

Klaus Kokemoor
Blackbox Medienkonsum

In der Reihe **Neue Wege für Eltern und Kind** sind bisher folgende Bände erschienen:

- Band 8** Franz Renggli: *Früheste Erfahrungen – ein Schlüssel zum Leben. Wie unsere Traumata aus Schwangerschaft und Geburt ausheilen können.* [2013] (Neuaufage 2018).
- Band 9** Thomas Harms: *Keine Angst vor Babytränen. Wie Sie durch Achtsamkeit das Weinen Ihres Babys sicher begleiten.* 2018.
- Band 10** Thomas Harms: *Keine Angst vor Babytränen. Wie Sie durch Achtsamkeit das Weinen Ihres Babys sicher begleiten. Das Elternbuch.* 2019.
- Band 11** Ursula Henzinger: *Stillen. Kulturgechichtliche Überlegungen zur frühen Eltern-Kind-Beziehung.* 2020.
- Band 12** Franz Renggli: *Verlassenheit und Angst – Nähe und Geborgenheit. Eine Natur- und Kulturgegeschichte der frühen Mutter-Kind-Bindung.* 2020.
- Band 13** Matthew Appleton: *Kindern ihre Kindheit zurückgeben. Selbstregulierung in der Erziehung – das Beispiel Summerhill.* 2021.
- Band 14** Eva Reich, Eszter Zornànszky-Gramantik: *Lebensenergie durch Sanfte Bioenergetik. Die Schmetterlingsmassage und weitere körpertherapeutische Behandlungsmethoden.* 2022.
- Band 15** Markus Wilken: *Frühkindliche Nahrungsverweigerung. Ursachen verstehen und Behandlungswege finden.* 2022.
- Band 16** Evelin Kirkilionis: *Ein Baby will getragen sein. Alles über das Tragen und seine Vorteile.* 2013 [1999] (Neuaufage 2022).
- Band 17** Klaus Kokemoor: *Von der Ohnmacht zur Handlungskompetenz. Die Begleitung von Kindern mit herausforderndem Verhalten.* 2022.
- Band 18** Deborah Blum: *Die Entdeckung der Mutterliebe. Die legendären Affenexperimente des Harry Harlow.* 2010 (Neuauflage 2023).
- Band 19** Elisabeth Profanter, Barbara Walcher, Thomas Harms: *Emotionelle Erste Hilfe. Ein Praxismodell zur Begleitung von Familien am Lebensanfang.* 2023.

Neue Wege für Eltern und Kind · Band 20

Herausgegeben von Thomas Harms

Klaus Kokemoor

Blackbox Medienkonsum

**Kinder beim Aufwachsen
in der digitalisierten Welt gut begleiten**

Eine Orientierung für Eltern und Fachkräfte

Psychosozial-Verlag

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Originalausgabe

© 2024 Psychosozial-Verlag GmbH & Co. KG, Gießen
info@psychosozial-verlag.de
www.psychosozial-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlagabbildung: © iStock / Yagi-Studio

Umschlaggestaltung und Innenlayout nach Entwürfen von Hanspeter Ludwig, Wetzlar
ISBN 978-3-8379-3380-2 (Print)
ISBN 978-3-8379-6267-3 (E-Book-PDF)
ISSN 2625-1043

INHALT

Einstiegsgedanken	9
Hulk oder Spiderman	15
Das Spiel mit äußereren Bildern	16
Von der Überflutung zur basalen Stimulation	19
Handelnd die Welt begreifen	22
Einblicke in die Blackbox	25
Multitasking und Technoference	26
Die Erwachsenen als Vorbild	33
Interesse, Suche oder Sucht?	37
Fazit	44
Grenzgänger	47
Eltern können nicht alles richtig machen	49
Verwandlungen	52
Zwischen zwei Welten	56
Die vorbereitete Umgebung	58
Wichtig ist, was zwischen den Menschen geschieht	62

Qualitäten der analogen Welt	69
Die Bedeutung des konstruktiven Spiels	71
Die innere Welt des Kindes	75
Chancen für Veränderung	78
Durchhaltevermögen	82
David oder Goliath	87
Das destruktive Nein	92
 Die frühen Jahre	97
Aufmerksamkeitsräuber	99
Empathie will [vor-)gelebt sein	103
Das kindliche Spiel	116
 Spiele, Filme, Games und Social Media	123
Spielzeug – Zeug zum Spielen	125
Computerspiele	131
Social Media	146
Lernen durch Chatten und Gamen	153
 Wege zur Medienkompetenz	159
Absprachen und Regeln	162
Grundlagen schaffen	170
 Leiten und Begleiten	177
Aus Aufmerksamkeit wird Aufmerksamkeit	177
Verstehen und anerkennen	182
Die richtige Haltung finden	187

