

Religion im Fernsehen für Kinder und Jugendliche

Sozialisierungstheorien behandeln die Massenmedien in der Regel nur am Rande und weisen ihnen den Stellenwert einer »sekundären« Instanz zu.¹ Neuere Studien zur Mediensozialisation zeigen, dass diese Beschreibung zu kurz greift.² Stattdessen wird in der Medienforschung – in Anlehnung an Krotz – von einem grundlegenden Prozess der »Mediatisierung« des Alltags von Kindern und Jugendlichen ausgegangen.³ Dabei spielt das Massenmedium »Fernsehen« für die Mediensozialisation eine entscheidende Rolle, auch wenn in naher Zukunft das internetbasierte »Bewegt-bild« die klassischen Fernsehgewohnheiten ablösen wird.⁴ Theunert verwies mit Blick auf das Fernsehen bereits in den 90er Jahren auf die Bedeutung der Zeichentrickfilme und -serien für Heranwachsende, indem sie insbesondere ihre Orientierungsfunktion hervorhob.⁵

Im Rahmen der crossmedialen Begleitung der Zeichentrickserie »ChiRho – Das Geheimnis« wurde im Vorfeld der Produktion die Wechselbeziehung zwischen Religion und Animation analysiert.⁶ Am Beispiel von zwei Produktionen aus differenten kulturellen Kontexten sollen im Folgenden Kriterien für die Analyse von Kinderformaten benannt werden, die explizit religiöse Inhalte verarbeiten. Für eine Analyse bietet sich der 2011 erstmals im deutschen Kinderfernsehen ausgestrahlte Film »The Ten Commandments« an, den ich mit dem japanischen Animationsfilm »Sen to Chihiro no kamikakushi« vergleichen werde.

1 Vgl. u.a. Klaus Hurrelmann, Einführung in die Sozialisationstheorie, Weinheim/Basel 2006.

2 Vgl. z.B. Daniel Süß, Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen – Konstanten – Wandel, Wiesbaden 2004 bzw. Ulrike Wagner, Medienhandeln, Medienkonvergenz und Sozialisation. Empirie und gesellschaftswissenschaftliche Perspektiven, München 2011.

3 Friedrich Krotz, Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch Medien, Wiesbaden 2001.

4 Vgl. dazu die Ergebnisse der aktuellen KIM, JIM und FIM Studien in diesem Band.

5 Vgl. Helga Theunert, Ein Fundus von Orientierungen – Der kindliche Umgang mit Zeichentrickfilmen, in: Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder, hg. v. H. Theunert und B. Schorb, München 1996, 143–206, 150f.

6 Zur Theorie der Animation vgl. u.a. Miriam Brunner, Manga. Paderborn 2010; Paul Wells, Animation and America, Edinburgh 2002; Ders., Genre and Authorship, London 2002.

Auch wenn im Jugendalter die Bedeutung des Fernsehens gegenwärtig abnimmt, gehören Animationsserien wie »The Simpsons« oder »South Park« zu den beliebtesten Fernsehformaten. Die Serien bieten eine Vielzahl von religiösen Charakteren und Themen, die aufgrund ihres eigenwilligen Humors Jugendliche aus unterschiedlichen Milieus motivieren können, sich mit religiösen Fragestellungen intensiver zu beschäftigen. Das Schlagwort einer »jugendsensible(n) Kirche« könnte in diesem Zusammenhang dazu führen, dass sich die Religionspädagogik noch ernster mit der massenmedialen Kultur religiöser Kommunikation und damit mit einem zentralen Aspekt der »Theologie Jugendlicher« befasst und bereit ist, sich auch auf ihre Vorstellungen von Humor einzustellen.⁷ Somit fände unter Umständen auch die Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen Einzug in den religionsdidaktischen Ansatz der Elementarisierung und seiner »komplexeren Vermittlungsperspektiven, die auf eine mehrperspektivische Erschließung und Gestaltung von Lehr- und Lern-Prozessen« zielt.⁸

