genauso zum Leben, wie die Geburt und der schöne Alltag. Kinder sollen von Beginn an wissen, dass das Leben vergänglich ist und mit dem Tod endet, was ja immer mehr gesellschaftlich verdrängt wird. Oftmals liegt das auch daran, dass Eltern selbst so betroffen sind und die Gefühle der Kinder noch eine zusätzliche Belastung sein könnten, weshalb man sie aus Angst davor nicht in den Trauerprozess miteinbezieht.“* (Interview #2, Abs. 6).

Eine von den fünf befragten Expertinnen vertritt in dieser Hinsicht eine andere Meinung. Sie ist der Ansicht, dass Kinder, sobald sie die Erkenntnis haben, dass das Leben vergänglich ist und sie einmal sterben müssen, eine gewisse Schwere erleben. Das Wissen um die Endlichkeit hat ihrer Ansicht nach keinen Einfluss auf die Wertschätzung des Lebens. Im Rahmen dieser Fragestellung bringt sie darüber hinaus einen spannenden Vergleich mit der Tierwelt ein. Das Wissen um die eigene Vergänglichkeit unterscheidet den Homo Sapiens von der Tierwelt. Tiere leben im Hier und Jetzt. Selbst das intelligenteste Säugetier ist sich seiner Sterblichkeit nicht bewusst und bewahrt den Wal so vor der Schwere des Lebens (Interview #5, Abs. 12).

Sterben in Institutionen

Auch die aktuelle Situation rund um COVID-19 hat die Trauerreaktionen von vielen Menschen verändert und in manchen Situationen auch sehr verstärkt. Zu

Beginn des Lockdowns konnte von Sterbenden nicht Abschied genommen werden, was sehr belastend für Betroffene war und die Teilnahme am letzten Lebensabschnitt noch schwieriger als je zuvor machte (Interview #3, Abs. 4).

Dazu passend wurde auch das Sterben in Institutionen in den Interviews thematisiert. Die Tendenz, den Tod in öffentliche Einrichtungen auszulagern und alte, kranke Menschen in Institutionen sterben zu lassen, ist steigend. Laut allen Expertinnen handelt es sich hierbei ganz klar um ein Phänomen unserer Zeit. Die Tatsache, dass junge Menschen die alten, kranken Menschen pflegen mussten, ist heute fast undenkbar. Grund dafür ist zum einen die Berufstätigkeit der Angehörigen, die es in den meisten Fällen wenig bis gar nicht zulässt, einen alten Menschen zu Hause ausreichend zu pflegen und zum anderen kann diese Institutionalisierung als eine Art Selbstschutz aufgefasst werden. Selbstschutz deshalb, weil Angehörige so die letzte Schwäche und den Leidensweg der sterbenden Menschen nicht miterleben müssen (Interview #1, Abs. 10, Interview #2, Abs. 8, Interview #3, Abs. 18, Interview #4, Abs. 9, Interview #5, Abs. 18).

Die Expertin der Kinder- und Jugendanwaltschaft spricht in diesem Zuge von einer Verhäuslichung: *„Wenn man sich das Leben historisch anschaut, waren früher die Plätze viel mehr auf der Straße. Es gab auch das Spiel am Dorfplatz und Plätze, an denen sich die Kinder getroffen haben. Auch wenn eine Beerdigung war, ist das ganze Dort mitgegangen. Dadurch, dass diese Plätze für Kinder schwinden, schwinden auch diese ganzen Familiensituationen. Es kommt immer mehr zu einer Verhäuslichung und diese Institutionalisierung des Todes ist eigentlich eine Folge der Verhäuslichung.“* (Interview #4, Abs. 8)

Als ein möglicher Nachteil am Sterben in Institutionen wird unter anderem die sogenannte Mitgeföhlerschöpfung der Pflegekräfte genannt. Pflegekräfte, die alltäglich mit kranken und sterbenden Menschen in Beröhrung sind, sterben oftmals mit jedem Todesfall ein Stück mit. Die psychische Belastung wird dann oft so groß, dass Pflegekräfte zynisch werden und eine Art Mitgeföhlerschöpfung erreichen, die bis hin zum Burnout föhren kann (Interview #5, Abs. 18, Interview #3, Abs. 20).

Es lässt sich zusammenfassen, dass der Umgang mit Tod und Trauer in unserer Gesellschaft zwar heterogen und abhängig vom familiären Umfeld ist, jedoch dem Großteil der Menschen noch immer sehr schwerfällt. Während das reale Sterben oftmals totgeschwiegen wird, wird der Tod im Film und Fernsehen hollywoodmäßig inszeniert. Fragt man nach den Veränderungen im Laufe der Jahre, so lässt sich feststellen, dass die Mehrheit der Expertinnen einen Wandel im Umgang mit Tod und Trauer beobachten können. Bildungseinrichtungen, Beratungsstellen, sowie das steigende Angebot an Kinderliteratur tragen dazu bei, dass Kinder altersgerecht mit diesen Themen in Berührung kommen. Dennoch lässt sich festhalten, dass Kinder beim Eintritt eines Todesfalles im engeren Familienkreis sehr selten in den Trauerprozess miteinbezogen werden, obwohl dies essenziell dafür ist, um den Wert des Lebens zu erkennen. Grund für diese fehlende Begegnung mit den Schattenseiten des Lebens ist unter anderem die Angst und Überforderung der Eltern, mit den Gefühlen der Kinder umzugehen. Die Pandemie, die Berufstätigkeit der Menschen, sowie die „Verhäuslichung“ tragen dazu bei, dass das Sterben in Institutionen immer mehr ansteigt. Neben Entlastung und Erleichterung der Angehörigen kann das Sterben in Institutionen aber auch negative Aspekte herbeiführen, wie die Mitgefühlerschöpfung von Pflegekräften, die sich in der Pflege von Sterbenden bemerkbar machen kann.

5.2 Trauerarbeit mit Kindern

Im nächsten Schritt wurden die Expertinnen zu ihrer beruflichen Erfahrung in der Trauerarbeit mit Kindern befragt und erläuterten sodann die vielfältigen Möglichkeiten, wie eine erste Annäherung an ein trauerndes Kind stattfinden kann.

Die Expertinnen sind sich einig, dass Todesfälle in der heutigen Gesellschaft immer näher rücken. Während es früher meist die Großeltern waren, die verstorben sind, sind es heutzutage sogar Eltern oder Mitschüler/-innen. Die Psychotherapeutin vom Kinderhilfswerk berichtet, dass sie ein Kind betreut, dessen Vater sich im ersten Lockdown erhängt hat, woraufhin die Mutter wenige Wochen

später einen Suizid versuchte, diesen überlebt hat und nun in einer psychiatrischen Einrichtung untergebracht ist. Ebenso teilt sie mit, dass die Selbstmordversuche stark zunehmen und berichtet von Kindern, die im 12. Lebensjahr schon wiederholt versucht haben, sich das Leben zu nehmen. Sie spricht von Krisen, die es früher nicht gegeben hat und davon, dass alles näher rückt und verrückter wird. (Interview #5, Abs. 6).

In den meisten Fällen melden sich die Eltern der trauernden Kinder an Beratungsstellen der Psychotherapeutinnen. Grundsätzlich vereinbaren die Eltern einen ersten Termin mit den Psychotherapeutinnen und dann findet ein erstes Treffen statt. Bei diesen Treffen ist meist schnell erkennbar, wie sich die Bereitschaft der Kinder, über den Todesfall zu sprechen, verhält. Eine Begleitung findet nur dann statt, wenn Kinder freiwillig und gerne in die Beratungsstelle kommen und dies nicht nur auf Wunsch der Eltern geschieht. Es soll vorkommen, dass Eltern sich an Psychotherapeutinnen wenden, eine Betreuung für ihr Kind wollen, wobei der Bedarf bei den Eltern deutlich größer ist und das trauernde Kind recht gut ohne Betreuung zurechtkommt. Ein weiteres Problem, welches einer erfolgreichen Begleitung im Wege stehen kann, ist, dass Kinder in ihrem Trauerprozess noch nicht dort sind, wo sie von ihren Eltern gesehen werden und somit noch nicht bereit sind, sich zu öffnen und Dinge zu bearbeiten, die für sie schwierig sind (Interview #3, Abs. 8, Interview #2, Abs. 4).

