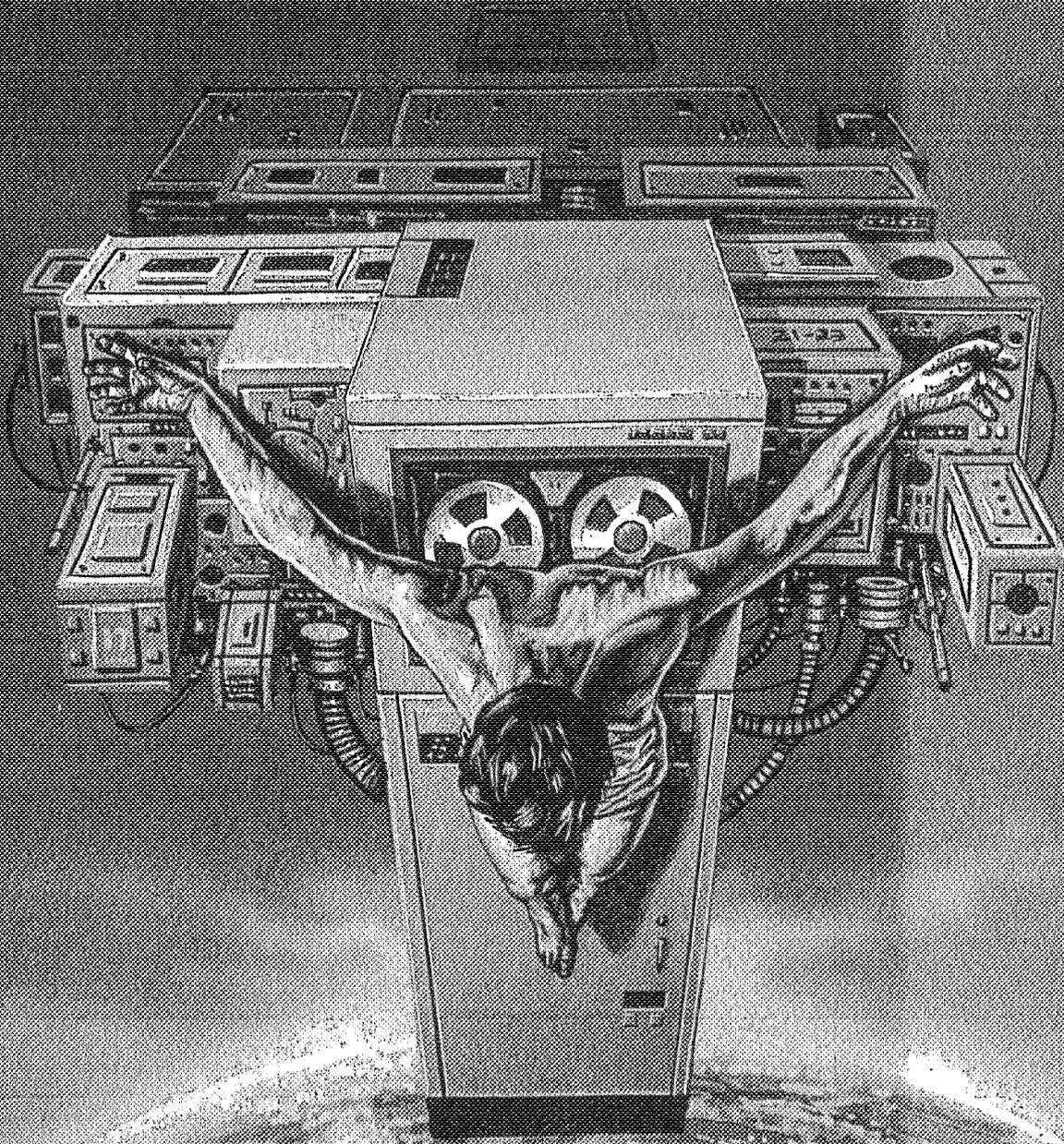


Thema:
Medien

Wirklichkeit
aus
zweiter
Hand

1/März 1986

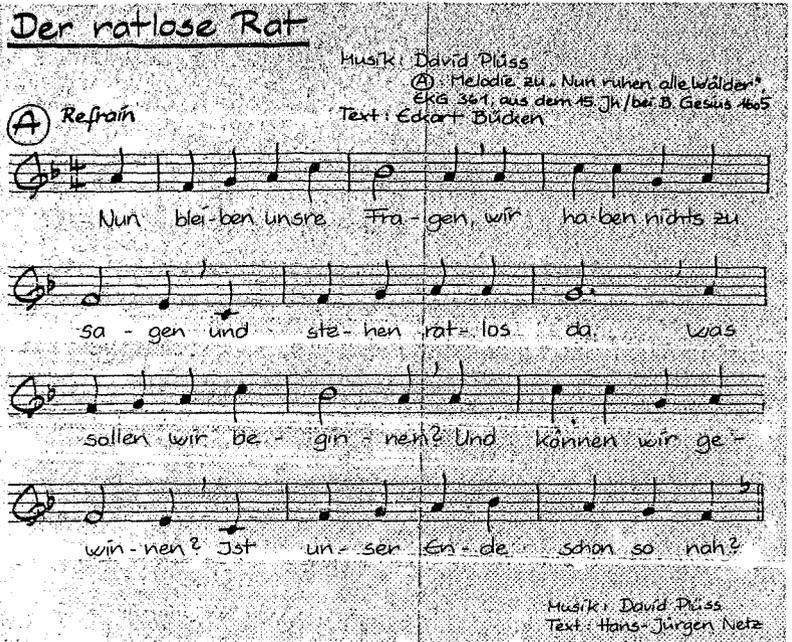
Religion heute



Glutzomanie – Das Programm läuft

Der ratlose Rat
Musik: David Plüss
Ⓐ Melodie zu „Nun ruhen alle Wälder“
EK 361, aus dem 15. Jh./ber. B. Gesius 1615
Text: Edgart Bücken

