



STRANGER THINGS und die Nerdkultur: Diese 80er hat es nie gegeben

Ein Essay

Christian Stöcker, Hamburg

Es gibt ein faszinierendes wahrnehmungspsychologisches Phänomen, das bis heute vergleichsweise wenigen Laien bekannt ist. Mit dem Begriff ‚Change Blindness‘ wird eine ganze Sammlung von Beobachtungen zusammengefasst, die sämtlich eines zeigen: Wir Menschen sind, im Widerspruch zu unseren eigenen Überzeugungen, sehr schlecht darin, Veränderungen wahrzunehmen. Das gilt vor allem dann, wenn sich diese Veränderungen langsam vollziehen.

Einige berühmte Beispiele basieren auf Aquarellen, die Forscher als Basis für kurze, bis auf Farbveränderungen statische Videos verwendet haben: Auf einem Bild, das beispielsweise ein historisches Kinderkarussell zeigt, mit Holzpferden und verziertem Dach, ändert der Boden des Karussells binnen gut vierzig Sekunden seine Farbe von rostrot zu tiefviolett, langsam und kontinuierlich. Viele Betrachter müssen sich den kurzen Film diverse Male ansehen, bis ihnen schließlich die an sich gewaltige Veränderung im Bild auffällt. Zeigt man dagegen nacheinander, ohne gleitenden Übergang, zuerst die erste und dann die letzte Färbung des Karussellbodens, ist der Unterschied für jeden Sehenden unmittelbar erkennbar. Immerhin nimmt die verfärbte Fläche fast ein Viertel des Bildes ein.

Wirklich große Veränderungen unserer Umwelt vollziehen sich in der Regel noch viel langsamer. Wir neigen dazu, auch gewaltige Umwälzungen gesellschaftlicher, technischer oder politischer Natur im Nachhinein als gar nicht mehr so gravierend zu erleben, einfach deshalb, weil sie so langsam vor sich gehen. Und wie bei den Change-Blindness-Experimenten hilft es, das erste und das letzte Bild eines langsamen Veränderungsprozesses nebeneinanderzulegen, damit der schleichende Wandel auf einen Blick augenfällig wird.

Die 80er-Jahre als Lebensjahrzehnt erscheinen vielen Menschen meiner Generation, geboren in den Siebzigern, im Rückblick betrachtet gar nicht so weit weg. Gleichzeitig werden sie mit einer teils kaum gebremsten Nostalgie als eine Zeit der Einfachheit, des unkomplizierten

Kindheitsglücks betrachtet, eine Zeit, in der es noch positive Zukunftsvisionen und gesicherte Vorstellungen über den Zustand der Welt zu geben schien. Es gab noch ein klares ‚Gut‘ und ein klares ‚Böse‘, viele filmische Erzählungen waren entsprechend schlicht, märchenhaft sozusagen. STAR WARS, komplett mit bösem König, Prinzessin, Prinz und kühnem Abenteurer, brauchte drei komplette Spielfilme, um ganz am Ende die Möglichkeit zuzulassen, dass in Darth Vader doch ein Körnchen Güte und Menschlichkeit stecken könnte. Bis dahin war Schwarz schwarz und Weiß weiß, Grautöne gab es nicht.

Die jüngsten STAR WARS-Filme operieren immer noch mit der kriegerischen Mechanik des Mittelalters und des ersten Weltkriegs: Schwerter, Schützengräben, Panzer, Bomber, *Dog Fights*. Aber auch die Bösewichte müssen jetzt zerquälte Antihelden sein, zerrissen von ihren eigenen Schuldgefühlen, getrieben von komplizierten emotionalen Konglomeraten. Damals, in den 80ern, war alles einfacher. Spätestens nach Tony Soprano und BREAKING BAD aber gehen eindimensionale Bösewichte nicht einmal mehr in Hollywood, von sehr wenigen Ausnahmen abgesehen. Damals, mitten im kalten Krieg, war es noch anders.