Bei der Antwort auf die Frage nach dem ersten Annäherungsversuch an ein trauerndes Kind, sind sich die Expertinnen einig: Das Problem auf keinen Fall direkt ansprechen! Um die Kinder bestmöglich verstehen und begleiten zu können, muss zuerst eine gute Beziehung und Vertrauensbasis geschaffen werden. In den meisten Fällen gelingt dies spielerisch. Dabei nennen die Expertinnen diverse Zeichenspiele, wie beispielsweise den Lebensweg zeichnen, auflockernde Kennenlernspiele, Sandspiele mit Figuren, Ausdrücken über Musik, Familienbretter aus Holz, auf denen die eigene Familie in Form von Figuren nachgestellt wird, Handpuppen, Legomännchen, Riesenschnecken und vieles mehr (Interview #2, Abs. 20, Interview #3, Abs. 10, Interview #4, Abs. 4, Interview #5, Abs. 8). Mithilfe dieser vielfältigen, kreativen Methoden gelingt es den Therapeutinnen, den

Kindern eine kindliche, spielerische Trauerbegleitung zu gewähren. Familienbretter eignen sich aus dem Grund sehr gut für die Aufarbeitung eines Trauerfalles, da die Kinder ihre eigene Familie in Form von Puppen aufstellen können und dann zu erzählen beginnen. Es kommt dann entweder vor, dass die verstorbene Person etwas abseits von den anderen Familienmitgliedern steht, ganz gewöhnlich neben allen anderen oder überhaupt nicht mehr auf das Brett aufgestellt wird. So bietet sich ein erster Gesprächsanlass über das Thema. Eine weitere Methode ist die *magische Perle*. Dabei wird die eigene Familie im Sand mit abstrakten Figuren und Fabelwesen wie Einhörnern nachgestellt. Hier kann es besonders interessant sein, nachzufragen, warum sich das Kind für dieses oder jenes Tier für die ausgewählte Person in der Familie entschieden hat. Ebenso spannend erwies sich der Einsatz von Riesenschnecken in der Trauerbegleitung. Laut der Psychotherapeutin vom Kinderhilfswerk können sich Kinder im Trauerprozess oft sehr gut mit Riesenschnecken identifizieren, da sie erst aus ihrem Schneckenhaus hervorkommen, wenn sie bereit sind und sich wohl fühlen.

Einen ebenso wichtigen Aspekt in der Trauerbegleitung erwähnte die Expertin von Rainbows. Sie berichtete im Interview davon, wie wichtig es im therapeutischen Kontext auch ist, einiges von sich selbst preiszugeben und dem Kind das Gefühl zu geben, alles erfragen zu können.

Natürlich bestätigen Ausnahmen die Regel und so individuell wie alle Menschen eben sind, gehen auch Kinder mit ihrer Trauer anders um. „Es gibt auch Kinder, die kommen direkt auf einen zu und sagen: *„Die Mama hat mich geschickt, weil der Opa tot ist.“* (Interview #2, Abs. 20) oder *„Ein Kind erzählt dann nebenbei, wenn wir uns etwas zu trinken holen, weißt du, mein Papa ist an Krebs gestorben.“* (Interview #5, Abs. 8).

Sofern die erste Annäherung an das Kind gelungen ist, können unterschiedliche Reaktionen und Verhaltensweisen beobachtet werden. Kinder, die sich noch im Egozentrismus befinden, das heißt, wenn sie sich noch als Zentrum allen Geschehens betrachten, fühlen sich in den meisten Fällen verantwortlich für den jeweiligen Todesfall, den es zu verarbeiten gilt. Kinder suchen in solchen Fällen

die Erklärungen und Fehler bei sich selbst und fragen sich, was sie falsch gemacht haben, dass die jeweilige Person sterben musste (Interview #5, Abs. 26). Wie unterschiedlich Trauerreaktionen bei Kindern sein können, sieht man am besten bei Geschwisterkindern. Die Psychotherapeutin aus Linz erzählt von Geschwistern im Volksschulalter, einem Mädchen und einem Jungen, die ihren Vater an Krebs verloren haben. Bei dem Mädchen überwog die Wut, während der Junge nach außen hin kaum Gefühle zeigte und in weiterer Folge in eine Depression schlitterte. Ebenso konnte sie bei ihren eigenen Kindern beobachten, dass ihre 6-jährige Tochter noch sehr viel Neugierde zeigte und wissen wollte, wo die verstorbene Person sei, wie es ihr gehe und was sie zurzeit wohl mache. Als am Schönsten beschreibt sie die Trauerphase des Suchens und sich Findens. Vor allem deshalb, weil in dieser Phase nach Gemeinsamkeiten mit der verstorbenen Person gesucht wird (Interview #2, Abs. 4). Die Psychotherapeutin aus Bad Schallerbach erzählt im Interview, wie gefährlich es ist, wenn Kinder in ihrer Trauer verstummen. Oftmals liegt das daran, dass sie genau spüren, dass zu Hause etwas nicht stimmt und dann kommt es zum großen Schweigen. Nicht selten stehen Kinder in solchen Situationen unter ständiger Spannung und sind demnach einem wahnsinnigen Stress ausgesetzt. Doch es gibt auch Kinder, die ihre Trauer nicht für sich behalten und lauthals schreien, toben und schließlich als verhaltensauffällig abgetan werden, weil der Todesfall womöglich überhaupt nicht an die Schule weitergegeben wurde (Interview #1, Abs. 4).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Todesfälle in der heutigen Gesellschaft immer näher rücken. Die Bereitschaft der Eltern, sich für ihre Kinder Hilfe zu suchen, ist aktuell sehr hoch. Dennoch müssen Kinder aus freiem Willen zur Trauerbegleitung kommen, um zielführend an ihrer Trauer arbeiten zu können. Mithilfe diverser, kreativer Methoden nähern sich die Therapeutinnen an die trauernden Kinder an und arbeiten den Todesfall kindgerecht auf. Trauerreaktionen der Kinder, sowie die Bereitschaft, über alles zu sprechen, sind dabei sehr unterschiedlich.

5.3 Medienverhalten bei Kindern

Fragt man Expertinnen nach ihrer Meinung zu einer angemessenen Zeitbeschränkung, so sind sich vier von fünf einig, dass Kinder bis zum 6. Lebensjahr am besten keinen Zugang zu digitalen Medien haben sollten. Ab dem 6. Bis zum 8. Lebensjahr empfehlen die Expertinnen als maximale, tägliche Beschäftigungsdauer 30 Minuten und vom 8. Bis zum 10. Lebensjahr würden sie die Kinder maximal eine Stunde lang Zeit für Fernsehen, Computer, Handy und Tablet geben (Interview #1, Abs. 10, Interview #2, Abs. 22). Die Psychotherapeutin von Rainbows würde Kindern erst ab dem 10. Lebensjahr Zugang zu digitalen Medien gewähren (Interview #3, Abs. 26), während die Expertin der Kinder- und Jugendanwaltschaft der Meinung ist, dass solche Empfehlungen nicht notwendig sind, da der Medienkonsum zu begrüßen ist, sofern es Programme sind, die die Fantasie anregen (Interview #4, Abs. 15). Die Psychotherapeutin aus dem Kinderhilfswerk äußert sich am kritischsten zu diesem Thema und stellt digitale Medien mit Alkohol und Zigaretten gleich. Für sie sollte der Zugang zu Medien erst ab einem Alter von 16 Jahren möglich sein und selbst dann, nur nach Einschulung. Dass dies nicht der Realität entspricht und es auch nicht machbar ist, ist der Expertin klar. Sie sieht es als Problem, dass man sein eigenes Kind zum Außenseiter macht, sofern man ihm oder ihr kein digitales Gerät zur Verfügung stellt (Interview #5, Abs. 30).

„Schon beim Wickeln wird den Säuglingen das Tablet vorgehalten, damit sie einen Cartoon schauen können und nicht so strampeln. So prägen Eltern ihre Kinder und machen sie abhängig. Das Gehirn ist nicht dafür gemacht. Der Bildschirm hat eine viel zu schnelle Bildabfolge.“ (Interview #5, Abs. 34). Ebenfalls belegt die Expertin aus Bad Schallerbach diese Annahme. Demnach seien die schnellen Bildabfolgen wie *„eine ewige Achterbahnfahrt, das Gehirn ist dann so geprägt darauf und alles andere, was das Leben im normalen Tempo bietet, wird uninteressant.“* (Interview #1, Abs. 14).