Ⓐ Refrain



Musik: David Plüss
Text: Hans-Jürgen Netz

Inhalt



Gefahren und Chancen der „Neuen Medien“
Verantwortung in Kirche und Gemeinde
Hans Joachim Dörger
S. 4



Vom Text- zum Bilderbuch?
Bildmedien in Religionsbüchern
Gerhard Ringshausen
S. 21



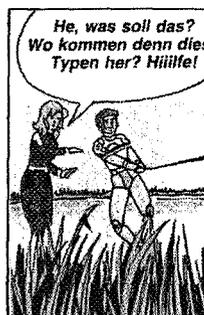
Mit „Medien“ kreativ umgehen
Hans Ulrich Nübel
S. 11



Worauf sollen wir hören?
Lied und Text zum Thema
Beide Sekundarstufen
Siegfried Macht
S. 26



Primärerfahrung gegen Medienscheinerfahrung
Umgang mit den „Neuen Medien“
Klaus Nagorni
S. 14



„Medienspuren“ im Handeln von Kindern
Kommunikation und Medien im Lebenszusammenhang
Primarbereich
Ben Bachmair
S. 30



Sollen Computer in der Schule verwendet werden?
Erich Schwerdtfeger
S. 17



Das Bild in der Kinderbibel
Elementar- und Primarbereich
Barbara Betz
S. 35



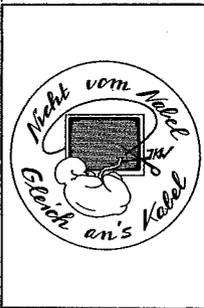
Experimentelles Theater Für authentische Erfahrung gegen Medienkonsum

Die Emmaus-Geschichte im Unterricht
Sekundarstufe I
Gerhard Jentsch
S. 39



Theologie elementar: Gott

Paul Schwarzenau
S. 55



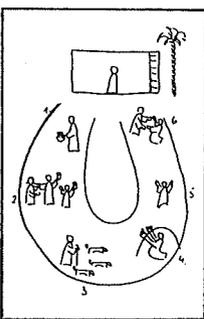
Die Hälfte vor der „Glotze“

Mediennutzung von Kindern
Bericht über ein Projekt in der
gymnasialen Oberstufe
Werner Stehr
S. 42



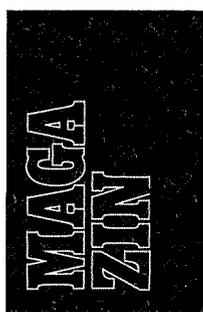
Religion im Alltag von Jugendlichen

Anmerkungen zur Shell-Studie '85
Ulf Rosenfeld
S. 59



Dem Wesen der Sache Gestalt verleihen

Tafelbild und Tafelanschrieb im
RU der Sekundarstufen I und II
Ein Plädoyer
Gerhard Büttner
S. 47



„... alles für Ralf!“

Eine wahre Geschichte zum Thema
Solidarität oder
Requiem für einen „Freund“
Juliane Seger
S. 62

Das echte
Gespräch
macht
Gewalt
über-
flüssig!

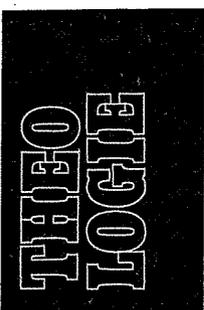
„Du darfst deinen Schülerlehrer lieben wie dich selbst“

Der pädagogische Eros
Konsequenzen der Analytischen
Psychologie für den Schulalltag
Gerd Sauer
S. 53



Therapie des Elends - Elend der Therapie

Peter Rech
S. 63



Von der Theologie der christ- lichen Religion zur Theologie der Religionen

Paul Schwarzenau
S. 56



Der Esel als Amtmann
Zu Fabeln der DDR
Reinhard Dithmar S. 65
W. Jens/H. Küng, Dichtung und Religion
Dittmar Werner
M. Bröking - Bortfeldt, Schüler und Bibel
Richard Wagner
J. Hick Gott und seine vielen Namen
Gerd Röwekamp S. 66
Fred Prase: Feuerteich
Barbara Siebel - Robra

Herausgeber:

Schriftleitung:
Horst Heinemann

Redaktion/Herstellungsleitung:
Wolfgang Thorns

Geschäftsführung:
Gerhard Jentsch

Mitarbeiter:
Gerhard Büttner, Friedhelm Munzel, Reinhard Veit,
Jochen Ellerbrock, Walter Hartmann, Jürgen Heumann,
Reinhard Kirste, Udo Kittler, Hans-Joachim Dörger, Paul
Schwarzenau, Erich Schwerdtfeger

Titelbild:
© Eddi Jones/Verl agsservice Thomas Schlück, Garbsen

Zuschriften:

Beiträge, Zuschriften und Besprechungsstücke erbeten
an die Verlagsredaktion, Alter Bösperder Weg 21,
5750 Menden 1.

Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Verant-
wortung, für unverlangt eingehende Bücher, Schriften
oder Arbeitsmittel keine Verpflichtung übernommen.
Rücksendung erfolgt nur, wenn Rückporto beiliegt.

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks,
der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung
bleiben vorbehalten.

Verlag und Anzeigenverwaltung:
Arbeitsgemeinschaft Religionspädagogik GmbH
Dahlhauser Straße 8
5750 Menden 1
Telefon (0 23 78) 55 51

Erscheinungsweise: alle 3 Monate

Bezugsbedingungen:

Inland: Jahresabonnement DM 32,-, Einzelheft DM 9,50
jeweils zuzüglich Versandkosten. Alle Preise enthalten
die gesetzliche MwSt.
Ausland: Jahresabonnement DM 38,-, Einzelheft DM 10,-
jeweils zuzüglich Versandkosten.

Die Bezugsdauer für Abonnements verlängert sich
jeweils um ein Jahr, wenn bis zum 1. Dezember keine
Abbestellung vorliegt.

Satz: Photosatz Typotext GmbH, Münster

Druck: Sigma-Druck, Steinfurt

Printed in Germany/ISSN 0722-9

„Medienspuren“ im Handeln von Kindern

Kommunikation und Medien im Lebenszusammenhang Primärbereich

Ben Bachmair

Kommunikation und Medien im Lebenszusammenhang

Fernsehen ist kein isoliert rezipierbares Medium mehr wie noch bei der Generation der Eltern, aber auch noch keine Lebensdimension oder Lebensform. Um es mit einer Metapher zu beschreiben – Fernsehen ist eine Brille vor den Augen der Kinder, durch die hindurch sie ihren Alltag erleben. Theoretisch formuliert heißt das, Fernsehen ist Interpretationsmuster, das das Handeln und Erleben der Kinder strukturiert.

Das ist die eine ‚Wirkungsrichtung‘ des Fernsehen, die die Kinder in die Massenkommunikation quasi hineinzieht, funktionalisiert. Dagegen steht eine zweite Richtung: Die Kinder brechen sich aus dem Fernsehen, aus ihrem Konsum- und Medien-Netz heraus, was sie zur Bewältigung ihres Alltags brauchen. Hierbei fungiert das alltägliche Handeln als Interpretationsrahmen der Fernsehrezeption.

Beide Richtungen, Fernsehen als Interpretationsmuster des Handelns und das Handeln als Interpretationsrahmen für Fernsehen, sind ‚Bewegungen‘, die sich im Rahmen eines dialektischen Kommunikationsbegriffs als symbolische Verarbeitung beschreiben lassen. Wichtig für diese theoretische Formulierung von der Kommunikation als symbolischer Verarbeitung ist, daß dieser Prozeß immer medienvermittelt ist.

Diese These, symbolische Verarbeitung ist medienvermittelt, gilt unabhängig von den jeweiligen historisch speziellen Erscheinungsformen, sowohl für die Märchen erzählende Oma wie für das Fernsehen. ‚Märchen erzählende Oma‘ und ‚Fernsehen‘ sind hier als Typus für Kommunikationssituationen bzw. für ihre Medien einander gegenüber gesetzt. Das ist zum einen die offene Erzählung, die archaische Muster und Symbole situativ und dem zuhörenden Kind wie der erzählenden Oma angemessen und entsprechend verwendet. Das ist zum anderen der standardisierte Film im Rahmen eines Serienmusters, der zentral produziert, quasi als Informationskonserve situationsunspezifisch zu den Rezipienten transportiert wird (Im folgenden Beispiel ist das Captain Future). Beim augenblicklichen Stand der Industriegesellschaft gibt es beide Kommunikationsstrukturen mit ihren jeweiligen Medien, die sich auf den ersten Blick daran unterscheiden lassen, ob sie technischer Natur

In: Religion heute,
Heft 1, März
1986, S. 30 -33

sind bzw. durch technische Medien hergestellt werden. Bei den technischen Medien hat, aus der Sicht der Kinder, Fernsehen die Bedeutung eines Leitmediums innerhalb eines Medien- und Konsumnetzes (was sich sicher in absehbarer Zeit verändern wird). Exemplarisch ist deshalb zu fragen, welche Auswirkung die Struktur des Fernsehen auf Kinder hat. Dabei geht es im Kern um das Problem, was das Fernsehen in seiner augenblicklichen Funktion als Leitmedium des Medien- und Konsumnetzes zur Entfremdung der Kinder von ihren Erfahrungs- und Erlebnismöglichkeiten beiträgt.