Florian Illies hat diese nostalgisch erinnerten 80er einst in *Generation Golf* gefeiert, um die Jahrtausendwende widmete die BBC mit *I Love the '80s* der Verklärung des Jahrzehnts eine zehnteilige Doku-Serie, die in den USA gleich drei aufeinanderfolgende ‚Remakes‘ inspirierte. Heute kann man sich auf Netflix eine ganze Doku-Reihe über Kinderspielzeuge aus den 80ern ansehen: Es gibt eine Folge über Star-Wars-Actionfiguren, eine über die Masters of the Universe, eine über Barbie und eine über G.I. Joe. Es ging ziemlich kriegerisch zu in den Kinderzimmern der 80er, und auch die Wahrnehmung von Geschlechterrollen hat sich seitdem viel stärker verändert, als es die autobiographische Erinnerung verrät.

Das Düstere, ja Prä-Apokalyptische, das die 80er für all jene, die damals Kinder waren, durchaus auch hatten, taucht erst später wieder in der Popkultur auf, am derzeit Greifbarsten in der Netflix-Serie STRANGER THINGS, konzipiert, geschrieben und produziert von den Brüdern Shawn und Levy Duffer. In STRANGER THINGS geht ein zwölfjähriger Junge eines Abends verloren, nachdem er von einer Rollenspielrunde mit seinen Nerd-Freunden nach Hause geradelt ist. Irgendwann wird klar, dass der Junge namens Will Byers in eine Art Paralleldimension geraten ist, die in der Serie „Upside Down“ genannt wird: ein düsteres Zwischensreich, in dem ein gesichtsloses Monster auf der Suche nach Nahrung ist.

Den Zugang zu diesem höllischen Ort haben skrupellose Wissenschaftler geöffnet, die in einer geheimen Forschungseinrichtung außerdem ethisch inakzeptable Versuche an Kindern durchführen. Unterstützt werden diese skrupellosen Wissenschaftler von einem Geheimdienst, der vor ständiger Telefonüberwachung und gezielten Morden nicht zurückschreckt, was dann doch wieder sehr aktuell wirkt. Weit über 300.000 Netflix-Abonnenten in den USA sahen sich die erste Staffel, acht Folgen von je etwa 50 Minuten Länge, in einer einzigen langen Sitzung an. STRANGER THINGS traf augenscheinlich bei einem Teil der Netflix-Kundschaft einen Nerv.

In Wahrheit waren auch die 80er kein Jahrzehnt von Einfachheit und Sorglosigkeit, sondern eines, in dem die reale Apokalypse auch für Kinder jederzeit vorstellbar war. Ich erinnere mich, wie ich in einem mit TV-Projektor ausgestatteten Kinosaal eines Urlaubshotels einmal THE DAY AFTER (1983) von Nicholas Meyer sehen durfte, mit etwa zehn Jahren, obwohl der Film für mich damals in Wahrheit noch völlig ungeeignet war. Plötzlich hatte ich eine Vorstellung davon, wie es sein würde, wenn dieser Atomkrieg, den die Erwachsenen in Anwesenheit von Kindern nicht zu erwähnen versuchten, tatsächlich doch passieren sollte. Vom Krebs zerfressene Überlebende, bewaffnete Banden, die um die letzten Ressourcen kämpften, absolute Hoffnungslosigkeit.

In der Schule war *Die letzten Kinder von Schewenborn* von Gudrun Pausewang eine bei Lehrkräften beliebte Lektüre. Das Buch erschien 1983, im gleichen Jahr wie THE DAY AFTER. Es zeigte eine in Westdeutschland angesiedelte Variante der postnuklearen Schreckenswelt. Die Möglichkeit eines weltumspannenden Atomkrieges erschien damals furchterregend real. Und wenn es dumm lief, konnte dieser Atomkrieg womöglich von einem Teenager an seinem Heimcomputer ausgelöst werden, wie man das in WAR GAMES mit Matthew Broderick sehen konnte, der ebenfalls aus dem Jahr 1983 stammt. Der erfolgreichste Film dieses Jahres war DIE RÜCKKEHR DER JEDI RITTER, der letzte Teil der ursprünglichen STAR WARS-Trilogie. Und im Jahr 1983 spielt auch die erste Staffel von STRANGER THINGS.