Der Verführung widerstehen	190
Selbstzweifel ablegen	197
Grenzen setzen und Präsenz zeigen	199
Die Bedeutung der Handlung	205
Bonding	207
Gewissheit und Kommunikation	213
Gemeinschaft erleben	218
Vom Destrukteur zum Konstrukteur	220
Innere und äußere Bilder	221
Bilder anbieten	228
Schulreife	233
Vertrauen aufbauen	235
Widerständen begegnen, Konflikte managen	239
Einen sicheren Rahmen schaffen	244
Schule im Digitalisierungsdilemma	247
Medienkonsum und Schule	248
Digitalisierung und Schule	251
Social Media und Schule	257
Lob der Schule	261
Schlussgedanken	267
Anmerkungen	271

EINSTIEGSGEDANKEN

In der Straßenbahn beobachte ich einen etwa 4 Jahre alten Jungen, der immer wieder seinen Vater anspricht. Der unmittelbar neben ihm sitzende Vater schautträumend aus dem Fenster. Der Junge sagt: »Papa!«, während er ihn anschaut und vergeblich auf eine Reaktion wartet. Er wirkt noch geduldig, wiederholt drei-, viermal »Papa«, aber dieser scheint sich nicht aus seinen Tagträumen reißen zu lassen. Doch dann ertönt ein »Sssst, Ssst« aus der Brusttasche des Vaters. Seine rechte Hand schnellt zielsicher in die Tasche und fischt ein Smartphone heraus. Papa ist aus seinen Tagträumen erwacht und widmet sich wieder der Realität; einer Realität jedoch, die die Bedürfnisse seines Sohnes in eine Art zweite Reihe stellt. Die Nachricht auf dem Smartphone scheint allerdings belanglos, und es ist zumindest etwas beruhigend zu sehen, dass sich der Vater im Anschluss seinem Sohn zuwendet. Er beugt sich etwas herunter und der Junge zeigt ihm einen Hund, der auch in der Straßenbahn an der roten Leine seines Besitzers sitzt. Nur gut, dass der Hund noch nicht während der Abwesenheit des Vaters aussteigen musste, sonst wäre die Enttäuschung für den Jungen sicherlich groß gewesen.

Ich lasse nun meinen Blick schweifen und sehe ein mittlerweile gewohntes Bild. Die meisten Fahrgäste in der Straßenbahn sind mit ihren Smartphones beschäftigt, und es gibt gerade keine Menschen, die miteinander reden. Auch der Hundbesitzer starrt auf sein Handy und wischt eine Nachricht nach der anderen etwas gelangweilt weg. Ich frage mich, wie es dem Hund gerade geht und ob auch Tiere spüren, dass

durch unsere Beschäftigung mit der medialen Welt etwas von der Aufmerksamkeit füreinander verloren geht. Es gibt Studien, auf die ich in diesem Buch noch eingehen werde, die belegen, dass uns allein die Anwesenheit unseres Smartphones – das sich bei 80 % ihrer Nutzer*innen in einem maximalen Abstand von 1,5 Meter befindet – unaufmerksamer für unsere Umwelt sein lässt. Nun lässt sich das Rad nicht zurückdrehen, und wir kennen und nutzen alle die vielen wunderbaren Vorteile, die uns digitale Medien zur Verfügung stellen. Es ist jedoch wichtig und an der Zeit, einen angemessenen Umgang damit zu finden, der uns klar zwischen dem tatsächlichen Nutzen und den möglichen Risiken unterscheiden lässt.