Ein Blick auf die Kinder zeigt, wie sie angespannt und gebannt vor dem Fernsehapparat sitzen, Stunde um Stunde, stumm Film für Film konsumierend. Sie fallen dabei aus ihrem Handeln, aus ihren Gefühlen, aus ihren Problemen und Themen heraus. Was sie anschauen, wird ihnen aus Hollywood, Tokio, Wien und Mainz in die Köpfe gedrückt. In dieser Rezeptionssituation des passiven Konsums hat die Entfremdung der Industriegesellschaft auch die Kinder erreicht. Hier sind sie so etwas wie die nützlichen Elemente eines Konsum- und Mediensystems, vom Fernsehen funktionalisiert: Statt zu leben, Filmkonserven konsumieren, in denen gelebt wird, weil die Lebensräume reduziert und kaputt sind. Und, Erwachsene und Kinder merken das Ganze auch nicht, weil Fernsehen so fasziniert.

An dieser Stelle ist ein differenziertes Gegenargument nötig. Die passive Rezeptionssituation vor dem Fernsehapparat ist nur ein Indiz für die Macht und den Sog technisch organisierter Kommunikation. Die entscheidende Frage ist vielmehr, ob bzw. wo der Alltag nur noch eine Funktion des Medien- und Konsumnetzes ist. Man muß die Frage aber auch umdrehen: Wo bzw. wie lassen sich Kinder *nicht* in das Medien- und Konsumnetz einpassen und einspannen? Wie gehen sie mit dem Fernsehen um? Wie brechen sie sich das aus dem Fernsehen heraus, was sie zur symbolischen Bearbeitung und Bewältigung ihres Alltags brauchen? Abstrakt heißt das, Kinder bedienen sich auch der Struktur technisch vermittelter Kommunikation und machen sie damit – zumindest tenderziell – unwirksam.

Das folgende Beispiel (Das Beispiel stammt aus einer Feldstudie „Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in assoziativen Freiräumen“, Kassel 1984.) bringt dazu empirisch belegte Argumente.

Ein Mädchen bedient sich – sehr verschleiert – der Symbolik der Fernsehserie *Captain Future*, um ihre Stellung in einer Kindergruppe zu stabilisieren. Sie verheddert sich dabei jedoch in gruppenspezifischen Problemen, die sie möglicherweise wieder auf Fernsehen zurückwerfen.

Dieser beobachtete ‚Ausschnitt‘ des Kinderalltags ist sehr schmal. Er bringt trotzdem Indizien für eine enorme Gestaltungskraft von Kindern; für eine Gestaltungskraft, die ihnen hilft, sich aus dem Fernsehen die Figuren, Motive und Muster herauszuberechnen, die für ihre Themen, Gefühle, Konflikte usw. wichtig sind. Dazu brauchen sie jedoch *keine* Anleitung, sondern nur einen Gestaltungsraum, in dem sie ihrer Phantasie freien Raum lassen dürfen.

Der Handlungsrahmen mit ‚Captain-Future-Spuren‘

Kinder einer 3. Grundschulklasse arbeiten über 6 Unterrichtsvormittage an einem medienpädagogischen Unterrichtsprojekt. Sie bereiten das Spiel „Weltraumreise“ vor, sammeln dazu Ideen, bauen Requisiten und Figuren, führen dann ihr Spiel vor der Klasse auf. Die verschiedenen Phasen der Spielvorbereitung, der Nachbereitung, aber auch des Spiels selbst, haben die didaktische Funktion, den Kindern in der Schule und im Unterricht einen Freiraum für ihre eigenen Ideen, Assoziationen, Gruppenbeziehungen, Aktionen usw. anzubieten. Dieser Freiraum ist medienpädagogisch sinnvoll und notwendig, damit die Kinder auch ihre Fernseherlebnisse und die dabei wichtigen Fernsehsymbolik artikulieren und evtl. auch bearbeiten können. Bearbeiten heißt, die Kinder nutzen ihre Fernseherlebnisse und die Fernsehsymbolik auch in der Schule für ihre „handlungsleitenden Themen“. (Handlungsleitende Themen sind die Inhalte unseres Alltags, die im Mittelpunkt unserer Aktivitäten stehen, z.B. erfolgreich sein, geliebt werden wollen, klein sein dürfen, sich Anforderungen entziehen, erotisch attraktiv sein, stark sein usw.).

Das Spielthema „Weltraumreise“, offen angeboten, soll den Kindern den Weg zur (damals aktuellen) Fernsehserie *Captain Future* auch in der Schule aufschließen. Gleichzeitig signalisiert die Idee von der Weltraumreise den Kindern, daß sie die üblichen Unterrichts- und Phantasiegrenzen überspringen dürfen.

Wie ist die gruppenspezifische Situation?

In dieser Gruppe basteln zwei Mädchen und drei Jungen, jeweils neun Jahre alt, Requisiten für ihr Spiel. Basteln und die Planung läßt ihnen viel Raum für ihre eigenen Themen, z.B. die erotische Attraktivität in der Gruppe spielerisch auszuprobieren. Zunehmend mehr prägen die Jungen die Stimmung in der Gruppe, indem sie zwar kooperativ sind, jedoch jeder für sich sehr eigenwillig seinen Ideen nachgeht und seinen Handlungsfaden weiterspinn. Damit sind sie schwer auf eine Linie, nämlich das künftige Gruppenspiel, festzulegen. Andrea ist von Anfang an dominant. Sie übernimmt ganz selbstverständlich die Cheffunktion. Ihre Absicht ist, die Gruppe zu einem erfolgrei-