Der Kalte Krieg hatte die Welt tatsächlich, aus heutiger Sicht, scheinbar einfach gemacht, so einfach wie STAR WARS: Hier die bösen Kommunisten, die Afghanistan überfielen und den Westen mit ihren Atomraketen bedrohten. Dort der gute, demokratische Westen, angeführt von einem starken, gerade für Kinder ungemein attraktiven Amerika, aus dem fast alles kam, was man selbst liebte als westdeutscher Mittelschichtjunge: BMX-Räder, Computer, Actionfilme, Cowboys und Indianer, schwerbewaffnete Supersoldaten wie Rambo oder die Figuren, die Chuck Norris verkörperte, Coca Cola, Skateboards, Michael Jackson, Madonna, STAR WARS, AUF DEM HIGHWAY IST DIE HÖLLE LOS, E.T.

Aber diese Einfachheit gab es eben nur um den Preis einer ständigen apokalyptischen Bedrohung, noch einmal akzentuiert im Frühjahr 1986, als das sowjetische Nuklearkraftwerk Tschernobyl eine Kernschmelze erlebte und ganz Westeuropa sich plötzlich für Begriffe wie Caesium und Becquerel zu interessieren begann. Die nukleare Bedrohung hatte sich auf einen Schlag, wenn auch nur vorübergehend, von einem theoretischen in ein sehr praktisches Problem verwandelt. Die Schuhe wurden jetzt vor der Tür ausgezogen, um keine Radioaktivität in die Wohnung zu tragen, und auf Pausenhöfen unterhielten sich Kinder über die Frage, ob man noch risikolos Pilze oder Wild essen könne.

Neben dem nuklearen Holocaust war die fortschreitende Zerstörung der Umwelt uns womöglich sogar präsenter als heute – obwohl die Erkenntnis, dass die Menschheit mit ihren Gasemissionen schon längst dabei war, das Klima des Planeten zu verändern, noch nicht im

allgemeinen Bewusstsein angekommen war. Das passierte erst ab 1988, als der NASA-Forscher James E. Hansen vor dem US-Senat erklärte, was der „Treibhauseffekt“ sei und welche Folgen er haben könnte.

Waldsterben, saurer Regen und vergiftete Flüsse, auf offenem Meer verklapptes Öl, Ozonloch, Tankerkatastrophen und Großstadt-Smog aber waren schon vorher ständig präsente Themen, und Greenpeace und die Grünen arbeiteten gemeinsam daran, dass wir all das nie vergaßen. Die Zukunft, das hatte man in der Ära Kohl irgendwie im Gefühl, würde schmutziger, düsterer, giftiger, weniger lebenswert sein als die Gegenwart. Wir Nerds hatten sogar ziemlich klare Vorstellungen von dieser giftigen Zukunft, denn wir kannten die einschlägige Literatur: Comics von Moebius und Enki Bilal, Filme wie *BLADE RUNNER* oder die Romane von Willam Gibson.

Vielleicht interessierten wir uns deshalb gleichzeitig so brennend für all das, was damals noch eskapistische Nischenunterhaltung war: Tolkiens *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe*, überhaupt Fantasy in jeder Form, gern auch als Rollenspiel, *Dungeons and Dragons* oder das deutsche Pendant *Das schwarze Auge*. Und Superhelden-Comics, in meinem Fall vom Flohmarkt oder aus einem noch heute existierenden Spezialgeschäft namens „Roman Boutique“, wo man als Kind stundenlang auf dem Fußboden zwischen deckenhohen Holzregalen voller gebrauchter Hefte sitzen und ungestört lesen durfte, um am Ende ein paar Zehnpfennigstücke in ein oder zwei Comics zu investieren. Auch dort gab es immer das absolute Böse, aber die Bedrohung war unzweifelhaft fiktiv.