1 Qualitätskriterien für religiöse Formate im Fernsehen

Bei der Analyse von religiösen Kindersendungen können nach Pirner zwei Kategorien von Qualitätskriterien unterschieden werden: die Kriterien, die bei der Produktion eine Rolle spielen (produktionsästhetische Qualitäten, z.B. Zielgruppenanpassung und ästhetische Qualität), und jene, die aus dem Blick der Rezipienten relevant sind (rezeptionsästhetische Qualitäten, z.B. moralische Erschließung und Beheimatung).⁹

In meiner Analyse treten die Darstellungsformen von Geschlechterrollen und Aspekte der medial vermittelten Gewaltdarstellungen hinzu, da bei den Kindern im Rahmen von Rezeptionsstudien eine hohe emotionale Beteiligung beobachtet werden kann.¹⁰ Auch werden Kindern Regeln und Normvorstellungen vermittelt, die sie in die Wertewelt der jeweiligen Kultur einführen sollen.¹¹

Im Blick auf didaktische Perspektiven können die Kinderformate somit unter folgenden Fragestellungen untersucht werden: (1) Mit welchen

7 Vgl. Kirche und Jugend. Lebenslagen, Begegnungsfelder, Perspektiven. Eine Handreichung des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland, Gütersloh 2010, 78.

8 Vgl. Friedrich Schweitzer, Elementarisierung – ein religionsdidaktischer Ansatz, in: Elementarisierung im Religionsunterricht. Erfahrungen – Perspektiven – Beispiele, Neukirchen-Vluyn 2003, 10.

9 Vgl. Manfred L. Pirner, Qualitätskriterien für »Religionssendungen« für Kinder, in: TelevIZion 18/2005, 94–97.

10 Vgl. Hans-Dieter Kübler, Kinder und Fernsehgewalt, in: Handbuch des Kinderfernsehens, hg. v. H.D. Erlinger u.a., Konstanz²1998, 503–520.

11 Vgl. dazu die Untersuchung von Petra Grimm und Sandra Horstmeyer, Kinderfernsehen und Wertekompetenz, Stuttgart 2003.

Charakteren können sich Kinder identifizieren? (2) Wie sind die Darstellungsformen von Gewalt zu bewerten? (3) Wird auf eine Ausgewogenheit von Mädchen- und Jungenprotagonisten geachtet? (4) Welches Angebot wird den jungen Zuschauern gemacht, religiöse Erfahrungswelten in ihr Leben zu integrieren.¹² In Bezug auf die für Jugendliche entwickelten Animationsserien sollen zudem folgende Fragen vertieft werden: (5) Welche Serienfiguren werden explizit als religiöse Charaktere eingeführt? (6) Welcher Zugang wird Jugendlichen zum Thema Religion eröffnet?

2 »Steinerne Tafeln« oder »Spirited away« ?

»Die zehn Gebote. Mose und das Geheimnis der steinernen Tafeln« ist ein Animationsfilm der Produktionsfirma »Promenade Pictures«, der 2007 erstmals in den USA ausgestrahlt wurde. Die Filmästhetik ist bereits an die gängigen Computerspielgraphiken angelehnt worden. Das Format entspricht dem Genre der Abenteuergeschichte, in der eine Hauptperson (Mose) einen Auftrag erhält (Befreiung aus Ägypten) und dabei sich gegen einen Gegenspieler (Pharao) durchsetzen muss. Beiden Protagonisten wird eine kleine Gruppe von Helfern zur Seite gestellt (Aaron und Miriam contra Zauberer und Dathan). Die ästhetische Umsetzung fußt überraschenderweise auf dem Kinoklassiker von Cecil B. Mille's »Die zehn Gebote« von 1956. Bei der Analyse des Trickfilms können exemplarisch Beobachtungen gemacht werden, die sich als Schwachstellen bei Produktionen zeigen, bei denen die kindliche Erfahrungswelt zu wenig Berücksichtigung findet.¹³ In dem japanischen Anime »Chihiros Reise ins Zauberland« von Hayao Miyazaki wird dagegen die Entwicklungsgeschichte eines Mädchens erzählt, das sich plötzlich in der Phantasiewelt des Badehauses eines schintoistischen Erlebnisparks wiederfindet und am Ende als kindliche Erlöserfigur die japanische Gesellschaft zu ihren religiösen Wurzeln zurückführt.¹⁴

(1) Mit welchen Charakteren können sich Kinder identifizieren?