chen Spiel zu führen. Das gelingt ihr jedoch nur mit viel Anstrengung. Sie ist dabei immer vom Scheitern bedroht, weil sich die Jungen auf ihre Selbstdarstellung kaprizieren und wenig an einer gerädlinigen Spielvorbereitung und einem klaren Spielaufbau interessiert sind. Andrea steht trotzdem strukturierend und bestimmend im Mittelpunkt. Bei ihr laufen die wirren Handlungsstränge zusammen, die die anderen Kinder für das Gruppenspiel beitragen. Diese Aufgabe verlangt von ihr ein Übermaß an Koordinationsfähigkeit, Einfühlungs- und Durchsetzungsvermögen. Sie überfordert sich, um einerseits Gruppenchefin zu sein und zu bleiben, andererseits um ein erfolgreiches Weltraumspiel zu inszenieren, das bei der Klasse und dem Lehrer ‚ankommen‘ soll.

Diese Überforderung tritt nun in dem von ihr entwickelten Spiel in Form von Katastrophen- und Flucht-Motiven, in Form von Panik und Hektik in Erscheinung. Die Katastrophen- und Fluchtmotive sowie die Panik und Hektik der Inszenierung sind Ausdruck ihres handlungsleitenden Themas, die sie auch mit der Symbolik der Fernsehserie Captain Future darstellt. Es schließt sich ein Beispiel daran an, das zeigt, wie situationsabhängig es ist, ob und wie Mediensymbolik verwendet wird.

Motive und Struktur des Spiels ‚Weltraumreise‘: Die dramatische Inszenierung von Bedrohung und Flucht

Nach zwei Tagen Requisitenbasteln, beginnt Andrea ein Spiel zu inszenieren, das von drohenden Katastrophen und von hektischer Flucht handelt. Als es um die Entwicklung einer Spielhandlung geht, bringt Andrea folgendes Motiv:

...Das ist son Zeug, da kann man einen mit... töten und in ein Sonnensystem schicken.

Mit diesem Ding da, da kann man einen töten und einen in ein Sonnensystem reinkriegen. Da wird der ganz gelb. Da kann der verbrennen oder so was Ähnliches.

Schaut man sich diese Aussage genauer an, zeigen sich drei Komponenten:

- *Tödliche Bedrohung: Töten, verbrennen*
- *Anonyme Bedrohung: Son Zeug, kann man einen töten*
- *An gefährliche Orte geraten: In ein Sonnensystem schicken, reinkriegen.*

Dieses Motiv bildet die Basis, um daraus eine Fülle von Katastrophen an diversen Orten zu generieren: Planetenzusammenstoß/ es passiert was/ Verunglücken/ Raketenuntergang/ Eisplanet/ in Steinhöhle fallen/ in Höhle eingesperrt/ Einkrachen/ im Wasser in der Höhle/ im Stromgas.

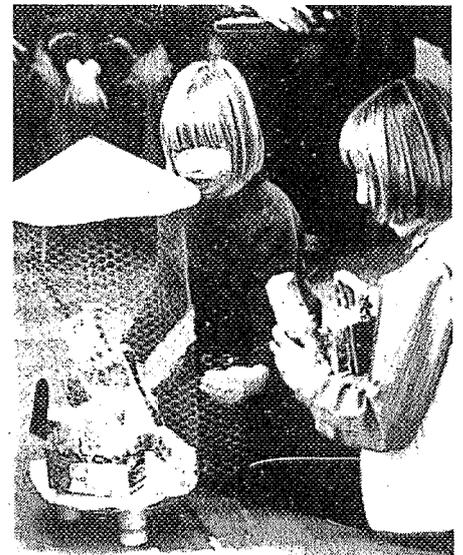
Die Katastrophen verdichten sich zunehmend zur Höhle mit Wasser im Steinbruch auf zusammenprallenden Planeten. Also, die Superkatastrophe steht an. – Warum diese Bedrohung sein muß, wer oder was dahinter steht, artikuliert Andrea nicht. Die sich eskalierende Katastrophe hat scheinbar kein Ziel, keine Ursache, keinen Zweck. Dazu einige Beispiele, die zum Teil zeitlich weit auseinander liegen:



Kinder basteln Requisiten für das Spiel ‚Weltraumreise‘. In diesen ‚assoziativen Freiräumen‘ kommen sie auch zu ihren wichtigen Fernseherlebnissen bzw. zur Fernsehsymbolik.



Foto: Hedtkamp



Die Rakete startet zu einer chaotischen Reise mit Katastrophen- und Fluchtmotiven aus Captain Future

die Planeten sollen zusammenstoßen und wir müßten was sprengen. Dann wär was passiert, irgendwie, das wär danach verunglückt

... und davon wär die Rakete untergegangen, und da müßten wir me unten was, in echt, was Neues bauen, ja?

... Ja, und die Rakete wär in so ne Steinhöhle gefallen, und da müßten wir als sprengen und müßten als die Werkzeuge und als bohren und so.

... Na, und dann wärn wer eingekracht, und dann wärn wer wieder an n Start, weils keins gefunden hätten, dann wärn wer in das Wasser gegangen, dann am das, dann wärn wer in ner Höhle, Mann!

... Wir müssen unten durch das Stromgas! Und jetzt wär das passiert, jetzt wärn wer wieder gestartet, weil nich ging, und dann wärn wer, äh, in das Wasser mit der Höhle gefallen, ja?