Gleichzeitig schienen die technologischen Verheißungen der Gegenwart eine ganz andere Zukunft vorherzusagen. „Da, wo wir hinfahren, brauchen wir keine Straßen“, sagt Doc Brown am Ende von *ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT* (1985), bevor der zur Zeitmaschine umgebaute DeLorean sich mit seitlich umgeklappten Rädern in die Lüfte erhebt. Unbegrenzte Möglichkeiten und die Möglichkeit unbegrenzter Zerstörung existierten in unseren Kinderköpfen nebeneinander, gleichzeitig, wie wir das von den blickwinkelabhängigen Vexierbildern kannten, die damals modern waren. Die Zukunft schien nicht nur versmogte Megastädte mit elektronisch augmentierten Punks bereitzuhalten, sondern auch Raumschiffe, fliegende Autos, Jetpacks und Laserwaffen.

Diese beiden apokalyptischen Großthemen, Atomkrieg und Umweltzerstörung, werden in allzu nostalgischen Betrachtungen der 80er-Jahre oft ausgeblendet oder marginalisiert. Dabei waren beide zentrale Triebkräfte auch der Popkultur dieses Jahrzehnts. Der Kalte Krieg war auch für Kinder allgegenwärtig, er kam gelegentlich sogar in den eigentlich sehr harmlosen Vorabendserien vor, die wir uns immer ansahen: *EIN COLT FÜR ALLE FÄLLE* (1981–86), *TRIO MIT VIER FÄUSTEN* (1983–86) und *SIMON & SIMON* (1981–88). Es waren immer Männer, die in diesen Serien die Hauptrollen spielten, und kaum jemand störte sich daran. Auch das sagt einiges über die dann doch ziemlich dramatischen gesellschaftlichen Veränderungen, die sich

seitdem ereignet haben. Man erkennt diese Veränderungen eben besser, wenn man damals und heute nebeneinanderlegt.

Gelegentlich tauchten in einer Vorabendserie auch mal böse Russen auf, die die männlichen Helden dann ungerührt und mit ironischem Lächeln abservieren durften. Der Kalte Krieg war die Hintergrundfolie für einen substanziellen Teil all der Unterhaltung, die uns aus den USA und Großbritannien erreichte, oft am Samstagabend nach 23.00 Uhr, wenn wir aufbleiben und mit den Eltern vor dem GRUNDIG-Fernseher in Holzimitat sitzen bleiben durften: James-Bond-Filme, Filme mit John Wayne oder Charles Bronson. Western oder Kalter Krieg, das waren die zwei Varianten des harten Actionfilms der 70er- und frühen 80er-Jahre, die das Spätprogramm von ARD und ZDF füllten. Viel mehr Auswahl gab es nicht. Das Privatfernsehen kam erst in der zweiten Hälfte des Jahrzehnts dazu.

Auch in den Computerspielen, die mindestens die Jungs in Westdeutschland auf ihren Commodore-64-Heimcomputern, kurz C64 genannt, spielten, nahm der Kalte Krieg eine prominente Rolle ein: *Raid over Moscow*, *River Raid*, *Rambo*, *Green Beret*, *Commando* – viele der damals beliebtesten Spiele basierten auf der Dichotomie von gutem Westen und bösem Osten. Und viele davon standen auf dem Index für jugendgefährdende Medien, was aus heutiger Sicht angesichts der ballernden Pixelhäufchen, die es darin zu sehen gibt, lächerlich erscheint.¹

Dass viele der Spiele Kindern und Jugendlichen gar nicht hätten zugänglich gemacht werden dürfen, hatte damals aber ohnehin so gut wie keine praktische Relevanz: Der ‚Kopierer-Untergrund‘, der sich um den allein in Deutschland drei Millionen Mal verkauften C64 blitzschnell gebildet hatte, hebelte alle Markt- und Kontrollmechanismen problemlos aus. Spiele bekam man nicht in Pappschachteln mit Cover und Anleitung, sondern auf schwarzen, austauschbaren Disketten, die auf Schulhöfen ausgetauscht und in Kinderzimmern oder Elektronikmärkten vervielfältigt wurden, unter den Augen ahnungsloser Eltern oder des ahnungslosen Verkaufspersonals.