Ebenso berichtet die Expertin von Rainbows, dass es Kinder gibt, die täglich bis 2:00 oder 3:00 Uhr nachts am Computer Spiele spielen, todmüde in die Schule

kommen und zwischen Realität und virtueller Spielwelt nicht mehr unterscheiden können. In Spielnetzwerken knüpfen die Kinder dann Kontakte mit wildfremden Erwachsenen, die sie ihre Freunde nennen und mit denen sie dann gemeinsam ihre Kriegsspiele spielen (Interview #3, Abs. 32). Ein großes Konfliktpotenzial existiert hier vor allem bei getrenntlebenden Eltern. Häufig dürfen Kinder nur bei einem Elternteil gewalthaltige Spiele spielen, während der andere Elternteil dies nicht erlauben würde und als Folge dieser Spiele ein gesteigertes Aggressionspotenzial beobachtet werden kann (Interview #4, Abs. 31).

Zeitbeschränkungen

Werden die Expertinnen zur Bereitschaft der Eltern, den Medienkonsum zeitlich zu beschränken, befragt, so steht eindeutig fest, dass dies der größte Konfliktherd ist. „*Die Eltern versuchen zu beschränken und die Kinder haben 1000 Wege darum herum.*“ (Interview #5, Abs. 32). Selbst Programme, die den Konsum der Kinder beschränken sollen und sich nach einer festgelegten Zeit abschalten, können von den Kindern schon problemlos umgangen werden. Die Expertinnen sprechen aus Erfahrung, wenn sie erzählen, dass die Eltern digitale Medien oftmals als Kindersitter nutzen, um nach der Arbeit selbst abschalten zu können. Schlussendlich kommt noch jener Aspekt hinzu, dass Medienpädagogik scheinbar vielen Eltern ein fremder Begriff ist, obwohl in den Bildungseinrichtungen sehr darauf geachtet wird, Eltern und Kinder über mögliche Gefahrenquellen aufzuklären. Die Expertinnen berichten ebenso von einer Art Ignoranz seitens der Eltern (Interview #2, Abs. 24, Interview #3, Abs. 28, Interview #4, Abs. 17, Interview #5, Abs. 32).

Uneingeschränkter Zugang

Ein weiteres allgegenwärtiges Problem stellt die ständige Verfügbarkeit von gewalthaltigen Medieninhalten dar. Streaming-Dienste wie Netflix, Amazon Prime oder YouTube ermöglichen den Zugang zu unzähligen Videos, Serien und Filmen und dies rund um die Uhr. Die befragten Expertinnen konvergieren darauf, dass uneingeschränkter Medienkonsum vor allem in den ersten Lebensjahren sehr schädigend für die kindlichen Hirnstrukturen sein kann (Interview #1, Abs.

14, Interview #2, Abs. 27, Interview #3, Abs. 18, Interview #4, Abs. 19, Interview #5, Abs. 28).

„Würden Sie ihr Kind unbeaufsichtigt in einen Schnapsladen schicken, wo die härtesten, alkoholischen Getränke gratis zum Einschenken sind? Ja, es gibt auch 100% Bio Orangensaft, aber der bietet sich nicht an. Der poppt nicht auf, der ist irgendwo ganz hinten. Und da braucht es eine riesige Kompetenz, dass man den Weg nach hinten findet.“ (Interview #5, Abs. 28). Anhand dieser Aussage will die Expertin verdeutlichen, wie fahrlässig es ist, Kinder unbeaufsichtigt und uneingeschränkt digitale Medien konsumieren zu lassen. Im Internet gibt es keinen Schutz, die gefährlichsten Dinge poppen auf. Es gibt keine Zensur, jeder darf alles veröffentlichen und jeder hat den Mut, alles zu veröffentlichen, da im Internet die Anonymität ohnehin gewahrt wird. Je nach Geschick des Kindes, ist zu jeder Zeit alles zugänglich und dies wird als große Problematik angesehen. Die Expertinnen sprechen hier von einem Kontrollverlust, aufgrund der Verfügbarkeit von immer mehr Kanälen, über die konsumiert werden kann. *„Wir bräuchten einen Schutz, das fehlt komplett. Das ist momentan so, als würde man im Gefängnis den Psychopathen den Schlüssel in die Hand geben und sagen: Lasst euch selbst raus. Es ist außer Kontrolle.“* (Interview #5, Abs. 28).

Doch warum greifen Eltern nicht streng genug in den Medienkonsum ein und gewähren den Kindern nur unter Aufsicht Zugang zu den Medien? Die Expertin aus der Kinder- und Jugendanwaltschaft erklärt sich dieses Phänomen damit, dass *„die Grenzen zwischen der Erwachsenen- und der Kinderwelt so verschmelzen. Allein beim Konsum in der Kleidungsindustrie merkt man, dass Kinderkleidung nur mehr kleine Erwachsenenkleidung ist. Durch diese Anpassung verschwimmen die Grenzen und es kann durchaus passieren, dass für manche Eltern diese Grenzen nicht mehr erkennbar sind und die Kinder als Erwachsene wahrgenommen werden, obwohl sie entwicklungspsychologisch noch nicht so weit sind.“* (Interview #4, Abs. 27).

Fragt man die Expertinnen nach der Fähigkeit der Kinder zwischen Fantasie und Wirklichkeit zu unterscheiden, so sind sie sich grundsätzlich einig, dass diese

mit Einstieg in die Primarstufe erreicht wird. Bis zum Alter von sechs Jahren befinden sich die Kinder noch im magischen Denken und können Tatsachen noch nicht so wahrnehmen, wie sie sind (Interview #1, Abs. 26, Interview #2, Abs. 41, Interview #3, Abs. 44, Interview #4, Abs. 6, Interview #5, Abs. 26). *„Dennoch gibt es Kinder, die mit Gewaltspielen alleingelassen werden, infolgedessen in ihrer virtuellen Welt leben und in vielen Fällen schon in einer sogenannten Spielersprache kommunizieren. Diese Kinder können häufig nicht mehr zwischen Fantasie und Wirklichkeit unterscheiden, sie denken und sprechen dann wie in ihrem Spiel und kommen von alleine nicht mehr aus dieser Welt heraus.“* (Interview #3, Abs. 38).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass von einer Mediennutzung vor dem 6. Lebensjahr von vier von fünf Expertinnen abgeraten wird. Die Expertinnen sind darüber hinaus der Meinung, dass die zeitliche Beschränkung digitaler Medien einen großen Konfliktherd darstellt und Eltern in den meisten Fällen nicht streng genug agieren können oder wollen. Keinem Zweifel unterliegt, dass der uneingeschränkte Zugang zu allen sozialen Medien eine Gefahr für die Kinder darstellt und die Grenzen zwischen Erwachsenen- und Kinderwelt immer mehr verschmelzen.

5.4 Tod und Sterben in den Medien

Moderne Medien, die eine viel zu leichte Zugänglichkeit für den Konsum von Todesdarstellungen, Morden, Kriegen und anderen grausamen Darstellungen ermöglichen, sorgen bereits bei den Kindern für eine gewisse Abstumpfung der Gefühle. Die Expertinnen sprechen in diesem Zusammenhang auch von einer Desillusion des Todes (Interview #5, Abs. 14). Die Gesellschaft hat dadurch eine Art Sensationslust entwickelt, sodass in Filmen und Serien das Abschlachten von Menschen für Unterhaltung und Vergnügen sorgt. Schon im Mittelalter muss es Phasen gegeben haben, in denen die Sensationslust so enorm gewesen

sein muss, sodass Hexenverbrennungen nur mehr unter Zustimmung der Öffentlichkeit stattfanden, so wie bei den Römern Gladiatorenkämpfe als Spektakel galten (Interview #5, Abs. 20).

Fakt ist, dass der erste Berührungspunkt mit Tod und Sterben für die meisten Kinder über die Medien stattfindet. Seien es Kindersendungen, in denen die Figuren auf lustige Art und Weise umkommen, Bilder und Videos von Kriegen, gewalthaltige Serien oder Computerspiele. *„Kinder bekommen kein richtiges Bild auf den Aspekt des Todes.“* (Interview #3, Abs. 36). Oftmals sind es die Eltern, die neben ihren Kindern nicht altersgemäße Darstellungen konsumieren. Von Eltern wird dann häufig jene Ansicht geteilt, dass ihre Kinder solche Themen und Bilder überhaupt nicht mithören oder mit ansehen. Kindern wird unterstellt, dass sie diese Dinge ohnehin noch nicht begreifen können und infolgedessen wird auch nicht davon ausgegangen, dass Ängste und Verunsicherungen der Kinder auf solchen Darstellungen basieren (Interview #3, Abs. 34).