Bedrohung und Katastrophen bekommen noch zusätzliche Dynamik durch Zeitdruck:

Andrea: Könnense uns behilflich sein? In zwei Monaten und 65 Sekunden explodiert – Kind: Wochen.

Kind: Tage.
Andrea: Mmm, Tag-, Tage-, in zwei Tagen und 65 Sekunden explodiert der Planet auf dem Kelvin, und wir müssen-

Dieses Motiv von der unmittelbar bevorstehenden Superkatastrophe erreicht seinen dramatischen Höhepunkt im Weltuntergang:

Andrea: ... Nämlich Sprengstoff hilft nicht, sonst geht unsere ganze, unser ganzer Weltraum unter.

Bedrohung und Katastrophen sind eine Komponente von Andreas Spielmotiven. Es gibt eine zweite Komponente, die Flucht aus der Katastrophe. Ihre Fluchtmotive sind zum einen konstruktiv: „Was Neues bauen“/„Werkzeuge“/„bohren“/„wieder an den Start“. Die Fluchtmotive sind zum anderen aggressiv: „Sprengen“/Freikämpfen.“

Die konstruktiv aggressiv bewerkstelligte Flucht endet über die diversen sich eskalierenden Katastrophen dann endlich doch mit der glücklichen Ankunft auf der Erde:

Andrea: Oooh Gott! Komm rein! Schnell, er explodiert! 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

... Wir sind da auf der Erde, jaa!

Welche Funktion hat die Katastrophen- und Fluchtsymbolik? Was artikuliert Andrea damit? Gibt es ein Thema, das mit diesen Motiven korrespondiert? Ein Zusammenhang ist deutlich. Andrea kann mit dieser Symbolik ihre Führungsposition in einer Gruppe kreativer Kinder ausbauen.

Katastrophen- und Fluchtmotive als Ausdruck eines handlungsleitenden Themas

Die treibende und koordinierende Kraft in der Gruppe ist Andrea. Sie hat die Rolle der verantwortlichen Gruppenchefin, quasi als Stellvertreterin der Lehrerin. Sie verfolgt da-

bei den Anspruch, daß die Gruppe der Unterrichtsaufgabe gerecht werden soll. In dieser Rolle treibt Andrea die „faulen“ Jungen an oder motiviert sie.

Andrea kritisiert Sven und Alexander:

Andrea: Der Alexander hat kein einziges Ding gebaut! Und ich hab schon so viel gebaut. Und du machst überhaupt nichts. Erst haste da an der Rakete gemacht, jetzt weißte wieder nich, was de machen sollst!

Sven: Na und, ich hab auch schon zwei Roboter gemacht!

Andrea: Ich mach jetzt den dritten und hab schon Werkzeuge und alles gemacht!

Sie wendet sich um Hilfe an die Lehrerin:

Andrea: Frau L. – ich habe festgestellt, der Alexander hat noch nie was fertiggebracht!

Sie schimpft:

Andrea: Bau doch mal welche! Sitzt ja hier nur rum und kommandierst! Nun mach doch mal was! Faulenzer!

Andrea versucht Katrin zu motivieren:

Andrea: Geht gut, ne Kati? Macht Spaß, ne? Dir auch? Machts dir auch Spaß?

Katrin: Nein!

Andrea: Wieso?

Katrin: Weils mir keinen Spaß macht!

Andrea: Nein?

Katrin: Ach, das kommt ja alles durcheinander!

Schon der Beginn der Spielphase mit der Entwicklung einer Spielhandlung war für Andrea nicht leicht. Schaut man sich das Ende des Spiels an, so hat die Gruppe zwar ein Spiel vorgeführt, die Schlußszene ist jedoch nur noch Chaos. Die Jungen ‚kaspert‘ herum und sabotieren die Ernsthaftigkeit des Spiels. Andrea versucht ein Minimum an Disziplin herzustellen, spielt dann im wesentlichen allein die Schlußszene, eine Szene, die von den Zuschauern kaum zu verstehen ist. Das Spiel endet in der erfolgreichen Flucht aus der Superkatastrophe. Nur, wie sieht die Situation für Andrea als Gruppenchefin aus? Sie ist in dieser Schlußszene deutlich von den Jungen demontiert worden, hat keinen verständlichen Spielabschluß gefunden, ist nicht an ihrem Ziel der erfolgreichen Spielauflührung gelangt. Um in Andreas Spielsymbolik zu bleiben, sie ist im Wasser, im Sumpf oder an ähnlich unsicherem Ort gelandet; sie droht im gruppenspezifischen Morast zu versinken. In dieser Gefahr befindet sich Andrea ständig. Sie muß sich schon während der Proben des Spiels gegen Aktionen der Jungen ordnend durchsetzen. Für Andrea bedeutet das, ständig um das Ergebnis der Gruppenarbeit zu bangen. Sie muß dauernd für ihr Ziel, ein Spiel vorzuführen, arbeiten. Sie muß um ihre Anerkennung als Gruppenchefin kämpfen. Sie benutzt nun eine Krisen- und Katastrophenhistorie, deren Sach- und Zugzwang ihre Führungsposition unterstützt. Das läßt sich an der folgenden Situation gut ablesen:

Andrea: Bitte leg dich mal hin, Alexander! (Trommeln, Geschrei)

Andrea: 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-Staaart! Pchch

Andrea: Pch! Getroffen!