In dem Film »Die zehn Gebote« fehlen Figuren, mit denen sich Kinder identifizieren können, da nur Erwachsene handeln. Wenn Kinder vor-

12 Zu beiden Filmen liegen didaktische Materialien von Matthias-Film bzw. dem Katholischen Filmwerk vor.

13 Damit bleibt der vorgestellte Mosefilm »The Ten Commandments. An ordinary man, an extraordinary calling« (2007) weit hinter dem bereits bekannten »Der Prinz von Ägypten« (1998) zurück.

14 Originaltitel »Sen to Chihiro no kamikakushi« / »Spirited away«, J/USA 2001. Zum filmischen Werk von Miyazaki, der Mitte der siebziger Jahre auch die Fernsehfassung der Serie »Heidi« entwickelte, vgl. *Helen Mc Carthy / Hayao Miyazaki, Master of Japanese animation. Films, themes, artistry*, Berkley (CA) 2010. Eine Einführung bietet *Julia Nieder, Die Filme von Hayao Miyazaki*, Marburg 2006.

kommen, agieren sie allein passiv, sodass die Beobachterperspektive der Kinder verdoppelt wird. So spielen beim Durchzug durch das Schilfmeer zwar Kinder eine Rolle, doch wird ihre Neugier darauf reduziert, dass sie für einen Moment ihre Köpfe durch die Wasserwand stecken und dabei bunte Fische bewundern dürfen.

Ganz anders die Phantasiewelt, in der sich Chihiro bewegt. Hier kommen Erwachsene nur am Rande vor. Inmitten von Göttern, Hexen und Riesenbabys bleibt die Zehnjährige auf sich selbst gestellt und entwickelt sich im Laufe der Handlung von einem verwöhnten Mädchen aus der Großstadt, deren Eltern ihr keine religiöse Erziehung vermittelt haben, zu einer selbstständigen jungen Frau, die sich auch in einer spirituellen Welt orientieren kann. Von Beginn an und tauchen die jungen Zuschauer mit ihr zusammen in eine Zauberwelt ein, die sie geistig reifen lässt und dabei einen klaren Bezug zu ihrer Lebenswelt aufweist. So begegnet Chihiro ein stinkender »Faulgott«, für Regisseur Miyazaki ein Symbol für die Umweltverschmutzung in Japan, der mit ihrer Hilfe im »Badehaus« wieder zu einem sauberen Fluss wird.

(2) Wie sind die Darstellungsformen von Gewalt zu bewerten?

In dem vorgestellten Mosefilm finden sich drastische Gewaltbilder. Dazu gehört der Totschlag des Sklavenaufsehers, der Untergang der ägyptischen Streitmacht im Schilfmeer und die Vernichtung der meuternden Gruppe um den bösen Gegenspieler Dathan, die durch ein Erdbeben in der Tiefe versinkt.

Als besonders problematisch erweist sich die Darstellung des Sterbens des erstgeborenen Sohnes des Pharao, da er sich aufgrund seines Alters für Kinder als Identifikationsfigur anbietet, doch erleidet gerade er physische Gewalt, ohne wirklich eine Mitschuld zu tragen. Junge Zuschauer empfinden meiner Beobachtung nach das Gezeigte als ungerecht und können sich emotional nur schwer von diesen Bildern lösen.¹⁵

Chihiro steht zwar den Wesen ihrer Zauberwelt unwissend und ängstlich gegenüber, auch spürt sie die magischen Kräfte der Hexe Yubaba und muss im Badehaus Ekelgefühle überwinden, doch ist sie zu keiner Zeit durch physische Gewalt gefährdet. Als der Geist Kaonashi, ein Symbol für das moderne Japan, ohne Gesicht und Stimme die Arbeiter im Badehaus durch Gold besticht und danach verschlingt, kann Chihiro ihm widerstehen und durch ihren Mut und ihre gewonnene soziale Kompetenz das »Ohngesicht« an einen Ort bringen, an dem er bei Yubabas Schwester eine neue Heimat erhält. So wird sie immer stärker zur handelnden Person, die auch ihrem Freund Haku helfen kann, als dieser verletzt wird.