Tod im Computerspiel

Der Tod wird je nach Spiel auf verschiedene Art und Weise in das Spielgeschehen eingebettet. Der Kampf um das Überleben gilt dabei als stets wiederkehrendes Motiv in Videospielen (Klimmt, 2015). *„Im Computerspiel werden Kinder mit Gewalt und Tod konfrontiert, der oft sehr reversibel ist. Irgendwer wird erschossen, steht wieder auf oder wird zum Zombie. Das sind Dinge, die Kinder nicht verkraften können und die sie sehr beschäftigen.“* (Interview #3, Abs. 32). Die Expertin aus Bad Schallerbach schließt sich dieser Meinung an und erwähnt dazu, *„dass der Tod im Computerspiel ein sehr verzerrtes Bild auf das Leben des Menschen projiziert, was Kinder, die noch im magischen Denken sind, glauben lässt, dass Menschen auch im realen Leben so agieren können wie im Spiel.“* (Interview #1, Abs. 20). Diese Ansicht vertritt auch die Expertin aus Linz Stadt, weil ihrer Ansicht nach alle Todesdarstellungen, die reversibel sind und somit nicht als endgültiger Tod dargestellt werden, ein verzerrtes Bild darstellen (Interview #2, 42). Die Expertin von Rainbows erwähnt im Zuge dessen auch Brettspiele, bei welchen man sich auch erneut hineinwürfeln kann oder Spiele, bei denen man sich fiktiv mit Pfeilen abschießt und dann wieder aufsteht. Sie ist sich

jedoch sicher, dass bei solchen Spielen noch eher zwischen Fantasie und Alltag bzw. Spielregeln unterschieden werden kann, während bei Spielen in der virtuellen Welt alles so erschreckend echt dargestellt wird und durch diverse Soundelemente, Blut und ähnlichen Effekten verstärkt wird. Haben die Kinder also nur in der virtuellen Welt an solchen Tötungsdelikten teil, so können solche Darstellungen viel schwieriger eingestuft werden als Spiele im realen Leben (Interview #3, Abs. 42). *„Je dramatischer und realistischer der Tod im Spiel dargestellt wird, umso schlechter ist das für das Kind. Spielfiguren sehen heutzutage dem realen Menschen so ähnlich, dass ich mir sicher bin, dass die Sichtweisen der Kinder den Tod verändert werden, sofern die Figur nach dem Tod wieder aufsteht. Kinder entwickeln die Vorstellung, dass sie auch eine zweite Chance haben.“* (Interview #2, Abs. 35). Die Expertin aus Bad Schallerbach betont außerdem die Problematik, dass Kinder infolgedessen leichtfertig mit gefährlichen Dingen umgehen. *„Es gibt ja immer wieder dieses Phänomen, dass Kinder Tiere quälen. Wenn den Kindern dann im Spiel vorgegaukelt wird, dass Menschen oder Tiere ohnehin wieder aufstehen können und es für solche Handlungen keine Konsequenzen gibt, sehe ich das als sehr problematisch.“* (Interview #1, Abs. 20).

Konsum von Gewaltdarstellungen

„Wie bei so vielen Dingen im Leben macht die Menge das Gift. Haben Kinder Alternativen zu nicht altersgemäßen Medien, das heißt, spielen sie ein Instrument oder verfolgen sie einen Sport, wäre die ganze Thematik schon weniger problematisch.“ (Interview #3, Abs. 34).

In diesem Zusammenhang lässt sich die Netflix Serie „Squid Game“ erwähnen, die von der Expertin aus der Kinder- und Jugendanwaltschaft im Interview ein vorrangiges Thema war. Sie spricht in dem Zusammenhang mit der Serie von einer Art Gruppenzwang, die Serie sehen zu müssen, um in der Schule mitreden zu können. Diese Serie war so präsent, dass die Anwaltschaft, in der die Expertin tätig ist, eine Art Gebrauchsanweisung veröffentlichte, wie Eltern mit Kindern die Serie aufarbeiten und besprechen können, sofern sie schon konsumiert wurde. Den Zugang zu Gewaltdarstellungen bekommen Kinder häufig über

Freunde, ältere Geschwister aber auch über ihre Eltern. Viele Eltern ließen sich laut der Expertin von den Kinderspielen der Serie täuschen und waren der Ansicht, dass diese kindgerecht ist (Interview #4, Abs. 23). Die Expertin bestätigt darüber hinaus, dass die auffallenden Farben der Schauplätze und das Abschlachten von Menschen zu traumatischen Erfahrungen bei Kindern führen und die Gewaltbereitschaft erhöhen kann.

Beschäftigt man sich mit realen Gewaltdarstellungen, wie Kriegsberichten, so kritisiert die Expertin vom Kinderhilfswerk, dass die Kriegsberichterstattung heutzutage nicht mehr so wohl dosiert ist wie früher. Stattdessen werden der Bevölkerung immer noch schrecklichere Bilder präsentiert, um die Verkaufszahlen in die Höhe zu treiben (Interview #5, Abs. 40). Expertinnen berichten, dass Kinder dadurch entweder eine Art Abstumpfung ihrer Gefühle erreichen oder in diffuse Angstzustände verfallen, nachts wach liegen und grausame Bilder nicht verarbeiten können (Interview #2, Abs. 29, Interview #1, Abs. 16). In den meisten Fällen stellen Kinder dann keine Fragen und klären vieles mit sich selbst oder mit Mitschülerinnen und Mitschülern (Interview #2, Abs. 27).

Damit einher geht die Frage, warum Tod in unserer Gesellschaft so große Faszination auslöst. Die Expertin vom Kinderhilfswerk erklärt, dass beim Konsum von Tötungsdarstellungen oder beim Nachspielen solcher Szenen der Adrenalinspiegel in die Höhe schießt, unter anderem auch durch die schnelle Abfolge (Interview #5, Abs. 44). Des Weiteren kann der Konsum von Todesdarstellungen oder gar das Töten im Spiel als eine Art Stressbewältigung angesehen werden, um Energien frei zu lassen (Interview #4, Abs. 33). *„Gewalt zieht oft auch lustvoll an. Früher wurden solche Szenen in Form von Cowboy und Indianer nachgespielt, das gehört zu der Entwicklung. Das ist eine Art, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen und Macht über andere zu haben.“* (Interview #3, Abs. 40). Eine andere Expertin beschreibt die Wichtigkeit, Grenzen zu erfahren. Kinder können sich in einer bösen Rolle erproben und ausleben (Interview #1, Abs. 22).

Expertinnen sind sich sicher: Wäre der Austausch mit den Eltern gegeben, so würden Kinder nicht altersgemäße Darstellungen, die sie konsumiert haben, mit Sicherheit besser verarbeiten können. Ein gewisses Maß an Feinfühligkeit ist notwendig, um die Reaktionen der Kinder einstuft zu können und mögliche Ängste, Fantasien und Verunsicherungen aufgreifen zu können. Das eigene Kind bei solchen Spielen und Filmen zu begleiten, stellt für Viele jedoch einen zu großen Aufwand dar (Interview #5, Abs. 48). Ein ebenso großes Problem stellt jedoch das mangelnde Verständnis seitens der Eltern gegenüber dieser Problematik dar, sowie die nicht vorhandenen Antworten auf Kinderfragen (Interview #4, Abs. 27, Interview #5, Abs. 48).

Abschließend lässt sich feststellen, dass durch den übermäßigen Konsum von Gewaltdarstellungen eine Abstumpfung der Gefühle bei Kindern zu beobachten ist. Neben der Tatsache, dass Kinder durch den Tod im Fernsehen oder im Computerspiel ein verzerrtes Bild vom realen Tod erlangen, sind sich Eltern in vielen Fällen nicht darüber bewusst, dass Kinder solche Darstellungen sehr wohl wahrnehmen, wenn sie von den Eltern konsumiert werden. Die Tatsache, dass der Tod in der virtuellen Welt oft reversibel ist, kann von den Kindern nicht verarbeitet werden. Infolgedessen entstehen bei den Kindern zum einen Ängste und zum anderen kommen sie häufig zur Annahme, dass auch sie im realen Leben eine zweite Chance hätten. Nicht zu vergessen ist der stetige Gruppenzwang, gewalthaltige Darstellungen in den digitalen Medien zu konsumieren, um in weiterer Folge in der Schule oder bei den Freunden mitreden zu können. Dass dabei eigentlich der Austausch mit den Eltern unabdingbar ist, wird von Seiten der Erziehungsberechtigten oft missachtet.

6 Diskussion

In diesem Kapitel werden die gewonnenen Ergebnisse der qualitativen Forschung mit dem theoretischen Hintergrund der vorliegenden Masterarbeit verknüpft und verglichen. Es geht darum, Gemeinsamkeiten aber auch Unterschiede zwischen Empirie und Theorie aufzuzeigen. Außerdem werden Schlussfolgerungen gezogen und es wird ein Ausblick auf weitere Forschungen in der Zukunft gegeben.