Ich steige aus und muss auf den Bus warten. Im Wartehaus sitzt ein etwa 6-jähriger Junge, der auf sein Smartphone starrt, auf dem sich unentwegt kleine, bunte Figuren bewegen. Neben ihm sitzen zwei Erwachsene, die seine Eltern zu sein scheinen. Sie sind ein Spiegelbild des Jungen, denn sie starren ebenfalls auf ihre Smartphones. Es gibt eine weitere Übereinstimmung: Alle drei tippen flink mit ihren Fingern und beinahe schon im Takt auf die jeweiligen Displays, als spielten sie das gleiche Spiel. War ich bei demträumenden Vater noch amüsiert, bin ich nun eher traurig-schockiert. Okay, sicherlich könnten wir es positiv sehen, dass Eltern und Kind die gleichen Interessen zeigen, doch sie vermitteln es nicht untereinander. Sie sind jeder für sich in ihrem eigenen Spiel gefangen. Eine Unterbrechung erfährt das Ganze, als der Bus kommt. Darin teilen sich Mutter und Sohn eine Sitzbank, ohne Worte zu wechseln. Dann beginnt der Junge seiner Mutter etwas zu erzählen, doch sie zeigt keine Reaktion. Er gibt allerdings nicht auf und redet weiter auf sie ein, bis sie sich plötzlich – ohne den Blick von ihrem Smartphone zu lösen, geschweige denn mit ihrem Kind Worte oder Blicke zu wechseln – auf einen anderen Platz setzt. Der Junge schaut ihr für einen kurzen Moment hinterher, bis er sich wieder auf sein Smartphone konzentriert.

Das Geschilderte ist sicherlich nicht repräsentativ für unsere Gesell-

schaft, es ist jedoch ein extremes Beispiel für Szenen, die wir in abgeschwächter Form täglich beobachten können. Diese Vernachlässigung von zwischenmenschlicher Kommunikation trägt meiner Beobachtung nach dazu bei, dass wir weniger voneinander mitbekommen, dass wir uns in bestimmten Situationen nicht empathisch verhalten. Kinder erleben leider immer häufiger die Abwesenheit ihrer Eltern – trotz Anwesenheit. Wir haben alle schon gesehen, dass Mütter und Väter, die ihre Babys oder Kleinkinder durch Parks oder Fußgängerzonen schieben, mit ihrem Handy beschäftigt sind.

Wir haben ein Gefühl für den Begriff »Passivrauchen« und würden nicht in unmittelbarer Gegenwart eines Babys rauchen, doch in Bezug auf die Handynutzung fehlt uns – noch – das intuitive Gefühl, welche Folgen es hat, dem Konsum von Medien *ausgesetzt zu sein*. Wir haben es mit einer Art Blackbox zu tun und werden erst in einigen Jahren einen sicheren Umgang damit finden. Dabei gibt es schon hinreichend Studien, die auf die Auswirkungen eines unangemessenen Medienkonsums auf unsere Kinder hinweisen. Wie schon gesagt: Digitale Medien haben für uns alle auch große Vorteile, die uns das Leben erleichtern. So erhalten wir blitzschnell fast alle Informationen, die wir haben möchten, finden uns dank des Smartphones auch in der Fremde zurecht und treffen unaufwändig und ressourcensparend Menschen weltweit in Online-Meetings. Es ist wichtig, diese Vorteile zu erkennen und zu nutzen, es ist jedoch auch wichtig, ein Bewusstsein dafür zu entwickeln, an welcher Stelle unser Konsum digitaler Medien nachteilig wird. Es geht darum, einen Umgang zu finden, zu erfinden und/oder zu erlernen, damit sich neben den positiven Aspekten keine negativen Auswirkungen einstellen.

In meiner Tätigkeit als Fachberater für Kindertagesstätten begegne mir immer häufiger kleine Kinder, die Farben und Zahlen auf Englisch sagen und Ausdrücke wie »Bitch« oder »What the fuck!« verwenden, obwohl ihre Sprache insgesamt noch nicht gut entwickelt ist. Einige Kinder zeigen Verhaltensweisen, die pädagogische Fachkräfte überfor-

dern und nicht selten mit fremdaggressiven Handlungen einhergehen. Darüber hinaus machen sie Töne und Bewegungen, die den Eindruck hinterlassen, als identifizierten sie sich mit Held*innenfiguren aus Filmen, Serien oder Computerspielen. In der Gesamtbeurteilung liegt die Vermutung nahe, dass einzelne dieser Verhaltensweisen oder auch die Sprache der Kinder auf einen überhöhten Medienkonsum zurückzuführen sind.