15 Im »Prinz von Ägypten« werden dagegen die Gewaltszenen altersentsprechend nur indirekt dargestellt: Der Aufseher stirbt bei einem Unfall, der Tod des Erstgeborenen wird dramaturgisch und ästhetisch angedeutet, der Film endet mit der Übergabe der Zehn Gebote an Mose, der sie dem Volk Israel überbringt.

(3) Wird auf eine Ausgewogenheit von Mädchen- und Jungenprotagonisten geachtet?

Mädchen finden im Mosefilm keine positiven Vorbilder. Miriam darf zwar zu Beginn des Films das Körbchen auf dem Nil im Auge behalten, doch bleibt sie den weiteren Film über zurückhaltend. Auch die anderen Frauengestalten illustrieren nur das Geschehen, das durch Moses Gehorsam und sein Handeln bestimmt wird.¹⁶ Selbst das Miriamlied erfährt keine filmische Umsetzung.¹⁷

Mit Haku wird dem Mädchen Chihiro dagegen eine gleichwertige Jungengestalt gegenübergestellt, der sich in einen Drachen verwandeln kann und über magische Kräfte verfügt. In der Beziehung zwischen den beiden, die anfangs von der Dominanz Hakus geprägt ist, verändert sich das Ungleichgewicht durch eine wachsende Vertrauensbeziehung.

(4) Welches Angebot wird den jungen Zuschauern gemacht, religiöse Erfahrungswelten in ihr Leben zu integrieren?

Die handelnden biblischen Figuren wirken entweder überhöht, entrückt oder altklug, selten befinden sie sich auf Augenhöhe mit den jungen Zuschauern. Moses wird als Charakter nur unzureichend entwickelt, da seine Stärke allein in seinem Gehorsam begründet liegt und er vor allem Hegenomiewerte vertritt. Es überwiegt ein Gottesbild, das eher bedrohlichen Charakter hat und dem sich die Kinder ausgeliefert fühlen.¹⁸

Bei »Chihiros Reise« werden die jungen Zuschauer dagegen mit den grundlegenden Werten der japanischen Kultur in Berührung gebracht, lernen religiöse Traditionen und wichtige Verhaltensregeln kennen. Dabei spielt das religiöse Motiv der Reinigung eine zentrale Rolle. Zugleich wirkt die Geschichte wie eine Gleichniserzählung über die Schattenseiten der modernen westlichen Gesellschaft, die an einer religiösen Entwurzelung leidet und trotz ihrer finanziellen und technischen Möglichkeiten die Unwägbarkeiten und Kontingenzerfahrungen des Lebens nicht meistern kann.

Fazit: Die beiden Animationsformate zeigen neben unterschiedlichen religiösen Ausprägungen auch verschiedene Identifikationsmöglichkeiten auf. »Die zehn Gebote« verstärken die Vorstellung einer absoluten Heteronomie: Mose begegnet einem Gott, der durch sein vernichtendes

16 Ganz anders dagegen die aktive und lebensfrohe Miriam im »Prinz von Ägypten«, in der auch die Midianiterin Zippora von Beginn an eine handlungsgestaltende Rolle übernimmt.

17 Eine Analyse von 2005 ergab, dass weibliche Medienfiguren bislang eindeutig unterrepräsentiert sind. Vgl. *Maja Götz*, Die Hauptfiguren im deutschen Kinderfernsehen, in: *TelevIZion*, 19/2006/1, 4–7; *dies.*, Nur schön, sozial und nachgiebig? Die Lieblingsfiguren der Mädchen, ebd., 24–29.