Im Zuge dieser Forschungsarbeit wurde der Frage nachgegangen, wie sich der gesellschaftliche Umgang mit Tod und Trauer verhält und welchen Einfluss der Konsum nicht altersgemäßer Medien auf die Todesvorstellungen und Trauerreaktionen bei Kindern hat. Das Ziel dieser Forschung war es somit, anhand einer umfassenden Literaturrecherche und einiger Experteninterviews, welche nach der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) analysiert wurden, die Forschungsfrage aufschlussreich zu beantworten.

Die im Kapitel zuvor aufgelisteten Resultate verdeutlichen, dass der Großteil der Gesellschaft Schwierigkeiten damit hat, mit Themen wie Tod und Trauer umzugehen. Beim Eintritt eines Todesfalls im engsten Kreis herrscht großes Schweigen und das Gefühl der Überforderung überwiegt. Es findet weiterhin eine Tabuisierung dieser eigentlich so natürlichen Themen statt.

Wie auch in der Literatur erwähnt wird, herrscht eine gewisse Unsicherheit im Umgang mit Tod und Sterben (Gaul & Kagermeier, 2018). Auch aus den Experteninterviews geht hervor, dass Erwachsene sich diesem komplexen Thema entziehen, vor allem aus Überforderung und infolgedessen werden Kinder vor Erfahrungen mit der letzten Phase des Lebens bewahrt. Kinder lernen so, diesem Erfahrungsbereich aus dem Weg zu gehen und aufkommende Gefühle, Gedanken und Fragen zu unterdrücken (Franz, 2017). Natürlich lässt sich dieser Aspekt nicht auf jede/-n einzelne/-n Bürger/-in unserer Gesellschaft übertragen, da dies

aufgrund der Heterogenität nicht möglich wäre. Der familiäre Umgang mit diesen Themen und das Maß an Reflexion, welches die Betroffenen mit sich bringen, spielen in diesem Fall eine bedeutende Rolle.

In Bezug auf die Frage nach einer Veränderung im Umgang mit diesen Themen, sprechen die Expertinnen von einem Wandel und einer Paradoxie gleichzeitig. Kinderbücher, Bildungs- und Elementareinrichtungen sorgen zwar dafür, dass Kinder früher und vor allem kindgerecht mit den Themen Tod und Trauer in Berührung kommen, zu Hause wird diese Thematik jedoch verhältnismäßig wenig behandelt. Während Kinder früher einen Todesfall oft hautnah miterleben und den Tod infolgedessen als etwas Friedliches und Erlösendes wahrnehmen konnten, findet der erste Berührungspunkt mit Tod und Sterben heutzutage über die digitalen Medien statt. Wie auch Franz (2017) in der Literatur erwähnt, half den Kindern die Teilnahme am Sterbe- und Trauerprozess, um den Verlust zu realisieren. Doch Sterben als öffentlich-gesellschaftliches Ereignis in dieser Form gibt es nicht mehr. Heller & Wegleitner (2017) führen an, dass das Ausmaß der Institutionalisierung des Sterbens weiter zunimmt und das Sterben in den eigenen vier Wänden insofern weiter abnimmt. Auch die Expertinnen bestätigten dies in den Interviews und bezeichnen diesen Wandel als „Phänomen unserer Zeit“. Neben der Berufstätigkeit und der mangelnden Ausstattung zur Pflege eines Menschen in den eigenen vier Wänden, ermöglicht es den Angehörigen auch, sich vom Leid der sterbenden Person zu distanzieren und dies als eine Art Selbstschutz zu erleben.

Laut Franz (2017) ist die Einsicht in die Begrenztheit und Verletzlichkeit des Lebens essenziell dafür, den Wert des Lebens zu erkennen. Fehlt Kindern diese Begegnung mit den Schattenseiten des Lebens, führt es oft dazu, dass sie sich selbst, anderen und der Schöpfung gegenüber, nur wenig Wertschätzung entwickeln. Dasselbe geht auch aus den Experteninterviews hervor. Dennoch sind sich die Expertinnen einig, dass dieser Aspekt nicht gut genug realisiert wird und Kinder von ihren Eltern meist nicht ausreichend in Trauerprozesse miteingebunden werden. Expertinnen ermutigen Elternteile in ihrer Arbeit zwar immer wieder mit Kindern schon von Beginn an offen über die Vergänglichkeit des Lebens

zu sprechen, jedoch scheitern die meisten an der Umsetzung. Grund dafür sind Unwissenheit, wie auf Kinderfragen reagiert werden soll, sowie Überforderung mit den eigenen Gefühlen in einer solchen Ausnahmesituation.

Ein weiterer Aspekt, dem diese Masterarbeit nachgeht, ist die Trauerarbeit mit Kindern. Neben dem Tod der Großeltern müssen Kinder heutzutage nicht selten den Verlust von Eltern oder Mitschülerinnen und Mitschülern miterleben. Im Falle eines tragischen, unerwarteten Verlustes ist die professionelle Trauerbegleitung unabdingbar. Expertinnen sind sich einig, dass eine erfolgreiche Trauerbegleitung nur dann stattfinden kann, wenn die Bereitschaft der Kinder da ist, über den Verlust zu sprechen. Durch spielerische Aktivitäten versuchen die Expertinnen in einem ersten Schritt eine Vertrauensbasis zum Kind zu schaffen. Ohne das eigentliche Problem anzusprechen, wird mittels kreativer Zugänge wie beispielsweise dem Familienbrett, eine erste Annäherung an das Kind geschaffen. Welche Methode sich für die Arbeit mit dem jeweiligen Kind am besten eignet, müssen die Therapeutinnen mittels ihrer Feinfühligkeit und Erfahrung im Laufe der Therapie herausfinden. Neben unzähligen Möglichkeiten, die eigene Familie oder den eigenen Freundeskreis mithilfe von Figuren oder abstrakten Gegenständen darzustellen, kann auch die Arbeit mit Tieren wie Riesenschnecken, ein guter Zugang für manche Kinder sein. So unterschiedlich auch die Zugänge zu einer erfolgreichen Trauerarbeit sind, ist auch die Trauer an sich. Verleugnung, Empfindungslosigkeit, Affektumkehr, Stress, Wut, Zorn, das Auftreten von Schuldgefühlen, sowie unzählige psychosomatische Beschwerden sind kennzeichnend für den Trauerprozess bei Kindern (Franz, 2017). Besonders bei Kindern, die im Trauerfall verstummen, sollten bei Erwachsenen alle Alarmglocken läuten, denn in diesen Fällen ist die Gefahr, in eine Depression abzurutschen sehr hoch. Wie unterschiedlich die Reaktionen auf Trauer sein können, bestätigt auch Witt-Loers (2018) in der Literatur. Allen voran ist die Sprunghaftigkeit der Gefühle ein häufig auftretendes Phänomen bei der Trauer von Kindern, was in Erwachsenen oftmals für Irritation und Verunsicherung sorgt (Witt-Loers, Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe, 2009).

Ein weiterer Aspekt, der mittels der Experteninterviews hervorgeht, ist der Einfluss der Mediennutzung auf die komplexen Themen von Tod und Trauer. Dazu passend wurde im Rahmen der Kinder-Medien-Studie (2020) das Medienverhalten der 3-10-jährigen, in Oberösterreich lebenden Kindern eruiert und analysiert. Ergebnisse zeigten, dass zwei Drittel der Kinder in diesem Alter bereits über eigene digitale Geräte verfügen (Education Group GmbH, 2020). Fragt man die Expertinnen nach ihrer Meinung zu dieser Thematik, so sind sie sich bis auf eine Expertin einig, dass Kinder bis zum Eintritt in die Volksschule keinen Zugang zu digitalen Medien erlangen sollen. Obwohl die Realität vollkommen anders aussieht, herrscht seitens der Expertinnen großes Unverständnis über die Mediennutzung in einem so jungen Alter. Ebenso geht aus der österreichischen Studie „Die Allerjüngsten und digitale Medien“ aus dem Jahr 2020, bei der 400 Eltern von Kindern zwischen 0 und 6 Jahren befragt wurden, hervor, dass die Realität eine andere ist. 72 % der Kinder in diesem Alter nutzen digitale Medien gelegentlich selbst und waren beim Erstkontakt ein Jahr alt oder sogar jünger. Zu den Hauptbeschäftigungen zählen mit 73 % der Konsum von Videos, gefolgt von Fotos mit 61 %, Musik hören mit 61 % und Spielen mit 51 % (Jungwirth, 2020). Problematisch sind diese Ergebnisse der Studie in der Hinsicht, dass durch den Medienkonsum in diesem Lebensalter überwiegend nur der Hör- und Sehsinn angesprochen wird und Erfahrungen mit allen Sinnen zweitrangig werden (Pro Juventute Beratung, 2020), wie auch die Expertinnen unterstreichen. Außerdem sind sich die Expertinnen einig, dass der Zugang zu sozialen Medien zur Folge hat, dass das reale Leben für Kinder uninteressant wird. Grund dafür sind die raschen Bildabfolgen, die vielen bunten Farben und die vielen Geräusche und Effekte, die ohne Pause auf die Kinder einprasseln.