Ich werde in diesem Buch in mehreren Fallbeispielen beschreiben, wie wir dieser Problematik begegnet sind, um den Kindern einen Verbleib in der Kita, einem heute noch analogen Raum, zu ermöglichen. Natürlich sind die pädagogischen Handlungen in der Kita nur ein Aspekt, auf diese Kinder mit ihrem besonderen, auch häufig aggressiven Verhalten zu reagieren. Auch wir Eltern brauchen Hinweise, wie wir mit der zunehmenden Digitalisierung umgehen. Wie können wir Absprachen treffen und Regeln einführen, die dem Kind helfen, einen für sein Lebensalter angemessenen Umgang mit digitalen Medien zu finden und sich vor einer möglichen Fixierung oder exzessiven Nutzung zu schützen? Denn die stereotype Wiederholung des Satzes »Nun leg doch mal das Handy weg!« erzeugt nur Widerstand und ist keine gute Grundlage für einen Rahmen, der den Umgang mit Medien in der Familie regelt.

Medien sind ein Teil der Lebenswelt der Kinder und sie wachsen heute in einer Zeit auf, in der sie sehr häufig mit äußerer Bildern konfrontiert werden. Es sind bunte Bilder oder Filme, die eine große Faszination bei ihnen auslösen und mit einem Klick oder einer Berührung zu haben sind. Sie können mit digitalen Medien spielen, malen, Musik hören, sich Fragen beantworten lassen oder mit Freund*innen chatten. Die meisten Eltern stellen sich schon recht früh die Frage, ab wann und wie sie ihren Kindern den Gebrauch von Medien ermöglichen sollten, damit diese einen kompetenten Zugang zu unserer zunehmend digitalen Welt finden und gleichzeitig in ihrer Entwicklung nicht unter einem möglichen Zuviel leiden. Sich als Eltern diesen Fragen zu stellen, ist ein

Balanceakt zwischen Chancen und Risiken, bei dem es keine pauschalen Antworten gibt.

Ich werde anhand des kindlichen Reifungsprozesses beschreiben, in welchem Lebensalter das heranwachsende Kind bestimmte Entwicklungsschritte macht, und darstellen, welche Bedeutung die vom Kind selbst gewählten, zum Teil selbst erfundenen, Spiele für jenen Reifungsprozess haben und welchen Zugang zu Medien wir ihnen in welchem Alter ermöglichen sollten. Nun werden sich möglicherweise viele Eltern beim Lesen dieser Zeilen in Bezug auf den eigenen Medienkonsum und dem ihrer Kinder überlegen, eine Neuorientierung vorzunehmen. An dieser Stelle erfordert die Vermittlung eines angemessenen Umgangs mit Handy, Tablet oder TV sehr viel Klarheit gegenüber unseren Kindern, aber auch in Bezug auf unser eigenes Verhalten. Wir kommen nicht darum herum, uns damit zu beschäftigen, wie wir als Eltern konstruktive Grenzen ziehen und setzen können.

Wenn wir klare Regeln, Absprachen und Grenzen einführen, ist es zunächst wichtig, uns gut zu informieren. Vor diesem Hintergrund werde ich diese Blackbox ein wenig auflösen und anhand von Studien und wissenschaftlichen Untersuchungen beschreiben, welche Auswirkungen der – auch passive – Konsum von Medien für unsere Kinder haben kann. Es braucht einen verantwortungsvollen und klugen Umgang, um *gemeinsam* Medienkompetenz zu erwerben, damit sich unsere Kinder nicht im Internet verlieren und die Qualität des Zwischenmenschlichen, das etwas ganz dem Menschen Eigenes ausmacht, bewahrt bleibt.

Auch die Bildungseinrichtungen Kita und Schule müssen eine Haltung zu und einen Umgang mit diesem Thema entwickeln. Bei der Digitalisierung in Schulen geht es nicht nur um eine Technisierung, sondern auch darum, Konzepte für die pädagogische Umsetzung und den Aufbau einer digitalen Ethik zu erarbeiten. Um die Vorteile der neuen Technologien zu erkennen und sie angemessen zu nutzen, braucht es in unseren Bildungseinrichtungen einen Rahmen, der die Bedeutung der

Beziehung, der Gemeinschaft sowie des eigenständigen Handelns und Lernens als die wichtigsten Bausteine des Selbstbildungsprozesses des Kindes aufgreift: »In einer reizdurchfluteten Welt wird die kluge Auswahl von Informationen zunehmend wichtiger, um das Wichtige nicht zu übersehen, das Relevante im Gedächtnis zu behalten und das Gute zu genießen.«¹

HULK ODER SPIDERMAN

In diesem Buch beschreibe ich Kinder, die möglicherweise die Spitze eines Eisbergs darstellen, wobei wir noch nicht einschätzen können, wie groß dieser Berg ist. Es sind Beispiele, die uns die Risiken vor Augen führen, wenn Kinder sich schon sehr früh intensiv und sehr einseitig mit digitalen Medien beschäftigen. Natürlich darf diese Betrachtungsweise nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Verhalten nicht nur auf den Konsum von Medien zurückzuführen ist und nicht selten mit der Überforderung und Hilflosigkeit einzelner Eltern gekoppelt ist.² Vor diesem Hintergrund geben uns die Fallbeispiele wichtige Hinweise, welche Form der Zuwendung, elterlichen Präsenz und Positionierung Kinder grundsätzlich benötigen, um ein gesundes Selbst zu entwickeln.