18 Beim »Prinz von Ägypten« wird nicht die Gottesfurcht in den Vordergrund gestellt, sondern die Entwicklung der Hauptcharaktere Moses, Aaron, Miriam und Zippora. Auch bleibt die Beziehung zwischen Moses und Ramses erhalten, er hört niemals auf, sein »Bruder« zu sein.

Strafgericht seine Gegner ausrottet. Sein Gehorsam legitimiert ihn als männlichen Führer eines weitgehend unmündigen Volkes. Das vermittelte Gottesbild eines »Deus ex machina« verstärkt die doppelte Passivität der jungen Zuschauer.¹⁹ Die Vermittlung von religiöser Bildung über das Medium Fernsehen entwickelt sich parallel zur Vermittlung der Zehn Gebote an das Volk Israel am Berg Sinai. Vor allem für Mädchen finden sich keine Möglichkeiten der Identifikation. Dagegen werden in dem Film von Hayao Miyazaki religiöse Inhalte auf ästhetisch anspruchsvolle Weise umgesetzt, die sich vor allem mit den Entwicklungs Herausforderungen von Mädchen und Jungen ab zehn Jahren beschäftigen und an ihre Phantasiewelt anschließen.²⁰ Den Kindern wird durch den Lernprozess, der Chihiro während des Film reifen lässt, eine aktive Rolle für die Zukunft zugeschrieben: Die ambivalente Heldin wird zur Erlöserfigur, die am Ende nicht nur ihre Eltern und ihren Freund Haku befreit, sondern auch die japanische Gesellschaft wieder zu ihren spirituellen Wurzeln führen kann.

3 Die »frohe Botschaft« von »South Park« und »The Simpsons«

Auch in animierten Comic-TV-Serien spielt Religion eine wichtige Rolle. Die Gesellschaftssatire »South Park« spielt in einer fiktiven Kleinstadt im Bundesstaat Colorado. Dabei werden ohne Tabus vor allem gesellschaftliche Themen angesprochen, die besonders (männliche) Jugendliche bewegen.²¹ Dies gilt ebenso für »Die Simpsons«, die von 1987 bis heute Generationen von Jugendlichen crossmedial geprägt haben.²²

(5) Welche Serienfiguren werden explizit als religiöse Charaktere eingeführt?

Christliche Religion wird in der Serie »South Park« explizit zum Thema gemacht: In den ersten Staffeln hat Jesus eine eigene Call-In Talkshow mit dem Titel »Jesus und Freunde«. Mit seiner sanften Stimme unterscheidet er sich von allen anderen Einwohnern der Stadt, die ihn als Er-

19 Der Film eignet sich für den Unterricht ab der siebten Klasse eher, um im Vergleich mit dem Klassiker von Cecil B. DeMille's die ästhetischen und dramaturgischen Bezüge und »Filmzitate« zu erarbeiten.

20 Vgl. hierzu auch das Anime »Ponyo. Das große Abenteuer am Meer« (dt. 2010), das eine kindgerechte Form der Behandlung aktueller Überlebensprobleme ermöglicht.

21 Zum gesellschaftskritischen Hintergrund vgl. *Toni Johnson-Woods, Blame Canada! South Park and popular culture*, New York 2007.

22 Czogalla hat herausgefunden, dass 70% aller Episoden eine religiöse Sequenz haben und 10% ein eigenes religiöses Thema: Vgl. *Michael Czogalla, Behind the Laughter. »Die Simpsons« im Kontext der amerikanischen Populärkultur*, Marburg 2004, 76.

löser und Held verehren. Bereits in der Pilotsendung »The Spirit of Christmas« streiten Jesus und der Weihnachtsmann über die Frage, welchen Ursprung das Weihnachtsfest in Amerika hat: Ist es ein Fest »der Geschenke« oder der »Geburt Jesu«? Die kulturkritische Frage nach dem Sinn des Weihnachtsfestes zieht sich seitdem wie ein roter Faden durch die Staffeln.