Irgendwo auf dem Dachboden meines Elternhauses muss in einem Karton bis heute eine Diskettenbox mit schwarz kopierten Spielen im damaligen Marktwert von mindestens 10.000 D-Mark stehen. Altersfreigaben oder der Index für jugendgefährdende Medien interessierten die Teilnehmer dieses fast vollständig unentgeltlich operierenden Tauschmarktes naturgemäß nicht. Das Narrativ der bevorstehenden Apokalypse verbreitete sich auf diese Weise umso effektiver. Das von Rezensenten gefeierte Strategiespiel *Theatre Europe* (1985) hatte eine bedrohlich leuchtende nukleare Pilzwolke auf dem Cover, und im Rollenspiel *Wasteland* (1988) durchwanderte man mit einer Gruppe schwer bewaffnete Verbündeter eine postapokalyptische Welt á la MAD MAX.

¹ Zum Aspekt der Kulturvergessenheit der Computerspielentwicklung in den 80er- und 90er-Jahren siehe den Beitrag von Jochen Koubek in dieser Ausgabe.

STRANGER THINGS bringt die reale Paranoia, die reale Angst vor unaussprechlichem Grauen, das eben auch zu einer Kindheit in den 80ern gehörte, als fantastisches Zerrbild zurück. Ein Commodore 64 kommt in der Serie aber nicht vor. Manche Anachronismen der Serie haben in extremeren Nerd-Kreisen für heftige Diskussionen gesorgt. Dieses Golf Cabrio ist in Wahrheit Baujahr 1988! Die US-Website *College Humor* hat sogar einen eigenen Sketch zum Thema produziert.²

Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass die Duffer-Brüder selbst an die 80er nur sehr eingeschränkte Erinnerungen haben dürften: Die Zwillinge sind 1984 geboren, als das Jahrzehnt endete, erreichen die beiden also gerade erst das Grundschulalter. Trotzdem haben sie eine Art hyperrealistische, auf besonders beziehungsreiche Zeichen, Symbole und Bilder reduzierte Version des Jahrzehnts geschaffen, sich als Pop-Archäologen einer Zeit betätigt, an die sie sich selbst wohl kaum erinnern können. Und dabei gewisse Anachronismen vermutlich einfach billigend in Kauf genommen. STRANGER THINGS ist kein Dokudrama, es ist eine Hommage. Und als solche wurde es vielerorts augenscheinlich auch verstanden.

Etwa von dem Entwickler, der Netflix den Prototypen eines STRANGER THINGS-Videospiels anbot – programmiert für den Commodore 64. Am Ende gab es tatsächlich ein *Stranger Things: The Game*, aber von einem anderen Entwicklerteam und in der Optik von Spielen für 16-Bit-Konsolen wie dem Super Nintendo, das erst 1991 auf den Markt kam. An solche Spiele erinnern sich die Duffer-Brüder vermutlich selbst. Der vielleicht gravierendste Vorwurf, den man der Serie deshalb machen kann, ist, dass er am Ende 80er-Jahre porträtiert, die es nie gab.

In STRANGER THINGS hat die Digitalisierung eigentlich noch nicht begonnen, die vorgeführte Technik ist sämtlich vordigital: CB-Funk, Plattenspieler, Röhrenfernseher und Telefone mit Wählscheibe. Tatsächlich war 1983 das Jahr, in dem mit dem Commodore 64 der Computer und damit die Digitalisierung in die Zimmer und Biografien von Kindern in den westlichen Industrienationen einzogen. Es war das Jahr, indem der permanente, exponentielle Wandel den Alltag erreichte, das Jahr, in dem Hacker und Datennetze mit WAR GAMES – damals auf Platz fünf der globalen Kinocharts – ins öffentliche Bewusstsein traten. All das blendet STRANGER THINGS aus, womöglich mit Absicht.

Für echte Kinder der 80er, also solche, die das Jahrzehnt tatsächlich von Anfang an bewusst miterlebt haben, steckt die Serie trotzdem voller nostalgischer Assoziationen. Insbesondere, wenn man – wie Kevin Wetmore, Herausgeber eines Essay-Bandes über STRANGER THINGS, das formuliert – „so wie ich in den Achtzigern zufällig ein Geek war“³.