Die Jungen stören Andreas Konzept

Alexander: Die sprengen ja die Schuhe. (Die Schuhe von der Beobachterin sind gemeint) (Trommeln, Lachen)

Alexander: Ich geh jetzt mit der Rakete raus.
Eckhard: Was sonst? Wir sölln doch die Schuhe sprengen. Hab ich ihnen doch ge- (Geschrei)

Andrea: Nein!

Katrin: Das geht doch nich, du mußt doch die Zündung durchbrennen. Wie solln wer das dann machen?

Alexander: Jetzt geht die auf einmal langsam. Andreas Ärger verbunden mit einem Sachzwang

Andrea: Der Planet? Müssen doch in einem Monat-, (murmelt:) hrrr, is schon n Affe, dieser Future!

(Pfeifen)

Katrin: Ich hab ne ganz tolle Frage. Können wir mal Ihr, Ihr, Ihren Wickie haben?

Eckhard: Ja.

Katrin: Danke.

Eckhard: (verstellte Stimme, zornig) Aber bringt ihn nicht um!

Katrin: Nein, Nein!

Eckhard: (zornige Stimme) Sonst bring ich euch um!

Katrin: (spielt mit der Figur) Wickie, Wickie! Wickie, flieg mal zu der-, zu der Rakete.

(verstellte, piepsige Stimme:) Alles klar. (Normalstimme) Wieckieeeee! Start! Pchch. Komm sofort wieder runter!

Alexander: Ja, steig ein!

(laute Geräusche)

Andrea ist frustriert. Bringt neuen Sachzwang.

Andrea: (stöhnt leise vor sich hin:) Aaaaah, krieg n Herzschlag.

Katrin: Ah, er ist wieder da!

Andrea: Geh durch die Zündung! Gib mal das kleine Tier! Ich geh durch die Zündung.

Eckhard: Hier unten liegt so ne dumme Schachtel.

Andreas Katastrophen-Motive greifen nicht mehr. Die anderen Kinder spielen ihre eigenen Geschichten bzw. ihre eigenen Figuren. Das Durcheinander ist perfekt. Hier sagt sie: „Jetzt wär er auf dem Planeten und dann könnt er nie wieder davon. (Und zu sich selber) Also ganz ruhig bleiben!“ Mit „er“ ist möglicherweise die Hauptfigur des Spiels, Captain Future, gemeint. Zwar spielt Alexander diese männliche Hauptfigur; er demontiert jedoch den Captain Future als männlichen Helden und macht daraus nur eine witzige Nebenfigur des Spiels. Andrea spielt dagegen die männliche Hauptfigur weiter. Der Gedanke liegt nun nahe, daß Andrea sich mit ihrer Hauptfigur („er“) identifiziert. So gesehen träfe ihr Bild vom gefangenen Helden („und dann könnte er nie wieder davon“) auch auf sie zu. Sie wäre in ihrer Situation als „Chef“ eingesperrt, weil sie ein Spiel mit dieser Gruppe von Kindern inszenieren will, die sich nicht integrieren läßt. Wie der Held ihres Spiels versucht sie, aus den Katastrophen herauszukommen. Im Spiel schlägt sie zwei Wege dazu ein (–) aggressiv: durch Sprengen, Freikämpfen usw. (+) konstruktiv: was Neues bauen, Werkzeuge einsetzen, bohren usw. Ihre Handlungsweise als Gruppenchefin und Regisseur paßt zu diesem Spielmuster. Sie legt sich autoritär und aggressiv mit Sven, dem sperrigen Außenseiter, an:

Sven, du machst ja schon wieder nicht mit! (zu Alexander) Knall ihm eine!

Nach dieser aggressiven Lösung der gruppendynamischen Krise setzt sie ihre Katastrophengeschichte, sozusagen als Werkzeug, wieder ein. Sie integriert die Jungen, indem sie den Planetenzusammenstoß und

damit den Weltuntergang verhindern sollen. Den Ernst der Lage verdeutlicht sie nicht nur durch die Weltuntergangskatastrophe, sondern auch durch den Zeitdruck, der entsteht, weil die Katastrophe unmittelbar bevorsteht:

Mmm, Tag-, Tage-, in zwei Tagen und 65 Sekunden explodiert der Planet auf dem Kelvis, und wir müssen-

... Du mußt doch erstmal richtig spielen, Alexander! Nämlich Sprengstoff hilft nicht, sonst geht unsere ganze-, unsere ganze-, unser ganzer Weltraum unter.

Je wichtiger die Katastrophen- und Fluchtgeschichte für Andrea wird, umso mehr muß sie die anderen Kinder auf ihre Linie festlegen und andere Ideen ausgrenzen. Je härter sie dabei um den Gruppenzusammenhalt kämpft, umso häufiger bringt sie ihre Katastrophen- und Fluchtsymbolik ein, die sie als gemeinsame Gefahr darstellt. Damit erzwingt sie mehr Gemeinsamkeit in der Gruppe.