Jede der menschenähnlichen Figuren mit ihrer gelben Hautfarbe aus der Kleinstadt »Springfield« hat seinen eigenen religiösen Charakter. Tochter Lisa ist die liebenswerte Philosophin der Familie.²³ Mutter Marge hält die Familie zusammen und schätzt die Rituale des sonntäglichen Kirchgangs und das Tischgebet.²⁴ Der fromme Nachbar Ned Flanders eröffnet mit »Praiseland« einen christlichen Erlebnispark.²⁵ Und Lisas aufmüpfiger Bruder Bart verkauft seine Seele für fünf Dollar, wodurch er seine Fähigkeit zu lachen verliert.²⁶ Eine Reihe von Folgen setzt das Wissen um biblische Erzählungen voraus, um die komischen Szenen verstehen zu können.²⁷ Dabei werden auch komplizierte Themen verarbeitet, zum Beispiel der Streit um die Evolutionstheorie oder apokalyptische Endzeiterwartungen.²⁸

(6) Welchen Zugang wird Jugendlichen zum Thema »Religion« eröffnet?

In der Folge »Weihnachten im Irak: Blut & Wunder« (2005) befreit Jesus mit Waffengewalt Santa Claus aus irakischer Gefangenschaft und wird dabei erschossen. Am Ende der Episode hält der Weihnachtsmann eine Ansprache und regt Jugendliche an, sich über ihr Jesusbild und die Ursprünge des Weihnachtsfestes Gedanken zu machen:

»Wie ihr alle wisst, ist Weihnachten ein ganz besonderes Fest. Doch in diesem Jahr wäre es beinahe ausgefallen. Ein Mann namens Jesus hat sein Leben geopfert, um mich zu retten, und darum erkläre ich hier, dass wir jedes Jahr am Weihnachtstag Jesus seinen tapferen Taten gedenken und ihm danken wollen. Von jetzt an ist Weihnachten der Tag, an dem wir diesen uneigennütigen Mann Jesus ehren wollen.«

23 Vgl. »She of little faith« (2001), dt.: »Allein, ihr fehlt der Glaube« (2003).

24 Vgl. »In Marge we trust« (1997), dt.: »Marge als Seelsorgerin« (1997).

25 Vgl. »I'm goin'to Praiseland« (2001), dt.: »Wunder gibt es immer wieder« (2002).

26 Vgl. zu der Folge »Bart verkauft seine Seele« auch meinen Beitrag »Religion in Amerika oder: Die frohe Botschaft der Simpsons«, in: Religionen, Praxis Fremdsprachenunterricht 04/09, 9–13.

27 Vgl. »Simpsons Bible Stories« (1999), dt.: »Bibelstunde einmal anders« (1999), in der jedes Familienmitglied sich in eine Bibelgeschichte hineinräumt.

28 Vgl. »The Monkey Suit« (2006), dt. »Gott gegen Lisa Simpson« (2007); apokalyptische Vorstellungen werden z.B. in »Thank God, it's Doomsday« (2005), dt.: »Das jüngste Gericht« (2006) behandelt.