Die sozialen Medien ziehen Kinder durch ihre vielfältigen Effekte so in ihren Bann, dass Zeitbeschränkungen zum ewigen Konfliktherd zwischen Eltern und Kindern werden. Der Mangel an Wissen um die digitalen Medien, die fehlende Bereitschaft, sich nach einem langen Arbeitstag mit den Kindern beschäftigen zu wollen, sowie die beeindruckende Fähigkeit von Kindern, zeitbeschränkende Programme zu umgehen, sorgen dafür, dass Kinder oft stundenlang unbeaufsicht-

tigt an digitalen Geräten verbringen. Auch die Literatur bestätigt, dass der Medienkonsum immer wieder für Konflikte zwischen Eltern und Kindern sorgen. 18 % der befragten Eltern aus der oben angeführten Studie (2020), berichten von Konflikten mit ihren Kindern, weil diese nicht mit der Nutzung der digitalen Geräte aufhören wollen. 14% sind sich sicher, dass ihr Kind digitale Medien in diversen Situationen als Ritual braucht und 11% der Kinder fällt es schwer, sich ohne Medien zu beschäftigen (Jungwirth, 2020).

Neben der zu großen Dauer, die mit digitalen Medien verbracht wird, stellt auch die Programmauswahl ein wesentliches Problem dar. Moderne Streaming-Dienste ermöglichen es zu jeder Uhrzeit auf jeden Film, jede Serie und auf jedes Video zuzugreifen. Es kommt zu einem Kontrollverlust, der es für die Eltern unmöglich macht, den Konsum ihrer Kinder zu überblicken. Expertinnen sind sich einig, dass der Konsum von Gewaltdarstellungen oder anderen Inhalten, die für Kinder nicht geeignet sind, vor allem in jungen Jahren die Entwicklung der Hirnstrukturen stark beeinflusst. Dies kann sogar so weit führen, dass Kinder in Folge eines übermäßigen Medienkonsums nicht mehr zwischen Fantasie und Wirklichkeit unterscheiden können. In diesem Zusammenhang vergleicht eine Expertin den Medienkonsum mit dem Besuch in einem Schnapsladen. Während sich viele Kinder uneingeschränkt in den sozialen Medien bewegen dürfen, würde wohl niemand der Erziehungsberechtigten zulassen, dass Kinder sich in einem Schnapsladen aufhalten, wo ihnen die härtesten, alkoholischen Getränke angeboten werden. Zwar gibt es im Internet auch kindgerechte Sender und Programme, so wie es im Schnapsladen auch antialkoholische Getränke geben wird, jedoch verfügen nur die wenigsten Kinder über die Kompetenz, dem Gruppenzwang zu entkommen und sich für die „gesunde“ Variante zu entscheiden.

Im Zuge der Forschung ging ein weiterer wichtiger Aspekt aus den Interviews mit den Expertinnen hervor. Als Folge einer zu leichten Zugänglichkeit zu Todesdarstellungen, Morden, Kriegsbildern und ähnlichen grausamen Darstellungen, lässt sich eine Abstumpfung der Gefühle bei Kindern beobachten. Auch hier lässt sich ein Bezug zur Literatur herstellen, denn Franz (2017) führt an, dass die

tägliche, visuelle Konfrontation mit tragischen Alltagswirklichkeiten, der Kinder ausgesetzt sind, nach einer ersten Phase der Verängstigung und Verunsicherung keine tiefgreifende Betroffenheit mehr auslöst. Die Expertinnen sprechen in diesem Zusammenhang von einer Desillusion des Todes. Eine gewisse Sensationslust lässt sich schon seit dem Mittelalter zu Zeiten der Hexenverbrennungen beobachten. Aus der realen Teilnahme an solchen Riten, gelten Tod und Sterben heutzutage in den Medien als Unterhaltung und werden mit Sensation beobachtet. Unentwegt kursieren brutale Bilder aus aller Welt. Zeitungen, Fernsehen und vor allem das Internet tragen dazu bei, dass man heutzutage von einer Gesellschaft sprechen kann, die am besten über alle Geschehnisse der Welt informiert ist, doch das hat seinen Preis. Grausame Bilder aus Film und Fernsehen prasseln tagtäglich in einem Ensemble auf Kinder ein (Feibel, 2005). In diesem Zusammenhang ist auch die Serie „Squid Game“ zu erwähnen. Wie in den Medien verfolgt werden konnte, wurde diese Serie von Kindern häufig am Schulhof nachgespielt und auch eine Expertin bestätigt, dass die Serie sogar so präsent war, dass sich Eltern an die Kinder- und Jugendanwaltschaft wandten und um Hilfe baten. Die Expertin bestätigt darüber hinaus, wie auch in der Literatur erwähnt wird, dass das Abschlachten von Menschen zu traumatischen Erfahrungen bei Kindern führen und die Gewaltbereitschaft erhöht werden kann (Siemon & Klug, 2021).

Doch nicht nur in Film und Fernsehen gilt der Tod als beliebtes Phänomen, auch im Computerspiel wird er je nach Spiel auf verschiedene Art und Weise in das Geschehen integriert. Der Kampf um das Überleben gilt dabei als stets wiederkehrendes Motiv in Computerspielen (Klimmt, Du bist tot, nur noch zwei Leben übrig! Sterben im Computerspiel, 2015). Die Tatsache, dass der Tod im Spiel fast immer reversibel ist, sorgt dafür, dass Kinder ein verzerrtes Bild auf den Tod entwickeln. Vor allem, wenn Kinder sich noch im magischen Denken befinden, kann es sehr problematisch und auch gefährlich sein, wenn sie der Meinung sind, dass gewisse Aktivitäten aus dem Spiel im realen Leben genauso ausgeübt werden können. Verstärkt wird diese Annahme durch die Ähnlichkeit von Spielfiguren mit uns Menschen.

Die Annahme der Eltern, dass Kinder solche grausamen Beobachtungen ohnehin noch nicht wahrnehmen, erweist sich somit als falsch. Expertinnen können in ihrer Arbeit immer wieder beobachten, dass es bei Kindern zu Ängsten und Verunsicherungen kommt, die auf dem Konsum von nicht altersgemäßen Darstellungen basieren. Fest steht, dass ein Dialog zwischen Kind und Eltern in solchen Fällen unverzichtbar ist.

Mit meiner spezifischen Forschungsfrage wollte ich herausfinden, inwiefern nicht altersgemäße Medien die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern beeinflussen. Ebenso wurde der gesellschaftliche Umgang mit diesen Themen in die Forschung miteinbezogen. Die durchgeführte Studie in dieser Masterarbeit ergab, dass die Entwicklung der Hirnstrukturen durch gewalthaltigen Medienkonsum in jungen Jahren stark beeinflusst wird. Ein erhöhter Medienkonsum kann dazu führen, dass Kinder im Primarstufenalter nicht mehr zwischen Fantasie und Wirklichkeit unterscheiden können. Expertinnen halten es für möglich, dass Kinder, die häufig gewalthaltigen Computerspielen ausgesetzt sind, zur Annahme kommen können, dass sie nach dem Tod eine zweite Chance bekommen. Es entsteht somit ein verzerrtes Bild vom Tod. Dies hat zur Folge, dass manche Kinder waghalsig handeln und somit keine oder nur wenig Scheu vor gefährlichen Aktivitäten haben. Ein weiterer Aspekt, welcher aus der Forschung hervorgeht, ist die Entwicklung einer Abstumpfung der Gefühle der Kinder. Der Konsum unzähliger, gewalthaltiger Darstellungen in Film, Fernsehen oder im Spiel führen dazu, dass der Tod keine tiefgreifende Betroffenheit bei den Kindern auslöst. Effekte, Geräusche, rasche Bildabfolgen und ansprechende Farben werden in den Medien genutzt, um in den Kindern Sensation zu wecken. Dies hat zur Folge, dass das reale Leben als zu langsam und eintönig empfunden wird, da sich alles in normalem Tempo ereignet und nicht mit unzähligen Effekten untermalt wird.