² <https://www.youtube.com/watch?v=fp3kffG2EKg> (7.11.2018).

³ Kevin J. Wetmore Jr. (2018): „Introduction. Stranger (Things) in a Strange Land or, I Love the '80s?“ In: ders. (Hg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynism and Innocence in the Series*. Jefferson, NC: McFarland, S. 1–5, hier S. 2 (Übersetzung des Autors).

Ich persönlich habe das Gefühl, dass das womöglich sogar noch mehr zutrifft, wenn man in den 80ern ein nicht in den USA, sondern in Westdeutschland lebender Geek oder Nerd war, so wie ich, jemand, der sich eben für Rollenspiele und Superhelden, für Computer, Science-Fiction und Fantasy interessierte. Nerdkultur und ihre untrennbare Verbindung mit dem, was die 80er sonst noch alles waren, quillt im Überfluss aus jeder der bislang 17 Folgen STRANGER THINGS. Gleichzeitig sieht die Serie so aus, wie Amerika für uns damals auch aussah: wie ein Film.

Wired fasste dieses Erleben, das offenbar andere Nerds aus der westlichen Welt teilen, Ende 2016 in einem Text mit folgender Überschrift zusammen: „Das Geheimnis von ‚Stranger Things‘? Es ist im Grunde ein achtstündiger Spielberg-Film.“⁴ Darin besteht womöglich die größte Anziehungskraft, die diese Serie auf Menschen meiner Generation ausübt: Wenn man STRANGER THINGS sieht, fühlt man sich manchmal, als sitze man im Kino – als Kind, in den 80ern. Was all die Star-Wars-Weiterdichtungen, die im Grunde das gleiche Ziel verfolgen, nicht schaffen, gelingt der TV-Serie scheinbar mühelos.

Tatsächlich hat mich die erste Staffel der Serie an nichts so sehr erinnert wie an das Gefühl, zum ersten Mal E.T. (1982) im Kino zu sehen. Die Jungs, die zunehmend verzweifelt nach ihrem verschwundenen Freund Will suchen fahren auf Bonanza- und BMX-Rädern durch die Gegend, genau wie in E.T. Das Gefühl einer von den Erwachsenen unabhängig, autonom erlebten Kindheit, von Bewegungsfreiheit, Geheimnissen und Subversion, das diese Mobilität reflektiert, ist das gleiche wie damals. Allerdings sind die BMX-Räder bei E.T. ein echtes Mittel der Selbstermächtigung, mit dem man über Polizeiautos hinwegspringen und am Ende, mit außerirdischer Hilfe, sogar fliegen kann, während Wills verlassen am Straßenrand liegendes Rad zu Beginn der Serie eher als Symbol für die Gefahren dieser unbewachten Kindheit und Jugend taugt.⁵

Es ist einer von vielen dieser Zeitsprungeffekte, die die Serie erzeugt. Einer dieser Momente, der die Veränderung sichtbar macht, die sich seit 1983 im Leben der jeweils Zwölfjährigen vollzogen hat. Die Kinder in STRANGER THINGS haben keine Smartphones. Wenn sie nicht bei ihren Eltern sind, sind sie wirklich weg, nicht greifbar, unbeaufsichtigt. Wenn etwas passiert, kann nicht mal eben Hilfe gerufen werden. Mobile Kommunikation funktioniert nur von Kind zu Kind, über Walkie-Talkies.

Die Kinder in der Serie verbringen sehr viel Zeit allein, sie legen augenscheinlich weite Strecken mit ihren Rädern zurück, für manche der einsamen Waldstraßen haben sie sich eigene Namen ausgedacht, benannt nach Orten in *Der Herr der Ringe*. Über eine sehr ähnliche, ebenfalls völlig autonom operierende Kindergruppe hat Stephen Spielberg einmal ein Drehbuch

⁴ O. A. (2016): „The Stranger Things Secret? It’s basically an 8-Hour Spielberg Movie“. In: *Wired* (online), veröffentlicht am 8.12.2016, <https://bit.ly/2Dyxqzq> (7.11.2018).