Was müsste passieren, damit der christliche Hintergrund des Weihnachtsfestes wieder ins Bewusstsein gerät? Jesus müsste sein Leben für den Weihnachtsmann geben. Was für eine provokante Pointe!²⁹ Die Autoren der Simpson-Staffeln führen den jugendlichen Zuschauern durch das Ausmalen von kindlichen Phantasiewelten vor allem die Fehlformen einer religiöser Erziehung vor Augen, die Kindern mit der Hölle droht oder ihnen aus den Problemen einer Erwachsenenwelt heraus Schuldgefühle vermitteln möchte.³⁰ Stattdessen treten sie für eine medial vermittelte Gottesbeziehung ein, die von religiöser Toleranz geprägt ist und die Beziehungen der Kleinstadt interkulturell und prosozial verankert. Antiheld und Familienvater Homer Simpson, der sich stets auf der Suche nach einem Donut befindet, steht dagegen für ein oberflächliches Leben und einen Mangel an sozialer und religiöser Bildung. In der Folge »Ein gotteslästerliches Leben« weigert sich Homer, mit seiner Familie den sonntäglichen Gottesdienst zu besuchen, dafür bleibt er lieber im Bett liegen.³¹ In der Nacht erscheint ihm Gott im Traum und wirft ihm vor, er habe seiner Kirche entsagt. Dagegen argumentiert Homer, dass er die Predigten vom Pfarrer der Gemeinde langweilig finde und er den Simpsons-Gott auch durch ein gefälliges Leben verehren könne. Gott zeigt Verständnis für ihn, doch als Homer Apu's hinduistische Religion diffamiert und den jüdischen Clown Krusty abweist, da es sich um eine »religiöse Kiste« handele, kommt über ihn selbst das Gericht, als er leichtsinnig mit einer brennenden Zigarette einschläft und dadurch sein Haus anzündet. Apu, Krusty und Ned Flanders retten ihm das Leben. Als Homer nun meint, dass Gott ihm eine Lektion erteilen wolle, erklärt ihm der Reverend, dass Gott die Herzen seiner Mitmenschen bewegt habe, ihm zu helfen, seien es Juden, Christen oder Hindu. Am Ende führt der Simpsons »Gott« Homer durch den Himmel und zeigt ihm an prominenten Beispielen, dass eine hedonistische Privatreligion scheitern muss und die Weltreligionen länger Bestand haben. Doch erscheint es gerade in diesem Zusammenhang als merkwürdig, dass der christliche Mehrheitsgott einen inklusiven Anspruch auch auf alle anderen Religionen erhebt.

Fazit: »The Simpsons« und »South Park« gehören zu den wenigen Serien, die sich auf eine jugendgemäße Weise mit den (zivil-)religiösen Kulturen der amerikanischen Gesellschaft befassen. Dabei geht es in

29 Im Osterspezial der 11. Staffel darf Jesus wieder auferstehen, nachdem Stan seinen Vater fragt, was denn der Osterhase und das Eier Färben mit der Kreuzigung und der Auferstehung Jesus zu tun habe, was zur Aufdeckung der »Osterhasenverschwörung« führt, vgl. »Fantastic Easter Special« (2007), dt.: »Der Osterhasen-Code« (2008).

30 Vgl. »Homer vs. Lisa and the Eighth Commandment« (1991), dt. »Das achte Gebot« (1992).

31 Vgl. »Homer the Heretic« (1992), dt.: »Ein gotteslästerliches Leben« (1994). Die Folge findet sich u.a. auf »The Simpsons Classics: Heaven and Hell«; dt. »Himmel und Hölle« (2004).

»South Park« darum, die stereotypischen Vorstellungen der US-amerikanischen Konsumgesellschaft und die politische Instrumentalisierung von Religion zu entlarven. Die Simpsons beschäftigen sich – aus einem vermeintlichen Familienidyll heraus – mit religiösen Fragestellungen, die durch das Zusammenleben in einer Kleinstadt aufgeworfen werden.³² Auch wenn der kommerzielle Hintergrund der beiden Serien nicht unbeachtet bleiben darf, bieten sie eine Chance, mit Jugendlichen über das Thema Religion und Medien ins Gespräch zu kommen. Hierbei kann nicht nur beobachtet werden, dass aufgrund der Mediensozialisation von Jugendlichen die Rezeption von Fernsehserien einen festen Bestandteil ihrer »Theologie« ausmacht, sondern auch, dass das Lachen über die Antihelden der beschriebenen Serien eine befreiende Wirkung hat und darüber hinaus – in Anlehnung an Peter L. Berger – eine eigene religiöse Erfahrung ermöglicht.³³

Dr. Roland Rosenstock ist Professor für Religions- und Medienpädagogik an der Theologischen Fakultät der Universität Greifswald.

32 Vgl. dazu Brunetto Salvarani, *Bart trifft Gott. Das Evangelium der Simpsons*, Neukirchen-Vluyn 2009.

33 Vgl. Peter L. Berger, *Das Komische in der menschlichen Erfahrung*, Berlin / New York 1998.