Widersprüchlich ist die Tatsache, dass der Tod in den Medien zu Sensations- und Unterhaltungszwecken eingesetzt wird, während Unsicherheit und Überfor-

derung im realen Leben dazu führen, dass Tod und Trauer in der heutigen Gesellschaft stark tabuisiert wird und mit Kindern nicht offen über diese Themen gesprochen wird.

Aufgrund der beschränkten Datenmenge sei angemerkt, dass die Resultate dieser Studie nur begrenzt aussagekräftig sind. Des Weiteren schränkt die einseitige Analysemethode die Verallgemeinerung der Resultate ein. Zusätzlich muss erwähnt werden, dass mit dieser Masterarbeit nur die Erfahrungen und Sichtweisen der fünf Expertinnen erhoben wurden. Um die Forschung zu diesem Thema auszubauen und noch ausschlaggebendere Resultate zu erzielen, könnte man im Zuge einer quantitativen Forschung den Medienkonsum von Schüler/-innen unterschiedlichen Alters erheben und ihnen darauf basierend Fragen stellen, die Aufschluss über Todesvorstellungen und Trauerreaktionen geben. Spannend wäre es außerdem, Kinder zu diesen Themen zu befragen, wobei sich hier die Frage aufwirft, ob Schüler/-innen im Primarstufenalter schon in der Lage sind, ausreichend über ihren Medienkonsum zu reflektieren, um Auswirkungen auf die Wahrnehmung von Todesvorstellungen und Trauerreaktionen aufzeigen zu können. Als ebenso interessant stellt sich die Befragung von anderen Expert/-innen dar. Dazu könnten Direktorinnen und Direktoren, Eltern oder Lehrer/-innen zur Thematik befragt werden.

Während der Literaturrecherche, der Durchführung der Interviews und des Schreibprozesses der vorliegenden Masterarbeit sammelte ich wertvolle Erkenntnisse in diesem Themenbereich. Durch die andauernde, intensive Auseinandersetzung mit den Themen Tod, Trauer, Trauerarbeit und Medien erlangte ich unzählige neue Einblicke.

Diese Forschungsarbeit soll für Eltern, Lehrpersonen und all jene Personen hilfreich sein, die mit Kindern in ihrem beruflichen oder privaten Alltag in Berührung kommen. Es ist mir ein großes Anliegen, als Lehrerin in Zukunft vermehrt darauf zu achten, Kindern schon im Primarstufenalter kindgerechte Medienpädagogik anzubieten. Ich sehe es unter anderem als Aufgabe der Lehrpersonen,

mögliche Gefahrenquellen im Internet aufzuzeigen und konkret auf aktuell beliebte Serien, Filme, Internetplattformen oder Computerspiele einzugehen. Fühlt man sich als Lehrperson nicht kompetent genug, über solche Themen aufzuklären, gibt es unzählige Anlaufstellen, an die man sich wenden kann, um Expert/-innen in Form eines Workshops an die Schule kommen zu lassen. Ich bin überzeugt, dass Kinder solche aufklärenden Momente nur dann wirklich ernst nehmen können, wenn sie das Gefühl haben, dass sich Lehrpersonen oder Expert/-innen auch wirklich mit der Thematik auskennen. Erst dann wird es ihnen gelingen, den eigenen Medienkonsum zu hinterfragen und das Gelernte ernst zu nehmen und umzusetzen.

Ich würde mir darüber hinaus wünschen, dass Lehrpersonen in dieser Thematik auch sehr intensiv mit Eltern zusammenarbeiten. Auch hier kann ein Workshop zur Medienpädagogik, welcher in den Elternabend eingebunden werden kann, hilfreich sein. Nur wenn auch die Erziehungsberechtigten darauf achten, was die Kinder auf ihren digitalen Geräten konsumieren und ein Dialog stattfindet, können Kinder ausreichend vor traumatisierenden, belastenden Erfahrungen geschützt werden.

Abschließend möchte ich mit einem Zitat von Maria Montessori (1870-1952) zum Denken anregen:

„Nicht das Kind soll sich der Umgebung anpassen, sondern wir sollten die Umgebung dem Kind anpassen.“

7 Literaturverzeichnis

- Baumgartner, J. (2021). *Sterbeorte Österreich*. Graz, Steiermark, Österreich.
- Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort. (2021). *IKT in Haushalten*. Von <https://www.bmdw.gv.at/Services/Zahlen-Daten-Fakten/DigitalesInZahlen/IKT-in-Haushalten.html> abgerufen
- Butt, C. (2013). *Abschied, Tod und Trauer - Kinder und Jugendliche begleiten. Ein Praxisbuch mit Projektideen und Unterrichtsentwürfen für Schulen und Gemeinden*. Stuttgart: Calwer.
- Deinyan, M. (2015). Der Hochglanz-Tod der Medien. *Hospiz-Dialog Nordrhein-Westfalen. Sterben und Tod in den Medien*, 10-11.
- Droste zu Vischering, C., & Dingerkus, G. (2018). *Ansprechstelle im Land NRW zur Palliativversorgung, Hospizarbeit und Angehörigenbegleitung im Landesteil Westfalen-Lippe*. Von Sterben, Tod und Trauer im Kindergarten. Begleitbuch für Erzieherinnen und Erzieher: <https://alpha-nrw.de/wp-content/uploads/2021/01/sterben-tod-und-trauer-im-kindergarten.pdf> abgerufen
- Ederer, E. (2005). Strategien der Gesprächsführung in der Forschung. In H. Stigler, & H. Reicher, *Praxisbuch Empirische Sozialforschung in den Erziehungs- und Bildungswissenschaften* (S. 119-128). Innsbruck: StudienVerlag.
- Education Group GmbH. (2020). OÖ. Kinder-Medien-Studie 2020. Linz, Oberösterreich, Österreich.
- Ennulat, G. (1997). *Das Kita-Handbuch*. Von Tod und Trauer im Erleben von Kindern:
<https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/soziale-und-emotionale-erziehung-persoenslichkeitsbildung/835> abgerufen
- Feibel, T. (18. März 2005). *Spiegel Netzwelt*. Von Ist der Tod ein Computerspiel?: <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/elternecke-ist-der-tod-ein-computerspiel-a-346377.html> abgerufen

- Feichtner, A. (2014). *Lehrbuch der Palliativpflege. 4. überarbeitete und erweiterte Auflage*. Wien: Facultas.
- Feldmann, K. (2004). *Tod und Gesellschaft. Sozialwissenschaftliche Thantologie im Überblick*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH.
- Frankfurter Rundschau. (4. 11 2021). *Netflix: "Squid Game" taucht in Kindergärten auf*. Von <https://www.fr.de/kultur/tv-kino/squid-game-netflix-streaming-kinder-warnung-eltern-fsk-16-jugendschutz-91093445.html> abgerufen
- Franz, M. (2017). *Tabuthema Trauerarbeit. Kinder begleiten bei Abschied, Verlust und Tod*. München: Don Bosco.
- Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (2020). *USK*. Von Permadeath: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/permadeath/> abgerufen
- Fuß, S., & Karbach, U. (2019). *Grundlagen der Transkription*. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Gaul, S., & Kagermeier, E. (28. März 2018). *Zeit Online*. Von Willkommen zurück, lieber Tod: https://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2018-03/tod-sterben-tabu-gesellschaft-trauer?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com abgerufen
- Gläser, J., & Laudel, G. (2009). *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hauf, U., & Karasch, J. (2015). *Vom Umgang mit Tod und Trauer*. München: Deutscher Katecheten-Verein.
- Helfferrich, C. (2011). *Die Qualität qualitativer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. Wiesbaden: VS .
- Heller, A., & Wegleitner, K. (2017). Sterben und Tod im gesellschaftlichen Wandel. *Bundesgesundheitsblatt*, 11-17.
- Heymann, J. (29. Oktober 2013). *Spektrum*. Von Faszination des Fürchtens: <https://www.spektrum.de/news/faszination-des-fuerchtens/1212239> abgerufen