⁵ Zum Verhältnis kindlicher Selbstermächtigung und dem Action-Film der 80er-Jahre siehe den Beitrag von Benjamin Moldenhauer in dieser Ausgabe.

geschrieben: Das zu dem Film THE GOONIES aus dem Jahr 1985. Nur, dass das Grauen und der Grusel, auf das die Kinder in diesem Film stoßen, im direkten Vergleich heute weit harmloser wirkt. Die Goonies retten am Ende das scheinbare Monster, den entstellten und offenbar geistig behinderten Sohn einer kriminellen Mutter aus den Fängen seiner eigenen Familie. Der Schrecken erweist sich bei näherem Hinsehen als harmlos, die eigentlich Schrecklichen sind dumm genug, von Kindern besiegt zu werden.

Die Veränderung, was kindliche Autonomie und Bewegungsfreiheit angeht, ist nicht nur eine mediale, sondern eine reale. Während die großen Ängste, vor dem dritten Weltkrieg und der unmittelbar bevorstehenden Öko-Apokalypse, in den vergangenen Jahrzehnten abgenommen haben, scheinen die kleineren, für Eltern aber nicht minder bedrohlich wirkenden, an Kraft gewonnen zu haben. Der durchschnittliche Radius, den Kinder unbeaufsichtigt durchwandern oder durchradeln, nimmt seit Jahrzehnten kontinuierlich ab, obwohl gleichzeitig die Zahl der an Kindern verübten Verbrechen immer weiter sinkt.

Ich bin als Zweitklässler täglich zu Fuß in die Schule und nach Hause gelaufen, auf dem Heimweg gab es Läden mit unfassbar interessanten Digitaluhren, die begehrenswertesten mit eingebautem Taschenrechner, und einen Laden, der Wassereis im Plastikbeutel für zehn Pfennig das Stück verkaufte. Der Schulweg war erlebte Freiheit. Heute gibt es Eltern – ich kenne selbst welche –, die es für generell unverantwortlich halten, Kinder in einem Wohngebiet unbeaufsichtigt vor die Tür zu lassen. Und obwohl Medien in unserem Kindheitsalltag in den 80ern eine große Rolle spielten, war die Mediatisierung des Alltags noch längst nicht so weit fortgeschritten wie im Jahr 2018. Die Kehrseite der permanenten Möglichkeit des – mobilen – Zugriffs auf einen buchstäblich endlosen Medienfundus ist ein Verlust an realweltlicher Freiheit bei Kindern und Jugendlichen.

All das macht STRANGER THINGS sichtbar, einmal direkt und einmal als Spiegelung, indem es den Angehörigen meiner Generation sowohl ihre eigene Kindheit als auch ihre eigene kindliche Medienerfahrung in Erinnerung ruft. Popkulturell aber bringt die Serie, altersunabhängig, noch etwas ganz anderes zum Vorschein: den aus damaliger Sicht kaum vorhersehbaren, nahezu globalen Siegeszug der Nerdkultur.

Im realen Jahr 1983 waren unter den erfolgreichsten Filmen zwar DIE RÜCKKEHR DER JEDIRITTER und eben WAR GAMES, aber auch FLASHDANCE und STAYING ALIVE, zwei Tanzfilme, TOOTSIE mit Dustin Hoffman, DIE GLÜCKSRITTER mit Dan Akroyd und Eddie Murphy, und zwei vermutlich zu Recht vergessene Komödien namens LOCKERE GESCHÄFTE (mit einem sehr jungen Tom Cruise) und MR. MOM⁶. 2017 war wieder ein STAR-WARS-Film der erfolgreichste weltweit, diesmal DER LETZTE JEDI. Der Rest der globalen Top Ten umfasst vier Superheldenfilme (SPIDER-MAN: HOMECOMING, GUARDIANS OF THE GALAXY: VOL. 2, THOR: RAGNARÖK und WONDER WOMAN), zwei Animationsfilme, von denen einer