Die Entsprechung von Andreas Katastrophen- und Fluchtthematik mit der Serie Captain Future

Es gibt vier Berührungspunkte und Gemeinsamkeiten zwischen Andreas Gruppen- und Spielaktivitäten und der Serie Captain Future. Das ist einmal die Hektik der Filmserie, der Aktionszwang, der für Captain Future wie für ähnliche Abenteuerer Serien typisch ist. Das sind als zweites die Katastrophen- und Fluchtmotive, die zum Teil in Form von Zitaten aus der Fernsehserie stammen. Die dritte Gemeinsamkeit von Spiel und Fernsehserie liegt bei Captain Future als der ordnungstiftenden, starken, männlichen Führungsfigur. Als viertes ist noch die schon detailliert beschriebene Gemeinsamkeit des Modells der Fernsehserie Captain Future und Andreas Spielgeschichte zu nennen. Hierbei handelt es sich insbesondere um die Abfolge von Krisen und Katastrophen, die die Aktivierung enormer Energien erzwingt. Diese 'Krisensachzwänge' leiten eine Flucht ein, die für

Andrea Zwischenstufe zu einer neuen, noch gewaltigeren Katastrophe ist. In der Fernsehserie Captain Future ist dagegen die Flucht Vorbereitung zum Endkampf.

(Eine Anmerkung sei gestattet: Dieses Muster ist nicht nur auf Kinderspiel und Captain Future beschränkt. Schon, wenn man sich die Nachrichten im Radio anhört, springt einem dieses Muster entgegen, und zwar nicht nur als Medien-Muster, sondern ganz offensichtlich als politisches Handlungsmuster von Industriegesellschaften.)

Captain Future als ,brüchiges' Ausdrucksmittel

Die Fernseh-Symbolik hat zwei miteinander verzahnte Funktionen, einmal als Mittel, etwas thematisch Wichtiges darzustellen, zum anderen als Mittel, Medienerlebnisse auszulegen (Darstellungs- und Ausdrucksfunktion). Andrea verwendet nun die Captain-Future-Symbolik in beiden Funktionen, jedoch deutlich situationsabhängig. Im Spiel benutzt sie Captain Future zum Teil offen und eindeutig, zum Teil nur indirekt im Rahmen eines allgemeinen Modells (Katastrophe, Flucht, Sachzwänge, Hektik usw.). Im Gespräch mit der Lehrerin jedoch, sozusagen in der Schulöffentlichkeit, distanziert sie sich dann von Captain-Future-Sendungen. Es geht dabei um zwei bedrohliche Kampfszenen mit „Krokodilen“ und „wilden Tieren“. Das ist eine Symbolik, die in Richtung von Andreas Katastrophen-Geschichte zeigt. Nur, als die Lehrerin nachfragt, den Zusammenhang zu ihrer Geschichte klären will, blockt Andrea ab und will nichts mehr von Captain Future wissen. Eine Beziehung von ihr und ihrer Geschichte zu Captain Future kann sie sich „nicht vorstellen“:

Andrea: Zwei Sendungen fand ich am besten. Die eine war im Wasser mit den Krokodilen, da Kinder: Ach ja, o das.

Andrea: - und im Zirkus da, wo er da mit den wilden Tieren gekämpft hat.

Lehrerin: Andrea, kam denn euer Wasser vielleicht daher? Ist dir das dabei eingefallen, als ihr

euer Stück gespielt habt, mit der Höhle oder war das Zufall?

Andrea: Das haben wir uns so ausgedacht. Da hab ich gar nicht mehr dran gedacht. Aber ich kann mir nicht vorstellen, daß es da auf dem Planeten so schöne Häuser geben würde, Bäume wie hier gibt. Das kann ich mir nicht vorstellen.

Andrea will oder kann ihre Nähe zu Captain Future nicht zeigen. Das paßt vielleicht nicht zu ihrer Selbstdarstellung als ordentliches Mädchen. Möglicherweise ahnt sie, daß sowohl ihre thematische Affinität zur dominanten männlichen Figur des Captain Future als auch die Katastrophen-Thematik und die aggressiven symbolischen Lösungsversuch nicht deutlich werden dürfen, um sie nicht in Widerspruch mit ihrem Selbstbild, mit ihrer Selbstdarstellung zu verwickeln. Der Streß, der sich daraus ergibt, weist dann jedoch wieder zu Captain Future und seinen Katastrophen- und Fluchtmotiven.

Aus medienpädagogischer Sicht ist es nun wichtig, daß Andrea diese Widersprüche, die in der Katastrophen- und Fluchtsymbolik erscheinen, nicht nur beim Fernsehen erlebt; daß sie mit ihrem Thema nicht in Fernseh-Phantasien stecken bleibt. In der Gefahr steht sie jedoch, weil sie offensichtlich nur mit Kindern auf Fernseh-Themen kommt. Schon eine Frage der Lehrerin drängt ihre Symbolik und die damit zusammenhängende Thematik ins Abseits. Damit besteht die Gefahr, daß sie das Katastrophen- und Flucht-Thema zum Fernseh-Thema macht. In der Folge bekäme das Fernsehen zunehmend größere Bedeutung, weil wesentliche Themen nur vor dem Fernseher und mit der Fernseh-Symbolik ‚wirklich‘, d.h. erlebbar und darstellbar wären.



© Toei Doga, Lizenz Merchandising KG, Amiraplatz 1, 8000 München 2