- Hinderer, P., & Kroth, M. (2012). *Kinder bei Tod und Trauer begleiten. Konkrete Hilfestellungen in Trauersituationen für Kindergarten, Grundschule und zu Hause*. Münster: Ökotopia.
- Hug, T., & Poscheschnik, G. (2020). *Empirisch forschen. 3., überarbeitete und ergänzte Auflage*. München: UVK.
- Kaiser, R. (2014). *Qualitative Experteninterviews. Konzeptionelle Grundlagen und praktische Durchführung*. Wiesbaden: Springer.
- Klimmt, C. (2009). Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung? *Publizistik* 54.
- Klimmt, C. (2015). Du bist tot, nur noch zwei Leben übrig! Sterben im Computerspiel. In T. Klie, M. Kumlehn, R. Kunz, T. Schlag, & C. Klimmt, *Praktische Theologie der Bestattung* (S. 575-592). Boston: De Gruyter.
- Krämer, N., Schwan, S., Unz, D., & Sückfull, M. (2016). *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage*. Stuttgart: Kohlhammer GmbH.
- Kruse, J. (2015). *Qualitative Interviewforschung 2. Auflage*. Bad Langensalza: Beltz Juventa.
- Lamnek, S. (2010). *Qualitative Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.
- Lemmer, G., & Gollwitzer, M. (2018). *Quantitative Forschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Müller, O. (2019). *Altern. Sterben. Tod. Die Vergänglichkeit des Menschen aus der Sicht der Naturwissenschaften*. München: Gütersloher.
- Mayring, P. (2002). *Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken*. Weinheim: Beltz.
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Weinheim: Beltz.
- Mey, G., & Ruppel, P. (2018). *Qualitative Forschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Palkowitsch-Kühl, J. (2016). Tod, Sterben und Bestattung im Computerspiel. In T. Klie, & I. Nord, *Tod und Trauer im Netz. Mediale Kommunikation in der Bestattungskultur* (S. 75-80). Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.

- Parrisius, A. (9. September 2021). *"Fünf- bis Sechsjährige sagten einem Kind: Ich erschieße dich, du bist tot!"*. Von Welt:
<https://www.welt.de/politik/deutschland/article234840250/Squid-Game-auf-Netflix-Zu-einem-Kind-sagten-sie-Ich-erschiesse-dich.html> abgerufen
- Pro Juventute Beratung. (November 2020). *Projuventute*. Von Wie digitale Medien aufs kindliche Gehirn wirken:
<https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/digitale-medien-hirnentwicklung> abgerufen
- Saferinternet. (2015). *Medien und Gewalt. Herausforderungen für die Schule*. Wien, Wien, Österreich.
- Schneider, L. (14. Oktober 2021). *"Squid Game": PsychologInnen erklären, warum wir die Serie lieben*. Von <https://www.film.at/news/squid-game-netflix-serie-beliebt/401770413> abgerufen
- Siemon, A., & Klug, T. (3. November 2021). *"Squid Game" - Experten warnen vor Auswirkungen auf Kinder*. Von Welt:
<https://www.welt.de/wissenschaft/article234811834/Squid-Game-Warum-Eltern-Verbote-aussprechen-sollten.html> abgerufen
- Trachsel, M., & Maercker, A. (2016). *Lebensende, Sterben und Tod*. Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG.
- Weber, K., & Wirtz, P. (2019). *Krankheit, Tod und Trauer in der Schule. Eine Praxishilfe zum achtsamen Umgang*. Weinheim Basel: Beltz.
- Wenzlaff, K. (2020). *Social Media und Tod - Wie das Internet den Tod verändert*. (R. Sörries, Interviewer)
- Wieland, A. (21. Juni 2019). *Planetwissen*. Von Die Sicht der Kinder auf den Tod: https://www.planetwissen.de/gesellschaft/tod_und_trauer/sterben/pwiediesichtderkinderaufdentod100.html#Kinder_zwischen_3_und_6_Jahren abgerufen
- Witt-Loers, S. (2009). *Sterben, Tod und Trauer in der Schule. Eine Orientierungshilfe*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG.

Witt-Loers, S. (2016). *Familienhandbuch*. Von Wie Kinder Verlust erleben:
und wie wir hilfreich begleiten können:

[https://www.familienhandbuch.de/babys-
kinder/erziehungsfragen/allgemein/WieKinderVerlusterleben.php](https://www.familienhandbuch.de/babys-kinder/erziehungsfragen/allgemein/WieKinderVerlusterleben.php)
abgerufen

Witt-Loers, S. (2018). *Kindertrauergruppen leiten. Ein Handbuch zu
Grundlagen und Praxis*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH
& Co. KG.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Leitfaden Expertinnen im Bereich Psychotherapie und Psychologie

Abbildung 2: Codesystem (eigene Darstellung von MAXQDA)

Anhang

Informationsblatt für Interviewinteressierte

„Todesvorstellungen und Trauerreaktionen von Kindern – Wie sich der Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern auswirkt.“

Hiermit möchte ich Sie herzlich zu einem Interview im Rahmen meiner Masterarbeit zum Abschluss meines Studiums „Lehramt für Primarstufe“ an der Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz einladen.

Die Forschung im Überblick

Im Rahmen meiner wissenschaftlichen Masterarbeit möchte ich erforschen, welche Auswirkungen der Konsum digitaler Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern hat. Das Grundkonzept dieser Forschung stellt eine intensive Literaturarbeit über Todesvorstellungen, Trauerreaktionen und den Einsatz von Todesdarstellungen in den digitalen Medien dar. Ziel meiner wissenschaftlichen Forschung ist es, aktuelle Wahrnehmungen über Tod und Trauer bei Kindern zu erfahren und den Zusammenhang mit gewalthaltigen und grausamen Eindrücken, die Kinder täglich am Smartphone, Tablet, Computer oder im Fernsehen aufnehmen, zu ergründen. Dazu brauche ich Ihre berufliche Expertise, Ihre langzeitigen Erfahrungen mit Kindern und Ihre Ansichten und Einschätzungen bezüglich des zu erforschenden Themas.

Angaben zu meiner Person



Mein Name ist Melanie Witzmann, ich bin 24 Jahre alt und seit zwei Jahren als Lehrperson an einer Linzer Volksschule tätig. Um mein Studium „Lehramt für Primarstufe“ an der Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz abzuschließen, verfasse ich meine Masterarbeit mit dem bereits oben angeführten Titel: „Todesvorstellungen und Trauerreaktionen von Kindern – Wie sich der Konsum digitaler

Medien auf die Wahrnehmung von Tod und Trauer bei Kindern auswirkt“.

Ablauf des Interviews

Wenn Sie mit meinem Vorhaben, Sie als Expertin im Rahmen meiner Forschung zu befragen, einverstanden sind, wird ein Ort Ihrer Wahl für unser Gespräch festgelegt. Die Dauer des Interviews wird sich auf eine Zeitspanne von 45-60 Minuten belaufen.

Die Gliederung des Interviews erfolgt in Themenblöcke, die ich ihnen nun für eine bessere Verständlichkeit des Themas in drei Teilen aufliste:

Teil 1

- Einstieg/Allgemeines

Teil 2

- Fehlende Begegnung mit Tod und Trauer
- Gesellschaftlicher Umgang mit diesen Themen
- Trauerreaktionen bei Kindern

Teil 3

- Zugang zu sozialen Medien
- Konsum von Leichten, Tötungen, Gewaltszenen
- Tod im Computerspiel
- Einfluss der Darstellungsformen
- Faszination Tod
- Squid Game
- Unterscheidung Fantasie/Wirklichkeit

Teil 4

- Ergänzende Nachfragen

Anonymisierung des Textmaterials

Um Ihnen während des Interviews besser folgen zu können und mit Ihnen interagieren zu können, wird während des Gesprächs, sofern ich Ihre Zustimmung erhalte, eine Aufnahme mittels Tonband stattfinden. Dazu wird Ihnen am Tag des Interviews noch eine Einverständniserklärung ausgehändigt. Nach dieser Aufzeichnung wird das Interview transkribiert und ausgewertet. Im Rahmen der Auswertung wird natürlich darauf geachtet, alle Informationen, die Dritten Rückschlüsse auf Ihre Person erlauben, zu anonymisieren. Darunter fallen Namen, Orts- und Berufsangaben und andere Daten, die persönliche Rückschlüsse erlauben.

Kontakt

Über Ihre Teilnahme an meiner Forschung würde ich mich sehr freuen. Bei offenen Fragen zum Thema oder organisatorischen Informationen zur Durchführung des Interviews, melden Sie sich bitte entweder per E-Mail [REDACTED] oder telefonisch unter: [REDACTED] Herzlichen Dank für Ihr Interesse!

Mit freundlichen Grüßen,
Melanie Witzmann

Eidesstaatliche Erklärung

„Ich erkläre, dass ich die vorliegende Masterarbeit selbst verfasst habe und dass ich dazu keine anderen als die angeführten Behelfe verwendet habe. Außerdem habe ich ein Belegexemplar verwahrt.“

Eggerding, 20. August 2022

Ort, Datum

Unterschrift