⁶ Zur Bedeutung des Films MR. MOM im Hinblick auf Yuppie-Kultur und sich verändernde Geschlechterrollen im Kino der 80er-Jahre siehe den Beitrag von Willem Strank in dieser Ausgabe.

wiederum von einem Superbösewicht handelt (DESPICABLE ME 3), das Remake eines Filmes über ein Brettspiel, das lebendig wird (JUMANJI: WELCOME TO THE JUNGLE) und einen Film über Autos, schwere Waffen und Explosionen (THE FATE OF THE FURIOUS). Ausreißer der globalen Kinocharts war 2017 auf Platz sieben der in China produzierte und vor allem dort sensationell erfolgreiche Action-Film WOLF WARRIOR 2. Mit anderen Worten: Die Kinocharts 2017 hätten mir und gleichgesinnten Nerds im Jahr 1983 umwerfend gut gefallen.

Was 1983 abseitige Hobbys und Interessen subkultureller Gemeinschaften waren, nämlich Superhelden, Science-Fiction, Fantasy, ist heute weltweit Kassengold. Wer 1983 wusste, wer Sauron ist, war ein Eingeweihter. Wer es 2018, nach Peter Jacksons LORD OF THE RINGS-Trilogie, nicht weiß, ist ein Ahnungsloser. Unter den bis Ende September weltweit erfolgreichsten Filmen des Kinojahres 2018 sind sogar fünf Superheldenfilme, zwei davon gewissermaßen Parodien (ICREDIBLES 2 und DEADPOOL 2), sowie mit READY PLAYER ONE ein Film über eine Welt, in der vollständig immersive Computerspiele – angefüllt mit popkulturellen 80er-Jahre-Referenzen! – die wichtigste Freizeitbeschäftigung sind, und dessen Held am Ende nur siegreich bleibt, weil er über arkanes Wissen über ein historisches Videospiele (*Adventure* aus dem Jahr 1979) verfügt. Und die erfolgreichste Buchreihe der Geschichte, multimedial in jeder Hinsicht ausgeschlachtet und global verbreitet, handelt von einem Nachwuchsmagier. Die Helden von STRANGER THINGS hätten an der Welt des Jahres 2018 vermutlich ihre Freude.

Vielleicht ist das, kulturell, das wahre Erbe der 80er, mehr noch als Acid House, New Wave, Prince und Madonna: Nerdkultur ist heute Leitkultur.

Über den Autor

Christian Stöcker, Prof. Dr. phil., Jahrgang 1973, leitet an der HAW Hamburg den Master-Studiengang *Digitale Kommunikation* und mehrere Forschungsprojekte, die sich mit Fragen der Wechselwirkung von digitaler Medientechnologie und Öffentlichkeit befassen. Zuvor arbeitete er über elf Jahre in der Redaktion von SPIEGEL ONLINE, zunächst als Redakteur in den Ressorts Wissenschaft und Netzwelt, seit Anfang 2011 als Leiter des Ressorts Netzwelt. Stöcker studierte Psychologie (Diplom) in Würzburg und Bristol und erwarb an der Bayerischen Theaterakademie in München einen Abschluss in Theater-, Film- und Fernsehkritik. 2003 promovierte er in Würzburg in kognitiver Psychologie. Er ist Mitglied der Jury des Deutschen Computerspielpreises. Im September 2010 wurde er von der Deutschen Gesellschaft für Psychologie mit dem alle zwei Jahre vergebenen Preis für Wissenschaftspublizistik ausgezeichnet. Seit Oktober 2016 erscheint bei SPIEGEL ONLINE jeden Sonntag seine Kolumne *Der Rationalist*. Buchpublikationen u.a.: *Nerd Attack! Eine Geschichte der digitalen Welt vom C64 bis zu Twitter und Facebook*, München: DVA 2011 (auch: Schriftenreihe, Bd. 1215 der

Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn: BpB, 2011); *We Are Anonymous – Die Maske des Protests* (mit Ole Reißmann und Konrad Lischka), München: Goldmann 2012; *Digitale Öffentlichkeit* (mit Konrad Lischka), Gütersloh: Bertelsmann Stiftung 2017.