In den Beispielen handelt es sich ausschließlich um Jungen zwischen 3 und 7 Jahren, die ich in meiner Beratungstätigkeit in Kitas begleitet habe. Die Zahl der Kinder in unserer Beratung hat sich in den letzten zwei Jahren von ca. 50 auf ca. 100 Kinder pro Jahr verdoppelt. 85 % dieser Kinder sind Jungen und etwa 10 % dieser Jungen leiden nach unserem Eindruck unter dem Konsum zu vieler digitaler Medien. Mädchen sind mit diesem Thema in unserer Beratungsarbeit noch nicht so in Erscheinung getreten. Das soll jedoch nicht heißen, dass Mädchen nicht auch davon betroffen sein können. Mädchen zeigen laut Studien ein ähnliches Nutzungsverhalten wie Jungen.³ Weiter werde ich Kinder und Jugendliche zu Wort kommen lassen, die über ihr Interesse an der digitalen Welt Auskunft erteilen und darüber, wie sie sich darin zurecht-

finden. Alle Namen von Kindern und Jugendlichen, die nachfolgend beschrieben werden oder zu Wort kommen, wurden geändert.

Für meine Beratungstätigkeit nutze ich die Marte-Meo-Videointeraktionsanalyse, die es ermöglicht, uns das Spiel und die Handlung des Kindes sehr präzise vor Augen zu führen. Hier zeigt sich ein Aspekt der besonderen Qualität, die uns die Digitalisierung zur Verfügung stellt, denn letztlich ist es nicht die Technologie selbst, sondern der Umgang damit, der bestimmt, welche Chancen wir nutzen und welchen Risiken wir uns aussetzen.⁴

Das Spiel mit äußereren Bildern

Ich bin auf dem Weg in eine Kita, um ein Kind zu beobachten, das durch ein besonderes Verhalten auffällig wird. In der Beratungsanfrage geht es wieder einmal um die Verdachtsdiagnose Autismus, die sich aus der Beobachtung der pädagogischen Fachkräfte ergeben hat. Als ich in den Gruppenraum komme, sitzt der 3-jährige Pit im Kniesitz auf einer Puppe und presst ihre Arme mit seinen Beinen an ihren Körper. Während er sie einklemmt, um sich möglicherweise vor einem Angriff dieser »Gegnerin« zu schützen, schlägt er ihr immer wieder in einer Art rhythmischer Folge mit der flachen Hand mal rechts, mal links ins Gesicht. Die Puppe wirkt bewusstlos, zeigt keinerlei Regung, während Pit seine gewalttägigen Handlungen weiter fortsetzt. Er scheint sich aber nicht sicher zu sein, ob er seiner Gegnerin vielleicht nicht doch schon ihr Leben ausgelöscht hat. Er steht plötzlich auf, nimmt die Puppe mit einer Hand am Kragen hoch und boxt sie mit der anderen so heftig in den Bauch, dass die Puppe regungslos durch den Raum fliegt.

Ohne selbst eine Mimik oder Regung im Gesicht zu zeigen, folgt Pit nun mit einem breitschultrigen und breitbeinigen Gang der Flugbahn der Gegnerin und stellt sich dieser erneut. Die Puppe scheint keinerlei

Angst zu haben, vielleicht ist sie ja auch schon tot. Jedenfalls lässt sie die folgenden Schläge und Tritte weiter über sich ergehen. Pit zeigt in seinen Handlungen keine Regungen von Lust, sondern vermittelt eher das Gefühl, er müsse so handeln. Sein statischer Gesichtsausdruck wirkt die ganze Zeit wie ein Spiegelbild seiner Gegnerin, die allerdings als Puppe auf diese Welt gekommen ist. Sie kann lebendig wirken, wenn sie einem Kind begegnet, das ihr über das imaginäre Spiel, das durch die eigenen inneren Bilder genährt wird, eine symbolische Funktion verleiht. Dies scheint Pit zurzeit nicht möglich zu sein, denn sein gesamtes Handeln folgt in diesen 20 Minuten einem bestimmten Plan, einer Art vorgefertigter Regieanweisung, die meine vage Vermutung nährt, es könnte sich um Szenen aus einem Computerspiel handeln. In seinem Spiel macht Pit sehr deutlich, worum es ihm geht. Er will diese Puppe töten oder vernichten. Dazu nimmt er sich ein Plastikglas aus dem Spielzeug-schrank und sticht auf die Puppe ein. Dann lässt er sie mit einer lässigen Bewegung durch den Raum fliegen, gefolgt von einer ebenso lässigen Geste. Nun fasst er die Puppe am Kragen und schleift sie hinter sich her.

Die Situation erinnert tatsächlich an einen Film, den man sich auf YouTube ansehen kann, in dem Hulk seinen Kontrahenten Spiderman durch New York hinter sich her schleift. Bevor Hulk dies tut, tritt und boxt er Spiderman bis zur Besinnungslosigkeit. Hulk wirft mit seinen übermenschlichen Kräften immer wieder Autos auf den armen, völlig hilflos wirkenden Helden. Schließlich schleudert er sein Opfer mit voller Wucht Richtung Himmel, und man sieht nur noch, wie der Punkt, der Spiderman darstellen soll, immer kleiner wird. Die gleiche Szene können wir nun live in der Kita beobachten. Der 3-jährige Pit schleudert als Hulk seine Puppe, die in dieser Szene eindeutig die Opferrolle von Spiderman einnimmt, durch den Gruppenraum, bis sie gegen die Wand donnert. Ich nehme Pit in seinem Spiel mit der Videokamera auf. Als wir uns diesen Film und den Film auf YouTube anschauen, sehen wir deutlich die Übereinstimmung beider Szenen. Übrigens: Nachdem ich am Wochenende

im Internet etwa drei Stunden nach weiteren Szenen auf YouTube recherchiert hatte, tauchten Hulk und Spiderman in meinen Träumen auf. In Berichten von Therapeut*innen finden sich vermehrt Schilderungen über Fixierungen von Kindern und Jugendlichen auf bestimmte Medienfiguren und damit verbundene stereotype Verhaltensweisen.⁵

Im Kontakt mit anderen Kindern ist ein ähnliches Verhalten bei Pit zu beobachten. So boxt, schubst oder schlägt er diese, ohne dabei eine Miene zu verziehen. Auch die Gesichtsausdrücke der anderen Kinder oder Reaktionen wie Weinen oder Gegenwehr scheinen Pit nicht zu erreichen. Nach einem Schubser oder Schlag lässt er schnell von seinem Opfer ab und setzt mit einer lässigen Geste oder Aktion überbrückend sein Handeln beim nächsten Opfer fort. Manchmal macht er auf dem Weg dahin eine Rolle seitwärts, wie man es von Kämpfer*innen aus Actionfilmen kennt, um nach der schwungvollen Rolle wieder breitbeinig vor dem nächsten Kind zu stehen. Es scheint Pit nicht ganz klar zu sein, dass es sich in diesen Szenen nicht um einen Videoclip handelt, sondern dass er sich in der Realität einer Kita befindet, die mit seinem Verhalten an ihre Grenzen kommt.

Pit hat sich motorisch gut entwickelt, doch im Bereich des Spiels, der Kooperation und Kommunikation mit anderen Kindern gibt es eine sehr deutliche Entwicklungsverzögerung. Seine Sprache reduziert sich auf einzelne Laute, die für die beschriebenen Kampfspiele ausreichen, ihn aber in der normalen Verständigung behindern. In einem Gespräch mit seinen Eltern bringen diese ihre Sorge in Bezug auf Pits Sprachentwicklung zum Ausdruck. Ihnen scheinen die anderen Besonderheiten in seinem Verhalten nicht aufzufallen oder sie scheinen sie nicht zu beruhigen. Darauf angesprochen wird jedoch deutlich, dass sie Pits eigenständiges Spielverhalten durchaus registriert haben, denn sie liefern mit einem Hauch von Stolz in ihren Ausführungen eine Erklärung: »Ja, Pit spielt Hulk und Spiderman! Er schaut gern diese Filme auf YouTube! Er ist sehr geschickt mit dem Tablet und konnte es schon zum Teil mit